

105  
2el.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

---

---

FACULTAD DE PSICOLOGIA

LA FUNCION DE LOS PADRES COMO  
FACILITADORES DE LA RESPUESTA CREATIVA  
EN EL PREESCOLAR.

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN PSICOLOGIA  
P R E S E N T A  
CLAUDIA ELENA GALLARDO CAYEROS

DIRECTORA DE TESINA: LIC. PIEDAD DORA ALADRO LUBEL

MEXICO, D.F.

1997

PSI  
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.*

**A mi Directora de Tesina:**

***Lic. Piedad Aladro Lubel.***

Agradezco su entusiasmo, interés y apoyo a este trabajo, su valiosa colaboración y dirección en los momentos difíciles para la incubación de ideas así como su paciencia hasta que llegó la iluminación.

Mi reconocimiento a la División de Educación Continua de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México, a todo su personal administrativo y académico por su apoyo y compromiso para la culminación de este trabajo.

**A mi Jurado:**

***Dra. Georgina Ortiz Hernández.***

***Lic. Juana Estela Cordero Becerra.***

***Lic. Piedad Dora Aladro Lubel.***

***Mtra. Concepción Morán Martínez.***

***Lic. Jorge Alvarez Martínez.***

**Gracias por sus observaciones, comentarios y apoyo a este trabajo.**

## *Agradecimientos.*

### **A mi padre:**

*Sr. Alfredo Gallardo Bernal.*

Por su motivación, paciencia y apoyo moral,  
por su ejemplo de tenacidad y amor al trabajo y  
por haberme dado la oportunidad de estudiar.

### **Al recuerdo de mi madre:**

*Sra. Ma. Elena Cayeros de Gallardo.*

Por haber estado en mi vida, llenándola de amor.

### **A mi familia:**

*A Rafaela Méndez de Gallardo.*

Por su paciencia y motivación a la realización de este trabajo.

*Mis Tías. Ma. del Carmen y Ma. de la Luz Cayeros.*

Por su apoyo moral e interés en mi realización.

A mi hermano. *José Octavio Gallardo* por creer en mí.

### **A todos mis amigos, amigas y compañeros .**

Por haber enriquecido mi existencia con su presencia.

A todos, sinceramente gracias.

Especialmente, gracias al Dr. Saturno Maciel Magaña,

a la Lic. Lurdes Aguilera Matus, Psic. Adriana García S. y

Psic. Griselda Gutiérrez , por sus consejos, apoyo, motivación y amistad.

## ÍNDICE.

	No. pág.
Resumen .....	1
Introducción .....	2
<b>CAPITULO 1. EL NIÑO DE TRES A SEIS AÑOS.</b>	
1.1 El desarrollo ambiental y biológico .....	5
1.1.1. Los Factores Genéticos .....	6
1.1.2. Los Factores Ambientales .....	7
1.2 Los Periodos del Desarrollo Psicológico .....	7
1.2.1. Áreas del Desarrollo en el Preescolar .....	13
1.2.2. El desarrollo Cognitivo .....	14
1.2.3. El desarrollo del Lenguaje .....	18
1.2.4. El desarrollo Sensitivomotor .....	20
1.2.5. El desarrollo Afectivo y Social .....	21
<b>CAPITULO 2. LA CREATIVIDAD</b>	
2.1. Definiciones .....	24
2.1.1. Niveles de la Creatividad .....	27
2.1.2. Estudios sobre la Creatividad .....	28
2.2. Teorías sobre la Creatividad .....	32
2.2.1. Teoría de la Gestalt .....	33
2.2.2. Teoría Cognoscitiva .....	34
2.3. El Proceso Creativo .....	36
2.4. Factores que favorecen o bloquean la Creatividad .....	41
2.5. Medios de Expresión Creativa .....	49
2.6. Los Padres como facilitadores de la respuesta creativa .....	51

### **CAPITULO 3. EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS.**

<b>3.1. Definición de Juego</b> .....	<b>54</b>
<b>3.1.1. Teorías de Juego</b> .....	<b>56</b>
<b>3.1.2. Funciones del Juego</b> .....	<b>58</b>
<b>3.1.3. Actividades en el Juego</b> .....	<b>60</b>
<b>3.2. El Arte Infantil</b> .....	<b>63</b>
<b>3.2.1. Teorías del Origen del Arte</b> .....	<b>66</b>
<b>3.2.2. Función del Arte</b> .....	<b>67</b>
<b>3.2.3. Actividades artísticas</b> .....	<b>68</b>
<b>3.3. La Educación Artística en la escuela y el hogar</b> .....	<b>72</b>

### **CAPITULO 4. LOS PADRES COMO PROMOTORES DE LA CREATIVIDAD.**

<b>4.1. La función del padre como promotor de respuestas creativas</b> .....	<b>75</b>
<b>4.2. Propuesta</b> .....	<b>78</b>
<b>4.2.1. Orientaciones para favorecer el desarrollo creativo</b> .....	<b>78</b>
<b>4.2.2. Actividades para fomentar las respuestas creativas en el ambiente familiar.</b> .....	<b>86</b>
<b>Conclusiones</b> .....	<b>98</b>
<b>Apéndice "A"</b> .....	<b>102</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>103</b>

## **RESUMEN.**

El presente trabajo tiene como finalidad apoyar la función de los padres de familia, como facilitadores de las respuestas creativas en los preescolares, proporcionándoles pautas psicopedagógicas, sobre el conocimiento del niño y su desarrollo integral, así como orientaciones que les permita crear un ambiente rico en estimulaciones para incidir en beneficio de sus respuestas creativas en diferentes circunstancias.

Para ello, se exponen características del desarrollo en general, haciendo énfasis en la etapa preescolar, a fin de conocer las capacidades cognitivo-afectivas del niño, y poder orientarlas a través de actividades lúdicas y artísticas, para estimular respuestas fluidas, flexibles y originales.

Esta propuesta de índole psicopedagógica establece sugerencias de actividades para efectuarse en el contexto familiar; además, de las orientaciones para que el padre de familia pueda hacer viable y eficaz, ese ambiente favorecedor de las respuestas creativas.

## INTRODUCCION.

Este trabajo tiene el propósito, de orientar a los padres por medio de una serie de sugerencias, para fomentar la capacidad creativa en sus hijos, sirviéndose de herramientas naturales y vías de expresión propias del niño en etapa preescolar, como el juego y las expresiones artísticas

Las demandas que impone la complejidad y dinámica de una sociedad en constante cambio, justifica la preocupación de padres, psicólogos y profesionistas afines, al interés por estimular el desarrollo creativo de los niños, ya que además de proporcionar un acervo de conocimientos en el proceso educativo, se requiere de una amplia capacidad para enfrentar nuevas tareas, resolver problemas de forma diferente o poco común y de adaptarse a situaciones poco estables o cambiantes.

Estas estrategias pueden fomentarse desde dos ámbitos: en el hogar y en la escuela

El ideal de los sistemas educativos, es integrar armoniosamente en el educando los aspectos intelectuales y afectivos, a fin de lograr la mejor adaptación del niño, con el mundo que le rodea, y de prepararle para enfrentarse con diferentes situaciones de la vida

Así la vida escolar, que se inicia a partir del jardín de niños o de la educación preescolar, busca potenciar su desarrollo integral favoreciendo la creatividad, razón por la que los programas oficiales de Educación básica en México, fueron derivados de la Psicología Genética de Jean Piaget, de la Dra. María Montessori y de Celestin Freinet, entre otros autores. (S.E.P., 1993)

Para Jean Piaget (en Rodríguez, M. 1995) "la educación significa formar creadores, aún cuando las creaciones de una persona sean limitadas, en comparación con las de otra". Es formar "inventores, innovadores, no conformistas".

En este sentido, las herramientas funcionales de mayor accesibilidad, tanto para los padres como para educadores, con el fin de apoyar el desarrollo integral,



fomentar las respuestas de sus hijos, así como de sus futuros aprendizajes: son: el juego y la estimulación de las habilidades artísticas, los cuales facilitan las respuestas creativas en la etapa preescolar.

En el juego, principal expresión del preescolar, es donde el niño perfecciona sus movimientos, imita o aprende conductas de los seres que le rodean a la vez que se inicia en el manejo de normas y reglas sociales.

A través de las habilidades artísticas, desarrolla su creatividad porque construye una expresión única a partir de unir los sentimientos, los conocimientos y experiencias de los mismos.

En la tarea de estimular la creatividad, los padres tienen un papel importante, ya que es a través de ellos, que se reciben los estímulos e influencias de nuestro entorno, así mismo, representan los modelos más cercanos de los cuales el niño adquiere los apoyos para su desarrollo futuro. (Winnicott, 1993)

En el primer capítulo, se revisa de forma somera los dos factores más significativos que intervienen en los cambios de conducta y la adquisición de conocimientos en el ser humano: el factor genético y el factor ambiental. Se explican dos teorías del desarrollo y sus diversos aspectos para detectar las capacidades y limitaciones del niño en la etapa preescolar.

Durante el segundo capítulo, se define el concepto de creatividad, y el proceso creativo, a fin de reconocer las fases por las que se atraviesa, logrando estimular las respuestas creativas. Así mismo se mencionan los factores que favorecen u obstaculizan el desarrollo creativo, tanto de los niños como de los adultos y se describen los medios de expresión creativa.

En el tercer capítulo, se explican las teorías e importancia del juego y las expresiones artísticas dentro del desarrollo físico, cognitivo, afectivo y social en la etapa preescolar. Se sugieren actividades cotidianas de acuerdo a las capacidades del niño y por último se refiere el manejo actual del desarrollo creativo en las instituciones educativas, y el papel que desempeñan los padres de familia como facilitadores de este desarrollo.

El último capítulo, menciona la importancia e influencia que ejercen los padres de familia en la formación de los hijos, incluyendo su aportación al desarrollo de la capacidad creadora. Se presenta una propuesta, para favorecer el desarrollo de la capacidad creativa a través de sugerencias en técnicas de crianza donde interviene el juego y las expresiones artísticas para aplicarse en situaciones cotidianas.

Finaliza el trabajo con unas conclusiones de acuerdo a los puntos más relevantes que se plantearon en cada uno de los capítulos y a la revisión documental realizada, para la formación del mismo.

*“La educación creativa dirigida a  
planear personas dotadas de  
iniciativa, llenos de recursos y de  
confianza en sí mismos y en la vida  
listos para enfrentar problemas de  
cualquier índole, es la base de las  
mejores esperanzas.”*

*Mauro Rodríguez Estrada.*

## **CAPITULO UNO**

**EL NIÑO DE TRES A SEIS AÑOS**

## CAPÍTULO UNO

### EL NIÑO DE TRES A SEIS AÑOS.

#### **1.1. El Desarrollo Ambiental y Biológico.**

Todo educador, sea padre, familiar cercano o maestro, que desee tener éxito en sus objetivos como tal, debe conocer las leyes generales del desarrollo integral del niño, así como sus etapas o características en las distintas edades.

Este conocimiento le brindará información de las manifestaciones que debe atender, le proporcionará un parámetro para registrar el desarrollo del niño y así intervenir cuando sea necesario, respetando los patrones particulares de cada infante para crear situaciones favorables a su proceso de crecimiento. (Mújina, V. 1978, Liublinkaia, 1984)

El desarrollo humano, se ha estudiado desde la perspectiva del crecimiento o cambios físicos, y aunque el crecimiento de cada persona corresponde a características esenciales todos los seres humanos, siguen un patrón de desarrollo general

El desarrollo debe entenderse como un proceso de cambios que incrementa las habilidades y funciones en base a una interacción con el medio ambiente, lo cual se observa en la complejidad de la conducta del organismo, conforme va adquiriendo mayor dominio de sus capacidades

El orden de los patrones del desarrollo se caracteriza por lo siguiente

- 1) **Direccionalidad** - es decir, que sigue un curso coherente y predecible hacia la madurez.
- 2) **Irreversibilidad**.- el desarrollo prosigue, es un continuo y aunque el ritmo es variable, no retrocede
- 3) **Diferenciación**.- progresa hacia una mayor complejidad mediante el aumento de la individualización y la especialización en preferencias o facilidad para determinadas habilidades.
- 4) **Integración**.- organiza continuamente los componentes diferenciados en nuevas estructuras, más grandes y complejas.

Los patrones, leyes y problemas del desarrollo general en el niño, son de interés para la Psicología, de esto depende como se determinan: los principales recursos del niño, la comprensión de las características particulares en el pensamiento y la acción, en comparación con el adulto, así como los caminos más adecuados para la educación integral.

A comienzos del siglo XX, surgió en el ámbito de la Psicología del desarrollo, dos corrientes principales que enfocaron de manera particular los orígenes o factores del desarrollo general en el niño; unos tendían a plantear sus fundamentos con base en los factores genéticos o biológicos y otros consideraban el factor social o ambiental como el determinante del desarrollo. Ninguna de estas corrientes negaba a la otra, solo ponía de manifiesto la forma de aproximación metodológica para estructurar una concepción del desarrollo.

El desarrollo designa los cambios que con el tiempo, ocurren en la estructura física, el pensamiento y el comportamiento de una persona, de acuerdo con la interacción de los factores genéticos y ambientales (Petrovski, 1983; Sarafino y Armstrong, 1991; Graig, 1994)

#### **1.1.1. Los Factores Genéticos.**

Se refieren a los atributos característicos propios de la especie humana, a su compleja estructura biológica que es heredada, a través de la carga determinada por los genes, el periodo de gestación y curso del parto. Entre otras cosas determina el sexo, tipo de sangre, color de los ojos y aún el padecimiento de algunas enfermedades, también desempeñan una función importante de las habilidades físicas, la inteligencia y la personalidad del niño. Así mismo, estos atributos definen en general, la variedad, extensión y límites de los comportamientos posibles.

El desarrollo de la estructura biológica se detecta por el crecimiento, es decir, el cambio en el peso, la estatura y la proporción corporal, que a su vez originan cambios funcionales en el organismo y permite adquirir nuevas destrezas. Este crecimiento tiene sus diferentes ritmos, considerados como lento,

acelerado o acelerado-lento, observables principalmente en el aspecto motor, cognitivo y social, que se presentan de diferente manera en cada sexo, y es determinado por la herencia, la dieta y el ambiente (Petrovski, 1983, Graig, 1994)

#### **1.1.2. Los Factores Ambientales.**

Estos son diferentes para cada niño, ya que dependen de la historia cultural, costumbres del lugar, de las actividades económicas, las características geográficas y climatológicas en general, además está el contacto con el mundo, los objetos que manipula, los juguetes y los impactos de los medios de comunicación como el radio, la televisión, el cine, las revistas y su particular percepción e interpretación del entorno. Es decir, que abarca el conjunto de eventos materiales y las relaciones sociales dentro del marco en que el niño se desenvuelve.

Los factores ambientales perjudican o favorecen el crecimiento del organismo, producen ansiedad prolongada o ayudan a adquirir destrezas complejas. El aprendizaje es el proceso fundamental por medio del cual el factor ambiental ocasiona cambios duraderos en el comportamiento. (Petrovski, 1983, Sarafino y Armstrong, 1991, Graig, 1994)

Puesto que el ser humano es activo desde su nacimiento, no sólo responde al medio que lo rodea, sino que también actúa sobre este, lo modifica y eventualmente logra controlarlo, la transformación de la conducta así como la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos se debe a los contactos con el ambiente y el proceso normal de crecimiento biológico, como se menciona anteriormente, por ello el tratar de comprender al niño y al ambiente que le rodea, permite influir en éstos factores y mejorar si es posible o potenciar su desarrollo. (Lewis, 1985, García, J. 1991, Graig, 1994)

#### **1.2. Los periodos del desarrollo psicológico.**

Sobre la base de estos factores se han clasificado diferentes teorías del desarrollo infantil. Unos postulan que la mente del niño es una hoja en blanco y que el niño va reaccionando ante el ambiente. Se toma como determinante, la

estimulación del medio para la adquisición de los repertorios conductuales. Ejemplo de esta postura son las teorías de aprendizaje representadas por Kimble y Tarp; la teoría de condicionamiento clásico y la teoría de condicionamiento operante, representadas por Pavlov, Thorndike y Skinner. Otros sostienen que existe una capacidad de origen genético en la adquisición de patrones o sistemas de conducta y que desde el inicio actúa sobre el medio. Ejemplo de esta postura figuran las teorías de Freud, Erikson y Piaget (Lewis, 1985).

En la actualidad, se reconoce que ningún factor es determinante sino que ambos interactúan en el desarrollo del ser humano. Para el interés del presente trabajo, se considera que la herencia no determina decisivamente el carácter o la inteligencia, sino que el medio juega un papel importante ya que con la estimulación apropiada es posible incidir en el desarrollo de su inteligencia y capacidades en forma ilimitada. De acuerdo a ello, se retomarán aspectos de la postura teórica de Jean Piaget.

La concepción piagetiana es una construcción teórica, sistemática y coherente, fruto de seis décadas de activo trabajo intelectual. Piaget (en García, 1991) presenta interés por los problemas epistemológicos, es decir, por la naturaleza y origen del conocimiento humano. Existen dos aspectos claves en esta teoría: su concepción del origen biológico de la inteligencia y el importante papel que tiene el sujeto en la construcción del conocimiento.

La inteligencia es considerada como la forma superior de la adaptación biológica, mediante la cual el organismo logra un equilibrio más complejo y flexible en sus relaciones con el medio, igual se da a nivel psicológico, entre el sujeto y los objetos de conocimiento.

Este proceso de adaptación es considerado como el equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación.

La asimilación permite al sujeto incorporar los objetos a su estructura cognoscitiva, a sus procesos previos en el proceso activo, mediante el cual, el sujeto transforma la realidad a la que se adapte.



**La acomodación es el proceso por el cual el sujeto transforma su estructura cognoscitiva, sus esquemas, para poder incorporar los objetos de la realidad.**

**Este equilibrio entre asimilación y acomodación varía en los diferentes niveles de desarrollo, o estadios como los llama Piaget (1981), siendo cada vez más amplio y potente**

**Piaget (en García, 1991) apuntó la existencia de cuatro factores principales, que explicaba el desarrollo intelectual**

- 1º. Los procesos de maduración biológica que constituye la base para el progreso intelectual.**
- 2º La experiencia adquirida por el sujeto en sus intercambios con el medio físico**
- 3º. La explicación del desarrollo intelectual donde hace referencia a la interacción del sujeto - medio social y lenguaje.**
- 4º. Lo anterior organiza y coordina entre sí el equilibrio o autorregulación.**

**De acuerdo a estos factores, Piaget determinó cuatro estadios evolutivos, el primero, de inteligencia Sensoriomotriz, llamado: período Sensoriomotor, porque utiliza sus sentidos y sensaciones para conocer el mundo y actuar en él, comprende aproximadamente del nacimiento a los dos años de edad**

**El segundo período es el Preoperatorio, que comprende entre los dos y los seis años de edad, resulta ser el más importante para la perspectiva del presente trabajo, ya que los niños preescolares se encuentran en esta etapa, aquí aún no se discrimina el mundo interior y el universo físico, por lo tanto su pensamiento es egocéntrico, esto es, no pueden ver los problemas, ni las situaciones, desde el punto de vista de los demás, tienden a centrarse o enfocarse en un aspecto de una situación, sin prestar atención a la importancia que pudieran tener los otros aspectos. Se inicia este período, cuando el niño sabe usar símbolos como el lenguaje. El pensamiento tiende a ser demasiado concreto e irreversible**

**El tercer período es el de la Inteligencia Operatoria, conocido como las operaciones concretas, que comprende entre los seis y los doce años y el**

**pensamiento es intuitivo prelógico. Los niños empiezan a pensar en forma lógica, a clasificar según varias dimensiones y a entender los conceptos matemáticos**

**El cuarto y último período es de las Operaciones Formales, es decir, la Inteligencia operatoria formal, donde se exploran las soluciones lógicas de los conceptos abstractos y concretos, abarca de los doce a los quince años aproximadamente (García, J., 1991; Graig, G., 1994)**

**Los períodos o estadios se caracterizan por una estructura definida en términos algebraicos o lógicos, donde el niño asimila los conocimientos de lo más sencillo a lo más complejo y el nivel de complejidad está determinado por lo logrado anteriormente**

**La estructura es un concepto clave en la obra de Piaget, se refiere a instrumentos conceptuales, construcciones teóricas que permiten dar cuenta de la interrelación entre las diferentes conductas en un momento determinado y la organización que se encuentra en las mismas. (García, 1991)**

**Esta postura teórica es funcional por el énfasis que manifiesta en la adaptación, es estructural por la insistencia que indica en la organización de sistemas cognitivos, es decir, su interés principal es la estructura del pensamiento y de orientación hacia un contenido, en cuanto que toma el comportamiento como su dato básico, sin embargo, ha sido criticada sobre todo por considerársele de forma un tanto rígida en su descripción del desarrollo por etapas tan definidas y dirigir poca atención a las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo, así como por definírsele en términos algebraicos o lógicos y sobre los métodos clínicos de interrogación que empleó en sus investigaciones, (Fitzgerald y col., 1981; Biber, B. 1986) En general, su valiosa aportación a la Psicología Infantil, sobre los principios en defensa de la libertad, la individualidad y el respeto a los niños, sigue teniendo vigencia y actualmente ello es retomado y aplicado por los Programas de Educación Preescolar de la Secretaría de Educación Pública en México, donde el principal objetivo de acuerdo al Artículo Tercero Constitucional,**

es, "la educación que se imparta tenderá a *desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano*".

Ninguna teoría del desarrollo, hasta el momento, ha podido explicar toda la conducta humana, bajo un mismo enfoque. Algunos estudian las áreas del desarrollo de acuerdo a las capacidades perceptuales o del pensamiento, otras desde la perspectiva de la sexualidad, el afecto o los aspectos sociales. Por ejemplo, Piaget fundamentó su perspectiva del desarrollo en la estrategia del pensamiento, la concepción freudiana mostro una perspectiva determinista de la naturaleza humana. Se fundamentó en que los impulsos biológicos, como el sexo y la agresión constituían las fuerzas primarias que regían la conducta humana y describía cinco etapas básicas en el desarrollo.

Más tarde Erik Erikson (en Graig 1994) basándose en los fundamentos de la teoría freudiana, propuso un modelo del desarrollo en el ser humano pero con una perspectiva psicosocial y afectiva. Describe ocho etapas que abarcan todas las edades de la vida, desde la niñez, hasta la edad adulta. considera que en cada fase del desarrollo las capacidades de experiencia determinan los ajustes al ambiente social y a sí mismo. Estos ajustes que se realizan en cada etapa pueden alterarse o invertirse más tarde. Por ejemplo: un niño que careció de afecto durante el período de lactancia, puede crecer normalmente si recibe mayor atención afectiva posteriormente.

Las etapas propuestas por Erikson amplían los impulsos que ocurren en la persona y la forma en que estos son tratados por los padres.

La primera etapa, llamada *Confianza frente a desconfianza*, abarca aproximadamente del nacimiento al año de vida. Describe que de acuerdo a la atención y afecto que recibe el lactante durante los primeros meses de vida, se formará una impresión global de un mundo seguro y confiable, es decir, llega a conocer la confiabilidad básica del ambiente, o por el contrario, si recibe estrés, dolor y amenazas, aprenderá a percibir su medio ambiente como impredecible y poco confiable.

La segunda etapa es *Autonomía frente a vergüenza y duda*.- Entre el primer y tercer año de vida, los niños comienzan a caminar, ello les permite desplazarse y descubren su cuerpo, aprenden a controlarlo. Cuando logran hacer las cosas sin ayuda, adquieren una sensación de seguridad en sí mismos y de autocontrol, pero si fracasan en sus intentos de manera consecutiva y se les castiga o etiqueta como torpes aprenden a sentir vergüenza y desconfían de sí mismos

La tercera etapa, *Iniciativa frente a sentimientos de culpabilidad*.- Los niños de cuatro o cinco años de edad, descubren como funciona el mundo y cómo pueden influir en él. Inicia la capacidad de tomar iniciativas para realizar preguntas sobre el mundo. Si sus exploraciones, proyectos y actividades generalmente tienen éxito, aprenden a tratar con la gente y las cosas en forma constructiva, pero si se les critica o castiga con severidad, aprenden a sentirse culpables por algunas de sus acciones

La cuarta etapa, *Industria frente a inferioridad*.- Abarca de los seis a los once años, durante esta etapa los niños adquieren numerosas destrezas y competencias en la escuela, en el hogar y en su sociedad, por lo que se enriquece el sentido del yo. La evaluación negativa acerca del yo, en comparación con otros, resulta perjudicial en estos años.

La quinta etapa, *Identidad frente a difusión del ego*.- Antes de la adolescencia, el niño aprende diferentes papeles o roles, el de ser estudiante, hermano mayor o menor, deportista, político, religiosos entre otros. Resulta importante en esta etapa integrar estos papeles en una identidad congruente, ¿Quién es? ¿Qué será?, es la búsqueda de propios valores y actitudes básicas. Si no logra integrar una identidad central, si tiene un sistema de valores opuestos, el resultado es lo que Erikson llamó, difusión del ego.

La sexta etapa, *Intimidad frente a aislamiento*.- Se presenta en los últimos años de la adolescencia y a principios de la edad adulta, Erikson refiere la intimidad como la capacidad de compartir el yo con otra persona de uno u otro

sexo, el encontrar a la pareja, sin miedo de perder la propia identidad. Ello puede verse afectado por la resolución de las cinco etapas anteriores.

En la séptima etapa, *Creatividad frente al aislamiento*.- En la adultez, una vez que los conflictos anteriores han sido resueltos en parte, se está listo para concentrarse más plenamente en la ayuda a los semejantes. Según Erikson, es la etapa de mayor creatividad en el ser humano. La gente puede encauzar sus energías, sin conflicto alguno hacia la solución de problemas sociales, pero si no se resuelven los conflictos anteriores, se presenta una preocupación por la salud y el bienestar entre otras cosas.

En la última etapa propuesta por Erikson, *Integridad frente a desesperación*.- que la ubica en las últimas etapas de la vida, siendo normal que las personas reflexionen sobre sus vivencias y juzguen sus logros, si ello les satisface, experimentan una sensación de integridad, de lo contrario, sobreviene la desesperación. Esta etapa constituye un producto acumulativo de las anteriores.

Las etapas del desarrollo descritas por Erikson, proporcionan a los padres pautas a utilizar en sus disciplinas correctivas del hogar, puede apoyar para el incremento de la autoestima, libertad para tomar iniciativas, sentimientos de seguridad en sí mismo lo que permitirá un desarrollo sano, afectivo y creativo en los hijos.

Todas las teorías mencionadas, aunque bajo diferentes enfoques, muestran una perspectiva similar; consideran al ser humano como una estructura genética que madura continuamente y que actúa de acuerdo a la estimulación recibida por el medio ambiente. (Lewis, 1985, Graig, 1994)

### **1.2.1. Áreas del desarrollo en el preescolar.**

El desarrollo infantil es un proceso complejo, porque ocurren infinidad de transformaciones a nivel físico, afectivo y cognitivo, observables en diferentes

conductas, esto se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social.

El niño inicia sus primeras experiencias con el mundo en relación a lo que le proporcionan las figuras cercanas de la familia, padres y hermanos ampliándose más adelante con la influencia de otras figuras como familiares, amigos y maestros, así, las experiencias y relaciones se hacen cada vez más diversas en todos sentidos, por los afectos de otras personas, por los ámbitos de la sociedad y su ingreso a la escuela.

Aunque el núcleo afectivo primordial, sigue siendo el constituido por el padre, la madre y los hermanos, el mundo exterior, así como los objetos y las situaciones que viven, representan un objeto de curiosidad, para explorar y conocer. Es así, como se inicia la formación del conocimiento y la de otras áreas del desarrollo (Fitzgerald y Col., 1993)

#### **1.2.2. El Desarrollo Cognitivo.**

La cognición se puede definir como la adquisición, conservación y utilización de los conocimientos en general. Esto es, que toda operación cognitiva se caracteriza por la recepción, el almacenaje y el procesamiento de información. Los procesos cognitivos son aquellos mediante los cuales se logra el conocimiento acerca de los objetos externos, de sí mismo y de las relaciones más sobresalientes que se dan entre sí y los objetos, por medio de las sensaciones, las percepciones, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación y la memoria entre otros. El pensamiento consiste en la combinación de signos y conceptos que el niño percibe por vía sensorial. Los sistemas sensoriales como la visión, la audición, y la cutáneo-motriz, sirven para la adquisición de habilidades perceptuales que progresan continuamente durante la niñez.

En la etapa preescolar se observa un enriquecimiento en la experiencia sensorial, porque en el ámbito escolar se le enseña a observar y comparar características, lo que da lugar a la asimilación de las formas y el desarrollo de la imaginación, por la estimulación que recibe (Sarafino, 1991; Fitzgerald, 1993)

**La imaginación del preescolar está en función de la experiencia que recibe en la manipulación de diversos objetos que tenga a su alcance, del intercambio afectivo- cultural del adulto que se dirige a él y de las condiciones que se creen para lograr una educación sensorial.**

Las imágenes son reconstrucciones de experiencias sensoriales y se forman de la información almacenada en la memoria. La imagen es un instrumento de conocimiento y una representación mental, basada en las huellas de la memoria, de las percepciones de tipo auditivo, visual, táctil, olfativo, gustativo, registradas con anterioridad, que dependen de las funciones cognoscitivas. En sí la imagen permite evocar aquello que no está presente así como las emociones afectivas contenidas o relacionadas con el objeto o situación. Por ejemplo, la imagen de una madre cuidando a su hijo, puede evocar sentimientos de ternura y cariño, si ella muriera, su imagen seguiría en el recuerdo del sujeto al igual que la emoción afectiva con la que se relacionó. (Chateau, 1976; Arieti, 1993)

Las imágenes pueden ser clasificadas de acuerdo con su contenido, por ejemplo, las imágenes eidéticas, son las que aparecen especialmente en niños, que se refieren a formas tan vívidas como las reproducciones fotográficas detalladas de objetos antes percibidos; las imágenes hipnagógicas son reproducciones efímeras auditivas o visuales que le ocurren a algunas personas cuando están a punto de quedarse dormidas, las imágenes hipnopómpicas, son las que le ocurren a algunas personas al despertar de un sueño profundo; las post-imágenes constituyen una representación directa del estímulo, que se borran rápidamente, y sin nueva estimulación no se restablecen; las imágenes mnémicas también utilizadas en especial por los niños, dependen de la recuperación de representaciones de experiencias sensoriales almacenadas en la memoria, es un fenómeno común a todos los individuos, aunque la capacidad para formar imágenes claras y para combinarlas o manipularlas voluntariamente es diferente en cada persona.

Existen tantos tipos de imágenes como hay tipos de sensaciones, sin embargo, predominan las de tipo visual y auditivo. (Gregg, 1982; Arieti, 1993)

Dentro de las funciones más importantes que según Arieti (1993) se reconocen en las imágenes son "el mantenimiento de motivación para los objetos ausentes, la transformación de emociones, la formación simbólica y la formación de la realidad interna". Todas estas funciones desempeñan un papel decisivo en el proceso de la imaginación y la creatividad, debido a que la imaginación es un precursor de la respuesta creativa.

La imaginación es la ejercitación de las imágenes mentales a través de la asociación libre (Waisburd, 1996). Toda imaginación se compone de elementos tomados de la realidad, extraídos de la experiencia anterior, donde se hacen nuevas combinaciones y se modifican los elementos (Vigotskii, 1987).

Esta imaginación la expresa el niño a través de los juegos, los dibujos que realiza y los cuentos o relatos que inventa, ello es importante para el desarrollo del pensamiento productivo y creativo, ya que el individuo en general llega al conocimiento del mundo a medida que lo modifica. Por ello en cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone la imaginación (Rougeonille, 1974; Liublinskaia, 1984; Vigotskii, 1987; Sarafino y Armstrong, 1991; Arieti, 1993).

Por ejemplo, en la combinación de ideas conocidas o modificadas, Liublinskaia (1984) encontró que los niños de tres a cuatro años manifestaban la imaginación en forma de reproducir sucesos cotidianos, debido a que sus nociones son limitadas a esa edad, pero también introduce objetos imaginarios que le sirven para asimilar lo que le rodea; los niños de cuatro a seis años, representaban en sus dibujos barcos volantes, con mástiles y chimeneas, o en sus relatos, describían princesas que actuaban en el circo e iban de compras al mercado; hasta la edad de cinco o seis años el niño por lo general no se detenía a pensar acerca de lo que iba a representar, construir o con lo que iba a jugar. Su proyecto e ideas, nacía con la acción. En cambio, en el caso del adulto, usa la



**imaginación para crear nuevos objetos que en el futuro se puedan convertir en realidad, lo que le incita a la acción.**

**El desarrollo de la imaginación se caracteriza por la cantidad de imágenes o ideas que el pequeño emplea en sus juegos y relatos, lo cual aumenta con la edad. Así el hecho de combinar ideas, de incluir imágenes conocidas en producciones originales, refiere que la imaginación se convierte en respuesta creativa. (Liublinskaia, 1984; Arieti, 1993)**

**Por ello, entre más diverso y estimulante sea el contenido de las experiencias de vida, mejor resultará el proceso para el desarrollo cognitivo como efecto de las relaciones, conexiones y asociaciones con su medio físico y afectivo ( Vigotskii, 1987, Fitzgerald y col., 1993 Livón, 1994)**

**Piaget definió el desarrollo cognitivo como las acciones que impulsan al organismo hacia un estado de equilibrio, es decir hacia un estado de organización cada vez más complejo y estable. Entendiendo por organización la tendencia biológica a coordinar e integrar los procesos antes adquiridos para formar con ellos sistemas o estructuras a nivel motor, intelectual o afectivo.**

**En sus primeros años el niño se aproxima a la realidad sin diferenciar entre cosas, personas y situaciones, todo lo relaciona entre sí. Se va desarrollando en estructuras de conocimiento de la realidad, con elementos cada vez más diferenciados y susceptibles de ser conocidos y analizados. Según Gagné (1987) el aprendizaje cognitivo se inicia en las formas más simples del aprendizaje y comprende la adquisición de conceptos, reglas y habilidades para la solución de problemas. Mediante el aprendizaje de conceptos, el niño aprende o adquiere la capacidad de clasificar y organizar los estímulos; lo cual le permite encontrar las relaciones o reglas que se componen de conceptos. Los niños adquieren los conceptos concretos, y posteriormente conceptos y reglas abstractos, tales como el tiempo, el espacio y la causalidad. Estas no existen por sí mismas, sino en función de las experiencias personales. La memoria y evocación de los hechos es un referente constante de tiempo y lugar, mediante el cual el niño relaciona lo que**

vive cotidianamente, asociado a la significación dada por sus relaciones con otras personas. Considera que todo suceso gira alrededor de él, es decir, es egocéntrico y ve todo desde su muy particular punto de vista. ( Gagné, 1987; Sarafino y Armstrong, 1991)

En el niño preescolar existe un rápido crecimiento en el razonamiento y la estructuración de conceptos, a esta edad la principal incidencia en la conceptualización del mundo que le rodea se debe al lenguaje y a la aportación de sus relaciones con los demás. El lenguaje le beneficia, porque es el vehículo perfecto para la adquisición de nuevos conocimientos. Le permite plantear sus inquietudes y satisfacer su curiosidad sobre el mundo.

### **1.2.3. El Desarrollo del lenguaje.**

En esta etapa, el niño empieza a utilizar símbolos para representar objetos, lugares y personas del medio ambiente que no solo se manifiestan en el lenguaje, sino también en las representaciones dramáticas, la imitación y el juego. El acercamiento del niño a su realidad, de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja. La exploración y el juego en los niños, se relaciona con su desarrollo cognitivo, ya que con mucha frecuencia propicia el aprendizaje cognitivo, las habilidades sociales y la creatividad en los niños (Papalia, 1981; Sarafino, 1991)

Las relaciones humanas dependen de la comunicación simbólica mediante palabras. Se adquiere el lenguaje y los significados asociados a las palabras por medio de un proceso de aprendizaje que se efectúa a través de la interacción con otros en una comunidad determinada. El uso del lenguaje resulta fundamental para la transmisión de la cultura, costumbres y artes.

El desarrollo del lenguaje sigue una secuencia regular, las primeras palabras que pronuncia el infante aparece hacia el primer año de vida. El niño comienza entonces a hablar mediante oraciones de una sola palabra, a las que dan significado el lenguaje corporal y la entonación.

**Las características del lenguaje incluyen fonemas que se refieren a los sonidos básicos de una lengua, morfemas que son los sonidos mas pequeños con significado propio, sintaxis que comprende las reglas para combinar las palabras y la semántica entendida como el significado progresivo de las palabras. (Fitzgerald, col; 1993)**

De acuerdo al desarrollo del niño cambia la estructura del lenguaje al igual que las funciones del mismo, Piaget ( en Papalia, 1981) clasificó el lenguaje preescolar de acuerdo a dos categorías: egocéntrico o socializado.

El lenguaje egocéntrico se caracteriza por la autoexpresión del niño, consistente en la repetición de palabras y sílabas por simple placer que no toma en consideración el punto de vista del otro, no es comunicativo, tiene la función de repetir palabras y frases por un simple ejercicio verbal. El lenguaje forma parte de su actividad

El lenguaje socializado sirve para la comunicación, donde su rasgo principal es la direccionalidad, debido a que intenta ejercer una influencia sobre otros, toma ya un sentido para aprender a conocer el mundo y presentar informes, la mayor parte de su lenguaje consiste en solicitudes dirigidas al adulto, ello alienta la relación entre el niño y otras personas.

En la adquisición del lenguaje intervienen dos clases de procesos: 1.- el empleo real del término, que es cuando el niño responde verdaderamente a sus propias necesidades Ejemplo, cuando solicita agua, leche y 2.- su reconocimiento, cuando el niño utiliza la verbalización para estimular y dirigir la acción de los otros, por ejemplo, quiero comer, no me gusta esto.

La medida del desarrollo del lenguaje consiste en la cantidad de palabras que tiene el vocabulario infantil. A partir de los tres años, el lenguaje del niño se enriquece mucho y su pronunciación mejora. A los cuatro años, sus respuestas se complican, no le gusta repetir las cosas, pero puede mantener largas conversaciones donde mezcla a veces, la fantasía con la realidad. Hacia los cinco años y medio la pronunciación de las frases será prácticamente correcta. El niño

de esta edad habla mucho, todos sus razonamientos son verbales pero los irá interiorizando poco a poco. Sus preguntas con mucha frecuencia, se refieren a cosas que desconoce. Al principio de este periodo no sabe contar, pero habla tranquilamente de grandes cifras como si conociera su significado. Sin embargo, solo adquiere el dominio de los primeros números y su valor a los seis años, así como de la sintaxis o reglas de la gramática (Papalia, 1981, Fitzgerald y col., 1993)

#### **1.2.4. El Desarrollo Sensitivomotor.**

El control motor se desarrolla desde la cabeza hacia abajo y desde la espina dorsal hacia el exterior. es así como el bebé al tratar de sentarse en el suelo cae debido a que las piernas todavía no son capaces de realizar la tarea que se les pide, pero después aprende a doblar la rodillas y deslizarse sobre su trasero, conforme aumenta la diferenciación del control muscular los niños de dos a cuatro años de edad pueden sentarse en diversas posiciones. El caminar sigue un curso parecido, el niño de un año mantiene un equilibrio inestable, al colocar los pies muy separados uno del otro, dirige los dedos de los pies hacia los lados y balancea los brazos, sus pasos son cortos y regulares; con las articulaciones rígidas y los pies sin buen apoyo por lo que las caídas son frecuentes, entre los tres y los cuatro años caminar se torna fácil, con mayor agilidad y naturalidad. (Fitzgerald y col., 1993)

En los años preescolares aumentan considerablemente las destrezas motoras, se van mejorando y puliendo los movimientos adquiridos en las etapas anteriores, existe una mejor coordinación de los músculos mayores y menores, así como de la coordinación visomanual. Tiene gran capacidad de movimientos: corre, salta, trepa, suele estar siempre alegre y desarrolla actividad constante mediante el juego, el cual le sirve para perfeccionar sus movimientos.

Aunque las actividades motoras gruesas ocupan buena parte del tiempo del juego del niño pequeño, se dan también "periodos de tranquilidad". Durante estos periodos de quietud, los niños de edad preescolar intentaran dibujar con

de esta edad habla mucho, todos sus razonamientos son verbales pero los irá interiorizando poco a poco. Sus preguntas con mucha frecuencia, se refieren a cosas que desconoce. Al principio de este periodo no sabe contar, pero habla tranquilamente de grandes cifras como si conociera su significado. Sin embargo, solo adquiere el dominio de los primeros números y su valor a los seis años, así como de la sintaxis o reglas de la gramática (Papalia, 1981. Fitzgerald y col., 1993)

#### **1.2.4. El Desarrollo Sensitivomotor.**

El control motor se desarrolla desde la cabeza hacia abajo y desde la espina dorsal hacia el exterior, es así como el bebé al tratar de sentarse en el suelo cae debido a que las piernas todavía no son capaces de realizar la tarea que se les pide, pero después aprende a doblar la rodillas y deslizarse sobre su trasero, conforme aumenta la diferenciación del control muscular los niños de dos a cuatro años de edad pueden sentarse en diversas posiciones. El caminar sigue un curso parecido, el niño de un año mantiene un equilibrio inestable, al colocar los pies muy separados uno del otro, dirige los dedos de los pies hacia los lados y balancea los brazos, sus pasos son cortos y regulares, con las articulaciones rígidas y los pies sin buen apoyo por lo que las caídas son frecuentes, entre los tres y los cuatro años caminar se torna fácil, con mayor agilidad y naturalidad. (Fitzgerald y col., 1993)

En los años preescolares aumentan considerablemente las destrezas motoras, se van mejorando y puliendo los movimientos adquiridos en las etapas anteriores, existe una mejor coordinación de los músculos mayores y menores, así como de la coordinación visomanual. Tiene gran capacidad de movimientos: corre, salta, trepa, suele estar siempre alegre y desarrolla actividad constante mediante el juego, el cual le sirve para perfeccionar sus movimientos.

Aunque las actividades motoras gruesas ocupan buena parte del tiempo del juego del niño pequeño, se dan también "periodos de tranquilidad". Durante estos periodos de quietud, los niños de edad preescolar intentaran dibujar con

crayones o pinturas, otorgándole nombre a sus dibujos, los cuales explica durante o después de su ejecución, con el mismo entusiasmo y dedicación que le brinda al juego más activo. Dentro de las capacidades que adquiere durante los tres años es su gusto por jugar con agua, prefiere tocar y manipular los juguetes, le fascina todo lo que se mueve, se balancea o produce sonidos, le atraen los libros con dibujos, aunque la mayor parte del tiempo prefiere jugar solo. A los cuatro años es capaz de explicar las cosas que hace durante el día, imita, finge, presta más atención a los sonidos, canta y experimenta con la imaginación y la fantasía. Ahora juega con otros niños durante lapsos más largos.

A los cinco años se interesa por el significado de las palabras, pide aclaraciones a sus dudas, entiende las normas de los juegos, tiene aficiones coleccionistas y empieza a utilizar ciertas herramientas para ayudarse en sus actividades, como el manejo de cubiertos. Y a los seis años, el niño manifiesta mayor fuerza, velocidad y coordinación de sus movimientos, su carrera se parece al del adulto, intenta buscar mayores retos y se puede fomentar una apreciación temprana de la capacidad física como es el ejercicio o la práctica de algún deporte. (Papalia, 1981; Sarafino y Armstrong, 1991)

#### **1.2.5. El Desarrollo Afectivo y Social.**

La socialización es el proceso de adquisición de una concepción del mundo y en general de una cultura a la cual se pertenece. El niño la adquiere a través de su interacción con los adultos, es así como procesa lo que advierte en la conducta de los familiares cercanos y después de los miembros de la sociedad que le rodea, donde extrae los sistemas de reglas en función de su experiencia particular y de sus propias capacidades de percepción e interpretación.

La familia, la escuela, la comunidad y los medios de comunicación, son agentes socializadores. La primera interacción social comienza en la infancia con la relación entre padres e hijos, expresados en los contactos visuales, la sonrisa y el afecto, que cambian significativamente conforme el niño desarrolla habilidades

físicas, cognitivas y lingüísticas. En la escuela sigue el proceso a nivel normativo y especialmente cognitivo, en ella se incluyen la relación con maestros, otros niños de su edad, las formas de enseñanza, las actitudes sociales hacia la educación, es aquí donde el niño aprende a conocerse y desarrolla el concepto de identidad. Los medios de comunicación influyen como un factor ambiental, que le ofrece formas de conducta diferentes a las propias, que se practiquen en otras regiones distantes a la suya, y todo esto, junto con la interacción de su comunidad, donde el proceso es recíproco o de intercambio, es decir, que en su relación se influyen mutuamente con las funciones que cada uno desarrolla, las expectativas y valores del grupo al que pertenece. (Papalia, 1981; Sarafino y Armstrong, 1991; Fitzgerald y col., 1993)

De acuerdo a las relaciones de los padres con sus hijos, en referencia a la expresión afectiva y al uso de las técnicas disciplinarias empleadas en el hogar, el niño adquiere normas y un estilo de interactuar con los demás, aunque no es el único factor determinante, como ya se hizo mención.

El desarrollo afectivo social, se relaciona con el desarrollo cognitivo, ya que el primero puede verse limitado en la etapa de los dos a cuatro años por el pensamiento egocéntrico, es decir, que en esta edad, el niño se relaciona con otros a jugar, pero la interacción es mínima. Con el progreso cognitivo, los niños llegan a captar los conceptos abstractos, comprender las reglas sociales cada vez mejor y simpatizar con los pensamientos o sentimientos de otras personas.

Los niños de cinco a seis años se vuelven más dispuestos a compartir y ayudar a otras personas, generalmente establecen amistades con niños de su mismo sexo y edad, así mismo gustan de visitar o hablar por teléfono a sus amigos por cuenta propia. Su sentido de autonomía progresa a medida que va eligiendo entre las muchas actividades que tiene a su alcance.

Dado que estas actividades, están a la medida de sus intereses y capacidades, tiene la oportunidad de experimentar muchos éxitos y con cada uno de ellos crece su confianza y mejora el concepto de sí mismo. A través del juego

con otros niños, tiene la oportunidad de cooperar en el logro de objetivos comunes y de desarrollar un rudimentario sentido de la comprensión de los sentimientos y anhelos de otros. Cuando la cooperación se torna conflictiva, aprende a hacer frente a las frustraciones, la ira y los sentimientos lastimados. Las experiencias preescolares son valiosas porque ayudan a los niños a aprender a tratar con otra gente tanto adulta como infantil. (Sarafino y Armstrong, 1991)

Actualmente existe evidencia en diversas investigaciones, de que la situación social y emocional durante los primeros años escolares afectan su rendimiento escolar futuro y los logros intelectuales. Los padres que tienen mayor tendencia a preguntar o pedirle información a los hijos, tienen mayor motivación para obtener conocimientos, habituarse a responder preguntas e inclusive a preguntarse a sí mismos sobre las situaciones que viven. Por ello el cariño e interés paternos ejercen fuerte influencia en estos años.

A partir de los factores genético y ambiental, se han derivado teorías sobre el desarrollo humano, como la propuesta por Piaget, o la de Erikson, el estudio de las áreas del desarrollo y sus diversos aspectos, entre los que se encuentran, el desarrollo sensitivomotor, cognitivo y el desarrollo afectivo-social, están relacionadas y son importantes para lograr una educación y orientación integrada.

El conocimiento del desarrollo psicológico, permite detectar las capacidades y limitaciones del niño en la etapa preescolar, así como influir, apoyar y orientar al niño en actividades que le proporcionen vivencias o estímulos suficientes para desarrollar sus respuestas tanto productivas como creativas, de manera natural y propia a sus capacidades, donde combine sentimientos y conocimientos con la acción.



*“Las personas creativas, son las que con sus ideas,  
transforman al mundo y renuevan la vida.”*

*Claudia Gallardo.*

*“Es mejor crear que ser un erudito. Crear es la  
verdadera esencia de la vida.”*

*R. Niebuhr.*

## CAPITULO DOS

# LA CREATIVIDAD

## CAPÍTULO DOS. LA CREATIVIDAD.

El constante avance tecnológico al que el ser humano se enfrenta, hace cada día más urgente la necesidad, para los psicólogos y profesionistas afines, de potenciar las capacidades y el desarrollo general de las personas, en busca de una mejor habilidad para dar soluciones originales y eficaces a los problemas que se viven, de lograr una mejor adaptación a las exigencias del medio y obtener la ansiada meta de disfrutar una vida más plena y creativa. De esta búsqueda de supervivencia y bienestar se requiere encontrar apoyos o mecanismos que permitan lograr los objetivos mencionados. Por ello la importancia de entender ¿Qué es la creatividad? ¿Cómo se logra estimularla? ¿Cuales son sus implicaciones educativas y sociales? y ¿Qué función tiene dentro del desarrollo y crecimiento psicológico?

### **2.1. Definiciones.**

La creatividad es una capacidad cognoscitiva, que se refiere a la forma peculiar o diferente de percibir, solucionar, actuar y transformar algún problema o circunstancia en cualquier campo de la actividad humana, ello depende de factores hereditarios, intelectuales y socioafectivos, considerando la etapa de desarrollo en que se encuentre la persona, de las habilidades desarrolladas, de la estimulación ambiental de las experiencias adquiridas y del propio potencial. Como concepto, ha sido estudiado desde distintos ámbitos, tales como la industria, la publicidad, la enseñanza, la ciencia, el arte, la psicología y otros. La diversidad de enfoques con que ha sido abordado el estudio de la creatividad, hace difícil y complicado el lograr una definición unitaria, aún dentro del campo de la psicología.

En la búsqueda de conceptos, para definir la palabra creatividad se ha asociado a términos afines, como: originalidad, genialidad, flexibilidad de pensamiento, descubrimiento de ideas, cosa extraordinaria, novedad,

**transformación, éxito, riqueza de alternativas, talento, inteligencia, imaginación creadora entre otros. (Beaudot, 1980; Matussek, 1984; Rodríguez Estrada, 1993; Espíndola, 1996)**

**Se exponen a continuación algunas definiciones, encontradas en diferentes contextos y épocas, a fin de observar el común denominador en cada una de ellas.**

**"Creatividad es la capacidad de hallar nuevas relaciones, la emergencia de conexiones nuevas"**

**Carl Roger (1961)**

**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."**

**Charles Vervalin (1962)**

**"La creatividad es la disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades en estrecha dependencia del medio sociocultural. Esta tendencia natural a la realización personal necesita unas condiciones favorables para expresarse"**

**Sillamy (1971)**

**"Es la capacidad de asociar, seleccionar, reestructurar, organizar y transformar las experiencias pasadas o la información recibida, en combinaciones únicas que dan lugar a producciones diferentes y nuevas, bien sean nuevas para el sujeto - autor, bien sean nuevas para su ambiente"**

**Editorial Santillana ( 1971)**

**"La capacidad de dar origen a cosas nuevas y valiosas; y la capacidad de encontrar nuevos y mejores modos de hacer las cosas"**

**Rodríguez Estrada (1985)**

**"Es algo más que un proceso o un enfoque, es una actitud mental que siempre está alerta y lista para convertir cualquier tipo de estímulos en una idea. Es la capacidad de ver las cosas de modo diferente."**

**Keil J. (1990)**

**"Creatividad es aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas."**

**Betancourt, Chibas, Sainz y Trujillo (1993)**

**"La creatividad es la aptitud o capacidad de:**

- a) centrar la atención en los aspectos precedentes ignorados de un problema.**
- b) percibir nuevas facetas de una apariencia habitual y**
- c) describir nuevas relaciones entre el objeto y el medio."**

**Livón Grosman (1994)**

**Tomando todos estos elementos en cuenta, observando los conceptos que más se repiten en las definiciones de los diferentes autores y de acuerdo con la dirección que encierra el presente trabajo, se propone la siguiente definición.**

**"Creatividad es la capacidad cognoscitiva que permite percibir y asociar diversidad de perspectivas de una idea o expresión, para producir construcciones diferentes o con nuevos significados."**

### **2.1.1. Niveles de Creatividad.**

A pesar de la infinidad de definiciones que pudieran encontrarse en los diferentes campos, es posible identificar un común denominador, en todas ellas existe, la idea de algo novedoso, de hacer algo nuevo; pero esto puede ser valioso para el individuo creador, para su medio social circundante o para la humanidad en general, de ahí que surjan niveles de creación.

Rodríguez Estrada (1995) refiere tres niveles:

- 1.- El nivel elemental o de interés personal y familiar.
- 2.- El nivel medio o de resonancia laboral y profesional.
- 3.- El nivel superior o de creación trascendente y universal

En el preescolar es posible estimular el primer nivel, ya que aunque sus conocimientos sean limitados, generalmente se asombra de todo cuanto percibe y "descubre" de su mundo.

Taylor (en Santillana, 1971) consideró que todo individuo tenía cierta capacidad creativa con diferentes formas de expresión, así mismo señaló cinco niveles de creatividad, comprendiendo el significado de nivel como la calidad, la intensidad, los efectos y repercusiones de las respuestas creativas, estas son:

- 1.- *Expresión*: entendida como la expresión espontánea, fuera de estereotipos y convencionalismos, donde importa el estilo individual, el modo de ser y afirmarse, no así la calidad de la producción.
- 2.- *Producción*: se refiere a la acción creadora, a la realización, sea artística, social, científica u otra donde el sujeto muestre el dominio sobre el material utilizado. Resulta esencial el dominio de la información o del instrumento.
- 3.- *Descubrimiento*: el proceso o la producción implica novedad en la forma de expresión. Lo nuevo lo es para el sujeto y para quienes no lo conocían antes.
- 4.- *Innovación*: consiste en la combinación o invención que altera y mejora lo conocido. Exige una reestructuración de lo conocido y una visualización diferente al considerar el resultado.

5.- **Emergencia:** surge de la actividad creativa, de la aportación novedosa o desconocida para la sociedad y cultura en que el individuo se desenvuelve.

De acuerdo a Taylor (en Santillana, 1971) ésta variedad de niveles permite a los educadores encontrar herramientas para estimular la respuesta creativa y considerarlas en el proceso educativo, para todo individuo en cualquier etapa de su vida

### **2.1.2. Estudios sobre la creatividad.**

A fin de comprender mejor el estudio de la creatividad, es conveniente revisar muy brevemente su historia dentro del campo de la psicología.

La creatividad, como tema de interés científico y filosófico surge apenas con los inicios de siglo XX

Los primeros estudios sobre la creatividad se enfocan a su medición, Guilford en 1978, refirió que Dearborn en 1899, elaboró una prueba concerniente a la "imaginación productiva", descubriendo que la inventiva, tenía cierta independencia de la inteligencia

Wallas en 1925, Rossman en 1931 y Patrick en 1935, efectuaron trabajos sobre la creatividad en relación al campo de la ciencia y el arte, encontrando todos ellos la existencia de pasos progresivos en el pensamiento creativo, aceptando la presencia de cuatro fases: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación.(Guilford, 1978; Beaudot, 1980)

Herbert Read (1942) se interesó en la expresión libre, refirió que "el niño empieza a expresarse desde el nacimiento". Read coincidió con Biber (1986) al considerar el juego como la expresión más evidente de creación libre en los niños y como la expresión más elevada del desarrollo humano

Guilford en 1956 elaboró un instrumento para medir la creatividad y de su aplicación, obtuvo varios factores, entre los del pensamiento creativo encontró: *Fluidez*, considerada como el número de ideas producidas en una tarea, que se subdivide en cuatro respuestas o subhabilidades: 1) Verbal.- se refiere a la rapidez en la producción de palabras diferentes, por asociación de un estímulo

dato. 2) Ideática - tomando como base un estímulo poco estructurado, se obtenía la capacidad para encontrar muchas ideas congruentes y originales. 3) Semántica y simbólica.- la palabra y el símbolo se asociaban por analogía y 4) Figurativa - como la asociación de imágenes.

*Flexibilidad*.- como la facilidad para abordar de diferente manera un mismo problema o estímulo, la cual la clasificó en tres subhabilidades: 1) Espontánea - entendida como la plasticidad y la elasticidad de pensamiento y de expresión, como lo opuesto a la rigidez 2) Adaptativa.- los cambios realizados en relación con el contexto. El individuo capta lo sugerido por el estímulo, descubre relaciones y se observan en aptitudes como la intuición, la inducción, la deducción y el análisis en el pensamiento divergente 3) Elaboración - entendido como el grado de desarrollo de las ideas producidas

*Originalidad* - como la habilidad que se manifiesta en respuestas imprevisibles, ingeniosas, poco comunes o estadísticamente infrecuentes. Estos criterios son subjetivos y son determinadas por el medio sociocultural.

Apoyándose en sus observaciones, Guilford (1978) elaboró una teoría del intelecto que toma en cuenta el proceso creador, representando al intelecto como un modelo de tres dimensiones: operaciones, productos y contenidos. En este esquema el pensamiento creador, se presenta como una operación de producción divergente y convergente. Guilford explicó, que la convergencia y la divergencia presentaban algunas características comunes: una y otra implicaban la generación de información nueva buscada por el sujeto

La mayor aportación de este análisis, es el reconocimiento de que la forma de resolver los problemas, no indican que un individuo tenga mayor o menor creatividad, sino las posibilidades de ser más o menos creativo.

Taylor en 1959 intentó describir la personalidad creativa en diversos campos como la ciencia y la cultura, a través de técnicas de entrevista y cuestionarios, encontrando características como: autonomía, independencia,



dominancia, auto-afirmación, auto-aceptación, facilidad de recursos, radicalismo y complejidad psicológica

Maslow en 1962 opinó que en la medida en que la creatividad implica procesos de construcción y unificación de tipo sintético, depende sustancialmente de la integración del carácter del sujeto. Describió a la creatividad, como sinónimo de salud psíquica, y a su vez, la salud psíquica como sinónimo de la autorrealización

En la década de los 60s, el Dr. Paul Torrance, examinó la manera en que el potencial creativo va modificándose en función de la edad en los niños y en los adolescentes; descubrió que el desarrollo creativo no se produce a un ritmo uniforme. En 1961, sugirió pautas para incrementar la creatividad en niños. Entre ellas propuso el respeto hacia las preguntas inusitadas o hacia las ideas fantásticas y creativas, el permitir el cometer errores, sin miedo a una evaluación, demostrar confianza en las propuestas y estimular las respuestas novedosas para que continúen dándose esas respuestas. Este es uno de los investigadores más prolíficos, ya que construyó y administró su "Test Minnesota de pensamiento creativo" a gran cantidad de niños, desde la edad preescolar hasta estudiantes de nivel bachillerato, por lo que sus resultados pueden considerarse muy fiables. (Hargreaves, 1991)

Lowenfeld (1972) se distinguió por sus trabajos de investigación con niños, especialmente con actividades pictórico-plásticas. Profundizó en las categorías analizadas por Guilford. Los cuatro tipos de factores que sugiere para el desarrollo de las habilidades creativas son: sensibilidad para los problemas, variabilidad, movilidad y originalidad; y cuatro capacidades personales como: redifinición de los problemas, análisis, síntesis y coherencia de la organización. Entre otras cosas observó que los niños creativos se adaptan rápidamente a los cambios inesperados y tienden a hacerlos constantemente en las funciones de los materiales y recursos con los que trabajan.

Weiberg en 1986 consideró que la creatividad puede observarse en las actividades cotidianas de toda persona, sin importar la edad y que los niveles elevados de creatividad surgen de una combinación de capacidades presentes en todo individuo, aunadas a técnicas especializadas relativas a un campo determinado y su nivel de motivación.

Para la década de los 80s surge una conciencia generalizada, en base a las investigaciones anteriores, de que todo ser humano cuenta con un potencial creador, semejante al de la inteligencia, susceptible de ser desarrollado. Según Saturnino de la Torre (1987), catedrático titular de didáctica de la Universidad de Barcelona, y quien ha dedicado más de veinte años a la investigación de la creatividad, en el campo de la educación, consideró que la capacidad creativa, irá decreciendo de no ser adecuadamente estimulada durante la niñez.

El Dr. Rodríguez Estrada (1990) pionero en México sobre el estudio de la creatividad en diferentes campos, considera que es de gran importancia para el desarrollo del ser humano el descubrir su propio potencial creativo y enfoca sus esfuerzos a proporcionar una gran cantidad de ejercicios prácticos para el desarrollo de la respuesta creativa

De acuerdo con esta revisión de autores, se observa que el abordaje de la investigación conservados en el ámbito de la creatividad se pueden clasificar en tres tipos:

El primero es la investigación psicométrica, cuyo interés se centró en evaluar la creatividad por medio de instrumentos de medida objetiva, estos se relacionaron con la inteligencia y los rasgos de personalidad. Esta corriente la constituyen principalmente los trabajos realizados por Guilford, 1956, por Torrance en 1962 y los de Mackinnon en 1962 relacionados con la personalidad creativa.

El segundo tipo, se refiere a las investigaciones sobre la personalidad creativa, que intentaba determinar los rasgos característicos de la personalidad de los individuos reconocidos como creadores eminentes, en el campo artístico o

científico. Los métodos usados fueron desde preguntas a compañeros, hasta adoptar juicios personales o utilizar Test psicométricos de análisis factorial, y también se estudiaron los factores que favorecían o inhibían la creatividad. Esta corriente la representaron: Barron en 1958, Mackinnon en 1963 y destacaron los trabajos de Basadur en 1987 y Agor en 1991.

El tercer tipo de investigaciones aborda la creatividad bajo un enfoque pedagógico o del desarrollo, es decir, que muestra interés por la forma en que surge, se fomenta o entrenan las habilidades creativas en niños y adolescentes. Intenta demostrar la eficacia de técnicas de enseñanza para el desarrollo de la creatividad de manera individual o grupal. Entre los autores preocupados en seguir ésta corriente se encuentran, Gowan, Demos y Torrance en 1967, Prince en 1970, Saturnino de la Torre en 1987, Rodríguez Estrada en 1993 y Espindola en 1996.

La descripción de estos estudios presenta un panorama general para los investigadores que se interesen en el tema, ya que permite conocer algunos de los antecedentes de los estudios en creatividad llevados a cabo, de buscar nuevos campos de estudio, e integrar una concepción de la creatividad. (Guilford, 1978; Torrance, 1979; Beaudot, 1980; Clark, 1988; Betancourt y col. 1993 y Hargreaves, 1993; Espindola, 1996)

## **2.2. Teorías sobre la Creatividad.**

Diversas escuelas psicológicas se han interesado en establecer teorías sobre la creatividad, describiéndola desde diferentes puntos de vista, se puede encontrar entre ellos, la concepción asociacionista, la psicoanalítica, la humanística y la cognoscitiva. Para fines del presente trabajo, solo se revisarán dos enfoques, la Teoría de la Gestalt, que es una de las teorías donde se toma en cuenta el aspecto de la creatividad para el crecimiento personal, y la Teoría Cognoscitiva, que fundamenta la forma de adquirir y construir el conocimiento, que por tanto proporciona pautas para elaborar respuestas creativas.

### **2.2.1. Teoría de la Gestalt.**

Gestalt, es un término alemán que no tiene equivalente exacto en español; su mejor traducción es configuración, estructura o forma. El concepto dentro de la teoría podría definirse como, una agrupación de estímulos que no son fruto del azar. Así, a la identificación del conjunto, de la totalidad, que supera el simple reconocimiento de los elementos o los signos, por parte del observador, se le llama Gestalt

La teoría tiene su origen en Alemania entre los años de 1910 y 1912, con Max Wertheimer, quien se oponía a las antiguas concepciones acerca de la adquisición del conocimiento y estructura una nueva corriente, considerando que las asociaciones de elementos forman un todo, es decir, que la mente opera por estructuras, por totalidad (Moreno, G. 1980)

En general, la teoría de la Gestalt estudia las experiencias visuales del individuo, las formaliza y postula dos leyes: la ley de la apariencia (la cual afirma que los elementos de un objeto se definen en términos de su relación con la percepción global del objeto) y la ley de la preferencia (la cual afirma que las formas tienden a percibirse con características de estabilidad y claridad, en detrimento de las características opuestas). Estos conceptos permiten pasar de la percepción al pensamiento al organizar las experiencias del sujeto, en perspectivas armónicas y totalizadoras. (Livón, 1994)

Los psicólogos de la Gestalt, aportaron los procedimientos por los que el sujeto resuelve un problema, al identificar las características fundamentales de la situación y en relación a ello enfocar, desenfocar o reagrupar los elementos estructurales para llegar a una solución.

Los principales exponentes de esta teoría fueron: Köhler (1925), Kurt Koffka (1935), Katona (1940) y Duncker (1945) entre otros, quienes pusieron en relieve los procesos organizadores que se llevan a cabo entre el estímulo y la respuesta. Dichos procesos modelan la forma como característica primordial de la percepción. (Moreno, G., 1980; Livón, G. 1994)

Los estudiosos de esta corriente mencionan que la resolución de problemas es la capacidad de discernir todas las posibles soluciones de un problema en una forma nueva. Mencionando dos tipos de pensamiento, a saber:

- 1) *Productivo*; basado en la creación de soluciones y
- 2) *Reproductivo*; que consiste en la aplicación de soluciones anteriores a un problema nuevo

A partir de estas formas de pensamiento, refiere al proceso de creatividad como la integración y síntesis de una serie de estímulos que se estructuran en armonía y equilibrio para dar soluciones de una forma nueva. Considerando a la creatividad como la disposición para crear, que existe en todos los individuos como un estado potencial sin importar la edad y que se encuentra en estrecha dependencia con su medio sociocultural.

De acuerdo a la teoría de la Gestalt, existe una tendencia natural a la realización personal, pero se necesita de condiciones favorables para que la creatividad se exprese y estructure nuevos esquemas, aunque no explica lo que motiva al individuo a romper esquemas rígidos y a recrear nuevos.

La psicología de la Gestalt, desempeña un papel importante, al reforzar el concepto de que el individuo tiende por naturaleza a solucionar en forma creativa los problemas que se le presentan y que esta tendencia es susceptible de ser estimulada sin importar la edad. (Santillana, 1971; Moreno, 1980; Livón, 1994)

### **2.2.2. Teoría Cognoscitiva.**

Al final de la década de los años cincuenta, apareció esta teoría acompañada del creciente interés de los psicólogos en el estudio de los procesos de alto nivel de los organismos, en particular de los procesos superiores como el pensamiento, la solución de problemas, imaginación, memoria, funciones y desarrollo del lenguaje, actitudes, creatividad, formación de conceptos y toma de decisiones.

La teoría cognitiva considera al ser humano en interacción activa con el medio. Para estos teóricos el hombre de cualquier edad es una persona integrada, capaz de planear y hallar la solución de un problema.

Esta postura permite explicar que el conocimiento, las creencias, las actitudes y los valores parecen desempeñar una parte considerable en el comportamiento humano. (Graig, 1994)

Los exponentes de esta corriente son: Maltzman, 1955; Ausubel, 1958; Chomsky, 1959. Así mismo, la obra de Jean Piaget (1971) constituye el antecedente más importante del cognocitivismo contemporáneo.

Matzman y Chomsky se enfocaron a la investigación de la solución de problemas, de problemas de aprendizaje y de formación de conceptos.

La concepción de Piaget sobre el desarrollo cognitivo ha representado un gran estímulo para la investigación. Básicamente la teoría trata de mostrar, como un niño en sus años de formación evoluciona cognocitivamente en relación con una variedad de problemas de razonamiento. Recalca la importancia de las experiencias sensoriales y perceptuales para las primeras etapas del desarrollo intelectual.

Piaget (1971) consideró que, la conducta del individuo está regida por dos procesos, la asimilación y la acomodación. El proceso de asimilación consiste en el manejo que hace el individuo de su ambiente sin cambiar el mismo, en tanto que el proceso de acomodación, el individuo cambia para poder cumplir con las exigencias del ambiente. La creatividad bajo este enfoque, forma parte del proceso de acomodación, al dar origen a respuestas novedosas con el fin de asimilar estructuras existentes.

Estudiosos de esta corriente consideraron que el desarrollo cognitivo ocurría como respuesta a una gama diversa de estimulación, que era preciso incorporar, acomodar, ajustar y reconciliar. Consideraban que entre más variable fuera el ambiente que rodeara al individuo, -que existieran más experiencias sensoriales-, mayor sería el nivel de estimulación y se observaría mayores

**beneficios en la habilidad para resolver problemas. (Ausubel, 1978; Klausmeier, 1978)**

De acuerdo a esto, Ausubel (1978) sustentó que la creatividad era la obtención de una solución original y que para que se realice una actividad creadora, requiere de una gran capacidad de síntesis y abstracción. Este autor reconoció que el preescolar es capaz de adquirir abstracciones primarias (conceptos) y de entender, emplear y manipular significativamente tanto abstracciones primarias como relaciones entre éstas, para tratar de resolver problemas. Los conceptos primarios, son aquellos cuyos significados el niño aprende en relación con las experiencias prácticas, con el contacto directo y la manipulación de los objetos.

Las aportaciones más importante de la teoría cognoscitiva son, sus investigaciones en el campo educativo y la formulación de estrategias para la solución de problemas creativos. Una de estas formulaciones es la propuesta hecha por Davis y Houtman (en Klausmeier, 1978) quienes describen una secuencia de cuatro pasos para la solución de problemas creativos. 1) entender claramente el problema y plantearlo en forma general, 2) hallar los principales tipos de solución, 3) encontrar ideas específicas para cada solución y 4) escoger las mejores ideas.

Bajo estos enfoques, los padres de familia, educadores e interesados, pueden encontrar fundamentos, estrategias y métodos aplicables a la vida cotidiana, para estimular las respuestas creativas.

### **2.3. El Proceso Creativo.**

La creatividad en la vida del hombre, es la substancia de la misma cultura y del progreso, por ello resulta importante conocer su proceso.

El proceso creativo se refiere, a la secuencia existente entre la interrogante de un problema y el producto final, esto puede variar en complejidad y duración, dependiendo de las habilidades de cada persona, debido a que se basa en la

**capacidad de generar hipótesis, de hacer combinaciones y asociaciones de ideas, en busca de nuevos caminos y alternativas. (Arieti, 1993; Livón, 1994)**

Según Rodríguez Estrada (1995), el proceso creativo generalmente implica:

- una estructuración de la realidad.
- una desestructuración de la misma y
- una reestructuración en términos nuevos

Esta implicación puede extenderse a todos los campos donde pueda intervenir la creatividad, sea científico, artístico, educativo o empresarial.

La creatividad es un proceso que posee una dimensión temporal, es decir, puede ser largo o breve el tiempo de proceso, lo cual depende del ritmo de cada individuo y lleva consigo, originalidad, capacidad de adaptación y cierta realización. En ella se pueden distinguir diferentes estadios o fases, que manejan de forma similar algunos autores. Por ejemplo, Wallas (en Guilford, 1978) encontró durante sus investigaciones que el pensamiento creativo presentaba cuatro etapas, a las que denominó:

- 1) *Preparación*.- consistente en la acumulación de información que sería utilizada para la realización de obras nuevas
- 2) *Incubación*.- en ésta etapa se indaga, se explora, se descubre y se perfeccionan las habilidades básicas, para llevar a cabo la obra, seleccionando las mejores ideas.
- 3) *Iluminación* - se refiere al darse cuenta de, la razón, la solución, la forma, para elaborar algo creativo
- 4) *Verificación* - la etapa final, donde se someten a comprobación las ideas anteriores con la práctica

Estas etapas fueron retomados por investigadores como Patrick y Rossman (en Guilford, 1978) para comprobar el proceso creativo, reportando en sus resultados que estas etapas se presentaban generalmente en cualquier proceso creativo aunque el orden descrito por Wallas podía variar.



Por su parte Lowenfeld (1972) señaló que la creatividad es "un proceso activo, que se manifiesta en la acción y realización de cosas productivas." Con base a sus investigaciones, consideró que los aspectos que dan origen a la creatividad eran:

- a) factores genéticos, los cuales son importantes, pero no decisivos, debido a que todo individuo, tiene la posibilidad de la creación
- b) por medio del juego, el niño suele expresar su creatividad.
- c) los factores medio ambientales y educacionales influyen directamente sobre la capacidad del individuo, pudiendo ser esta positiva o negativa.
- d) el educador tiene un papel decisivo en el desarrollo de la capacidad creativa en el niño

Las investigaciones de Lowenfeld (1972) se enfocaron al ámbito educativo, proponiendo las actividades artísticas y el juego como herramientas para el desarrollo del potencial creativo en los niños

Es una idea generalizada que en los niños el deseo de experimentar, de descubrir y de conocer, es algo natural y espontáneo, que se puede potenciar para desarrollar en ellos el proceso creativo

De acuerdo a ello Taylor (en Gowan, Demos y Torrance, 1967) sugirió que para estimular el proceso creativo, se debía preparar y asignar, algunos problemas como tarea en casa para ejercitar el pensamiento y estimular a los niños o jóvenes a jugar con sus ideas. Consideró que el proceso creativo era de "naturaleza intuitiva" y que tenía implícito un trabajo de la mente, previo a la expresión o manifestación de esos pensamientos.

Retomando los pasos del proceso creativo descritos por Wallas, Taylor describió cuatro momentos en el proceso del adulto:

1er. Momento - de "*esfuerzo mental* " , consistente en un trabajo preparatorio de búsqueda informativa y original del problema.

2º Momento - "*periodo de incubación o gestación*"; la búsqueda de una idea.

3er. Momento - "*la iluminación*", el surgimiento de algunas ideas, y

**4º. Momento** - *“del esfuerzo deliberado”*; que incluía la elaboración, revisión de las ideas y verificación de las mismas.

A partir de ello, propuso pautas para favorecer el desarrollo de la creatividad dentro del aula, por ejemplo; el estimular a los estudiantes a que jugaran o combinaran sus ideas, permitirles dejar que su atención fuera difusa y selectiva, en lugar de concentrada y dirigida, así como buscar constantemente nuevos proyectos

Interesado en el proceso creativo, el Dr. Rodríguez (1985 y 1995) de acuerdo a sus observaciones y experiencias en el campo, propone seis etapas:

- El cuestionamiento
- El acopio de datos
- La incubación
- La iluminación
- La elaboración.
- La comunicación.

El cuestionamiento consiste en la percepción de un problema, del interés profundo de un tema dado, que despierta curiosidad, lo cual abre un periodo de hábitos de reflexión, de dudas, de expectativas y de deseo de investigar.

El acopio de datos, una vez surgida la inquietud y con el propósito de investigar, se busca la información existente. Esta etapa es de observación, viajes, lecturas, experimentar y de conversaciones con personas conocedoras del tema, donde el individuo procura el mejor material para trabajar.

La incubación y la iluminación, son etapas que Rodríguez (1995) considera juntas por encontrarlas relacionadas entre sí. La primera puede considerarse como la elaboración de toda la información acumulada y la iluminación como el punto de emergencia, del surgimiento de las nuevas ideas. Cabe hacer mención que no todas las personas experimentan con la misma intensidad estos fenómenos

La elaboración es el paso de la idea luminosa a la realidad externa, consistente en la demostración de la hipótesis, el llevar a cabo la idea al campo real.

La comunicación, es una reacción natural y espontánea que indica que el proceso creativo necesita concluir con un reconocimiento o juicio al trabajo realizado, en la búsqueda de trascender a través de la aceptación por parte de los demás

Es importante mencionar que cada persona experimenta en forma distinta la secuencia de las etapas del desarrollo creativo, ya que al ser cada uno diferente se manifiesta en forma distinta. El conocer estas fases, permite a padres y maestros la utilización de principios psicopedagógicos para una enseñanza creativa (Rodríguez, 1995)

También es conveniente mencionar que las respuestas creativas no siempre culminan en el éxito, debido a los elementos culturales, intelectuales y emocionales, vividos durante las etapas del desarrollo del individuo y a la tolerancia hacia la frustración ante los obstáculos que se presenten en cada momento de la vida

Moccio, F (1991) consideró a la creatividad en el campo artístico, como un "sentimiento de libertad que permite vivir un estado de transformación permanente". Para él, solo existían dos momentos del proceso creativo. Un momento activo y un momento receptivo, al parecer, la clave del mejor aprovechamiento de sí mismo. Consideró que el primer momento se caracterizaba por la actividad deliberada y voluntaria de un guía, a lo cual los seguidores respondían a las indicaciones o sugerencias, confiando en la pericia de quienes conducen la tarea. El segundo momento, que se revela cuando el trabajo sigue de manera positiva, como fruto de la preparación y actitud receptiva, construyendo a veces sorprendentes productos. De acuerdo a ello, la actitud receptiva, es la clave de las posibilidades de éxito en los entrenamientos para desbloquear lo creativo.

El proceso creativo ha sido analizado y definido por pensadores, artistas, filósofos, pedagogos y científicos que generalmente coinciden en las siguientes constantes a saber:

- preparación o recopilación de datos
- incubación, donde se maduran las ideas y las experiencias.
- iluminación, donde surgen las ideas o las soluciones.
- la elaboración o el trabajo de los detalles, donde se prevén los obstáculos o las objeciones y.
- la verificación de lo realizado, a partir de lo cual el individuo estructura o reestructura su respuesta o producto, como la consistencia del resultado

Cada uno de estas constantes, pueden variar en duración y complejidad, de acuerdo a las capacidades y potencialidades de cada persona

#### **2.4. Factores que favorecen o bloquean la Creatividad.**

Todo padre o educador que aspire a ser un facilitador del desarrollo creativo en los niños, debe conocer la existencia de situaciones o aspectos que frenan o incrementan esta capacidad, para ayudarse a atenuarlos o evitarlos.

Lo ideal es que cualquier niño esté ansioso por crear, por explorar, por experimentar o que desee inventar, sin embargo, algunos enfoques educativos, con rígidas disciplinas, factores ambientales o sociales poco estimulantes, conflictos familiares y afectivos, así como ambientes hostiles, constantes críticas a lo que se hace, inhiben el proceso creativo, además de afectar la autoestima del niño.

Torrance (1980) mencionó que el niño siente a veces miedo de exponer sus ideas por verse ridiculizado por sus compañeros y en ocasiones por los mismos maestros. Al reprimir constantemente las posibilidades de expresión, surgen los bloqueos para el desarrollo de la creatividad.

El enemigo del deseo de arriesgarse, de atreverse a hacer algo, que es el motor de la creación, es el bloqueo. Los bloqueos son actitudes negativas que impiden expresar el yo, son obstáculos que tienen una carga afectiva negativa,

que impide la expresión, la comunicación, la experimentación y la creación.

Simberg y Gullepsie (en Amegan, 1993) refieren bloqueos de orden perceptivo, sociocultural y emocional.

Las barreras perceptivas, indican la tendencia del individuo a percibir de manera estereotipada una situación o un problema. Ello puede deberse a:

- dificultad para aislar el verdadero problema de los demás problemas,
- el hecho de simplificar en demasía el problema o de reducirlo, ignorando así las variables ambientales o de otro tipo a los que se encuentra asociado
- la incapacidad para definir los términos del problema, en ocasiones el lenguaje causa esta dificultad
- el hecho de no utilizar los diferentes órganos sensoriales,
- la dificultad para formar y percibir generalidades de un concepto,
- la dificultad de distinguir entre causa y efecto.

Las barreras culturales, son las que provienen de las normas sociales, del conformismo, de las reglas de conducta comunitaria y de los esquemas de pensamiento desarrollados a través de la educación, cuando son de una concepción rígida o extremosa.

Las barreras emocionales, se refieren a la inseguridad causada ante situaciones nuevas y a una carga de tensión excesiva que puede convertirse en un impedimento para la acción, estas son:

- el miedo a equivocarse o hacer el ridículo,
- el hecho de aferrarse a la primera idea o solución que se presenta después de un buen tiempo de búsqueda infructuosa;
- la rigidez del pensamiento o la dificultad para cambiar de puntos de vista,
- el querer alcanzar demasiado pronto el éxito,
- la necesidad patológica de seguridad,
- la falta de perseverancia, y
- la falta de interés en llevar a cabo la solución del problema.

Amegan, S. (1993) describe también algunas condiciones desfavorables a la enseñanza creativa, como:

1. Falta de imaginación por parte del educador
2. Conformismo del educador y del alumno.
3. Planificación demasiado detallada y uniforme para todo individuo.
4. Preguntas cerradas planteadas por el educador.
5. Abuso de materiales pedagógicos
6. Abuso de los manuales escolares
7. Búsqueda del éxito y de la eficacia académicos antes que todo y a cualquier precio.

Betancourt, Chibas y col. (1993) consideran que se requiere de conocer las barreras que frenan la creatividad para luego aprender a eliminarlas y permitir que se exprese a plenitud el potencial creativo. Algunas de estas barreras son:

- *Ideas preestablecidas*, son las que constituyen un esquema referencial obtenido por experiencias anteriores
- *Escasez de tiempo*, se refiere a la falta de tiempo dedicado para permitir la combinación de información con la imaginación
- *Temor al ridículo*, refiere la falta de tolerancia a la crítica de otros por sus ideas o trabajos
- *Renuencia a abandonar el esfuerzo realizado* es difícil abandonar el tiempo y esfuerzo invertido para recomenzar en otra dirección novedosa
- *Facilismo*, resulta más cómodo seguir haciendo lo mismo que arriesgarse al cambio
- *Inseguridad*, como el miedo a lo incierto que genera ansiedad

Livón Grosman (1994) considera que actualmente existe carencia de personas creativas en todos los ámbitos, y que ello se debe principalmente a cinco factores.

- 1) El conformismo, este condiciona el pensamiento del individuo y lo lleva a evitar los riesgos intelectuales.

2) La especialización, donde el individuo desarrolla su función dentro de los límites de su materia

3) La falta de diálogo, que rara vez se practica, la comunicación con otros.

4) Miedo al inconsciente, la búsqueda de ideas y el enfrentarse a sí mismo no es tarea fácil

5) La rigidez de estructuralismos, entre ellos la social, que es causa y consecuencia de la manera de pensar que encierra el prejuicio e impide el cambio

Rodríguez Estrada (1995) cataloga los obstáculos en cuatro órdenes: físico, cognoscitivo, afectivo y sociocultural. Considera que éstos órdenes fácilmente se traslapan y a veces se confunden

1 De orden físico, se refiere a el medio monótono, estático, que puede ser tan enemigo de la creatividad como un medio inestable, tempestuoso, acelerado y caótico. En el primer caso, la pobreza de estímulos origina reacciones pobres, rutinarias perezosas y estereotipadas. En el segundo caso, la atención saturada y excesiva provoca parálisis en la acción

2 De orden cognoscitivo perceptual, se refiere al ambiente de prejuicios, dogmatismos, tradicionalismo, escepticismo y rechazo sistemático a lo nuevo que condiciona actitudes rutinarias, frías impersonales y apáticas

3 De orden afectivo, se refiere a los estímulos que congelan la creatividad de una persona tales como la inseguridad, los límites autoimpuestos, los sentimientos vagos de culpa, el hastío en el trabajo y la falta de autovaloración y aceptación a sí mismo.

4 De orden sociocultural, estos obstáculos incluyen las creencias, las tradiciones, la burocratización y las resistencias al cambio que por intereses de un grupo afectan el desarrollo y participación del individuo para modificar ambientes monótonos o rutinarios

Conocer los estímulos que bloquean la creatividad permite apreciar y asumir la responsabilidad de estas actitudes negativas en el desarrollo personal y

en el de los hijos, lo que impulsa a buscar los estímulos contrarios, es decir, aquellos que favorezcan e impulsen la recuperación del proceso creativo.

Gowan, Demos y Torrance (1967) sugirieron dentro del campo educativo las siguientes condiciones para desarrollar el potencial creativo:

- dotar el salón de clase de materiales que ayuden a desarrollar la imaginación;
- dejar tiempo para reflexionar y soñar despierto,
- impulsar a los alumnos a que anoten sus ideas,
- aceptar que los alumnos consideren diferentes aspectos de las cosas;
- premiar, en vez de castigar, la auténtica expresión individual;
- alentar a los alumnos a que jueguen con las palabras e ideas;
- demostrar afecto a los alumnos

Satumino de la Torre (1987) consideró algunos factores para favorecer el proceso creativo, y cada una de sus partes, en el ámbito educativo, describiendo entre ellos:

- *La fluidez o productividad*, donde los planteamientos abiertos estimularán la producción de abundantes ideas; la fluidez de asociación se potenciará en las relaciones entre hechos, conceptos, sucesos, palabras o imágenes. Recomendó los ejercicios de sinónimos, analogías, similitudes, metáforas y problemas de semejanzas como formas de potenciar las asociaciones.

- *La flexibilidad o variedad*, se traduce a la educación de la observación y atención para detectar las cualidades o atributos de las cosas que están alrededor, en varias dimensiones o diferentes puntos de vista. Se plantean actividades de combinar o transformar objetos cotidianos con elementos imaginarios.

- *La originalidad*, implica la producción de respuestas infrecuentes e ingeniosas a situaciones específicas. La mejor forma de potenciarla está en la flexibilidad del educador para aceptar y estimular las respuestas novedosas que los niños proponen. Pueden plantearse en actividades como redacciones de historias, composición de canciones, juegos y diseño de dibujos entre otras.



- *La elaboración*, que permite imaginar los pasos para verificar un plan propuesto. Sugiere cualquier actividad que requiera de planeación, como exposiciones de trabajos, visitas a determinados lugares o excursiones.

- *La inventiva*, se entiende como la capacidad para producir modelos constructivos, que se puede poner en práctica, al jugar con materiales para construir los instrumentos más elementales de las ideas propuestas.

Amegan (1993) consideró cuatro condiciones favorables para la enseñanza creativa. La primera una serie de condiciones intelectuales favorables como:

1. Crear dentro de la clase el ambiente y las situaciones propicias para un aprendizaje profundo y variado, ya que para poder crear se requiere de muchas ideas o experiencias personales.
2. Brindar a los alumnos numerosas oportunidades para utilizar sus conocimientos en la solución de problemas.
3. Crear situaciones abiertas de aprendizaje, es decir, situaciones en las que los alumnos no reciban respuestas prefabricadas, sino en las que deban más bien reunir hechos, evaluar y ordenar de diferentes maneras esos hechos para encontrar respuestas.
4. Planear las situaciones de aprendizaje de tal manera que exijan la participación.
5. Utilizar integralmente todas las materias escolares para favorecer el pensamiento divergente en el alumno.
6. Desarrollar habilidades intelectuales subyacentes al pensamiento creativo, como la percepción, la imaginación, la memoria y los conocimientos adquiridos.

Las condiciones físicas favorables en resumen son:

1. Equiparar de tal manera el salón, para que el alumno pueda explorar, manipular, descubrir, resolver problemas y trabajar con material nuevo y variado.
2. Asegurarse de que el material esté disponible en forma permanente y en el momento deseado.

**3. Asegurar que la organización de la clase permita el trabajo individual y de equipo.**

Las condiciones psicológicas y socioemocionales favorables consisten en:

1. **Instaurar una atmósfera física y mentalmente saludable:** con relaciones interpersonales armoniosas.
2. **Crear una atmósfera permisiva,** sin libertinaje.
3. **Mantener el nivel de motivación.**
4. **Tener una actitud favorable involucrándose en experiencias creativas.**

Toma en cuenta algunas condiciones pedagógicas favorables considerando que el educador debe ayudar al alumno a adquirir actitudes como:

1. **Aprender que, su actividad puede no ser de utilidad inmediata.**
2. **Que tal vez, no logre de inmediato aquello que se proponga.**
3. **Que puede no alcanzar la perfección.**
4. **Aislarse de vez en cuando para pensar.**
5. **Concentrar la atención en diversos detalles.**
6. **Aprender a tolerar la ambigüedad.**

Livón Grosman (1994) consideró que para liberar a la creatividad, se debe estimular lo insólito, para ello aconseja diversos métodos, entre los cuales, factibles de utilizar por padres y educadores se encuentran, los juegos de palabras, los rompecabezas, las adivinanzas, o cualquier método de asociación y de analogías. Para este autor, es de gran importancia un ambiente afectivo, que permita las expresiones espontáneas y una variedad de estímulos y experiencias.

Rodríguez Estrada (1995), considera que los facilitadores o impulsores de la creatividad son en cuatro órdenes y los describe de la siguiente manera:

1. **De orden físico.** Cuando se alternan periodos de intensa estimulación con periodos de calma y serenidad, se obtiene el clima propicio para asimilar, sedimentar e incubar las ideas.

2. **De orden cognoscitivo.** Considera que los padres interesados en un buen nivel intelectual, debe tener amplios intereses culturales y creativos, además

de mostrarse tolerantes al pluralismo de ideologías y a las vicisitudes que conlleva la práctica del ensayo y error.

3 De orden afectivo. La seguridad de ser aceptado, la confianza en las propias capacidades y la necesidad de logro deben ser estimuladas.

4 De orden sociocultural. Buscar oportunidades e intercambios de abundante información hace surgir una creciente vitalidad y estimulación. Es conveniente que los padres y maestros sepan delegar gradualmente responsabilidades

Y por último. Waisburd (1996) considera que las etapas de recuperación creativa son

- Actitud de apertura
- Conciencia del potencial creativo.
- Manifestación sin juicio de valor de los impulsos y motivaciones internas.
- Análisis de la formación creativa.
- Entendimiento de los bloqueos.
- Conocimiento de las posibilidades y limitaciones.
- Desarrollo de la imaginación y la fantasía.
- Recuperación creativa

En general los diferentes autores consideran que cualquier bloqueo o barrera que se detecte en la conducta creativa, puede ser superado por medio de técnicas o métodos que estimulen las habilidades cognitivas, tanto del pensamiento divergente como convergente y las experiencias en todos los campos de la actividad humana. Considerando también que el respeto y la libertad ante los sentimientos e ideas, facilita las respuestas creativas, por ello la importancia de conocer y trabajar con los medios de expresión verbal y no verbal.

## **2.5. Medios de Expresión Creativa.**

Expresión, es la capacidad de transmitir los pensamientos, ideas y conocimientos, así como de manifestar los sentimientos y deseos propios hacia otros seres, es una estructura de comunicación entre el entorno y el individuo.

La expresión posibilita la integración social, favorece la comunicación y desarrolla nuevas pautas de conducta. Su función en general, es la de establecer un puente entre la persona y el mundo que le rodea, permitiendo una mejor adaptación a la realidad.

Siendo la manifestación más natural del ser, la expresión nace con la vida, a través de los gestos, sonidos y juegos, sin embargo, difícilmente el niño puede diversificar su expresión, si no se le facilita el desarrollo de la motricidad, su habilidad manipuladora con los objetos, su capacidad perceptiva y se le estimula proporcionándole recursos para expresarse dentro de la etapa de desarrollo en que se encuentre. (Martínez y Delgado, 1984)

Toda la existencia del ser humano, está referida al mundo en que vive y condicionada por elementos externos, que muchas veces limitan en vez de favorecer las posibilidades de expresión.

Torrance (1979), Saturnino de la Torre (1987) y Livón (1994) entre otros autores, consideraron que todo individuo es creativo, que cada uno experimenta y aprende de la propia experiencia y se enriquece con la de otros. Por lo que se construye una historia personal que debe ser expresada según sus valores y percepción propia para enriquecerse a sí mismo y a su sociedad, ya que sin expresión no existe la comunicación.

Las formas de expresión son diversas, por ejemplo:

- *La expresión oral:* es la voz con la palabra que transmite el pensamiento, las vivencias y las emociones. Ello se adquiere por imitación al inicio y después mediante un aprendizaje que solo a través de la práctica puede alcanzar su nivel más alto.

- **La expresión escrita:** es la que transmite la historia, la cultura, las vidas y experiencias de personas, mediante textos gráficos, constituyen una de las manifestaciones más ricas del ser humano.
- **La expresión plástica:** es la manifestación de símbolos o esquemas gráficos como: el dibujo, la pintura, el modelado o cualquier otra técnica que sirva para experimentar con estructuras, reafirmar y plasmar vivencias, y desarrollar la creatividad.
- **La expresión corporal:** donde el cuerpo es el instrumento más valioso con el que cuenta el ser humano para expresarse, aunque pocas veces se repara en él, a través del cuerpo se aprende a reconocer y manejar el espacio, se percibe y descubre el mundo que lo rodea, lo cual resulta una fuente inagotable de experiencias que ayuda en la formación de una personalidad creativa. La expresión dramática se deriva también de la corporal. Entre este tipo de expresión se encuentran el teatro y la danza.

Toda actividad expresiva, implica el desarrollo de: la capacidad creativa, la expresión individual, la capacidad perceptiva, la capacidad de investigación e imaginación, lo que favorece la relación afectiva y sensitiva con las propias obras, y la necesidad de comunicación con los demás.

La división en los medios o formas de expresión se debe al hecho, de que son los recursos que hasta ahora se han desarrollado en las áreas didáctica y terapéutica. (Martínez y Delgado, 1984; Sefchovich y Waisburd, 1985; Moccio, 1990)

En la pedagogía tradicional, las áreas de expresión se han considerado como disciplinas menores, Torrance (1980) sostuvo, que la creatividad infantil se ponía en manifiesto por medio de la pintura y escultura, lo que no significaba el inicio de la vocación, ni encerraba un gran talento, simplemente significaba que por medio de la pintura o de la arcilla se expresaban las cualidades mentales necesarias para potenciar la creatividad. Lo cual permite deducir la importancia de permitir cualquier tipo de expresión en los niños.

Concluyendo, los medios de expresión son manifestaciones que permiten comunicar con un "lenguaje" personal, las ideas, los conocimientos, los sentimientos, los conflictos, las emociones y los deseos. Estas herramientas o instrumentos, sirven de apoyo para el desarrollo personal, en el ambiente educativo, familiar o terapéutico, ya que permite potenciar la creatividad cuando se proporcionan los espacios y recursos necesarios, junto con la libertad y el respeto ante las formas de comunicación.

#### **2.6. Los padres como facilitadores de la respuesta creativa.**

Cuando un padre de familia, siente interés y disposición para estimular a sus hijos favoreciendo las respuestas creativas, es necesario que obtenga información sobre el proceso creativo, los medios de expresión y sencillas técnicas cotidianas que le permitan fomentar el desarrollo de las habilidades subyacentes a la creatividad dentro de las capacidades y etapa de desarrollo del niño. Desarrollar la creatividad en los niños es importante, según Torrance (1980) desde el punto de vista del desarrollo de la personalidad, de la salud mental, de la adquisición de conocimientos y del entendimiento de las cosas, sin disminuir la importancia del éxito profesional y del bienestar social.

No obstante, para algunos adultos es difícil convivir con niños creativos, debido a que generalmente estos niños son más demandantes, críticos y seguros de sí mismos, lo cual exige de parte de los padres y educadores una forma distinta de ver y percibir las cosas. En ocasiones, las constantes preguntas y actos exploratorios del niño pueden llegar a exasperar a quienes lo rodean. (Torrance, P. 1979, Sefchovich y Waisburd, 1985)

Por ello es necesario, la tolerancia y paciencia ante los juicios de los hijos, el respeto ante sus ideas y trabajos, dentro de lo cual se incluye el no hacer comparaciones con las habilidades de otros niños, de no criticar, permitiendo la espontaneidad en las expresiones y mostrar confianza en las capacidades del niño.

Generalmente, el padre que carece de información para la educación de sus hijos, se enfrenta a la disyuntiva de, continuar con los patrones adquiridos en su infancia y educar al hijo como él fue educado, o relegan gran parte de su responsabilidad a la pareja, o a las instituciones educativas, sin embargo, en esta época, ante la inquietud y preocupación de los padres de familia por la formación de los hijos y el futuro que les espera, han surgido gran cantidad de métodos educativos, lo que en ocasiones confunde a los padres sobre cual método debe seguir.

Actualmente, los programas de Educación básica en México, incluyen actividades deportivas y artísticas, así mismo, en la educación Preescolar se cuenta con un programa especial para el desarrollo de la creatividad, por medio de actividades lúdicas y artísticas, pero no siempre se generaliza a todas las materias o campos de la vida, y ello convierte en tarea de los padres de familia el estimular y fomentar la creatividad en sus hijos.

De acuerdo a los resultados basados en las investigaciones de Amabile, Miller y Gerard (en Papalia, 1995) se ofrecen las siguientes sugerencias a los padres de familia.

- Brinde un ambiente estimulante, buscando en cuanto sea posible, que se adapte a los intereses y aptitudes del niño. A los niños que no muestran un interés particular, se les debe ofrecer una variedad de experiencias y materiales para manipular y experimentar con el fin de definir sus gustos.
- Apoye los puntos fuertes del niño y evite criticar sus debilidades.
- Sea tolerante con la conducta inconformista e impredecible.
- escoja pasatiempos artísticos o intelectuales, es importante recordar que el niño aprende por imitación de sus modelos.
- Evite los prejuicios, exponga a sus hijos a la diversidad cultural y a otras personas creativas.
- Respete a sus hijos y muéstreles confianza en su capacidad. Dele tanto responsabilidades como libertad.

- No ejerza un estricto control sobre los niños. Recuerde que el autoritarismo, la dominación y la restrictividad inhiben el desarrollo de la creatividad, con ello pierden aparentemente la confianza y la espontaneidad, necesarias para el desarrollo creativo

En general, Amegan (1993) considera que el papel del padre o educador debe pasar por ciertas etapas como: dejar que el niño se exprese con libertad, hacerle precisar sus pensamientos y hacerle pensar en varias posibilidades, es decir que exprese la idea de distintas maneras y sólo de ser necesario ayudarle a presentar sus trabajos o productos.

El presente trabajo considera que las herramientas de mayor alcance y disposición que tienen los padres, es permitir la expresión de los preescolares a través del juego y las actividades artísticas, temas que se tratarán con amplitud en el próximo capítulo.

En conclusión, al definir el concepto de creatividad, se delimita el campo de trabajo o el abordaje para su investigación. Los estudios e investigaciones llevados a cabo en el campo de la creatividad se inician a partir de los principios del siglo XX y se hacen cada vez más frecuentes a últimas fechas. Las investigaciones observadas se han clasificado en: psicométricas, sobre la personalidad creativa, y las que tienen un enfoque pedagógico o del desarrollo. Esto ha permitido crear teorías que proporcionan estrategias o métodos para desarrollar la creatividad. La descripción del proceso creativo permite reconocer las fases por las que se atraviesa y se aprende a estimular el desarrollo de las respuestas creativas. También fueron descritos los factores que favorecen u obstaculizan el desarrollo creativo y los medios, verbal, escrito, plástico o corporal, por los cuales puede ser expresado. Finalizando con la descripción sobre la importancia del papel de los padres como facilitadores de la respuesta creativa, al ser los proveedores de experiencias y estímulos más cercanos con las que el niño cuenta.



*“Gracias al juego y a la imaginación  
que realizan los hombres en el  
tiempo libre, la naturaleza  
adquiere pronto vida propia.”*

*Octavio Paz.*

## **CAPITULO TRES**

### **EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES ARTISTICAS**

---

## **CAPÍTULO TRES.**

### **EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS.**

El juego es la actividad principal del niño, a través del cual, logra expresar sentimientos y conocimientos de manera espontánea. Esta actividad, estimula la imaginación, la creatividad, amplía y precisa las percepciones que el niño adquiere del mundo que le rodea, a la vez que se incorpora a la sociedad, al imitar y participar en acciones con otros (Millar,1972; Lublinskaia, 1984, Fitzgerald, 1991)

El juego es un medio insustituible en el crecimiento de las capacidades humanas; por cuanto a la inteligencia y la adquisición del conocimiento, se desarrollan debido a la exploración, el movimiento y la actividad lúdica. Cuando esta actividad lúdica, se restringe o reprime, en el niño se frena y limita el desarrollo mental.

#### **3.1. Definición de Juego.**

Para definir el juego, es necesario que éste se entienda como una actividad física y psicológica por medio de la cual, el niño se comunica con el mundo externo, aprende a conocer sus potencialidades tanto físicas como intelectuales, creativas y sociales

El juego tiene su evolución y cambia con la edad del niño, por ejemplo, un pequeño de cinco o seis meses de edad, comienza a explorar su cuerpo y los rostros de sus padres, posteriormente manipula los objetos que le rodean; los movimientos que realiza al jugar y explorar, aumentan su destreza muscular y la confianza en si mismo; más tarde, cuando el niño comienza a gatear, descubre su entorno y a medida que va creciendo, su juego se vuelve más organizado, simbólico y socializado. En la etapa preescolar el juego del niño refleja la vida que le rodea, reproduce lo que observa en su medio, a través de actos, palabras y juicios de los adultos cercanos, que se manifiesta en el contenido del juego, en los papeles que interpreta, en el trato con los objetos y con los demás participantes, en sus réplicas y conversaciones; por ello los juegos son distintos

en cada grupo, de acuerdo a las costumbres, tiempo y lugar en donde se vive y se modifica de acuerdo con los cambios de vida, de los adultos que le rodean.

Es así como, por medio del juego, el niño adquiere la mayor parte de sus conocimientos, soluciona problemas, enriquece su vocabulario y desarrolla su creatividad, al trato e intercambio con los demás y a la variación de actividades. (Winnicott, 1971; Liublinskaia, 1984, Garvey, 1985, Arellano, et al., 1994)

La actividad lúdica facilita el desarrollo de la competencia y de la autonomía, lo que ayuda al niño a lograr un equilibrio entre independencia y dependencia de su acción. Esta actividad, estimula el conocimiento en base a la participación activa con el ambiente, lo que proporciona una oportunidad para aprender en la práctica, a resolver problemas, a compartir experiencias y a dirigir actividades. Así mismo, resulta una precurrente en las habilidades escolares, ya que facilita el desarrollo de la atención y la memoria, debido a que las condiciones de juego, obliga al niño a concentrarse en los objetivos, en el contenido de las acciones y argumento que representa; durante el juego con otros niños, si no está atento a la situación y memoriza las condiciones de juego, puede llegar a ser excluido, por lo que su necesidad de estímulo afectivo le obliga a una concentración y memorización orientada a un fin. (Liublinskaia, 1984; Garvey, 1985; Fitzgerald y col., 1991; Rodríguez, M. y Kelchum, M. 1995)

Arellano, et al (1994) consideraron de acuerdo a la utilidad del juego, tres grupos. a saber

- a) Juego espontáneo.- mediante el cual, el niño representa una parte esencial de su actividad psicomotora, este tipo de juego resulta importante en el aprendizaje del dominio de la realidad.
- b) Juego educativo.- actividad donde se despierta el interés, la observación y la cooperación del niño.
- c) Juego terapéutico.- que se utiliza tanto para el diagnóstico, como para fines de tratamiento en los problemas familiares, en el abuso o maltrato infantil, o en la rehabilitación del retraso en el desarrollo.

En general, el juego representa un espacio simbólico, para adquirir y afirmar conocimientos, donde a través de la acción, el lenguaje y los sentimientos, el preescolar refleja la realidad que vive y la transforma con la imaginación de acuerdo a sus necesidades. Debido a esto, el juego tiene posibilidades educativas y terapéuticas de gran importancia, para el desarrollo de las capacidades creativas o como un medio para que el niño conozca la realidad y elabore sus sentimientos.

### **3.1.1. Teorías de Juego.**

Existen diversas teorías psicológicas que definen al juego desde diferentes aspectos, como el físico, afectivo, intelectual o social, por ejemplo:

La teoría del Atavismo de Stanley Hall, según la cual, los juegos no son otra cosa que vestigios de actividades de generaciones anteriores que aparecen transitoriamente y en forma rudimentaria. Así, los juegos de caza, poco a poco ceden su lugar a los juegos sociales, de la misma manera en que la humanidad ha pasado de una sociedad primitiva a una sociedad fundada en estados organizados.

De la tesis de Stanley Hall, Piaget menciona tres aspectos esenciales:

- 1) Los juegos se suceden según etapas del desarrollo cognitivo, relativamente constantes y definidas por el contenido de las actividades lúdicas.
- 2) Estos contenidos corresponden a actividades ancestrales, cuyo orden de sucesión, ha sido el mismo en el curso de la historia humana.
- 3) El juego de los niños tiene por función, apoyar el desarrollo de etapas superiores, en los diferentes aspectos de la vida.

La teoría del Ejercicio Preparatorio de Karl Groos, considera que los instintos heredados en el hombre, se encuentran poco desarrollados, para cumplir desde el principio su misión. Por lo que el juego, permite el desarrollo de la función instintiva y representa un ejercicio de preparación para la vida adulta. Concluye que el juego, no conduce a una meta determinada, sino que es producido por una necesidad específica, que tanto el ser humano como el animal,

juegan por el juego en sí, y no por una necesidad intrínseca en cada especie. (Château, 1977)

Dentro de la teoría Psicoanalítica, el juego es un medio, a través del cual las tendencias a la acción reprimidas, encuentran una forma de ejercerse, de expresar los sentimientos, cumpliendo una función compensatoria de la realidad que vive y modificándola según sus deseos.

De acuerdo a la teoría del desarrollo intelectual de Jean Piaget, el juego existe desde el momento en que el niño, desarrolla por propia iniciativa una actividad en la que explora y conoce su entorno. Lo define como el predominio del proceso de asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades, es decir, que el juego consiste en cambiar o adaptar la información recibida de acuerdo a las exigencias del individuo. Considera que en el preescolar se caracteriza el juego simbólico o de imaginación, por la asimilación y acomodación tanto de los símbolos ya conocidos como las experiencias emocionales del niño. Este juego se va haciendo más elaborado y organizado a medida que adquiere más conocimientos. (Millar, 1972; Garvey, 1985)

Independientemente de la teoría que se estudie, los autores consideran que las características descriptivas del juego coinciden en los siguientes puntos, a saber:

- El juego es una actividad placentera y divertida
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. el niño no se preocupa por obtener algún resultado de su juego, lo hace de manera informal.
- El juego es espontáneo y voluntario. No obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego tiene relación directa con el desarrollo de la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de los papeles sociales y

otros componentes relacionados con el desarrollo integral del niño. (Garvey,1985; Arellano, et. al. 1994, Rodríguez, M. y Ketchum, M. 1995)

### **3.1.2. Funciones del Juego.**

Como se ha mencionado, el juego contribuye al desarrollo integral del niño, es decir, al crecimiento de diferentes áreas, como son, la físico-biológica, la cognoscitiva, la afectiva y la social. Cada una de ellas se desarrolla dependiendo de la edad del niño y la estimulación ambiental que reciba, así como del equipo biológico con el que cuenta.

El aspecto biológico se desarrolla desde los primeros meses de vida, es el momento en donde se fortalecen las estructuras corporales del niño. Durante este período se afinan los cinco sentidos, fundamentalmente la vista el tacto y el oído, los cuales, permiten el contacto con el mundo externo. Más tarde cuando el niño comienza a gatear y posteriormente a caminar, los juegos que ejecuta como, el correr detrás de una pelota, trepar árboles o dar marometas, permite el desarrollo de la destreza muscular y el control de movimientos tanto finos (por ejemplo: abrochar su camisa, dibujar, insertar cuentas o ensamblar objetos) como movimientos que implican un mayor esfuerzo (por ejemplo: correr, subir y bajar escaleras o lanzar objetos). Mediante los juegos, el niño ejercita sus músculos y huesos, logrando cada vez una mejor coordinación de sus movimientos. (Miliar,1972; Arellano, et. al., 1994, Rodríguez, M y Ketchum, 1995)

En el área cognoscitiva, por medio del juego el niño aprende, adquiere conocimientos, comprende el mundo que le rodea, representa diversos papeles donde refleja rasgos de los adultos con los que trata, ejercita su memoria y atención, combina sus experiencias, transformando la realidad que vive con su imaginación, dando vida a cosas inanimadas como piedras, frascos, maderas o cajas que se convierten en coches, aviones, en casas o animales. Aprende el sentido simbólico de los objetos y puede sustituir objetos según sus necesidades, a la vez que aprende a diferenciar y asociar características de un objeto para ser

utilizado en su juego. Cada vez que el niño aprende algo nuevo, lo manifiesta en sus actividades lúdicas, a la par que en el lenguaje. Investigaciones como las realizadas por Kerns y Barth (1995) han observado que los niños en etapa preescolar, a los que se les permite jugar libremente y se combina con sesiones de juego donde los padres participen, desarrollan una conducta de cooperación y apertura para adquirir nuevos conocimientos, a diferencia de otros niños

El área afectiva del niño, se refiere a todos aquellos sentimientos y emociones que resultan de las interacciones del niño con sus semejantes. Durante estas interacciones, particularmente las familiares, el niño puede sufrir una serie de conflictos con el padre o la madre, que deben ser solucionados oportunamente para evitar posteriores problemas en la adaptación de la vida adulta. Generalmente al niño pequeño le es difícil expresar verbalmente sus sentimientos, por lo que el juego representa un medio adecuado para expresar y representar sus experiencias afectivas, y en muchas ocasiones ayuda a solucionar sus problemas. En el juego el niño mantiene relaciones con otras personas y de este modo adquiere una mejor comprensión de sí mismo. Al entender lo que le agrada y desagrada, dirige sus actividades lúdicas consecuentemente. Estas también le permiten adquirir confianza y un sentimiento de independencia. Por consiguiente, los niños aprenden a valerse por sí mismos, lo que posteriormente les permitirá realizar todas las actividades de su vida y ser útil a la sociedad. (Arellano, et. al. 1994)

Dentro del área social el juego es importante, porque a través de él, el niño se inicia en la comprensión de las normas, las reglas, los valores y los juicios de la comunidad que le rodea. Por medio del juego, el niño asimila las pautas que deben regir su comportamiento con las personas que se encuentran dentro y fuera del núcleo familiar. Aprende a respetar las reglas, a trabajar cooperativa y competitivamente, a diferenciar los roles masculinos y femeninos. Por ejemplo, cuando los niños juegan a "la casita" representan en cierta forma los roles que juegan el padre o la madre, así como los derechos y obligaciones de cada uno. El



proceso de socialización en el niño depende de su maduración, de la aparición del lenguaje y el juego, ya que esto le permite comunicarse mejor y comprender el medio que le rodea.

En general, la actividad lúdica influye en procesos cognitivos, donde se desarrolla la atención y la memoria, ayuda a la adquisición y afirmación de los conocimientos y ejerce una gran influencia en el lenguaje, al intentar seguir instrucciones verbales y comunicar con claridad sus deseos. El juego ayuda a desarrollar la personalidad del niño porque a través de él, comprende el comportamiento y las relaciones de los adultos, que el niño toma como modelos de conducta. (Arellano, et. al.,1994, Rodríguez.M. y Ketchum, M 1995)

### **3.1.3. Actividades en el Juego.**

Tomando en cuenta el significado que tiene la comprensión de las funciones y los beneficios que se obtienen de las actividades lúdicas para la vida adulta, surge la necesidad en padres y educadores por conocer pautas que permitan crear los espacios adecuados para las situaciones de juego.

Primeramente, es necesario tener presente, que cualquier actividad del ser humano, debe encontrarse en concordancia a las capacidades y etapa de desarrollo en que se encuentre.

Según Piaget (1971) se presentan dos categorías sobre la evolución del juego

1) Los juegos de ejercicio. Estos tienen que ver con la ejercitación de las habilidades motoras, las cuales se consolidan gracias al juego. En la etapa preescolar inicial, el niño no tiene plan ni orden en su actividad, se entretiene mezclando colores, moldea la masa, sin construir ni representar nada. Al aproximarse a los cuatro o cinco años, encuentra una finalidad, puede saltar, imitar los movimientos de otros, esto da inicio al juego social.

2) Los juegos simbólicos. El símbolo implica la representación ficticia de un modelo ausente, por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginándose que es un automóvil. En la etapa preescolar el niño logra asimilar las semejanzas de un

objeto, y es capaz de representar en otro objeto o en su propio cuerpo las características del objeto ausente o inventar una escena de la vida, donde interprete papeles de la gente que le rodea, aquí se inicia el juego de imitación.

Gottfried Heinell (en Saturnino de la Torre, 1987) resalta la importancia del comportamiento lúdico, en tres tipos de juegos fundamentales, a saber.

a) los de movimiento - que consiste en el descubrimiento de las propias partes del cuerpo y el "jugueteo" con ellas. Esto se da en los primeros años de vida y se refuerza cuando se adquieren nuevas habilidades motoras.

b) los de ilusión - es cuando el niño proyecta sobre los objetos la facultad de su imaginación, reinterpretando la realidad, lo que le brinda la posibilidad de dar vida y "realidad imaginativa" a los objetos que le rodean

c) los de roles - se refiere a las observaciones, experiencias y vivencias que se transmiten y varían en situaciones lúdicas, estos llevan una carga emocional y social, es donde ejercita la creatividad social y expresiva a la vez que se perfecciona la comunicación.

De acuerdo a estas clasificaciones del juego, es posible realizar sugerencias a los padres sobre las actividades que pueden compartir con sus hijos, o sobre los espacios y medios posibles a utilizar para estimular estas actividades, respetando los intereses y capacidades del niño. Por ejemplo: a la edad de tres años, la capacidad motora del niño, se ha ampliado, le gusta jugar con agua, y la hora del baño, es excelente oportunidad para ello, para dar sentido a su juego puede utilizar juguetes o lavar prendas pequeñas como un calcetín o la ropa de la muñeca. A esta edad, le fascina todo lo que se mueva, como el perseguir una pelota, así como lo que se balancea o produce sonidos, ejercicios de este tipo puede ayudarle a imitar sonidos de autos, aviones, trenes, animales, objetos, lo que estimula el desarrollo del lenguaje (Soifir, 1976; Rodríguez, M. 1995)

También se pueden proporcionar libros con dibujos, ya que gusta de observar formas y colores, masillas que prefieren tocar y manipular sin un fin

determinado. Durante esta etapa, gustan de los juegos sencillos de armado y encaje, propios para niños y niñas.

A los cuatro años, imita los roles de las personas que están a su alrededor, puede crear escenas muy detalladas, el juego de la "casita", "la escolita", el "hospital" o el "rancho" son juegos comunes y son capaces de fingir emociones en estas situaciones. Se pueden variar las dramatizaciones o sugerir el representar cuentos teniendo como público a la familia o amigos. Otra variación sería realizar juegos expresivos, como ser el viento, el agua, el trueno, el fuego, caminar como animales e imitar sus sonidos. A esta edad, los niños son capaces de conversar sobre historias personales, de inventarlas o cantarlas y compartir actividades lúdicas con otros niños. En el ambiente del hogar, gustan de cooperar en las tareas, lo que se debe aprovechar para el deseo de cooperación, de valores familiares y el desarrollo de la sociabilidad, por ejemplo, se les puede pedir que acarreen paquetes o cosas pequeñas cuando se cocina, permitir amasar cuando se hacen pasteles o galletas, lo cual favorece el pasaje del juego al trabajo.

Entre los cinco y los seis años de edad, los niños se interesan por el significado de las palabras, solicitando a los adultos que aclaren sus dudas, a esta edad, sus habilidades cognitivas, motoras y sociales se han incrementado, lo que aumenta las posibilidades de juego. Es recomendable poner en contacto a los niños con espectáculos infantiles, tales como obras de teatro, representaciones de cuentos a través de la danza, cine, museos, actos cívicos no muy largos que le permitan obtener experiencias culturales y artísticas, sensibilizándolo al conocimiento y comprensión de su entorno. Aquí se inicia la comprensión de normas y reglas sociales a través de los juegos, como los encantados, las escondidillas, el fútbol, el basquet y algunos juegos de mesa, que al mismo tiempo ejercitan otras habilidades como la observación, la memoria, el lenguaje, entre los que se encuentran juegos para hacer pares, semejanzas, juegos de palabras y relaciones de figuras.

La expresión dramática es uno de los elementos importantes en los juegos de esta edad, lo cual permite una variedad de juegos entre padres e hijos

Por lo general, las actividades lúdicas en la etapa preescolar, se refieren a los juegos de imitación, de ensayo que prueban su autosuficiencia, les permite transformar objetos y situaciones del medio ambiente, integrándose a la vida social (Rodríguez, M. y Ketchum, M., 1995)

Independientemente de las actividades que elijan los padres para convivir con sus hijos, es conveniente seguir algunas pautas: como son dedicar el tiempo que se pueda y se considere prudente, exclusivamente para el juego con su hijo o hijos, buscando que la relación se base en la confianza y el afecto, brindando un trato de respeto y paciencia. Ese tiempo que se dedica a jugar, se puede aprovechar para impulsar al niño a curiosear con materiales, a descubrir cosas nuevas y cuando obtenga resultados premiarlo afectivamente, así la sensación de éxito, lo motivará a seguir adelante. Si se prefiere en algún momento dejarlo solo para jugar, se evitará dejar a su alcance objetos que puedan provocar un accidente (Arellano et al., 1994; Rodríguez M. y Ketchum, M. 1995)

Concluyendo, las actividades lúdicas y artísticas permiten que el niño pueda expresar, inventar y elaborar sus ideas en una transformación creativa, en el uso de los diferentes medios y materiales. El combinar y manipular diversidad de materiales y medios para producir algo y compartirlo con sus compañeros o familiares, brinda al niño un reconocimiento de sus capacidades, seguridad en sí mismo, incremento de su autoestima e identidad, lo que refuerza una personalidad sana (Liublinskaia, 1984; Arellano, et. al. 1994; Rodríguez y Ketchum, 1995)

### **3.2. El Arte Infantil.**

Toda la historia del arte y el entendimiento de su concepto, apoya la comprensión del arte infantil, del por qué la necesidad de fomentarlo, para ayudar al niño a buscar nuevas formas de expresión e integrar conocimientos de sí mismo y del mundo. (Glotón, 1978; González, A., 1987)

Han existido grandes controversias para definir el arte, debido a que cada definición incluye contenidos propios del enfoque o pensamiento del que define.

Según Novaes (1973), el arte es un medio adecuado para que el ser humano se relacione con el medio que le rodea, descubra variedad de formas para expresarse y crear un lenguaje propio, lo que permite un crecimiento cognoscitivo y afectivo que contribuye a una transformación de la realidad en que se vive.

Para Read (1986) el arte es un mecanismo regulador que lleva al equilibrio personal y social, porque se incorpora a los procesos de percepción, del pensamiento, la emoción y la acción corporal. A fin de llegar a esta definición, recurrió a las cualidades estructurales de la obra de arte, tales como: la forma, descrita como la manera en que se organiza la información; un criterio de verdad, considerado como la similitud en las características generales del objeto real y el interpretado, que es capaz de transmitir una emoción, el color, refiriéndose a la incidencia de los rayos de luz en la retina del ojo, que provoca una reacción tanto psicológica como fisiológica en el inconsciente.

González Garza (1987) menciona que el arte es un medio de expresión, relación, integración y comunicación con el que cuentan los seres humanos. En ocasiones se requiere de habilidades específicas, las cuales son factibles de ser estudiadas y perfeccionadas, como son las técnicas para cada tipo de expresión.

Con esta concepción de arte, considera al niño un artista, ya que desde que nace, busca medios para expresar y comunicar a otros los conocimientos que va adquiriendo, al relacionarse con los demás, se motiva a aprender y transmitir lo que percibe y experimenta.

De acuerdo con Gardner, H. (1987, 1994) el arte brinda al niño y al adulto, un medio privilegiado de expresar sus ideas, los sentimientos y los conceptos que son importantes para ellos, así los individuos, pueden enfrentarse consigo mismos y expresar su propia visión del mundo, de manera que resulte accesible al

entendimiento de otros. Considera que muchas de las impresiones que el niño tiene respecto al arte pertenece a una parte natural de su desarrollo cognoscitivo. En ello coincide Rodríguez, M. (1995), al mencionar que el conocimiento del arte se inicia por la experiencia a nivel corporal, en las sensaciones que se perciben, más que por nociones o conceptos, sobre todo en la etapa inicial del preescolar.

Tomando en cuenta lo anterior, el arte debe entenderse como, el medio de expresión cognoscitiva, perceptual y afectiva que contribuye al conocimiento de sí, del entorno y del tiempo en que se vive. (Aymerich, 1973; Clot, 1976; González, A.: 1987)

La finalidad del niño en la etapa preescolar, al realizar una producción artística, no es siempre la de representar lo que observa a su alrededor, sino que se preocupa por la combinación de la forma, del color, del manejo del espacio y la relación afectiva con los objetos o las situaciones que interpreta.

Las actividades artísticas en cualquiera de sus formas de expresión (oral, corporal, escrita, dramática o plástica) prepara al niño a pensar, comprender y comunicarse con un lenguaje propio, de acuerdo a su desarrollo y percepción del mundo, debido a ello la importancia de motivar los interés particulares y las habilidades personales. (Read, 1977; Biber, 1986, Hargreaves, 1991)

Las experiencias que se obtienen con los medios de expresión, contienen en sí, la oportunidad para el niño de crear, buscar, descubrir respuestas a través de la observación, la experimentación, la comprobación y reestructuración de sus conocimientos y de su entorno. (Clark, B. 1988; Gardner, H., 1994)

En resumen, el concepto de arte encierra los beneficios que proporciona al ser humano, abarcando diferentes áreas de actividad y se comprende como la habilidad para expresar simbólicamente, combinando diferentes materiales y medios, un aspecto perceptual muy particular de la realidad que se vive. Todo lo cual se encuentra afectado por los procesos cognoscitivos, afectivos y sociales desarrollados hasta el momento por el autor o creador.

### **3.2.1. Teorías del Origen del Arte.**

El arte se manifiesta desde los orígenes de la presencia humana, Gideon (1981) analiza algunas opiniones respecto al origen y al por qué del arte, considerando básicamente tres hipótesis.

La primera planteada por Luquet, quien explicaba el origen del arte, por una especie de invención espontánea, cuando al contemplar ciertos trazos casuales en la naturaleza, el hombre percibió semejanzas con objetos, animales o figuras humanas y sintió el impulso de complementarlas y formar figuras conocidas.

La segunda hipótesis considerada por Wilhelm Worringer, asume que las fuentes de la creación artística era la ansiedad y el miedo del hombre a los fenómenos de la naturaleza y de aquello que no entendía. Por lo que como tributo a esas fuerzas y fenómenos, ofrecía danzas, grabados, fabricaba objetos tallados y otras producciones con elementos que tenía a su alcance.

La tercera, es propuesta por Salomón Reinarch, quien consideraba que el arte, tiene su origen en el rito y la magia, aunque no negaba el papel desempeñado por el instinto de la imitación o el empeño de comunicar sus pensamientos, el papel principal del hombre prehistórico, se daba en relación con las fuerzas invisibles, lo que no comprendía de los fenómenos naturales.

Sea cual fuere la teoría más acertada, existen dos aspectos que surgen desde el arte prehistórico; uno, el arte es una actividad propia del hombre y dos, es una experiencia y necesidad de comunicación en el ser humano.

En el hombre primitivo, se reconocen la existencia de tres tipos de manifestaciones artísticas; la danza, la música y las manifestaciones plásticas como la pintura, el grabado, el relieve y la escultura, estas últimas son el legado histórico que prevalece en la actualidad como muestra de la productividad y expresión creativa del hombre de esa época. (Gideon, S. . 1981)

Esta información, permite comprender que el arte surge primordialmente, como una necesidad del hombre por manifestar y comunicar sus experiencias, sus sensaciones y emociones en similitud con el arte infantil.

Gardner, H. (1987) consideró que la clave artística en los niños, radicaba en comprender las pautas globales del desarrollo infantil, facilitar materiales y exponerles a situaciones donde se experimenten las diversas ramas del arte. Durante los primeros dos años de vida, la comprensión del niño se limita al contacto con los objetos y personas de su entorno. La primera infancia se marca por el conocimiento y experiencia adquiridos, que es fundamental en lo que respecta a la habilidad artística. En el periodo que va de los tres a los siete años, el niño llega a conocer y empieza a dominar, los diversos símbolos presentes en su cultura, además de conocer el mundo directamente, desarrollando su capacidad cognitiva, es capaz de captar, comunicar y combinar lo aprendido de los objetos, las situaciones y las personas, a través de diferentes formas simbólicas, entre ellas, el juego, el lenguaje, la dramatización, la imitación, los gestos y hasta los dibujos o la música.

Concluyendo, las teorías del origen del arte, proporcionan pautas para comprender los medios que el hombre ha utilizado, a fin de dejar un testimonio de su existencia, de expresar sus ideas y sentimientos ante los acontecimientos que le rodean, y en referencia a esto, guarda una gran similitud con la actividad lúdica y el arte infantil, en la necesidad de comunicarse por distintos medios de expresión.

### **3.2.2. Función del arte.**

El arte proporciona al ser humano un conocimiento en la variedad de formas y técnicas para expresar sus emociones, inquietudes y experiencias, permite el desarrollo cognitivo, estimulando áreas como: la observación, cuando aprecia las diferencias y las semejanzas de su entorno; la imaginación, cuando combina las imágenes percibidas; el lenguaje, al entender nuevos conceptos que amplían su vocabulario; y la creatividad, al unir las sensaciones, las emociones y



percepciones dando oportunidad de brindar respuestas insólitas y originales. (Arnheim, R., 1971; Read, 1986; González, A. 1987; Gardner, 1994)

Algunos autores como Lowerfeld (1972), Glotón (1978), Read (1986) y Gardner (1987, 1994), consideran que el arte debe enseñarse a muy temprana edad, dado que proporciona al niño conocimiento de sí mismo, de otros y del ambiente que le rodea, debido a que le pone en contacto con materiales y experiencias diversas que favorece su desarrollo cognitivo, emocional y social, es decir, que a través del arte se logran integrar los aspectos intelectuales con los afectivos y permiten al ser humano adaptarse mejor al mundo que le rodea

Al estar un niño expuesto a diferentes situaciones de experiencias artísticas, muestra flexibilidad y adaptabilidad para acomodarse a ellas y es activo para transformar estas situaciones. Esta observación la basan los autores antes mencionados, en que a través del arte, se unen sentimientos y conocimientos, por ello cuando se manipulan y transforman los objetos que le rodean, se modifica su concepto, sentimiento y experiencia acerca de los mismos

El arte tiene como función la de exteriorizar los pensamientos, inquietudes en respuestas espontáneas, en él, se encuentran diferentes y nuevas formas de comunicación, de relación con el mundo los objetos y las personas, lo cual facilita el aprendizaje en general, aumenta la capacidad de percepción, mejora la coordinación visomotora, desarrolla habilidades sensoriales y emocionales que en combinación de todas ellas, desarrolla la creatividad. Así mismo propicia la autocrítica, la capacidad de formar juicios valorativos de sí mismo y de las otras personas. Todo lo cual puede justificar la utilización de los medios artísticos en el desarrollo integral y creativo del preescolar.

### **3.2.3. Actividades artísticas.**

En las actividades artísticas el niño encuentra la posibilidad de expresión, mediante: gestos, movimientos (que apoyarán el desarrollo motriz), sonidos, formas, volúmenes (que apoyarán el desarrollo sensorial y perceptual) y el

manejo de distintos materiales para manipular e integrar con originalidad sus experiencias (lo que estimulará su pensamiento convergente y divergente).

Las disciplinas artísticas como medio de expresión en la educación preescolar se clasifican en: expresión corporal y dramática o teatral, expresión plástica, expresión sonora y la oral o escrita.

Ejemplos:

**Los juegos y las actividades para la expresión corporal y dramática son:**

- Realizar caminatas o carreras en espacios abiertos.
- Organizar juegos de saltos.
- Organizar juegos de pelotas.
- En teatro de sombras, reconocer las partes del cuerpo y las posibilidades de movimientos.
- Bailar diferentes tipos de música.
- Organizar funciones de teatro que representen escenas de la vida familiar, escolar o social.
- Expresar con su cuerpo movimientos de animales, objetos y que los padres o hermanos adivinen lo que interpreta.
- Ejercicios de mímica.
- Asistir a obras de teatro infantiles.
- Para tensión y relajación muscular puede imaginarse que es un muñeco de madera y después para relajarse imaginar que es un muñeco de goma.
- Asistir al cine.
- Inventar a hacer películas.
- Aprovechar los comerciales que el niño ve en la televisión para que invente un tema con algún producto y lo escenifique.
- Improvisar historias de mímica donde el padre inicie la historia y el niño la continúe alternadamente.

Para el desarrollo de sensaciones corporales.

- Durante el baño, pida al niño que escuche el sonido del agua, que sienta la temperatura, que describa el tacto del jabón, del champú y de los demás elementos.
- Pida al niño que exprese con su cuerpo diferentes sensaciones, como hambre, dolor, cansancio, alegría, saciedad, temor, etc

Para ejercitar la expresión plástica se sugieren a continuación algunas actividades que incluyen el modelado, el recortado y la pintura

- Dibuje ondas de abiertas a cerradas, grecas o picos en un papel de manila o estraza y de al niño unas tijeras para recortar el papel
- De revistas viejas y pida al niño que busque objetos de un determinado color y que las recorte, después puede pegarlas en una hoja
- Diseñar escenografías en papel, cartón o tela para un teatro de títeres.
- Dibujar con diferentes materiales como crayones, pintura de agua, gises, lápices o plumones.
- Experimentar con diferentes texturas como azúcar con colorantes, engrudo, pintura líquida o arena
- Elaborar diseños de flores, animales u objetos en telas o cuadros para decorar su habitación
- Elaborar tapetes con sobrantes de estambre
- Hacer caricaturas de alguna experiencia graciosa.
- Modelar barro, plastilina o masillas.
- Hacer construcciones con diferentes materiales de desecho como cajas e hilo para construir un robot o un animal, botes, cascarón de huevo, etc.
- Inventar figuras y combinar colores o texturas para adornarlas.
- Proporcionar alambre forrado delgado de diferentes colores para que el niño realice figuras. (Es posible obtenerlo de cables viejos de teléfono, o utilizar los que sirven para conservar las bolsas de pan)

- Dibujar en una hoja puntos y pedir al niño que los una para formar figuras que se imagine
- Mezclar clara de huevo con colorantes vegetales y en una hoja formar con los dedos figuras que se le ocurran
- Tallar figuras en jabón, plastilina, cera o piedra pomex.

A fin de estimular la expresión sonora, en la etapa preescolar, se recomiendan las siguientes actividades:

- Producir sonidos con diferentes partes del cuerpo. (Aplaudir, gritar, silbar, marchar, golpear con pies, manos, gruñir etc.)
- Marcar ritmos con palmadas.
- Marcar ritmos con los pies.
- Inventar tonadas y canciones que expresen diferentes estados de ánimo
- Crear sonidos con diferentes materiales, como monedas, cartones, madera, piedras, botellas y vasos entre otros
- Inventar la creación de instrumentos musicales con materiales que se encuentren en casa, como maracas con botes y semillas o bolsas de papel y semillas o cascabeles, con llaves o monedas, instrumentos de cuerdas con cajas y ligas elásticas o cualquier cosa que se le ocurra
- Reproducir sonidos con la voz, a diferentes ritmos, suave o fuerte, rápido o lento
- Cantar rondas, canciones populares, infantiles o tradicionales.
- Escuchar música instrumental, para identificar los diferentes sonidos.
- Asistir a conciertos musicales para niños.
- Asistir a cuentos musicales y después representarlos.
- Inventar sus propios cuentos y elegir tanto la música como los sonidos de la historia.

Algunos ejemplos de actividad para **la expresión oral** son,

- Permitir y propiciar oportunidades para que el niño, haga relatos, o conversaciones sobre historias personales, historias inventadas, cuentos, sueños y hechos vividos en común
- Se puede solicitar al niño que describa imágenes, fotografías, escenas reales, acontecimientos con animales, personas y objetos
- Crear oportunidades para inventar cuentos, juegos de inventar palabras e investigar distintas formas de decir lo mismo, de manera que pueda ampliar su vocabulario

En cuanto a la escritura en esta etapa, se refiere básicamente a la representación gráfica de su nombre e identificación de algunas letras y palabras.

Todas las actividades artísticas en la etapa preescolar se enfocan a fortalecer las relaciones interpersonales, en la convivencia familiar, en el desarrollo de habilidades perceptuales, motoras y creativas a través de la experimentación y comprensión del mundo que le rodea. De ninguna manera se proponen como un dominio de técnicas formales en la enseñanza del arte

### **3.3. La Educación Artística en la escuela y el hogar.**

La educación artística significa una forma de transmitir una actitud general hacia la vida, una manera de fomentar y dar sentido a toda una gama de experiencias donde el individuo puede comunicar y expresar su propia sensibilidad a la vez que le prepara para recibir y comprender la sensibilidad de los demás.

La práctica o vivencia del Arte en la escuela se inclina más hacia el aspecto formativo del educando que al dominio de la técnica. En este sentido la educación artística parte del niño y la utiliza como un medio de expresión.

El valor psicopedagógico de la educación artística actual, para el preescolar, reúne los conceptos y principios que psicólogos y educadores han expresado en defensa del desarrollo y plenitud de la personalidad del ser humano. El conducir al niño en un proceso de enseñanza - aprendizaje, adquiere

singular significado cuando se apoya en la educación artística. Debido a que exige del maestro una preparación y actitud acorde con los objetivos que ésta persigue en los diferentes niveles educativos (Moccio, F., 1990, Hargreaves, D 1991; Gardner, H 1994)

La institución educativa en México, declara en sus metas el desarrollo creativo a través de actividades lúdicas y artísticas. lo que resulta interesante para padres y maestros. No obstante, el trabajo cotidiano de los maestros con los grupos de niños, los estándares que exigen respuestas únicas en algunos problemas que se les plantean y la normatividad en la evaluación de los trabajos, reducen la posibilidad de una educación creativa, que se generalice a todos los campos. (Sylva, 1993; Waisburd, 1996)

Por ello, los padres de familia, necesitan involucrarse en la educación de sus hijos, para reforzar y fomentar las respuestas creativas en todos los campos de actividad que realice en el hogar. Debido a que son las personas más cercanas con las que el niño cuenta, que conocen sus capacidades, pueden proveer un clima favorable para la adquisición de conocimientos de manera creativa, es decir, un ambiente rico en experiencias y variedad donde tenga lugar la comunicación y expresión de diversas respuestas.

A través de las situaciones y convivencias cotidianas con los hijos, se da la oportunidad de aprovechar esos momentos para fortalecer su desarrollo integral. Se requiere, por parte de los padres, interesarse en las capacidades particulares de los niños y estimularlos, facilitando materiales y experiencias que les permitan manipular y comprender su entorno, por medio de actividades como las que se han mencionado anteriormente.

Es importante, subrayar que la variedad en las actividades lúdicas o artísticas que realice el niño, son convenientes para incrementar su motivación y evitar el hastío, la apatía o la falta de interés. Independientemente, de que muestre inclinación por ciertas actividades, es recomendable incitar al preescolar a curiosear, explorar y manipular diferentes materiales, así como ponerlo en

**contacto con experiencias diferentes, como asistir a teatros, conciertos, parques, eventos deportivos o cívicos y otros de interés para el niño.**

**En conclusión, la educación preescolar en México, cuenta en su programa con actividades que desarrollan la creatividad en los niños, sin embargo, se sugiere a los padres adoptar un compromiso para fomentar y reforzar los conocimientos que el niño adquiere de manera creativa, por medio de herramientas de uso cotidiano como el juego y las actividades artísticas donde pueda convivir y participar con el niño.**

*“La originalidad de un hombre brilla, no  
en las cosas que hace, sino en el  
modo en que las hace.”*

*A. Van Klamm.*



## ***CAPITULO CUATRO***

**LOS PADRES COMO PROMOTORES DE LA CREATIVIDAD**

## **CAPÍTULO CUATRO.**

### **LOS PADRES COMO PROMOTORES DE LA CREATIVIDAD.**

#### **4.1. La función del padre como promotor de respuestas creativas.**

La educación, sea formal o familiar, puede cultivar o ahogar la creatividad, a través de la estimulación ambiental que se le proporcione al niño.

Al nacer, la vida del niño depende enteramente de la estimulación y cuidados de los padres, por medio de ellos, satisface las necesidades orgánicas, afectivas a la vez que se relaciona con el mundo externo, de acuerdo a los objetos que el adulto le presenta.

Conforme adquiere un mejor control motriz, el niño va extendiendo su campo de acción, desarrollando nuevas relaciones cognitivas y afectivas que aumentan a medida que el niño crece.

Por medio de la convivencia con la familia y la comunidad, el niño inicia su proceso de socialización, imitando los comportamientos y los valores de las personas que le rodean. La influencia que ejerce la sociedad, a través de la familia, es de gran importancia para el desarrollo integral del niño, porque las primeras relaciones y normas o modelos a seguir, la transmiten los padres, dentro de un contexto acorde al medio en que se desenvuelve. En este sentido, los padres de familia representan el primer modelo de identidad social ante sus hijos, como los facilitadores del crecimiento y del bienestar de sus hijos, es decir, como las personas que proporcionan atenciones, estímulos, inspiran con sus conductas y motivan a descubrir el mundo que les rodea (Liublinskaja, 1984; Winnicott, 1993; Rodríguez, M., 1995)

La meta de todo padre o madre de familia, sería la de preparar a los hijos, para que aprendan gradualmente a vivir en forma independiente, con respeto, asumiendo la responsabilidad de sus actos y respondiendo a los retos de la vida en forma creativa, competente y entusiasta. Para ello, es indispensable, que el padre proporcione al niño, un entorno estimulante y afectivo desde su nacimiento

hasta la adolescencia, a fin de favorecer el máximo de su potencial creativo. (Sánchez - Mardique y Ortandini, 1996)

El papel del padre, es de gran importancia, por el apoyo material y emocional que representa para el niño, así como para la forma de comunicación que establece al transmitir su afecto y los valores que posee, todo lo cual puede ser determinante para la formación de niño a hombre

La interacción padre e hijo, parte de la capacidad y sensibilidad que tengan los adultos para dialogar, respetar y compartir las ricas creaciones en los juegos y en las expresiones artísticas o recreativas, medios por los cuales el niño se expresa de manera natural, espontánea, representando sus ideas, sus conflictos y sus placeres.

El papel del padre de familia, con respecto al desarrollo de la capacidad creativa en los niños, está en conceder la libertad de acción e investigación que precisan para el aprendizaje y comprensión del mundo, en dar la oportunidad de decidir qué les gusta, en proveer de situaciones novedosas, que le instiguen a buscar soluciones, a ser receptivo ante los problemas que les plantee el medio, a su propio nivel cognitivo y que le permita transformar los esquemas conceptuales hasta el momento adquiridos. Para ello puede apoyarse en técnicas o herramientas naturales al proceso del desarrollo del niño, como la expresión lúdica y artística combinadas con actividades cotidianas. Debido a que algunos padres, en la actualidad, laboran largos periodos fuera del hogar y que disponen de tiempos limitados para la convivencia con sus hijos, requiriendo de optimizar tiempo y recursos, con calidad

El presente trabajo, parte de las observaciones encontradas en las investigaciones de Lowenfeld (1972), Torrance (1969, 1979, 1980) y Sylva (1993) sobre la capacidad creativa en niños, que refieren:

- 1) Todos los niños son creativos en cierto grado.
- 2) Algunos son más creativos que otros.
- 3) Las respuestas creativas pueden ser más favorables en un área que en otra. y

**4) Un padre o educador poco sensible a las respuestas creativas del niño puede obstaculizarlas.**

De lo cual se deduce, que todo ser es potencialmente creativo, y que las respuestas creativas pueden ser fomentadas a través de un proceso educativo

El Programa de Educación Preescolar, planteado en México en 1992, contempla en sus fundamentos, la estimulación al desarrollo creativo del preescolar a través de tomar en cuenta sus sentimientos, intereses y opiniones para el trabajo de determinados proyectos o temas del programa. No obstante, algunas educadoras, no logran aplicar los fundamentos totalmente en las actividades que plantean, por lo que la familia puede ser una excelente opción para reforzar los aprendizajes y respuestas creativas de los niños.

Existen padres de familia, preocupados por encontrar métodos de crianza que faciliten la educación de sus hijos de acuerdo a sus creencias, costumbres y cultura. En orden a ser plenamente eficaces en los métodos de crianza, se requiere de plantear algunas estrategias tanto en la escuela como en el hogar.

La experiencia práctica demuestra que las mejores condiciones para el desarrollo integral del niño, a partir de los tres años de edad, se da combinando la formación familiar con la educación escolar, porque ambas son complementarias y ninguna substituye a la otra (Lublińskaia, 1984; Lewis, D. 1991; Aguilar, 1996)

En el hogar, el padre y la madre de familia ejercen su influencia sobre los hijos, al determinar reglas y límites en las conductas de sus hijos, sin embargo, algunas ocasiones, en beneficio de algunos patrones sociales y culturales se pueden inhibir las respuestas creativas. Por ejemplo, cuando se le impide al niño pequeño, comer solo con los dedos, cuando se le exige no tocar plantas u objetos delicados por el miedo a que los rompa, sobre todo en casa ajena, en vez de enseñarle a tomarlos y cuidarlos, cuando se le regaña por acercarse a jugar con el agua de un estanque aunque existan medidas de seguridad, al pedirle que no hable con otros niños de diferente raza o religión o que piensen diferente a la familia, al negarse a escuchar sus comentarios en ese momento porque hay otras

personas o porque no hay tiempo. El impedirle investigar algo por miedo a que puede encerrar algún peligro, o cualquiera de las situaciones anteriores, inhibe las respuestas creativas y su desarrollo integral.

#### **4.2. Propuesta.**

Cuando se busca una educación, que fomente las respuestas creativas en los niños, los padres de familia, requieren de documentarse sobre las habilidades que este posee, conociendo lo que puede y no puede hacer, se puede respetar a ese ser en desarrollo, en sus propias formas de expresión, y se buscará de acuerdo a sus características personales, la forma de favorecer sus capacidades, así como de encontrar prácticas de crianza adecuadas para estimular las respuestas creativas

Para ser un facilitador en la formación de respuestas creativas en los niños, en ocasiones no basta con documentarse, es importante buscar espacios o talleres para experimentar por sí mismos el proceso creativo y después transmitirlo y moldear las conductas en otros, como se mencionará con amplitud más adelante. Así mismo, es recomendable, buscar actividades para compartir con los hijos y brindarles un ambiente rico en estimulaciones. Para ello, se plantearán algunas estrategias de crianza que favorecen las respuestas creativas

##### **4.2.1. Orientaciones para favorecer las respuestas creativas.**

A continuación, se plantean algunas estrategias de crianza que favorecen las respuestas creativas, en los niños de etapa preescolar, de acuerdo a lo planteado por autores como: Torrance (1979,1980); Bernal, A. (1991); Lewis, D. (1991); Betancourt, et. al. (1993). Papalia, (1993); Rodríguez, M. (1995) y Aguilar (1996)

###### **1) *Permita el descubrimiento y la investigación, de manera natural en el niño.***

Cada ser humano, tiene su propia necesidad de movimiento, necesidad de conocer su entorno, dado lo cual, conviene que el adulto evite en lo posible,

inhibir esta cualidad en los niños. El niño es por naturaleza activo, inquieto, gusta de curiosear y manipular los objetos que le rodean para ver como funcionan y conocer su medio. Por ejemplo, en las ocasiones que reprende, grita o maltrata al niño para evitar que manipule algún objeto, cuando se le impide que curioseee, o no se le permite jugar o que se reúna con otros niños de diferentes creencias, se bloquea el proceso del desarrollo integral, a la vez que se interfiere, lo que da origen al proceso creador.

**2 ) Permita que el niño aprenda a resolver sus problemas de acuerdo a su nivel cognitivo y a su habilidad física.**

El niño adquiere el conocimiento del mundo primeramente, a través del contacto o la manipulación con los objetos y las personas que le rodean, después, por medio de las soluciones que encuentra y experimenta al resolver un problema. Esto exige por parte del adulto, respeto por los productos e ideas de los niños así como libertad de movimiento, en especial cuando juega, investiga o realiza alguna tarea. Así mismo, es conveniente intervenir solo cuando el niño lo solicita, proporcionando pistas que le permitan resolver por si mismo el problema. Es importante para el desarrollo integral del preescolar, que aprenda a atenderse a si mismo desde temprana edad, por ejemplo, tareas como peinarse, comer, bañarse, vestirse o andar por la calle suelto de las manos, lo que beneficiará su independencia, autonomía, seguridad en si y autoestima, necesarios también para desarrollar su capacidad creativa.

**3) Birnde un ambiente estimulante.**

Es necesario reconocer y respetar las habilidades específicas tanto como los intereses que muestre el niño, induciéndolos a ciertas actividades de acuerdo a su vigor, sexo y edad. Resulta conveniente proporcionar materiales como: pinturas líquidas, de cera o gises, cuentos con ilustraciones llamativas, cuentos para iluminar, hojas de papel reciclado, masillas, palitos, instrumentos musicales, como castañuelas, panderos, botes de lámina desechables con semillas, juguetes de construcción, de ensamble o rompecabezas, etc o situaciones que conecten al

niño con el arte, como visitas a museos, leerles cuentos clásicos infantiles, asistir a teatros, cines, conciertos musicales de todo tipo, llevarlos al parque, a bosques, o a jardines, asistir a eventos deportivos, o de danza o exposiciones pictóricas, etc. , lo anterior con el fin de que el padre pueda ofrecer una variedad amplia de materiales y experiencias que motiven su interés. De manera que el niño tenga la oportunidad de seleccionar lo que más le guste o combinar actividades que sean de su agrado, facilitando sus futuras tomas de decisiones. Así mismo es importante mencionar, que se debe apoyar los intereses del niño, no forzar sus gustos, y evitar criticar sus debilidades o fracasos en la prueba y búsqueda de aptitudes por que ello puede provocar que en el futuro, el niño evite exponer sus ideas o productos

#### 4) Muestre confianza en las capacidades de sus hijos.

Un buen método de crianza requiere de inculcar tanto la responsabilidad como la libertad. El niño necesita de espacios y de tiempo para jugar o para solucionar sus tareas o conflictos a su propio nivel, cometer sus propios errores, para aprender de ellos, recibir de vez en cuando o si lo solicita, sugerencias que amplíen su comprensión y conocimiento del mundo. Necesita espacio suficiente para probar su autonomía, así como aprender a ser responsable de la consecuencia de sus actos, es decir, realizar y resolver cosas por sí mismo, en el conocimiento de que si algo sale mal, tendrá que corregir, y si requiere de ayuda pueda encontrar el respaldo y orientación de sus padres, para ello, es conveniente impulsar la espontaneidad y el mayor número de ideas, ocurrencias o soluciones a un problema, sin preocuparse en un primer momento de la lógica o la aplicabilidad, de esto dependerá posteriormente, encontrar ideas novedosas que aumenten su confianza en la producción de ideas o respuestas creativas

#### 5) Evite un exceso de reglas y límites que inhiben la creatividad.

El orden y las reglas otorgan un ambiente de seguridad al niño, sin embargo, se debe evitar ejercer un estricto control sobre el tiempo e intereses de los niños, todos los niños, requieren de un espacio y libertad para investigar, jugar

y experimentar. La excesiva vigilancia, el autoritarismo, la dominación y la restrictividad, bloquean el proceso creativo, porque hacen perder la espontaneidad y confianza en sí mismos, necesaria para indagar, curiosear y buscar soluciones.

6) Modele actitudes y patrones conductuales que el niño pueda imitar.

Gran parte de las actitudes, ocupaciones, intereses o pasatiempos son aprendidos e imitados por los niños a través de lo que realizan los padres. Cuando se busca que el niño dé respuestas creativas, es conveniente que los padres se documenten al respecto, y se brinden la oportunidad de vivenciar situaciones creativas por medio de la asistencia o vivencia de algún taller o curso que les permita entrar en contacto con otras personas creativas o con intereses similares, a fin de comprender su propio aprendizaje de las respuestas creativas, y lograr transmitirlo y modelarlo ante sus hijos.

En general, psicólogos y profesionistas interesados en la crianza de los niños en etapa preescolar, concuerdan en que lo importante es el respeto, el afecto, la comunicación y la libertad de acción, como principios básicos del aprendizaje creativo y productivo.

Para ello, los padres de familia, que deseen estimular las respuestas creativas de los hijos, requieren de cualidades como: la tolerancia ante la conducta inconformista e impredecible del niño, mostrar respeto por los tiempos, ideas o productos que realicen, estar abiertos a las ideas y costumbres de los demás, (es decir, no ser convencional) mostrar confianza en las capacidades y decisiones del preescolar, tratando de evitar las comparaciones de las capacidades con otros niños, las críticas severas o las intervenciones constantes que inhiban su autonomía, autoestima y sociabilidad (Lewis, D., 1991; Bernal, A. 1993; Aguilar, 1996).

Para estimular las respuestas creativas, se puede inducir al niño a verificar las respuestas a sus problemas (o productos), ofreciéndole retroalimentación, de manera constructiva para corregir errores y aprender de ellos. Por ejemplo,



cuando el niño muestre un producto o trabajo, obsérvelo, felicítelo, alabe los puntos que encuentre originales, pregúntele como lo hizo, o como lo resolvió, después pregunte. ¿ Si pudieras cambiarlo, que le quitarías o qué le pondrías ?

¿ Con los mismos elementos que usaste, podrías hacer otra cosa diferente?

Y si no pudieras resolverlo de esa manera, ¿ de qué otra manera lo harías?

¿ Por qué crees que sucede eso?

Es conveniente recordar, que se debe mostrar respeto por las respuestas que el niño ofrezca, incluso las más absurdas, para fomentar su imaginación y espontaneidad. sin embargo, es necesario orientarle sobre ideas prácticas en algunos casos, tomando en cuenta sus posibilidades, preguntándole, por ejemplo: ¿ Podrías llevar eso a la práctica? ¿ Con qué elementos vas a realizarlo? ¿Cuál de todas las respuestas que dices, puedes realizarlas ahora? ¿ Qué esperas obtener al hacerlo de esa forma?

De esta forma se evita que un exceso de fantasía, le impida al niño llegar a formarse objetivos reales o bien planteados para alcanzar una meta. Se recomienda generalizar esta sugerencia a todas las actividades que el niño realice, en diferentes ambientes, ya sean tareas del hogar, en la escuela, actividades lúdicas, artísticas o deportivas, sin someter al niño a un interrogatorio forzado, sino tratando de orientar su atención para que observe con cuidado otros elementos que probablemente no haya tomado en cuenta. Lo principal es alentar al niño a imaginar respuestas desde diferentes perspectivas. Cuando se equivoque, no es conveniente corregir de inmediato y dar respuestas que se consideren correctas, sino ofrecerle pistas y sugerirle que dirija su atención a otros elementos o puntos de vista. Una interacción padres e hijos en estas condiciones, crea un ambiente que estimula la capacidad creativa y expresiva de los niños.

Existen también preguntas que orientan al niño a dar respuestas fluidas y flexibles, propias del pensamiento divergente, es decir, que amplian sus

**posibilidades de perspectivas en los problemas, lo que favorece la imaginación y capacidad creativa.**

La pregunta es una actividad natural y estimulante, que por un lado surge de la curiosidad e interés por conocer algo y pone en funcionamiento diversos recursos de los cuestionados, como disparar respuestas o generar ideas; favorece el ánimo para indagar más y mantener una actitud abierta a nuevos conocimientos. ( Osborn,1963)

El niño gusta de descubrir y manipular su entorno, los pequeños logros que obtenga a partir de sus descubrimientos, le brindarán satisfactores, como el comprobar sus habilidades y capacidades reconociendo sus propios avances, lo que le permitirá tener confianza en si mismo y una valoración de su propia autoestima. Lograr mantener ese estado de interés por conocer, buscar soluciones e indagar, dando respuestas originales, puede obtenerse, fomentando la técnica de las preguntas oportunas, que le permitan reflexionar desde diversas perspectivas acerca de un mismo problema. Por ejemplo: Solicite al preescolar que observe un objeto cualquiera (un lápiz, un jarrón o un zapato), pídale que le hable sobre el objeto, si considera que conoce su utilidad y algunas características del objeto, pregúntele ¿Qué otro uso podrías darle a esto?, ¿Qué cosa cambiarías para que tuviera otro uso? Se pueden ofrecer pistas, pero es conveniente evitar que repita respuestas. (Idem.)

Otro tipo de preguntas que se pueden formular a los niños, dependiendo las circunstancias, son tales como: ¿Puedes darle nueva forma a este trabajo?; ¿Crees que se puede cambiar el color de esto? ¿Crees que se puede cambiar el movimiento, o el sonido?; ¿Se pueden hacer otros cambios a esto?; ¿Qué se le puede añadir a esto para que se vea mejor?; ¿Qué se le puede quitar? ; ¿Cómo se vería más alto? ¿Cómo se vería si fuera más bajo?; ¿Cómo se puede hacer esto más ligero? ¿Qué se puede utilizar en lugar de ...? ; ¿Qué otro material se puede usar? ¿Hay una forma diferente de hacerlo?; ¿Puede cambiarse este

aspecto? ¿Hay una forma diferente de hacerlo?; ¿Puede tener otro orden? ¿Puedes mezclar estos elementos?, ¿Se pueden combinar estas ideas?; ¿Es posible verlo por otro lado?

La técnica de la pregunta oportuna, puede ser un instrumento valioso para ayudar a aprender por descubrimiento y es un excelente recurso para orientar o enriquecer el conocimiento.

En general, las preguntas de este tipo, facilitan el desarrollo de la habilidad creativa e imaginativa al poder combinar ideas, hacer asociaciones, algunas novedosas y elegir diferentes respuestas, aunque en ese momento no se puedan poner en práctica.

Lo que propone el presente trabajo, es ofrecer al padre o la madre de familia una serie de sugerencias, que le apoyen en su función como favorecedor de una vida creativa en sus hijos, a partir de la información documental sobre el desarrollo integral del niño, que permita comprenderlo y poder estimular su propio proceso creativo. También se ha sugerido, la conveniencia de buscar oportunidades para vivenciar su propio proceso creativo a través de talleres o cursos, a fin de servir de modelos ante sus hijos y de compartir estas experiencias con otras personas afines a las ideas sobre la crianza de los hijos en forma creativa

De acuerdo a la información mencionada, se concluyen dos propuestas para facilitar el desarrollo de la capacidad creativa, en el contexto familiar

1) **Crear un espacio exclusivo para el juego y la realización de trabajos creativos**

Realmente en la actualidad, esta posibilidad, sería privilegio de unos cuantos, ya que un espacio suficiente para materiales de construcción, juguetes y objetos que el niño pueda manipular, para realizar investigaciones y experimentos con materiales, ideas etc. se encuentra lejos de las posibilidades de espacio en la familia y del presupuesto económico de muchos.

La segunda propuesta es de fácil acceso para la población mexicana media, a partir de las posibilidades económicas y las necesidades de cualquier familia. La cual se refiere a:

2) **Fomentar las respuestas creativas en las actividades cotidianas de expresión lúdica o artística del niño en ambientes naturales.**

Siendo la actividad lúdica un medio de expresión natural del niño, al igual que la expresión artística, es posible combinar las tareas cotidianas, en los ambientes naturales, que le permitan aprender a solucionar problemas del medio, a investigar y manipular los objetos de su entorno, para llegar a una mejor comprensión de sus experiencias y alcanzar soluciones creativas.

Se pretende en este trabajo, que se alcance en la medida de lo posible, comprender la importancia de estimular las respuestas creativas en el ambiente del hogar, y generalizar este tipo de respuestas a diferentes planos o actividades, independientemente de la educación formal. A continuación, se ofrecen algunas sugerencias que les permitan a los padres de familia combinar sus prácticas de crianza en las situaciones de la convivencia diaria.

#### **4.2.2. Actividades para fomentar las respuestas creativas en el ambiente familiar.**

Las sugerencias de actividades que a continuación se plantean, son factibles de ser modificadas de acuerdo a las situaciones socioeconómicas y cotidianas del hogar. de la misma manera, los materiales que se sugieren en algunas actividades pueden sustituirse, lo importante es recordar estimular la imaginación, hacer de cada situación un momento agradable de convivencia, nada debe forzarse, sino hacerse a manera de juego, de estimular sus habilidades creativas y de probar su autonomía, iniciativa y deseos de expresión. Otros puntos relevantes a recordar, es el respeto que merece todo niño por su trabajo y el hacer preguntas si se considera oportuno, sin que parezca un cuestionamiento reprobatorio o calificador, sino estimulador, que le lleve a percibir nuevas perspectivas o puntos de vista diferentes.

Aún cuando el tiempo de participar en juegos con los niños, se encuentre limitado por actividades laborales o por tareas en el hogar, puede combinar ciertas funciones como permitirle al niño que le ayude con algunas tareas sencillas, tales como poner la mesa y pedirle que al mismo tiempo invente adivinanzas o chistes o trabalenguas o cuentos.

Lo importante es en todo momento, crear un ambiente con reglas y límites donde el niño pueda experimentar, cuestionar, inventar, imaginar y aprender con la libertad de no sentirse juzgado, sino aceptado y querido.

Para explicación de las respuestas creativas, ver apéndice A.

#### **Actividades.**

##### **"A terminar el cuento"**

**Objetivo:** Estimular la imaginación narrativa.

**Materia:** Historias infantiles, como: La Cenicienta, Peter Pan, Pinocho o cualquier otra historia ó cuento.

**Procedimiento:** Lea al niño la historia infantil, al final de la lectura, puede solicitarle que le platique si le gusto la historia, si le gustaría cambiar algo. Realice preguntas, tomando en cuenta la edad y capacidad del niño, por ejemplo: ¿Cambiaría algún personaje? o ¿Podrías incluir otro personaje en la historia?, ¿Te gustaría inventar otro final?, etc.

#### "Creando formas"

**Objetivo:** Expresar ideas diferentes o nuevas a las convencionales.

**Material:** Hojas de papel, pinturas, masillas, gises, recortes de revistas, fotografías de animales o plantas, tijeras de papel, pegamento, cartón.

**Procedimiento:** Es conveniente proporcionar diversos materiales al niño, los cuales deben estar en un lugar donde él pueda disponer de ellos cuando lo desee, para que juegue con ellos. Cuando el niño se acerque a comentarle algún trabajo, felicítelo y si el momento se presta, pregúntele. ¿Utilizarías otro material para hacer ese trabajo?, ¿Podrías cambiarle el color? ¿Como se vería con otro orden?

#### "Juego de Cazadores"

**Objetivo:** Fomentar la imaginación, la observación y la exploración.

**Materiales:** Recortes de papel de diferentes colores y tamaños o hojas de papel en tres tamaños diferentes (1/4 de hoja, 1/2 hoja y una hoja tamaño carta, por ejemplo) colores de crayón o plumones de colores, cinta adhesiva, habitación en penumbras. Este juego requiere de dos o más participantes.

**Procedimiento.** Para realizar este juego, necesitan dibujar entre todos, varias figuras en tres tamaños, las figuras pueden ser, dragones, brujas, fantasmas, o monstruos que inventen, cualquier cosa que elijan. Después uno de los padres, pegará con cinta adhesiva las figuras en diferentes partes de la habitación en penumbras donde se realizará el juego, cuidando que queden a una altura que el niño alcance. Ya que estén todas las figuras pegadas, se pondrán reglas, para

conocer al mejor cazador. Cada jugador debe localizar y tomar todos los fantasmas o dragones que encuentre en un tiempo que determine el padre o la madre. Al finalizar el tiempo el que haya encontrado más figuras, será el mejor cazador.

Para niños de 5 a 6 años, puede poner puntuación a cada figura por su tamaño. Por ejemplo: las figuras grandes valdrán 10 puntos, las medianas 20 y las chicas que son más difíciles de localizar, valdrán 30 puntos. Así el que sume más puntos será el mejor cazador

#### "La música está en mi cuerpo"

*Objetivo:* Inventar bailes o movimientos bajo diferentes ritmos.

*Materiales:* Cualquier instrumento que le permita llevar un ritmo, como sonajas, pandero, triángulo o castañuelas. Puede ser un radio o llevar el ritmo con las palmas, la voz o los pies

*Procedimiento:* Permita que el niño se exprese corporalmente, inventando sus movimientos con algún ritmo musical. O creando bailes y ritmos diferentes.

#### "Jugando a representar. Adivina ¿Quién soy?"

*Objetivo:* Expresar corporalmente diferentes significados.

*Materiales:* Un espacio para actuar y sillas para los espectadores.

*Procedimiento:* En un juego de mímica incluya a todos los miembros de la familia, y sugiera ideas para representar:

- un animal
- un instrumento musical
- una planta
- un ser de fantasía como un duende, hada, bruja, sirena, demonio, ángel, gárgola, etc.

Las reglas del juego pueden ser, emitir y producir sonidos de cualquier tipo, pero no hablar. Representar todo con movimientos que se le ocurran. Los demás

observarán sentados y tendrán que adivinar que es lo que interpreta, el que lo diga primero será el siguiente en representar, o se pueden rolar los turnos.

"Cómo son los demás"

**Objetivo:** Estimular la imaginación y la expresión corporal.

**Material:** Espacio para actuar

**Procedimiento:** Invite al niño a que interprete las actividades que cree hace un cartero, o un lechero o un panadero o el comerciante de la tienda o cualquier otro personaje de la vida cotidiana, como si estuviera en un teatro.

"Aprovechando el programa favorito"

**Objetivo:** Favorecer ideas ingeniosas o respuestas flexibles.

**Material:** Cualquier programa de televisión o película infantil.

**Procedimiento:** La televisión puede ser un instrumento de gran ayuda para realizar algunas actividades de creatividad, por ejemplo:

Cuando el niño esté viendo la televisión un programa, pregunte. ¿Qué te gusta de tu personaje? ¿Qué te gustaría cambiarle? ¿Podrías hacer una historia diferente a la que viste? ¿Te gustaría cambiar el final de la historia? ¿Cómo te gustaría que vistiera tu personaje, con otro color o con otra ropa?

Las preguntas pueden variar tanto como se le ocurra y el niño sienta deseos de inventar.

"Jugando a hacer teatro"

**Objetivo:** Facilitar la construcción de ideas, a través de la plástica, el lenguaje y la expresión corporal.

**Materiales:** Ver una película infantil, papel, pinturas, plastilina o masillas, diferentes ropas, espacio para actuar, sillas para los observadores.

**Procedimiento.** Invite al niño a organizar un teatro donde cada miembro de la familia interprete un personaje, e invente su diálogo tratando de conservar el tema de la película que vieron anteriormente. Puede pedirle que antes de realizar el



teatro, lo planeé en un dibujo o proporcionarte masillas o plastilina o papel y colores para diseñar los escenarios en pequeño, en caso de que el niño pueda organizarlos.

*"Inventando una historia"*

**Objetivo:** Favorecer la inventiva y la imaginación descriptiva

**Materiales:** Un espacio para actuar, técnicas pictóricas

**Procedimiento:** Puede pedirte al niño que invente un cuento y lo cuente a los padres, después planeará como puede escenificarlo, utilizando técnicas pictóricas

*"Un cambio en la habitación"*

**Objetivo:** Estimular la movilidad y planeación de otras formas de solución.

**Materiales:** Todos los muebles, adornos, juguetes y objetos de la recámara.

**Procedimiento:** Dentro de las actividades cotidianas del aseo en el hogar, el padre o madre de familia, puede apoyar al niño a que planeé un arreglo diferente y/o novedoso de la recámara, por ejemplo. Amontonen en un rincón todos los adornos, cuadros, juguetes y muebles, después elijan juntos los cambios y los arreglos donde les gustaría cambiar las cosas. Los adultos en este caso, deben participar, ayudando con las cosas pesadas o lo que ellos no puedan hacer, dando en libertad para que elijan el lugar donde quieren acomodar los muebles, y que él o ellos acomoden los objetos a su gusto.

*"Me gustaría sentirme como..."*

**Objetivo:** Estimular la relación entre pensamientos, sensopercepciones y afectos.

**Material:** Una hoja de papel y colores. Puede utilizar cualquier espacio, bajo techo o al aire libre.

**Procedimiento:** Dentro de la estimulación de las sensaciones, una actividad que se sugiere, es solicitarle al niño, que cierre los ojos, imaginando cómo es una

manzana o un árbol de manzanas, luego imaginar qué se sentirá ser como el árbol, pedirle que se mueva como el árbol de manzanas y que sienta sus raíces, como se alimenta etc. y después que dibuje todo lo que imagino, Esto puede variarlo imaginándose que es viento o una nube o cualquier otro objeto que elija.

#### *"Una visita al zoológico"*

**Objetivo:** Conocer formas de animales para favorecer la visualización, la expresión verbal y corporal

**Materiales:** Hojas de papel, colores, crayones o plumones. Visita al zoológico.

**Procedimiento:** Una actividad que por lo general resulta de gran interés para los niños, es la visita a algún zoológico, al regresar pídale que imagine qué es un animal, que imite su sonido, que imite su movimiento, que imagine de dónde era originalmente, donde vivía y que lo dibuje como lo imagina en su ambiente natural.

#### *"Sintiendo la música"*

**Objetivo:** Expresión de sensaciones y emociones bajo diferentes ritmos.

**Materiales:** Una reproductora de cintas o grabadora, cintas con melodías de diferentes ritmos, hojas de papel o cartón y pinturas de cera o gises o líquidas.

**Procedimiento:** Escoja algunas melodías de diferentes ritmos, siéntese con el niño en el suelo, coloque al frente un cartón o una hoja, así como pinturas líquidas o crayones, después pídale que cierre los ojos, que escuche los fragmentos de las diferentes melodías y al terminar que represente pictóricamente las emociones que experimentó.

#### *"Viaje imaginario a una casa misteriosa"*

**Objetivo:** Favorecer la observación, la atención y la visualización.

**Materiales:** Juegos de construcción, masillas o plastilina, puede variarlo con hojas de papel y colores de cualquier tipo.

**Procedimiento:** Consiste en cerrar los ojos y colocarse imaginariamente en una casa, dirigirse hacia una habitación con la mente, entrar a esa habitación, observar que hay en el interior, buscar un cofre, abrirlo y observar con detalle el olor, el color, la forma, y el tamaño, volver a colocarlos donde estaban, salir imaginariamente de la casa, abrir los ojos y después dibujar o construir con masillas, plastilina o juguetes de construcción lo que encontró en la caja.

Esta actividad es conveniente entre los cuatro y medio años a los seis, dependiendo de la habilidad de atención y concentración que muestre el niño.

#### "Los sonidos que me rodean tiene música".

**Objetivo:** Estimular las respuestas de construcción y/o combinación de elementos.

**Materiales:** Puede utilizar hojas de papel o cartón y colores o pinturas de cualquier clase.

**Procedimiento:** Se trata de colocarse en un lugar donde se escuchen diferentes sonidos, iniciando el juego al escuchar con los ojos cerrados, los sonidos que hay alrededor, y después imitar los sonidos de manera verbal, pictórica o con movimientos, de la manera que el decida.

Si el lugar que escogió para este juego es silencioso, puede crear sonidos, como acercar un reloj, para escuchar el tictac, o el goteo del agua de forma acelerada o lenta o arrugar un papel y pedirle que reproduzca el ritmo de los sonidos con los dedos o con un zapateo de los pies. Y después pedirle que invente una melodía con la combinación de los ritmos que escuchó.

#### "Formando un teatro de títeres"

**Objetivo:** Favorecer las respuestas de elaboración inventiva.

**Materiales:** Revistas viejas, engrudo o pegamento, tijeras de papel y palitos de paleta. Este juego puede tener dos o más participantes.

**Procedimiento:** Se proporcionan los materiales, entre todos busquen en las revistas, figuras que puedan representar personajes de un cuento, recórtelas y

péguelas en un cartón con el palito de paleta, que sirva de soporte para manipularlas, después invente su propia historia en un teatro de títeres.

#### "Fiesta de figuras"

**Objetivo:** Combinar diferentes formas para la construcción de un nuevo producto.

**Materiales:** Recortar figuras como triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos de diferentes tamaños, texturas y colores. Hojas de papel o cartón, pegamento, engrudo o cinta adhesiva

**Procedimiento:** Proporcione al niño las figuras recortadas, junto con la hoja y el pegamento, después sugiérale que arme con ellas algún paisaje o personaje o lo que se imagine o que le haya impresionado.

El uso de este material, contribuye a que los niños descubran algunas características de diversas figuras geométricas, al manipularlas y combinarlas para armar con ellas representaciones de objetos y personas.

#### "Cocinando fantasías"

**Objetivo:** Modelar figuras y estimular la imaginación constructiva

**Materiales:** Una taza de sal de mesa, media taza de harina de maíz, tres cuartos de taza de agua fría. Papel encerado o una hoja de aluminio. Pinturas líquidas y pincel.

**Procedimiento:** Esta actividad requiere de la supervisión y ayuda de un adulto. Consiste en proporcionar al niño los ingredientes para que los mezcle, luego con la ayuda de un adulto colocar la mezcla en baño María sobre el fuego, revolviendo constantemente. A los dos o tres minutos se pondrá espesa, adquiriendo la consistencia parecida a la masa de pan. Colóquela sobre un papel encerado o una hoja de aluminio y déjenla enfriar. Cuando esté fría, permitan que el niño la amase varios minutos, después puede hacer figuras y crear un móvil para la sala o su recámara o hacer una pulsera o un collar o un broche o un detenedor de libros o lo que guste modelar. Ya seca se puede pintar con cualquier pintura líquida.

### "Aprendiendo en la bañera"

**Objetivo:** Favorecer la imaginación y nuevos conocimientos.

**Materiales:** Una tina de baño o algo similar, juguetes plásticos de plantas marinas o animales, esponjas en formas de estrellas de mar o caballitos de mar o caracoles, jabón de formas de caracoles de mar o motivos marinos.

**Procedimiento:** La hora del baño puede resultar una situación divertida, que estimule el conocimiento y la imaginación. Por ejemplo: entre el adulto y el niño pueden ir inventando una historia sobre algún ser que viva en el mar, se puede elegir, una tortuga, una sirena, un caballo de mar, una estrella o caracol marino, un delfín o cualquier pez. Si el niño desconoce alguna palabra, utilice los juguetes o cualquier objeto de esponja o jabón que represente la forma del personaje que tratan. Luego estimule su curiosidad haciéndole preguntas como: ¿Sabes qué comen los caballitos de mar? ¿Y a qué juegan? o ¿Quiénes serán sus amigos? o ¿Qué pasaría si se salieran del agua? etc.

### "Haciendo regalos, con masa de aserrín"

**Objetivo:** Modelar figuras y estimular la imaginación productiva

**Materiales:** Dos tazas de aserrín, una taza de harina, agua, un recipiente grande, una cuchara vieja de madera, moldes cortadores de galleta o un cuchillo sin filo, pinturas vinílicas o acrílicas

**Procedimiento:** Es conveniente en ocasiones cuando el tiempo lo permite, brindar la oportunidad de que el niño realice sus propios regalos o adornos de su habitación. Con la masa que se sugiere a continuación se pueden hacer vasijas, figuras, muñecos o lo que se desee. Necesita mezclar el aserrín y la harina en el recipiente, después agregar poco a poco el agua y revolver hasta obtener una consistencia suave, flexible y húmeda. Si se desmorona demasiado, debe poner más harina. Se tiene que amasar un rato, para que la masa se vuelva elástica y se le pueda dar forma, esto es algo que disfrutan la mayoría de los niños. Cuando termine los objetos que modelo, póngalos a secar directo al sol, hasta que esté

seca y dura. Si es necesario se puede pulir con una lija fina antes de pintar. Se utilizan pinturas vinílicas o acrílicas de diferentes colores para decorarlos.

### "¡Felicitaciones!"

**Objetivo:** Fomentar la inventiva a través de la expresión plástica

**Materiales:** ¼ de cartulina, tijeras de papel, pinturas de cera, gises de colores o plumones de colores o papeles de diferentes colores y texturas así como pegamento

**Procedimiento:** Sugiera a su hijo hacer tarjetas de felicitación, los motivos pueden variar según la ocasión, por ejemplo:

- para la Navidad,
- de cumpleaños,
- del día del padre o
- del día de la madre,
- una buena calificación del hermanito,
- para desear pronta recuperación de salud,
- para agradecer un gesto amistoso,
- una ocasión muy especial, etc.

Pídale a su hijo que diseñe un dibujo donde exprese el motivo de la felicitación.

### "Jugando a las Criaturas fantásticas"

**Objetivo:** Combinar imágenes y favorecer las respuestas originales.

**Materiales:** Hojas de papel, crayones o pinturas o masillas de colores o plastilinas.

**Procedimiento:** Proporcione material al niño y pídale que imagine una criatura que no existe en la vida real. Puede ser un animal o alguien de otro planeta, puede ser alguien amistoso, tímido, hostil, bonito o desagradable. Cuando el dibujo esté completo, cuéstionelo. Por ejemplo:

- ¿Cómo se llama la criatura?

- ¿Donde vive?
- ¿Qué cosa come?
- ¿Qué sonidos hace?
- ¿Qué tan grande es?
- ¿Te gustaría cambiarle algo?

Puede hacer tantas preguntas como se le ocurran, y el niño desee.

“Jugando a encontrar objetos de colores”

*Objetivo:* Ejercitar las respuestas flexibles.

*Materiales:* Un gotero, pinturas líquidas de cualquier tipo, de dos o tres colores diferentes, tres hojas de papel en blanco

*Procedimiento:* Poner en el centro de las hojas, unas cuantas gotas de pintura, puede combinar dos o tres colores, luego doblarlas extendiendo la pintura y abrirlas. El juego consiste en buscar todas las formas posibles que encuentren o imaginen, en el total o partes de la pintura, quien más encuentre es el ganador.

“¿Qué pasaría si...?”

*Objetivo:* Favorecer la diversidad de respuestas.

*Materiales:* Cualquier lugar, el auto, el campo, la casa, etc.

*Procedimiento:* Consiste en tratar de encontrar todas las posibles consecuencias a alguna situación poco usual. El juego inicia con la pregunta ¿Qué pasaría si ...

- se tuviera también ojos atrás de la cabeza?
- la gente caminará hacia atrás?
- volarán las vacas?
- llegaran los extraterrestres mañana?
- los niños gobernarán el país? etc.

Lo importante es tratar de encontrar diversas respuestas, aceptando todo lo que se les ocurra, entre más ideas se generen, mejor.

**Estas son solo algunas sugerencias de todo lo que puede un padre de familia llevar a cabo, de acuerdo a las capacidades propias del niño en la etapa preescolar, cuando se reconoce la importancia de impulsar un desarrollo sano y creativo en los hijos, a través del ambiente motivador, afectivo y efectivo en el hogar, como se ha mencionado en las orientaciones generales de crianza.**



## CONCLUSIONES.

Los constantes cambios tecnológicos, científicos, económicos y políticos, son causa de inseguridad e inestabilidad no solo en el exterior, sino también en el pensar y sentir del hombre. Esta situación compleja, requiere de enfrentarse a numerosas problemáticas, de tomar decisiones rápidas, eficaces y mejor, si son creativas

La necesidad en nuestra sociedad Mexicana de educar en forma creativa, es significativa, debido a que no basta con adaptarse pasivamente o afrontar los constantes cambios, sino también hay que participar activamente en su proceso, aprovechar situaciones y guiarlas productivamente.

Para ello, es necesario desarrollar un pensamiento flexible e imaginativo. Es así como el incremento de habilidades creativas, podría ser el recurso más importante, para hacer frente al presente y al futuro, para luchar con los problemas cotidianos y descubrir nuevas posibilidades que conlleven a alcanzar una existencia más plena.

La información documental encontrada a lo largo de este trabajo, registra en numerosas investigaciones (realizadas durante los últimos diez años en diversas partes del mundo) que al estimular la conducta creativa brinda beneficios tales como:

- Incrementar la sensibilidad para analizar los problemas, las necesidades emocionales y las oportunidades de progreso.
- Aumentar la habilidad de observar y percibir con mayor atención los detalles finos.
- Permitir ver las cosas desde un ángulo nuevo y distinto.
- Liberar la rigidez mental, lo cual permite, desprenderse de prejuicios y viejas ideas que impiden el crecimiento personal, tales como, las habituales maneras

de hacer las cosas, las actitudes anticuadas, los pensamientos estereotipados y circunscritos.

- Aumentar la curiosidad, la necesidad de explorar, de experimentar y de aceptar los desafíos de la vida, todo lo cual, frecuentemente va acompañado de una sensación de logro, de bienestar que incrementa la confianza en sí mismo y la autoestima
- En general, es una de las capacidades propias del ser humano, la cual resulta ser un medio para expresar conocimientos a nivel cognoscitivo, social y afectivo, donde se involucran habilidades y procesos como la observación, la discriminación, la percepción, la sensación, la imaginación, la memoria, la emoción, el sentimiento y el aprendizaje.

El conocer los beneficios que proporciona, estimular y fortalecer las respuestas creativas en adultos y niños, impulsa cada día a los psicólogos, pedagogos y profesionistas afines, a interesarse por estudiar más esta capacidad, propagarla y encontrar herramientas que permitan favorecerla, desde los diferentes ambientes por los que se incursiona. Esto ha recibido una atención especial en el caso de los niños, como se observa en los diversos programas psicoeducativos.

Desde 1992, los programas educativos de enseñanza básica, preescolar y escolar, en México, otorgados por la Secretaría de Educación Pública, contemplan en sus fundamentos, una serie de actividades globales, con el fin de desarrollar las respuestas creativas, desafortunadamente, no siempre son aplicadas de manera adecuada, y se convierten en las mismas actividades dirigidas y planeadas por los maestros, sin libertad de expresión y sin tomar en cuenta las aportaciones de ideas de los niños, los cuales terminan por reprimir, incluso suprimir sus iniciativas, esperando solo las instrucciones por parte del "conocedor" o "educador".

Algunas herramientas que se usan en las actividades lo constituyen los medios de expresión apropiadas para el nivel preescolar, como son: la expresión

verbal, corporal o dramática, la expresión gráfica, la expresión plástica, la expresión lúdica y la expresión musical, con sus derivaciones en las otras artes.

Se encontró en la revisión bibliográfica, que cuando se permite al niño solucionar sus problemas, así como, expresar sus experiencias, afectos e ideas, a través del juego y las expresiones artísticas, en su particular forma, se motivan y estimulan las respuestas creativas

E independientemente de que la institución educativa que eligió, el padre o madre de familia, brinde o no un espacio para este tipo de expresiones, es importante evitar que se minimice o suprima esta capacidad, tratando de estimularla y reforzarla en el ambiente del hogar.

Debido a ello, los padres de familia, desempeñan un papel importante, como facilitadores de las respuestas creativas

Con el fin de apoyar en esta tarea, el presente trabajo expuso un panorama de las capacidades propias del niño en la etapa preescolar, también, dos teorías del desarrollo para comprender el nivel de respuestas que se pueden favorecer o esperar según el propio ritmo de crecimiento.

Para llegar a este conocimiento, se describieron durante el primer capítulo, los factores que afectan el aprendizaje del ser humano, así como las etapas por las que atraviesa durante su crecimiento, de una manera sencilla, con la finalidad de facilitar a los padres elegir las mejores técnicas o herramientas que le apoyen en la educación creativa de sus hijos.

En la segunda parte del trabajo se intentó explicar con amplitud, la importancia de la creatividad, haciendo mención de las situaciones que bloquean o favorecen el desarrollo de esta capacidad, así mismo se proporcionó una definición de creatividad, que intentó contener aspectos globales de las respuestas que un niño en etapa preescolar puede proporcionar.

Después se explicaron las herramientas que un educador puede encontrar para facilitar su tarea, tomando en cuenta las acciones naturales del niño, como son: el juego y las expresiones artísticas, se describieron sus funciones y la

*importancia de inculcarlas para favorecer las respuestas creativas. Encontrando además, que existen gran cantidad de programas sobre el desarrollo de respuestas creativas en el campo del juego y las expresiones artísticas, los cuales presentan algunas limitantes como son: no todos toman en cuenta las características del niño mexicano, los educadores que llevan a cabo los programas, carecen de las bases teóricas para fundamentar su práctica, por otro lado, las actividades que se proponen generalmente, se enfocan a un manejo de grandes grupos, por lo que a los padres se les dificulta retomar y adaptar estas actividades a los ambientes familiares.*

*Por último, tratando de cubrir estas deficiencias, se ofrecieron algunas orientaciones generales de crianza para fomentar las respuestas creativas, a la vez que se presentaron sugerencias y ejemplos de actividades con posibilidades de practicarse en el ambiente familiar, esto lleva la intención de facilitar en lo posible la importante tarea de los padres.*

*Sin embargo, se consideró que para tratar de comprender, cuando se están favoreciendo los comportamientos creativos, dentro de la propuesta se sugirió a los padres que, buscaran las oportunidades para desarrollar su propia capacidad creativa, que se experimentara la sensación y satisfacción de estas respuestas, a través de la participación en algún taller vivencial, de asistir a conferencias o cursos sobre el tema y tener contacto con otros padres de familia interesados en educar de manera creativa a sus hijos, para poder ser los modelos a seguir y proporcionar un ambiente familiar que favorezca las respuestas creativas.*

*Se concluye que el mismo niño puede ser un estimulador en la búsqueda de la creatividad de los padres, cuando no se le reprime, y formar a su vez un círculo que fortalezca y retroalimente las respuestas creativas en el ambiente familiar, afectando al mismo tiempo su entorno social.*

## APÉNDICE "A".

### RESPUESTAS CREATIVAS

#### FLUIDEZ.-

Generar muchas ideas similares. (Comparación)

#### FLEXIBILIDAD -

Generar diferentes ideas o puntos de vista. (Contrastaciones)

#### ORIGINALIDAD.-

Soluciones diferentes, nuevas o poco comunes.

#### ANALIZAR -

Describir los contenidos y definir las relaciones.

#### MOVILIDAD -

Acomodarse a nuevas formas y contenidos de percibir y pensar.

#### CAMBIAR DE FORMA -

Separar uniones y relaciones en la búsqueda de nuevas formas.

#### CONSTRUIR -

Relacionar las cosas y las ideas conocidas con una finalidad.

#### FORMAS DE EXPRESION -

Expresar y dar forma a sentimientos y experiencias

#### COMBINAR.-

Buscar relaciones y comparaciones para solucionar problemas

#### COMPARACIONES Y CONTRASTACIONES.-

Hallar semejanzas y diferencias entre objetos, eventos, principios o contenidos

#### PLANEAR.-

Llevar a la práctica las actividades planeadas.

Aladro Lubel, 1990.

## REFERENCIAS.

- Aguilar, C. (1996)** Algunas Consideraciones Sobre el Concepto de Estimulación para el logro de la Autonomía. Revista *Padhia Desarrollo*, (30), 6-7.
- Amegan, S. (1993)** Para una Pedagogía Activa y Creativa. México; Trillas.
- Arellano, Monroy, Padilla y Sánchez (1994)** Juego: Diversión o Desarrollo. México, Ediciones Fams
- Arieti, S. (1993)** La Creatividad. La síntesis Mágica. México; F. C. E.
- Arnheim, R. (1971)** Arte y Percepción Visual. Buenos Aires; EUDEBA
- Ausubel (1978)** Psicología Educativa. México; Trillas
- Aymerich, C. (1973)** Expresión y Arte en la Escuela. Barcelona; Teide
- Balada, M. y Terradillas, J., (1987)** La Educación Visual en la Escuela. España; Paidós.
- Bernal, A. (1991)** Errores en la Crianza de los Niños. México; El Caballito
- Betancourt, Chivas, Sainz, Trujillo (1993)** La Creatividad y sus Implicaciones. La Habana, Cuba, Editorial Academia
- Biber, B. (1986)** Educación Preescolar y Desarrollo Psicológico. México; Gernika
- Chateau, J. (1976)** Las Fuentes de lo Imaginario. España; Fondo de Cultura Económica
- Clark, B. (1988)** Growing up Gifted. California; Merrill Public.
- Clot, J. (1976)** La Educación Artística. México; Planeta.
- Espíndola, J. L. (1996)** Creatividad. México; Alhambra Mexicana
- Fitzgerald, H.; Srommer, E.; Mc. Kinney (1993)** Psicología del desarrollo. El Lactante y el Preescolar. México; Manual Moderno.
- Gagné (1987)** Las Condiciones del Aprendizaje. México; Interamericana
- García, J. (1991)** Desarrollo y Conocimiento. España; Siglo XXI.
- García, N. H. (1994)** Recreotips. México; Comisión Nacional del Deporte. Departamento de Diseño de Programas para la Capacitación.

- Gardner, H. (1987)** Arte, Mente y Cerebro: Una Aproximación Cognitiva a la Creatividad. Argentina; Paidós.
- Gardner, H. (1994)** Educación Artística y Desarrollo Humano. España; Paidós.
- Garvey, C. (1985)** El Juego Infantil. Madrid; Morata
- Gideon, S. (1981)** El Presente Eterno: Los Comienzos del Arte. Madrid, Alianza,
- González Garza, A. (1987)** El Niño y su Mundo. México. Trillas
- Gowan, J.; Demos, G.; Torrance, P. (1976)** Implicaciones Educativas de la Creatividad. Madrid, Anaya.
- Glotón, R. (1978)** El Arte en la Escuela. España, Planeta
- Graig, G. (1994)** Desarrollo Psicológico. México. Prentice Hall
- Gregg, V. (1982)** Memoria Humana. México. Continental
- Guilford, J. y otros. (1978)** Creatividad y Educación. Buenos Aires; Paidós.
- Hargreaves, D. (1991)** Infancia y Educación Artística. Madrid; Morata.
- Keil, J. (1990)** Creatividad: Como Manejarla, Incrementarla y Hacer que Funcione. México, Mc. Graw- Hill
- Kerns, K.; Barth, J. (1995)** Attachment and play. Convergence Across components of parent- child relationships. Journal Social and Personal Relationships, 12 (2) Abs.
- Klausmeier; Goodwin (1977)** Psicología Educativa. México: Harla.
- Lewis, M. (1985)** Desarrollo Psicológico del Niño. México: Interamericana.
- Liublinskaia, A. (1984)** Desarrollo Psíquico del Niño. México. Interamericana.
- Livón, G. (1994)** Permiso, yo soy Creativo. Buenos Aires, Macchi.
- Lowenfeld, V. (1972)** Desarrollo de la Capacidad Creadora. Buenos Aires; Kapelusz.
- Martinez, E.; Delgado, J. (1984)** La Afirmación de la Expresión. España, Cincel.
- Matussek, P. (1984)** La Creatividad: Desde una Perspectiva Psicodinámica. España; Herder.

- Millar, S. (1972)** Psicología del Juego Infantil. España; Fontanella.
- Moccio, F. (1990)** El Taller de Terapias Expresivas. México; Paidós.
- Moccio, F. (1991)** Hacia la Creatividad. Buenos Aires; Lugar Editorial.
- Moreno, G. (1980)** Psicología del Aprendizaje. México; Siglo Nuevo Editores.
- Mújina, V. (1978)** Psicología en la edad Preescolar. Madrid; Pablo del Río Editor.
- Novaes, M. (1973)** Psicología de la Aptitud Creadora. Buenos Aires; Kapelusz.
- Osborn, A. F. (1963)** Applied Imagination. New York; Ch. Scribner's Sons.
- Papalia, D. (1981)** Psicología del Desarrollo. México; Mc. Graw Hill.
- Papalia, D.; Wendhos, S. (1993)** Psicología del Desarrollo. México; Mc. Graw Hill.
- Petrovski, A. (1984)** Psicología Evolutiva y Pedagógica. México; Cartaga.
- Piaget, J. (1971)** Teoría del Desarrollo Cognitivo. España; Fontenal.
- Read, H. (1986)** Educación por el Arte. Argentina; Paidós.
- Rodríguez, M. (1995)** Psicología de la Creatividad. México; Pax.
- Rodríguez, M. (1995)** Manual de Creatividad. México; Trillas.
- Rodríguez, M. y Serrano, C. (1995)** Creatividad Sensorial. México; Pax.
- Rodríguez, M. y Ketchum, M. (1995)** Creatividad en Juegos y Juguetes. México; Pax.
- Rougeoreille, F. (1974)** La Creatividad Personal. España; Sociedad de Educación Atenas.
- Sánchez-Maidique y Ortadini (1996)** El Papel de la Madre en la Educación.  
Rev. Padria Desarrollo. 2, (30), 7-11.
- Santillana (1971)** Programa Paralelo de Creatividad. España; Editorial Educación.
- Sarafino, E.; Armstrong, J. (1991)** Desarrollo del Niño al Adolescente. México; Trillas.
- Saturnino de la Torre (1987)** Educación en la Creatividad. España; Narcea.



- Sefchovich, G.; Waisburd, G. (1985) Hacia una Pedagogía de la Creatividad**  
México; Trillas
- S.E.P. (1992) Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños**. México; Subsecretaría de Educación Básica.  
D G E P
- S.E.P. (1993) Antología de Apoyo a la Práctica Docente del Nivel Preescolar**.  
México: Subsecretaría de Educación Básica. D.G.E.P
- Soifir, R. (1976) ¿Como Juego con mi Hijo?** Argentina; Kargiema
- Sylva, R. (1993) Creation and Re-creation in Art Education. Art - Education, 46**,  
(1), 7-11.
- Torrance, P. (1979) The Gifted and the Talented: Their Education and Development**. Chicago, Yearbook of the National Society for the Study of Education. Chapter XXII, 332-371.
- Torrance, P. (1979) Educación y Capacidad Creadora**. España, Madrid, Morata
- Torrance, P. (1980) Creativity and Futurism in Education: Retooling. Issue of Education, 4**, (100), 298-308.
- Vigotskii (1987) Imaginación y Arte en la Infancia**. México, Distribuciones  
Hispánicas.
- Waisburd, G. (1996) Creatividad y Transformación**. México; Trillas.
- Winnicott, D. (1971) Realidad y Juego**. México; Gedisa.
- Winnicott, D. (1993) Conversando con los Padres, Aciertos y Errores en la Crianza de los Hijos**. España; Paidós.
- Winnicott, D. (1993) El Niño y el Mundo Externo**. Buenos Aires, Lumen.