

INTRODUCCIÓN

Al escoger el juego como tema de estudio en la presente investigación documental, nos planteamos primero que todo, las siguientes interrogantes, ¿Que es el juego?. ¿Que importancia tiene esta actividad en el desarrollo del niño ?.

El juego está considerado como la actividad más espontánea y característica del niño, sin embargo, las instituciones escolares de nivel primaria del sistema educativo mexicano, se empeñan en relegar su función a una simple actividad recreativa y la mayoría de los docentes la consideran improductiva e innecesaria.

El presente trabajo tiene por objeto mostrar la importancia de la actividad lúdica del niño desde el punto de vista psicopedagógico.

Así mismo, está encaminado a difundir los fundamentos teóricos que permiten crear condiciones alternativas para realizar actividades lúdicas.

En función de estos propósitos se formularon objetivos, se estableció el orden y el contenido de los capítulos.

En términos generales, los objetivos que se esperan alcanzar son los siguientes: analizar críticamente algunos conceptos del juego, fundamentar la importancia de esta actividad en el desarrollo del niño, llevar a cabo su introducción en la práctica docente.

Para lograr estos objetivos se dividió el trabajo en cuatro capítulos. El primero está dedicado al estudio teórico sobre el juego. El segundo, el contenido gira en torno a una explicación científica; cuya importancia radica en lograr comprender la información de algunos contenidos mentales en el niño y mediante ello, conocer la significación que esta actividad representa en su desarrollo mental. El tercer capítulo está encaminado a promover la actividad lúdica en el ámbito con el propósito de otorgarle finalidades pedagógicas. En el capítulo cuatro se estudia la importancia del juego como un medio para la enseñanza de la escritura.

La bibliografía que versa sobre este tema es muy escasa y además está tratada desde diferentes puntos de vista y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época.

Los textos que se emplean para abordar los temas corresponden a diversos enfoques: el histórico, en el que se ubican la mayoría de los textos del capítulo I, algunos otros, como los del capítulo II, pertenecen al enfoque denominado

psicológico y los del tercer capítulo se caracterizan por contener planteamientos psicopedagógicos predominantemente, así como los del cuarto capítulo.

Después del estudio consciente de estos capítulos se llega a concluir que: el juego puede considerarse como un magnífico medio para lograr la formación integral de la personalidad del niño, ya que según estudios psicológicos, que ha realizado entre otros, Jean Piaget y en los cuales se fundamenta esta hipótesis han comprobado que a través de el se puede motivar al niño, de acuerdo con las características e intereses que posee en las diferentes etapas, a llegar hasta la formación de hábitos, destrezas y habilidades que son objetivos de la Pedagogía moderna . Además por medio del juego se fomenta en el niño la comunicación adecuada y positiva entre sus semejantes, para contrarrestar el gran defecto de nuestro tiempo: la falta de entendimiento entre los hombres.

B.- Teorías de las causas del juego

C.- Valores del juego

D.- La educación a través del juego

En la introducción se advierte que es muy escaso el número de documentos que expresan los conceptos que llevan a un conocimiento completo sobre los antecedentes del juego. Aún así, si se le considera como una

manifestación en el desarrollo del niño, se le concede el atributo de llegar a ser un instrumento útil en la pedagogía.

A.-Definiciones del juego

Es muy difícil definir con ideas claras y sencillas que es el juego; ya que no existe ninguna definición objetiva que sea aceptada universalmente. Basta considerar, en efecto el aspecto lingüístico para ver aparecer divergencias significativas en la noción misma del juego. La etimología nos enseña por ejemplo que el adjetivo "lúdico" (ó "lúdrico") del que se derivan términos modernos como "ludoteca" procesado de la palabra latina "ludus" que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela.

Por ser considerado más apropiado para este caso particular, se presentan las siguientes concepciones sobre el juego, propias de cada autor.

" El juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a ser todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico". JOHAN STRATCHAN.

“ El juego tiene la función de preparar a la infancia para la vida seria”.

FANCIULLI.

“ El tipo de juego se halla determinado, en una parte por la necesidad del niño y, por su grado de desarrollo orgánico”. APPLETON.

“ El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa”. GUYAU.

“ El juego es la forma particular de acción y el individuo actúa movido por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de necesidades”. VIGOTSKI.

“ El juego puede emparentarse con otras actividades fantásmaticas del niño y más particularmente con el sueño, pero a diferencia de éste, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsaciones y las reglas, entre lo imaginario y lo real”. S. FREUD.

“ El juego es una expresión y la condición del desarrollo del niño. Constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño”. JEAN PIAGET.

“ El juego es vital; condiciona el desarrollo armónico del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad”. UNESCO.

“ El juego es actividad fundamental que se apoya en la necesidad del movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas”. REVISTA L.PV. HABANA CUBA.

“ El trabajo es para el adulto, lo que el juego es para el niño, una actividad necesaria y útil. El juego es vivir, es gozar”. RAMÓN GARCÍA RUIZ.

“El juego permite el desarrollo muy plausible de las actitudes mentales infantiles y da lugar a las verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando”. ALFONSO PRUNEDA.

“ El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño”. ROEBEL.

“ El juego para los niños es un sustituto de trabajo y constituye en gran medida a su formación”. ENCICLOPEDIA UNIVERSAL DANAE.

“ El juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y renovar los métodos pedagógicos”. UNESCO.

Como se puede apreciar los puntos de vista de cada uno de los autores, divergen con respecto a su concepto del “ Juego”, sin embargo, sus consideraciones conducen a darle la importancia debida, ante esto se puede deducir que:

“ El juego es una actividad permanente del niño, por medio de la cual satisface necesidades, expresa sentimientos y deseos, logra sociabilizarse y desarrolla su personalidad”.

Esto se puede afirmar al analizar detenidamente cada uno de los conceptos anteriores, que aunque aparentemente son puntos de vista diferentes, todos coinciden en darle una importancia en cuanto a su función en el desarrollo del niño.

No es nuestra intención agotar las posibilidades de análisis, que este tema nos ofrece, solo se revisará desde el punto de vista psicopedagógico para poder acentuar la necesidad de comenzar a conocer su existencia, atribuirle una función científica educativa y así favorecer el respeto por el juego y por el niño que juego

B.- Teorías de las causas del juego

El juego es más antiguo de la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto de éste, presupone siempre una sociedad humana. Por otra parte, los animales no han esperado que el hombre los enseñe a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan lo mismo que los hombres. Todos los riesgos fundamentales del juego en el hombre, se hallan presentes en el de los animales, basta ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos; parecen invitarse mutuamente a una especie de actitudes y gestos ceremoniosos; cumplen con la "regla" de que no hay que morder muy fuerte a la oreja del compañero, aparenten como si estuvieran terriblemente enfadados y, lo más importante parecen gozar muchísimo con todo esto, pues este juego retozón de los perritos constituye una de las formas más simples del juego entre animales. Existen grados más altos y más desarrollados, auténticas competencias y bellas demostraciones ante espectadores.

Lo señalado anteriormente es una de las formas del juego más sencillas dentro de la vida animal, es algo más que un fenómeno fisiológico; es una función llena de sentido.

Los psicólogos, pedagogos, sociólogos y filósofos, a través de los tiempos se han dedicado a observar y tratar de explicar el juego de los animales y de los niños, pugnando por determinar las naturalezas y la significación del juego, para asignarle un lugar dentro de las actividades que desarrollan en sus vidas.

Los siguientes hechos irrefutables se suelen tomar de una manera general; como punto de partida de cualquier investigación sobre el juego: que posee una gran importancia y que cumple con una finalidad, si no necesaria aunque casi inevitable, por lo menos útil. Los criterios para determinar la función biológica del juego son muy divergentes; se ha creído poder definir el origen del juego como la descarga de un exceso de energía vital; que el ser vivo obedece cuando juega a un impulso congénito de imitación o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante; o como un ejercicio que sirve al individuo para adquirir dominio de sí mismo; en la necesidad congénita de efectuar algo y también en el deseo de dominar entrando en competencia con otro.

Todas las explicaciones tienen en común la suposición de que el juego se ejercita por alguna finalidad biológica.

La mayoría de las explicaciones se ocupan de cómo es el juego en sí mismo y que significa para el que juega, pero aunque se le considera una actividad natural, no se ha podido encontrar una explicación satisfactoria sobre por qué se juega. Se ahonda el fenómeno del juego con los métodos de la ciencia experimental, sin dirigir antes la atención a la peculiaridad del juego. Hasta ahora siempre se ha tratado de partir de una categoría " Juego " como algo dado y como magnitud generalmente reconocida.

Si nos mantenemos en un concepto de juego claro para el pensamiento espontáneo, es necesario algo más que un campo de juego para poder calificar esta actividad.

El jugar se halla vinculado al tiempo; se consume y no tiene un fin en sí mismo.

El juego como realidad, comprende el mundo animal y el mundo humano. La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de vida.

Se han explicado las causas que llevan al juego de distintas maneras, como se dijo anteriormente, y he aquí algunos ejemplos de ello: Locke, en su teoría del entendimiento, que es la opción más antigua y común, afirma que el

juego es un recreo y que sirve para reparar al organismo y el espíritu fatigado. Esta teoría resulta insuficiente para explicar el fenómeno del juego, según nuestro juicio, por que aquí cabe la pregunta ¿por que la fatiga invita a la actividad y no al reposo?. Todos los días observamos que los niños juegan desde que se levantan , es decir comienzan a jugar en un momento que no están fatigados.

La opción de Spencer y Schiller en lo que llaman teoría de la energía superflua es: El niño posee un exceso de vida que no se consume en sus ocupaciones serias, descargando su energía a través del juego. Esta es una teoría incompleta, su valor se nulifica pues se ve jugar a los niños muy fatigados que caen dormidos sobre sus juguetes . Se ve jugar a los niños convalecientes que no tienen exceso de energías; los niños con síntomas de desnutrición y raquitismo juegan también.

El juego constituye una preparación para la vida del trabajo. Esto lo expone Gross ¹ en la teoría del ejercicio preparatorio en la cual considera que en el hombre ocurre lo mismo que en los animales: a través del juego van adquiriendo habilidades que usarán posteriormente para resolver problemas de su vida cotidiana ; por ejemplo: el gatito se lanza sobre una hoja de papel , lo mismo que un adulto se lanza sobre una rata. El niño en la primera infancia realiza juegos sensorio-motrices para después llegar a caminar . A esta teoría se le concede alguna razón por que se ha observado a través del juego se llegan a formar habilidades.

Stanley Hall (Teoría del Atavismo) y Carr (Teoría Catártica) aunque en sus teorías sobre el juego usan argumentos diferentes, coinciden en considerar que los juegos son rudimentos de actividades pretéritas, indican que éstos van variando , haciendo que ciertas funciones ya inútiles vayan desapareciendo para que el hombre se pueda adaptar al momento en que vive y sea capaz de llegar a tener una convivencia social. Esto es: por medio del juego los niños adquieren los adelantos de su tiempo y se adaptan a ellos.

1 Jean Piaget, Psicología y Pedagogía, Ed. SEP /ariel, México.
p.179.

En la teoría del ejercicio complementario, Lange (2) considera al juego como un complemento de las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo que reclame un ejercicio integral.

Addler: en la teoría de la pseudo-satisfacción del poder afirma que: el niño se siente un insignificante en la vida que quiere manifestar su poder, para que se le tome en cuenta al juego dónde es todo un soberano y su fantasía y actividad no tiene límites.

Como se ve, son varias las teorías que tratan de explicar las finalidades del juego, aunque unas están más fundamentadas que otras, lo cierto es que el juego es una actividad importante en la vida del niño, pues mediante el se logra formar habilidades, llegar a una convivencia social, lograr un desarrollo integral, manifestar su poder, etc. Esto es: el juego es un medio para lograr diferentes fines.

2 Lauriano Jiménez y Coria, Organización escolar, Fernández Ed. México. P. 125.

C.- Valores del Juego

Al juego se le ha asignado los siguientes atributos: actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento del niño. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva; el cerebro, sobre todo, no se halla en estado óptimo de funciones. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones. Los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido el estímulo necesario. Claparede dice: “ Los topos tienen los ojos atrofiados por que no han jugado lo bastante con la luz”. (3)

Además el juego es útil por que conserva, refrescándolos, los hábitos nuevamente adquiridos; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

El juego alivia y apacigua cuando se siente uno colérico pegándose en broma con los compañeros, el niño no elimina definitivamente su instinto de lucha ; descarga momentáneamente y de una manera inofensiva, las tendencias agresivas.

3 Claparede, E. L' Education fonctionnelle De la chaux Neistlé, París. p. 252.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual.

El juego adorna la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus conexiones espirituales y su resultante de crear órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

Carr (4) asigna al juego una acción que llama "Catártica" y se refiere a : que al nacer todos tenemos determinados números de instintos todavía vivos y que son ordinariamente nocivos en el estado actual de nuestra civilización.

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determinan por tendencias individuales o por la fuerza del medio en que viven y, por consiguiente, influyen en forma considerable en su educación. Los hijos de artesanos juegan de preferencia los oficios de los padres y los de militares, a la guerra. Livingstone (5) afirma que los juegos de los niños, entre los africanos, consiste generalmente en competencias de tiro o invasiones, actividades que constituyen las ocupaciones principales de sus padres.

4 Laureano Jiménez y Coria, Loc. cit.

5 Hugo del Pozo Sánchez, Recreación Escolar, 6 Ed. México, Ed. Avante. 1984 p.

El valor que representan los juegos depende principalmente de la forma en que éstos se efectúan, de las leyes que los rijan y de las emociones que despiertan por sus condiciones de movimiento o de representación. Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar su carácter, de desarrollar valores morales y físicos.

El juego sirve, como expresa Frobenius (6) para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico.

La energía utilizada en el juego se proyecta característicamente en la zona de interés del niño, por eso, tal energía no se desperdicia.

Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, esta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida , pudiendo el educador injertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamiento tal como él lo desee. Por medio del juego, el niño se representa la vida y, por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentimiento de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social.

6 Hugo del Pozo Sánchez. Id.

La multiplicidad de movimiento de los juegos coordinados y dirigido a una finalidad mecánica, hacen que éstos sean considerados como sintéticos, es decir, como capaces de producir movimientos elementales.

Desde el punto de vista del trabajo muscular , los juegos son complementos de los movimientos de gimnasia metodizada, no solamente por que hacen entrar en acción masas musculares, sino también por que le agregan cualidades que faltan en los ejercicios metódico, como la velocidad, espontaneidad y la dirección variable de los movimientos.

Determinado número de juegos, cuya acción Catártica se manifiesta en una forma más clara, sobre todo en el momento de la pubertad, dan hincapié de una manera espontánea a las exigencias o impulso sexual, por lo que constituye una válvula de seguridad, hasta cierto punto, y evita así a los jóvenes conflictos mayores.

El valor compensador del juego se presenta de manera más clara, no al desarrollar nuevos poderes, sino al satisfacer apetitos demasiados apremiantes.

Si el juego no fuera acompañado de Catarsia, el instinto de lucha suscitará conflictos mayores. Expondría al niño a todos los riesgos para la vida seria y, en

lugar de prepararlo para la futura vida del hombre, cooperaría a su desgregación.

La acción catártica es nula entre los niños pequeños, por que las tendencias sociales no han comenzado todavía a desarrollarse en sí ; luego aumenta con la edad, sobre todo en el momento de la pubertad y toma toda su importancia en el juego de los adultos.

El carácter propio de la actividad lúdica es la libre persecución que crea, tiene conciencia de ilusión que le rodea, pero se abandona de buen grado. Lange ha denominado (7) autoilusión consciente o autoengaño a este estado psicológico sui-géneris, especie de desdoblamiento de la conciencia gracias al cual el "Yo", toma cariño a la comedia que desempeña para si mismo.

En el juego reside la preeminencia del niño pero el adulto también puede jugar ; con razón afirma Nietzsche (8) que es un error pensar que el juego solo pertenece a la niñez.

Sr. acepta que existe alegría en el juego; evidentemente no se trata de una alegría acarreada por el juego, sino que ésta reside en el juego mismo.

7 Hugo del Pozo Sánchez. Id.

8 Hugo del Pozo Sánchez. Id.

Para el niño no existe la diferencia entre juego y realidad los caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego en el juego del niño hay goce latente, pero es posible la esencia fundamental del hombre.

El niño, cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna y, mientras esté utilizando sus energías en el desarrollo y alternativas del mismo, no tendrá oportunidad de emplearlas en acciones contra la disciplina.

Como esta actividad es una de las más constantes en la vida del niño, es innegable que poco a poco va resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades de su medio, favoreciéndole grandemente entre otras cosas, en el aspecto de higiene y por ende, de salud; siendo la edad más propicia para su adquisición.

El término salud significa: el equilibrio fisiológico y el funcionamiento efectivo de todos los órganos del cuerpo, pero ahora se incluye también la estabilidad emotiva, la desenvolvura de las actividades sociales y la adaptación satisfactoria en todo lo que a la conducta se refiere, es decir, la salud no solamente fisiológica, sino también mental y moral, considerando la salud no solo como la capacidad del organismo de un individuo para funcionar eficazmente, sino también, como la actitud del individuo para participar en las

actividades necesarias para adaptarse al medio, ya sean éstas de trabajo o los juegos.

La actividad natural de los niños la caracteriza el juego, en el cual interactúan todos sus órganos y capacidades.

Es importante definir dos situaciones del juego: una en la que es un placer de la actividad por sí misma, en la que desde el punto de vista psicogenético predomina la asimilación sobre la acomodación ; la otra se definirá como juego-trabajo, en la que el sentido no es totalmente lúdico sino que requiere un esfuerzo del niño.

3.2 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA.

El juego proporciona al niño una salida para librar las tensiones debidas a las restricciones que ejerce el ambiente sobre su conducta. Por medio de la experimentación de los juegos, los niños descubren que el crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio. Así mismo, en los juegos, los niños pueden descubrir cuales son sus capacidades y como se comparan con las de sus compañeros de juegos.

Durante la niñez el juego contribuye mucho a las adaptaciones personales y sociales de los niños. Existen diferentes tipos de juegos:

A).- Juegos individuales, los cuales se dan entre los cuatro y cinco años de edad; sirven para poner a prueba sus capacidades y compiten con sus propias realizaciones pasadas. Algunos ejemplos de estos juegos son: caminar por el borde de las aceras, saltar escalones, saltar sobre un pie, rebotar pelotas, etc.

B) .- Juegos de barrio, en los que pueden participar cualquier cantidad de pequeños; pueden someterse a la organización de una persona mayor o bien, inventar los juegos ellos mismos. Por ejemplo el escondite, las estatuas y policías y ladrones.

C) .- Juegos en equipo, se hacen populares cuando los niños tienen entre ocho y diez años. Son muy organizados y poseen reglas firmes.

D) .- Juegos interiores, son menos agitados que los que se deseen vuelven al aire libre. Se realizan cuando los niños tienen que quedarse en casa por enfermedad, fatiga o mal tiempo. Los juegos tradicionales de esta categoría incluyen bolos, cartas, adivinanzas y rompecabezas.

El juego aporta contribuciones muy importantes a las adaptaciones de los niños ; ya que son una fuente de conocimiento y muchas veces proporcionan los materiales para la creatividad y la motivación, para que los niños los utilicen con el fin de hacer algo original.

Se puede considerar la creatividad como un proceso por medio del cual se genera algo nuevo, ya sea una idea o un objeto en una disposición o una forma nueva. La creatividad es un proceso que se dirige a un fin, ya sea para beneficio personal o del grupo social; es una forma de imaginación controlada que conduce a algún tipo de realización . La capacidad para crear depende de la adquisición de conocimientos aceptados.

La creatividad proporciona al niño una satisfacción y un placer personal enorme y así mismo añade interés a sus juegos.

El desarrollo de la creatividad aparece en los comienzos de la vida y se muestra inicialmente en los juegos infantiles. Existen algunos factores que influyen en las variaciones del desarrollo de la creatividad como por ejemplo:

Sexo.- Los niños dan muestras de tener mayor creatividad que las niñas; esto se debe a que los primeros se les conceden mas oportunidades de ser independientes y sus coetáneos los impulsan a aceptar más riesgos.

Posición socioeconómica.- Los niños de grupos socioeconómicos más altos tienden a ser más creativos debido a que se crían por métodos democráticos. El control democrático fomenta la creatividad al darle a los niños más oportunidades de expresar su individualidad; así mismo su ambiente les proporciona más facilidades para obtener los conocimientos y la experiencia que necesita para la creatividad.

Posición ordinaria.- Los niños posteriores y únicos tienen la probabilidad de ser más creativos que los primogénitos. Esto se debe a que dicho primogénito, por lo general, se ve sometido a mayores presiones para conformarse a las expectativas de los padres y esto lo hace ser conformista en lugar de creador.

Tamaño de la familia.- Los niños de familias pequeñas tienden a ser más creativos que los de familias grandes; ya que en estas últimas tienen mayores probabilidades de prevalecer la crianza autoritaria y las condiciones socioeconómicas menos favorables.

Ambientes urbanos en comparación con los rurales.- Los niños urbanos tienden a ser más creativos que los de las zonas rurales debido a que el ambiente campesino ofrece menos estímulos para la creatividad.

Inteligencia.- Los niños brillantes tienen mayor creatividad que los más torpes pues poseen más ideas nuevas para afrontar situaciones de conflictos sociales.

CONDICIONES QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD

Actualmente sabemos que todos los niños tienen potenciales de creatividad y que el ambiente debe proporcionarles oportunidades para el desarrollo de la misma y una estimulación para ese desarrollo. Existen algunas condiciones que son muy importantes para fomentar la creatividad; a continuación citaremos algunas:

* **Tiempo .-** Los niños no deben tener su tiempo tan controlado que no les quede oportunidad para jugar con ideas nuevas.

* **Soledad .-** Sólo se puede ser creativo cuando se está alejado de las presiones que impone un grupo social.

* **Ánimo .-** El adulto debe animar al niño para ser creativo.

*** Materiales .-** Debemos proporcionar al niño, materiales de juego que estimulen la experimentación y la exploración , ya que estos son elementos esenciales para la creatividad.

*** Estimulación del ambiente .-** El ambiente escolar debe estimular la creatividad orientando y alentando el uso de materiales que fomenten la creatividad.

*** Relaciones no posesivas entre padres e hijos .-** Los padres que son excesivamente posesivos y protectores no animan a sus hijos a ser independientes y a confiar en sí mismos, lo cual no contribuye al desarrollo de la creatividad.

*** Métodos de crianza de los niños .-** La crianza democrática de los niños en el hogar y la escuela fomentan la creatividad.

*** Oportunidad para adquirir conocimientos .-** La creatividad no puede producirse en el vacío ; cuando más conocimientos adquiriera el niño tanto mejor serán sus bases para la producción creativa.

Existen varias formas en las que los niños expresan su creatividad a diferentes edades, las cuales conducen a las buenas adaptaciones personales y sociales. Enseguida expondremos algunas de esas formas:

* **Animismo** .- Es la tendencia a atribuir conciencia a los objetos inanimados. Esto comienza hacia los dos años de edad y llega a su punto culminante entre los cuatro y cinco años, desapareciendo poco después que el niño entra a la escuela. El animismo ayuda a los pequeños a ponerse en el lugar de otros y, en esa forma, a desarrollar simpatía y empatía.

* **Juegos de dramatización** .- Al principio de los juegos de dramatización son reproductivos, es decir que los niños reproducen la conducta de las personas que imitan; posteriormente los niños crean los personajes y los temas, basándose en personas y situaciones de la vida o los medios de comunicación . Al igual que el animismo, los juegos de dramatización se descartan, en la mayoría de los niños, después de que entran a la escuela.

* **Juegos constructivos**.- Los dos tipos más populares de juegos constructivos son el dibujo y la producción de objetos. En el Jardín de Niños, la mayoría de los pequeños pasan de la construcción con bloques a la pintura, el modelado, los rompecabezas y los encolados. Lo primeros dibujos suelen reproducir las imágenes de los libros infantiles. Cuando se les da libertad para

dibujar , los niños crean imágenes de personas o lugares, no tanto como los recuerdan, sino como les agradaría que fueran . Los grupos constructivos se desarrollan a menudo para convirtiéndose en aficiones que perduran durante toda la vida.

* **Compañeros imaginarios** .- Es una empresa, un animal o un objeto que el niño crea en sus fantasías para que desempeñen el papel de compañero. Los compañeros imaginarios son comunes durante los años preescolares y prevalecen más entre los niños de inteligencia superior que entre los de inteligencia promedio.

* **Producción de humor** .- El humor tiene dos aspectos: la capacidad para percibir lo cómico y la de producirlo. La creación de humor exige un conocimiento del tipo de situación que otros perciben como cómica y otra motivación para volver las energías creativas propias hacia causas que darán como resultado patrones humorísticos. Los niños que logran hacer que otros rían, desarrollan confianza en sí mismos.

* **Relatos** .- Al principio son reproducidos pero posteriormente sus cuentos comienzan a ser creativos. Sus fuentes principales de inspiración, son los medios de comunicación, agregando detalles originales. Se ha señalado que los niños tienen más probabilidades de dedicarse a ese tipo de creatividad son

los que tuvieron compañeros imaginarios. El relato de cuentos es uno de los campos de la creatividad donde los niños tienen menos probabilidades de enfrentarse al ridículo o a las críticas sociales.

RASGOS QUE AFECTAN LA CREATIVIDAD

La creatividad es tan importante para las buenas adaptaciones personales y sociales que todo lo que impida su desarrollo es peligroso.

Uno de los obstáculos más comunes para el desarrollo de la creatividad es la falta de estimulación. Dicha estimulación debe iniciarse desde el momento en que el bebe empieza a manipular sus juguetes, tomando en cuenta que todos los niños tienen potencial creativo, aunque en grados variables.

Los factores sociales se oponen frecuentemente al desarrollo de la creatividad; ya sea con actitudes desfavorables hacia los niños creativos o bien por falta de recompensas sociales para la creatividad.

Dentro del hogar, también hay condiciones que afectan el desarrollo de la creatividad como el desaliento para la exploración, el tiempo controlado, el desaliento para las fantasías, la facilitación de equipos de juegos muy estructurados, la sobreprotección y la disciplina autoritaria.

Las condiciones escolares afectan también el desarrollo de la creatividad. Algunas de las condiciones que obstaculizan el desarrollo creativo son: los grupos muy grandes, en los que el control es esencial; el desaliento contra todo lo que no caiga dentro del patrón prescrito, tanto si se trata de cuentos originales como de dibujos; una disciplina estricta y autoritaria y la creencia por parte de los maestros, de que los niños creativos son difíciles de manejar.

3.2.1 ALGUNAS DEFINICIONES.

Con el fin de subrayar la importancia del juego se transcriben en seguida algunas definiciones: (9)

“La actividad lúdica se convierte en juego cuando está organizada para lograr un resultado específico”. MONTESSORI.

“El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño”. FROEBEL.

“El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa”. GUYAU.

“La realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos”.
PIAGET.

“El juego permite un desarrollo muy pausable de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando”. ALFONSO PRUNEDA.

La mayoría de los pensamientos nos hablan de cómo es el juego en sí mismo y lo que significa para el que juega, pero aún no se ha podido encontrar una explicación satisfactoria sobre por qué y para qué se juega.

La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de vida.

Karl Gross (1861-1945) intentó por primera vez, en su obra “Los juegos de los animales”, aparecida en 1896, hacer una exposición psicológica del juego en el animal, y con ello, del juego en general.

Gross da gran amplitud al concepto de juego ya que vio en éste fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad . Su doctrina se presenta bajo dos aspectos distintos: una teoría general del juego como preejercicio y una teoría especial de la función simbólica.

Considera el juego como preejercicio ya que contribuye al desarrollo de funciones cuyo estado de madurez no es alcanzado sino al final de la infancia.

Juego, en un sentido estricto, significa “cualquier actividad a la que uno se dedica por el goce que produce, sin tomar en consideración en resultado final”.(10)

Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y físicos. (11

Debido que el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, el educador debe basar en ésta el proceso educativo. Por medio del juego puede introducirse al niño en el mundo real dándole el sentido de confianza en sí mismo y ofreciéndole motivos e iniciativas para desarrollarse.

Es importante señalar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explorado desde la antigüedad; aún cuando algunos educadores todavía no le da el lugar que le corresponde.

10 Ibidem. pág. 27

11 B. Hurlock, Elizabeth. Desarrollo del niño. Pág. 308

El juego es más viejo que la cultura; los Psicólogos, Pedagogos, Sociólogos y Filósofos, a través de los tiempos han tratado de explicar el juego de animales y niños, luchando por determinar la naturaleza y la significación del mismo.

Los resultados para determinar la función biológica del juego son muy divergentes. Se han originado un sin número de conceptos sobre el juego, según el criterio de diferentes autores; por ejemplo damos los siguientes:

“El niño juega por un exceso de energía” Spencer.

“El animal no juega por que es joven, sino que posee juventud por que siente necesidad de jugar” Gross.

“El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria”.
Fanciulli.

3.3 CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN

El concepto de creatividad.- Éste concepto surgió por primera vez durante el renacimiento (S. XVII).

Durante la primera década del siglo XIX, es cuándo a la creatividad se le estudia dándole un enfoque psicológico y su relación con la iniciativa de renovar los sistemas educativos.

“Mediante cuidadosas investigaciones (1950), Guilford llegó a concebir la creatividad como un conjunto de procesos cognoscitivos y motivacionales que incluyen la percepción, el recuerdo, el pensamiento, la decisión, etc. , y afirmó que cuanto más se conozca acerca de estos procesos, tanto más se sabrá del proceso creador”. (12)

Guilford a través de análisis factoriales de puntuaciones de “test” aplicados a grupos numerosos de personas, descubrió los factores intelectuales primarios a los que se deben las diferencias individuales de creatividad, flexibilidad adaptativa, flexibilidad espontánea, sensibilidad a los problemas,

En 1955 Guilford presenta en un planteamiento públicamente su concepción del pensamiento divergente contraponiéndolo al habitual “pensamiento convergente” predominante en nuestra sociedad.

Desde 1960 la creatividad se ha estudiado en relación más directa con los procesos educativos.

De las múltiples concepciones hechas sobre la creatividad, la mayoría coincide en “una capacidad para aportar algo nuevo a lo hasta entonces existente; podemos también hacer alusión al proceso o procesos mediante los cuales se obtienen nuevos productos”.

Resumiendo, podemos decir que las constantes en las concepciones de creatividad son los rasgos de novedad y libertad.

“Lo nuevo se expresa de modos distintos según se ha visto a través de la realización del proceso de creación, de la persona que crea o del ambiente en que se mueve”. (13)

Para unos la novedad en la creatividad reside en la forma de presentar elementos conocidos, en hallar originales combinaciones. Para otros hay novedad si se comprueba un proceso, un cambio, una proyección del individuo. La capacidad de decisión del hombre, es siempre en algún grado, imprevisible y desconocido.

La libertad se manifiesta en el propio proceso. La acción es libre, si nace de la iniciativa del sujeto y si éste puede liberarse de los estereotipos o categorías rígidas de pensamiento y de acción . Si es abierta y flexible.

El análisis de la creatividad plantea a los investigadores un problema: Saber cuáles son las relaciones de ésta con la inteligencia, si de independencia o de dependencia, para lo cual se describen dos posiciones.

Una es que la creatividad es independiente de la inteligencia convencional (entendiendo por inteligencia el resultado de los “test”). La otra, cuando se admite que la creatividad depende de alguna manera de la inteligencia general.

Según la terminología de Guilford, se distingue entre pensamiento divergente (creatividad) y pensamiento convergente (lógica). La diferencia por lo tanto no está en el intelecto, sino en los procesos.

En este tema haremos referencia a las categorías del dominio cognoscitivo que comprende desde el nivel "conocimiento" hasta la "evaluación".

J.P. Guilford ha elaborado una teoría del intelecto en la cual lo representa un modelo de tres dimensiones: Operaciones, Productos y Contenidos.

"Las operaciones son: Conocimiento, Memorización, Producción Convergente (convergencia), Producción Divergente (divergencia), juicio.

Los productos son: Unidades, Clases, Relaciones, Sistemas, Transformaciones, Implicaciones.

Los contenidos son: Figúrales, Simbólicos, Semánticos o Comportamentales". (14).

El proceso del aprendizaje creativo presenta niveles y factores.

La creatividad se expresa de diferentes formas y alcanza niveles diversos.

Los niveles de creatividad según Taylor son 5:

1.- **Expresión** : Es el nivel elemental y más bajo de creatividad. En él lo que importa es la simple expresión espontánea, libre, nada convencional, desprovista de rigidez, alejada de estereotipos y convencionalismos. No interesa la calidad del contenido, la profundidad, sino simple y sencillamente la forma de la expresión, el estilo individual, el modo de ser y de afirmarse de uno mismo frente a todo lo demás.

2.- **Producción (o realización)**: En el proceso creativo, el paso siguiente da lugar a una realización concreta, a cualquier producción de carácter artístico, técnico, social, etc. A través de la producción el individuo demuestra y ofrece una prueba de su dominio sobre los materiales que tiene a su disposición y que ha utilizado productivamente. La producción exige un cierto dominio, mayor o menor, de la información adecuada y de los instrumentos.

3.- **Descubrimiento (o invención)**: Cualquier producción significa el aporte de algo nuevo, aunque la novedad pueda ser relativa, en cuanto al sujeto productor o con respecto a aquéllos que desconocían el producto. Con frecuencia se vuelven a descubrir novedades ya inventados, pero su valor sigue siendo importante. Hay novedad total y novedad parcial, cuando el descubrimiento se

refiere a una nueva forma de expresión, a una nueva teoría, a un nuevo instrumento, técnica u objeto.

4.- Innovación: Es un descubrimiento que alerta y mejora lo ya conocido por todos. Se trata de una aportación concreta en el campo científico o artístico, se exige una reestructuración de lo conocido y una nueva manera de considerarlo. La innovación se refiere solamente al producto final, al resultado final, sino que con frecuencia se inserta en el proceso o en el método de elaboración y consiste en la invención de procesos o de métodos originales.

5.- Emergencia: Se trata de una aportación radicalmente nueva o completamente desconocida para la sociedad y la cultura, producida por un sujeto genial. Es la creatividad creadora a su más alto nivel .

Los niveles de creatividad se relacionan con los factores de carácter mental y afectivo y con las actitudes que hacen posible una conducta creativa.

Los factores que caracterizan el pensamiento creativo son:

- a).- Fluidez: Facilidad para generar ideas en un tiempo limitado.
- b).- Flexibilidad: Facilidad para abordar un mismo problema o estímulo de diferentes maneras. Se opone a la rigidez y es una discriminación de diferencias, de exploración crítica y selectiva.

c).- Originalidad: Estilo personal en el pensar y en el hacer, reacciones y respuestas imprevisibles poco comunes e ingeniosas.

d).- Elaboración: Se expresa en la sensibilidad a los problemas, observación de lo incompatible, identificación de pequeños detalles y configuración de las cosas. Capacidad para elaborar y desarrollar ideas y llegar a una realización.

Estos factores se descomponen a su vez en subfactores.

a).-En la fluidez aparecen:

* **Fluidez verbal:** Rapidez en la producción de palabras diferentes por asociación a un estímulo dado.

BIBLIOGRAFIA.

- 1., Jean Piaget, Psicología y Pedagogía.
Ed.Sep/Ariel, México, p. 179.
- 2.- Lauriano Jiménez y Coria. Organización Escolar
Fernández Ed México , pag. 125.
- 3.- Cloparede, E.L. Educación Fonctionnelle de la Chaux Neistle, Paris, Pag. 252.
- 4.- Hugo del pozo Sánchez, Recreación Escolar. 6a. Ed.México, Ed.Avante. 1984
- 5.-B. Hurlock, Elizabeth. Desarrollo del Niño., pag. 308.
- 6.-Gran Enciclopedia Temática de la Educación .Vol. V, pág. 209.

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

NOMBRE: RUIZ HERNANDEZ REYNA

MATRICULA: 85236260

UNIDAD IZTAPALAPA

LIC: PSICOLOGIA SOCIAL

PERIODO DE PRESTACION DEL SERVICIO: 23 DE OCTUBRE AL 5 DE
JUNIO DE 1996

DENOMINACION: LUDOTECA. COORDINACION DE EXTENSION

UNIVERSITARIA

ASESOR RESPONSABLE: MTRA. PATRICIA DE LEONARDO RAMIREZ

OBJETIVO GENERAL

1. Analizar criticamente algunos conceptos de juego
2. Fundamentar la importancia de esta actividad en el desarrollo del niño
3. Llevar a cabo su introducción a la práctica docente

*Yo
Patricia de Leonardo*

OBJETIVO ESPECÍFICO:

* apoyo en actividades de ludoteca (atención a usuarios y organización de material didáctico).

IX. METODOLOGIA:

Confrontación y comparación de las diversas teorías del juego en relación al funcionamiento de la Ludoteca del Centro Cultural "Las Bombas". tomando como base la investigación documental.

X. OBJETIVOS Y METAS:

Dar reconocimiento a las ludotecas, debido a la importancia que tienen en el desarrollo de la personalidad del ser humano; usando estas como espacios de recreación, en las diferentes etapas de la vida.

personalmente considero que el servicio social me fue útil para darme cuenta de que es necesario concientizar a la población en general, exponiendo la importancia de las ludotecas en nuestra formación y recomendar hacer uso de ellas así como también hacer labor de socialización dentro de la población.

XI. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Los educadores tenemos que renunciar a la actitud hostil que a lo largo de la historia hemos adoptado frecuentemente al juego, porque es una forma de represión de la persona y a la vez de libertad controlada y socializada por las reglas del juego y por las limitaciones del objeto.

Al pasar al concepto del juego, al del juguete; vemos que éste es un factor de creación de la persona que está unido al problema de la educación y del tiempo libre.

El juguete puede responder a diversos importantes objetivos y es necesario preveer actividades, lugares de elección y tipos de educadores entregados a esta tarea, a estos diálogos: niño, niños, juguete, animador, espacio.

Conocida la importancia del juego y del juguete, así como la falta de espacio que hay en muchos hogares, escuelas y en las propias ciudades con sus nulas, escasas o insuficientes zonas de juego, se hace necesaria la creación de numerosas y surtidas Ludotecas donde los hombres y mujeres del mañana puedan disfrutar jugando y puedan ir a buscar en ellas juguetes tradicionales y propios de su tiempo.

VENTAJAS QUE PRESENTAN LAS LUDOTECAS

1.- Fomentan la creatividad del niño ofreciéndole materiales variados, espacios más amplios y orientaciones más pertinentes que las que recibe o pueda recibir en muchas familias.

2.- Permiten disfrutar de aquéllos juguetes que el niño desea, iniciándolo hacia un comportamiento de respeto con todo lo que pertenece a la comunidad.

3.- Colaborar en la superación del egocentrismo infantil. Cuando el niño lo ha superado siente el deseo de compartir los juguetes, deseo vinculado a la Psicología de la comunicación.

4.- Permiten al niño conocer y experimentar más juguetes, eligiendo así aquellos que quiere realmente poseer.

5.- Amplian y enriquecen la noción del juguete en las familias.

6.- Orientan a los padres en la compra de juguetes en función del gusto de sus hijos y de las cualidades materiales y educativas de los juegos y juguetes.

7.- Enseñan al niño a jugar iniciándolo así en la civilización del ocio y en la provechosa ocupación del tiempo libre.

Podríamos decir que las Ludotecas, son una necesidad ante la falta de satisfacción frente a un buen número de juguetes ofrecidos al público y ante la falta de conocimiento de la existencia de buenos juguetes a veces poco difundidos y muy caros, lo son también ante el deseo de cambio y el poco interés que tienen los niños por sus propios juguetes.

Sin embargo la Ludoteca no pretende ni permite reemplazar totalmente los juguetes privados del niño. Aunque en nuestra ciudad y comunidades tuvieran una red de Ludotecas satisfactoria, creemos que el niño debe tener su juguete afectivo, un juguete de construcción, un juguete que apoye su desarrollo motor, así como material disponible para su creación.

La Ludoteca complementa y facilita las otras actividades lúdicas del niño y presenta las ventajas expuestas.

Esperemos y trabajemos para que nuestros niños de hoy puedan acudir pronto a las Ludotecas de Barrio, a buscar juguetes, porque han crecido y evolucionado, porque los padres no les pueden comprar juguetes caros. porque desean cambiar de distracción, porque quieren jugar en grupo, porque quieren encontrar a sus compañeros de juego, porque quieren realizar otras actividades : Participar en concursos, trabajar en el taller, reparando o construyendo juguetes, modelando, etc., porque quieren colaborar y participar con sus ideas y su trabajo en la organización de actividades de animación, porque la consideran suya en el mejor y más amplio sentido de la palabra.

XII. BIBLIOGRAFIA:

1., Jean Piaget, Psicología y Pedagogía.

Ed.Sep/Ariel, México, p. 179.

2.- Lauriano Jiménez y Coria. Organización Escolar

Fernández Ed México , pag. 125.

3.- Cloparede, E.L. Educación Fonctionnelle de la Chaux Neistle, Paris, Pag. 252.

4.- Hugo del pozo Sánchez, Recreación Escolar, 6a. Ed.México, Ed.Avante. 1984

5.-B. Hurlock, Elizabeth. Desarrollo del Niño., pag. 308.

6.-Gran Enciclopedia Temática de la Educación .Vol. V, pág. 209.

XIII. FIRMA DE VISTO BUENO DEL ASESOR RESPONSABLE DEL PROYECTO:

LIC. JUAN SANCHEZ TLATILPA
DIRECTOR DEL CENTRO CULTURAL "LAS BOMBAS"