

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

+María Branda: Fragmento del libro
“Comunicación y Creatividad” Ed. NOBUCA. Bs. As. 2006

La creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender. Están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente. Forman parte de la educación cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y aprendizaje. Este enfoque conduce a un soporte educativo totalmente diferente al tradicional, o a los planteados por la tecnología educativa, con base en el conductismo, porque reconsidera la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por lo tanto de la didáctica. No se toman aquí las prácticas cuantitativas, el pensamiento lateral o el divergente, las teorías de la recompensa o el reforzamiento positivo, por considerarlas superadas. Estos estudios, de alguna manera, han contribuido al campo de la educación, sobre todo en lo que hace a planificación; pero respecto al juego y la creatividad, sus conclusiones no rebasaron la mirada biológica.

Dice Mihaly Csikszentmihalyi¹, en el libro: Creatividad; “El pensamiento convergente es medido por los test de CI, y entraña resolver problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta. El pensamiento divergente, lleva a una solución no convenida. Supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas, y originalidad a la hora de escoger asociaciones inusitadas de ideas. Estas son las dimensiones del pensamiento que miden la mayoría de los test de creatividad y que la mayoría de los talleres de trabajo intentan potenciar” “El pensamiento divergente no es de gran utilidad, sin la capacidad de distinguir entre una idea buena y otra mala, y esta selección exige el pensamiento convergente” “Probablemente es verdad que, en un sistema capaz de conducir a la creatividad, una persona cuyo pensamiento sea fluido, flexible y original, tiene más probabilidades de ofrecer ideas novedosas. Sin embargo, sigue existiendo la sospecha persistente de que en los niveles más elevados del logro creativo, la generación de novedad no es la cuestión principal.”

Dentro del campo de la educación tomamos en particular a la infancia, para señalar las características del juego y la creatividad, como formas fundamentales del desarrollo integral y de las necesidades de una implementación didáctica que las contemple.

Mucho se ha teorizado sobre la importancia de la educación infantil, la artística y de la enseñanza a partir del juego, pero en la experiencia el estudio e implementación de estos problemas, recién comienza a ocupar un lugar destacado en las escuelas con la corriente de

¹ Mihaly Csikszentmihalyi. Creatividad. Ed. Paidós. Bs. As. 1998

la Escuela Nueva. En nuestro país, fue interrumpido por las dictaduras que sesgaron los mejores intentos y se retoman con la recuperación de la Democracia, en los nuevos planes de estudio y programas, ahora incentivados por los cambios tecnológicos que imprime la actualidad.

La educación por el arte, ha sido enfocada como una buena forma de entretener a los niños o rellenar los contenidos de enseñanza, pero no como constitutiva del desarrollo infantil. Hoy comienza a ganar espacio en la didáctica del aula, en base a las investigaciones en este campo. Por ellas sabemos que el niño cuando juega, dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa.

Es necesario profundizar este tema y no quedarnos a nivel de formulación ya que ésta es una verdad general que puede ser aceptable, pero que hay que demostrar, porque desde allí debe encararse una nueva forma de trabajo con el joven y el niño.

En este sentido Piaget² desarrolló sus investigaciones sobre las distintas etapas de la evolución infantil y es posible a partir de ellas elaborar bases para ubicar a la creatividad y al juego, en un lugar destacado cuando se trabaja con niños, en cualquier especialidad y en todas las edades. Estos fundamentos fueron la base de la Escuela Nueva, que cambió radicalmente la enseñanza con aportes de grandes pensadores como J Dewey, C. Freinet, M. Montessori, H. Almendros, O. Decroly, y otros.

Retomando algunos puntos importantes, vemos que Piaget señala dos términos en la relación que constituye la educación:

- 1.- El primero se refiere al individuo en crecimiento.
- 2.- El segundo a los valores sociales morales e intelectuales en los que el educador está encargado de iniciarle.

Uno de los problemas que aqueja a los programas educativos, es justamente no tomar en cuenta estos dos términos de la relación maestro-alumno en su interrelación viva, sino poner el acento en lo que el adulto transmite al niño, como simple transmisión de valores colectivos de generación a generación. Piaget critica a la educación tradicional, que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. Esto además de no tomar en cuenta la evolución natural, encierra una desvalorización de la etapa de la infancia, considerándola un tiempo de preparación para la madurez, más que un momento del desarrollo humano tan importante como la adolescencia, la adultez o la senectud, con sus características e intereses propios.

Es necesario considerar el rol formativo del juego y el papel de la creatividad en la vida del

² Piaget, Psicología y Pedagogía. Ed. Ariel. Mx. 1981

hombre, y particularmente en la infancia, como un momento decisivo para el futuro del individuo.

Es a partir de esta visión, que los estudios de Piaget, son una base para analizar la importancia de la creatividad en la educación infantil general, y en particular, en la educación artística, entendiendo a ésta, como parte de la formación integral.

Para introducirnos en los estudios de Piaget vamos a tener en cuenta cuatro aspectos que engloban el análisis:

- 1.- Significación de la infancia.
- 2.- Estructura del pensamiento del niño.
- 3.- Leyes de desarrollo de los primeros años.
- 4.- Características de la vida social del niño y su entorno.

Para ver como se desarrolla el pensamiento en el niño, Piaget observa su comportamiento y sus juegos desde los primeros días de vida; vamos a referirnos aquí al que parte del año y medio en adelante y dejamos el sensorio-motor, que aunque es fundamental, queremos tomar al niño cuando se amplía su marco social y comienza a desarrollar la función simbólica.

Terminando el período sensorio motor, hacia el año y medio o dos, aparece la función simbólica que es fundamental para la evolución de las conductas futuras. Esta función consiste en poder representar algo por medio de un significante diferenciado y que solo sirve para esa representación: esto es, el lenguaje, la imagen mental y el gesto simbólico.

Consideramos que el aprendizaje es un acto provocado, mientras que el desarrollo es natural, pero estos dos elementos están indisolublemente unidos. Entonces para entender el crecimiento físico e intelectual del niño debemos tener en cuenta:

Maduración (referido al sistema nervioso central)

Experiencia (interacción)

Equilibración (entre factores)

Cada etapa tiene su estructura propia en la que se pueden observar conductas, como manifestaciones de esa estructura.

Si observamos las conductas del período sensorio-motor (0-18 meses) encontramos reflejos, actividad perceptual, como forma de inteligencia sensoriomotora y construcción de categorías de conocimiento en lo que hace a tiempo y espacio, objeto y causalidad.

No hay en este estadio representación. Es decir el niño no puede pensar en un objeto que no está frente a él. Hay imitación pero en presencia del objeto.

En el período pre-operatorio, entre 2 y 6 años, hay pensamiento preconceptual o intuitivo. Aquí la inteligencia es representativa y el niño puede reemplazar, en su pensamiento, a un objeto por una representación simbólica. En esta etapa hace inferencias elementales; da una

primera forma de organización al espacio; comienza a establecer las condiciones de una clasificación lógica, establece ciertas relaciones causales, aunque aún confunde relaciones temporales con relaciones espaciales.

Este es un momento de cambio cualitativo que le permite operar el pensamiento, reemplazar las acciones reales por acciones virtuales. Esto da paso a la función simbólica, o sea a la representación mental del objeto. El lenguaje, el dibujo, el juego simbólico, son fundamentales en esta etapa y presentan rasgos demostrativos de estas adquisiciones.

Se denomina simbólica a esa función generadora de la representación; para los lingüistas debemos diferenciar signo de símbolo, ya que el signo es una representación convencional, mientras que el símbolo es un concepto.

Hablaremos entonces de función semiótica, para designar los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados.

Los mecanismos sensoriomotores ignoran la representación, es recién a partir del segundo año de vida, que el niño evoca el objeto ausente. Cuando se constituye, entre los nueve y doce meses el objeto permanente (búsqueda del objeto desaparecido) éste acaba de ser percibido, es decir no hay aún significación, ni representación mental. Toda la asimilación sensoriomotora, incluso la perceptiva, consiste en conferir significaciones, pero de tipo perceptivo indiferenciado en su significación. Por eso no podemos hablar de función semiótica, un significante indiferenciado no es ni un símbolo, ni un signo, es solo un indicio, y como tal, no tiene significado; es solo una parte de algo, no es el todo.

En el segundo año de vida aparecen algunas conductas que implican una evocación representativa de un objeto ausente que supone la construcción de un significante diferenciado.

Esto aparentemente muy teórico, Piaget lo comprueba con un registro detallado del comportamiento del niño y sirve para sacar conclusiones de cómo relacionarse con él en cada momento. En cierta época el niño hace garabatos y eso tiene un sentido motor de control, una forma de experimentar con materiales, de representar en el papel su imagen mental y desarrollar su pensamiento; y no sirve que la mamá le lleve la mano para dibujar el gato que ella tiene conceptualizado, si el niño está elaborando otras ideas en ese juego del papel y el lápiz.

Imitación diferenciada: Se inicia en ausencia del modelo.

El niño puede imitar lo que recuerda, horas o días después de haber visto el modelo; esto marca el comienzo de la representación, es un gesto de imitación de significante diferenciado.

Juego simbólico: No existe en el nivel senso-motor. Es una representación de hechos anteriores. El significante diferenciado es un gesto imitador que suele ser acompañado de

objetos que se han hecho simbólicos para el niño.

El dibujo: En sus inicios, el dibujo o la imagen gráfica, son un intermediario entre el juego y la imagen mental. El niño, entre el año y medio o dos, empieza con los primeros garabatos, que son en su comienzo un desordenado juego de representación. La imagen mental es una imitación de algo que el niño ha interiorizado. Relacionamos a la imagen mental con el pensamiento y la representación. El pensamiento surge con la capacidad del niño de representar.

Evocación verbal: Es la evocación de acontecimientos pasados. Existe representación verbal cuando el niño dice "miau" y piensa en el animal. La representación se apoya en el significante diferenciado constituido por los signos de la lengua en vías de aprendizaje.

El papel de la imitación: La imitación es el paso entre la representación y el pensamiento propiamente dicho. Es la primera manifestación de la función semiótica. Es una prefiguración de la representación. Al terminar el período senso-motor el niño ha adquirido la capacidad de imitación y pasa a representar.

Podemos marcar, entonces tres momentos:

- 1) Copia perceptiva directa (senso-motor)
- 2) Significante diferenciado.
- 3) Representación del pensamiento.

Con el juego simbólico y el dibujo, esta evolución se cumple en forma armónica, siendo primero un acto desligado del contexto y luego un símbolo generalizable.

Con la imagen mental la imitación no es sólo diferida, sino también interiorizada, y la representación se independiza del acto exterior. Comienza aquí los bosquejos internos que luego van a transformarse en pensamiento.

La adquisición del lenguaje, a la que accede por medio de la imitación, cubre el conjunto del proceso, ampliando sus posibilidades de comunicación.

El juego simbólico: El juego simbólico es esencial al crecimiento del niño. Es el apogeo, el momento culminante de su vida afectiva. Es asimilación de lo real al yo sin limitaciones. Transforma lo real, por asimilación a las necesidades del yo.

La imitación, en cambio, es acomodación a los modelos exteriores.

La inteligencia, es equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Tenemos por lo tanto que el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que es imitación. El juego, en cambio, es expresión propia, es creación. Un sistema de significantes construido por el niño, adaptado a sus deseos, a sus apetencias, a sus intereses y preocupaciones.

Este sistema de símbolos, propios del juego simbólico, es creativo y como tal satisfactorio.

El juego simbólico, centrado en el yo, alimenta diversos intereses conscientes del sujeto, como también conflictos inconscientes. (Intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, agresividad, etc.)

El simbolismo del juego se une al del sueño; los límites son vagos entre lo consciente y lo inconsciente, son además testimonio del juego simbólico. El simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque quien duerme pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia. Se halla así en la situación de asimilación simbólica que el niño busca.

La expresión gráfica: El dibujo es una forma de la función semiótica que está entre el juego simbólico y la imagen mental, como imitación de lo real. El dibujo es una forma de juego, al menos hasta los diez años, cuando se presentan ya preocupaciones estéticas formales.

En sus formas iniciales, el dibujo no asimila cualquier cosa, sino que permanece como imagen mental muy próxima a la acomodación imitadora. Constituye una preparación que es resultado de ésta. Entre la imagen gráfica y la imagen interior, existen innumerables interacciones, ya que las dos se derivan directamente de la imitación.

Luquet,³ cuyos estudios fueron retomados por Piaget, demostró que el dibujo del niño hasta los 8-9 años es de intención realista, dibuja lo que sabe de las cosas, los personajes o los objetos. Esta observación es importante porque la imagen mental, que también es conceptualización, se expresa así gráficamente, antes de ser copia perceptiva.

Resumiendo entonces, el realismo del dibujo infantil, según Luquet, pasa por diferentes fases:

Realismo fortuito: garabatos.

Realismo frustado: incapacidad sintética en que los elementos de la copia están yuxtapuestos en lugar de coordinarse en un todo.

El monigote: 1) monigote renacuajo. (cabeza y líneas). 2) monigote completo.

Realismo intelectual: Atributos conceptuales sin preocupación de apariencia visual.

Realismo visual: Dibuja la apariencia de las cosas (lo que se ve).

Comienza la preocupación por la perspectiva, el volumen, el espacio aparente, la yuxtaposición.

Estos estudios permiten observar la evolución de la imagen mental que obedece a leyes de conceptualización más que de percepción. Por otra parte también aquí se puede ver la evolución de la geometría espontánea, en donde las primeras intuiciones del niño son topológicas antes de ser proyectivas o de conformarse a la métrica euclidiana (Topología: relaciones proporcionales del sentido común (intuitivo), lejanía y cercanía. Métrica euclidiana: la medida de normas, históricamente definidas).

³ Citado en Víctor Reyes. Pedagogía del dibujo. SEP. Mx. 1963

En la etapa del realismo intelectual el dibujo infantil ignora la perspectiva y las relaciones métricas, pero tiene en cuenta las relaciones topológicas, que proceden de intuiciones proyectivas (7-8 años), aquí va apareciendo la métrica euclidiana, lo que da paso al realismo visual. En este momento de transición se constituye la recta proyectiva (con centro homotético en la vista), y así también la perspectiva elemental. El niño anticipa por medio del dibujo la forma de un objeto que se le presenta, pero que es dibujado como visto por un observador situado a la derecha o enfrente de él.

A los 9-10 años puede dibujar situando correctamente el punto de vista desde el que ve el objeto. A partir de entonces tiene conceptos de perspectiva, que es una idea abstracta y adquirida culturalmente.

El lugar del juego y la creatividad no son para el niño un mero pasatiempo, sino parte constitutiva de su evolución y por lo tanto en el plano educativo deben ocupar el lugar preponderante. La actividad lúdica posibilita un aprendizaje adecuado; dice al respecto, S. Paín⁴: "...Por cuanto se constituyen por su intermedio los códigos simbólicos y signálicos y se procesan los paradigmas del conocimiento preconceptual al posibilitarse, mediante la fantasía y el tratamiento de cada objeto a través de sus múltiples circunstancias posibles. El niño mediante el juego combina propiedades en una alquimia peculiar donde se prueba lo imposible. Pone en marcha una serie de posibilidades de las cuales se conservan las más equilibradas, aquellas donde la regulación establece un nivel significativo de coherencia".

Esta fundamentación es lo que nos permite asegurar que el juego y la creatividad en todas sus formas, son crecimiento y conocimiento, y no pueden estar ausentes en la vida educativa de la infancia. En el caso de la educación artística en particular, debe impartirse como parte del juego y adecuarse a las etapas de maduración, propiciando el desarrollo creativo. En lo que hace a la escuela en general, el aprendizaje debe responder a los intereses de cada momento, de la vida del niño.

Esto significa:

- 1) Comprender la problemática infantil y adaptar la enseñanza a lo que el niño necesita en el plano afectivo, cognoscitivo y social.
- 2) Conocer e investigar sobre las estructuras de pensamiento del niño para ofrecerle un marco adecuado a sus intereses.
- 3) Concebir la creatividad infantil como forma de evolución, sociabilidad, y placer.
- 4) Desechar el aprendizaje y la información, basados en la preocupación adulta, que son ajenos a la problemática infantil.
- 5) Adecuar el manejo de técnicas y materiales a las etapas evolutivas del niño. Generar un material didáctico apropiado a cada etapa y a su marco ambiental

⁴ Sara Paín. "Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje". Ed. Nueva Visión Buenos Aires 1983.

- 6) Propiciar la creatividad basada en la libertad y el trabajo productivo que satisfaga.
- 7) Valorar su producción creativa en función de conocer su evolución normal, detectar sus problemas, y si es necesario, apoyar su superación.
- 8) Conocer su problemática social y orientar su interacción.
- 9) Desarrollar un espíritu crítico y diverso.
- 10) Ampliar su lenguaje corporal, oral, gráfico, en función de su desarrollo integral, de su salud integral.

Anna Freud,⁵ en su texto, "Normalidad y patología en la niñez", habla de la relación del juego y el trabajo, del placer del logro, que brinda al niño autoestima y gratificación. Dice que la capacidad lúdica se convierte en laboral cuando se adquieren capacidades complementarias como son: el control para emplear materiales, cristalizar planos que conducen a un logro final, encausar el placer hacia el principio de realidad. En la idea del *trabajo* como experiencia, como practica creativa.

Establece relaciones entre el juego y el trabajo, en las que se ubica como mediación a las actividades creativas (a las que llama hobbies). Dice que comparten las siguientes características:

- a) Ser emprendidas con propósitos placenteros y con relativo desprecio por las presiones y necesidades externas.
- b) Perseguir fines sublimados cercanos a la gratificación de impulsos eróticos o agresivos.
- c) Perseguir esos fines con una combinación de energías instintivas no modificadas y en sus distintos estados de neutralización.

Este es un aspecto que es interesante profundizar; la articulación entre juego-creatividad y trabajo, ya que permite ubicar la importancia de éstos en la evolución infantil y desde allí fundamentar métodos para un aprendizaje de estas características, por el valor educativo de los mismos.

La preocupación de comprender estos procesos, tiene que ver, por un lado con la deficiencia en los planes de educación primaria de este tipo de prácticas, y por el otro, con lo que las corrientes tradicionalistas han producido, en perjuicio de la espontaneidad y la expresividad. Partiendo de una desvalorización de estos conceptos en el aprendizaje.

Sucede en las escuelas, algo así como si en una casa los padres impusieran a sus hijos horarios para reír, permiso para llorar, explicación para jugar, inventar o soñar. Se imponen programas desvinculados del niño; se enseñan técnicas adultas ajenas a su desarrollo; se exigen resultados, respuestas o productos con fundamento en las expectativas del maestro; se desvirtúa la esencia de la infancia, considerando al juego, y la creatividad, como

⁵ Anna Freud. "Normalidad y patología en la niñez", Ed. Paidós. Mx. 1968

indisciplinas. Subestimando al niño y acusándolo de sujeto imperfecto e incompleto.

Es en la labor docente, donde está la responsabilidad de profundizar sobre este tema a fin de arribar a conclusiones que apunten a la comprensión de una problemática difícil de practicar, y a la vez peligrosa de mal-practicar, ya que interesa planos fundamentales del desarrollo infantil.

LA EVOLUCION GRAFICA DEL NIÑO COMO EXPRESION CREATIVA.

El estudio de la evolución gráfica permite demostrar con documentos producidos por los niños, los distintos momentos del conocimiento. La ventaja del material gráfico es que está plasmado en el papel y deja muy pocas dudas, si tenemos en cuenta la edad del niño, el marco social al que pertenece y el momento de desarrollo en el que se encuentra.

Por otra parte es un material valioso para señalar la importancia de la creatividad en su vida afectiva, educativa y social. Es también testimonio de sus intereses, preocupaciones y del desarrollo sano o patológico de su evolución.

A través de un dibujo conocemos muchas cosas sobre el niño, y en lo que hace al campo de la educación podemos obtener datos del grado de conceptualización en que se encuentra. Por ejemplo si en el dibujo de la figura humana de un niño de seis años, no encontramos un relato completo, esto significa que el niño no ha completado la conceptualización de su propio cuerpo con todas las partes que lo conforman. Esto independientemente del análisis estético del dibujo, es decir lo "feo" o "lindo" como juicio subjetivo. Sabemos que un niño de seis años debe tener internalizada la figura del hombre por medio de su propio cuerpo, si el dibujo esta incompleto, esto indica que el niño no ha conceptualizado el cuerpo humano ,lo que a esa edad está indicándonos algún tipo de problema, o cierto grado de inmadurez.

Hay también otros indicios que encontramos en el dibujo infantil que nos hablan del medio social en que se desenvuelve el niño, de elementos de represión, agresividad, miedos, que son valiosos para conocerlo, para señalar rasgos de integración social y de salud mental.

En este caso nuestro interés es demostrar la importancia de la creatividad como forma en la cuál se expresa y satisface el niño y desde allí destacar su importancia como parte de la educación para formar hombres críticos, creativos y sanos.

El niño se expresa por medio de sonidos, palabras, movimientos corporales imágenes gráficas y todo como parte del juego, así manifiesta lo que piensa y lo que siente, su relación con el mundo y consigo mismo. Además no separa las matemáticas o las ciencias naturales de las artes o del conjunto de vivencias en las que está inmerso, por tanto cualquier disciplina puede arrojar datos valiosos sobre el desarrollo y la problemática infantil. Se puede abordar la creatividad infantil desde cualquier otra especialidad con los mismos fines: conocer al niño y relacionarnos las formas de aprendizaje en arte.

El niño se expresa por medio del dibujo en forma personal-social y reflejando la realidad en que vive; a su vez manifiesta el conocimiento de esta realidad y cómo la interpreta y se

relaciona con ella. Estos elementos son de suma importancia para el psicólogo y el pedagogo en su labor con niños.

El niño se manifiesta gráficamente desde que puede sostener un lápiz en las manos y ejecuta con gran placer esta actividad. Deja trazos en la hoja que en un inicio son desordenados y tienen un sentido esencialmente motor.

En general los estudios realizados en este sentido han tendido fundamentalmente a fijar una correspondencia entre el nivel del desarrollo intelectual y su correlato gráfico.

A medida que el niño cambia su expresión creativa, se desarrolla consecuentemente. Las etapas recorren un camino de crecimiento paulatino desde los primeros trazos hasta los trabajos de la adolescencia. Hay un proceso continuo de evolución y no se puede ser rígido para establecer estos pasos. No todos los niños recorren el mismo trayecto. Aunque se puede determinar una evolución visible en niños normales, y a la vez detectar problemas según la edad, ya que estas etapas se suceden ordenadamente; una como continuación de la anterior y así sucesivamente.

La descripción y conocimiento de cada una nos permite obtener una serie de datos respecto al niño, si los incorporamos a otros elementos que hacen a su personalidad.

+María Branda: Fragmento del libro "Comunicación y Creatividad" Ed. NOBUCCO. Bs. As. 2006