

**EL JUEGO TEATRAL COMO UNA HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA QUE
FACILITA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

CLAUDIA PATRICIA JIMÉNEZ DURÁN

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
SAN JUAN DE PASTO**

2008

**EL JUEGO TEATRAL COMO UNA HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA QUE
FACILITA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
(Trabajo para optar el título de Psicóloga)**

CLAUDIA PATRICIA JIMÉNEZ DURÁN

**Mg. MARIA MERCEDES CASTAÑEDA
ASESORA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
SAN JUAN DE PASTO**

2008

Nota de aceptación

Presidente

Jurado A

Jurado B

*“Al caminante del cielo, alquimista del amor,
Pilar del templo invisible
quien trajo cielo a mi tierra...
al mono azul, éter divino
que enciende mi llama
invitándome a volar a su lado...
a mi esfuerzo vital por trascender
el estado de crisálida
para convertirme en mariposa...”*

Claudia Jiménez

AGRADECIMIENTOS

Todo proceso investigativo requiere de gran esfuerzo para su total realización y por ello es importante reconocer los aportes de grandes amigos que estuvieron presentes colaborando para tal fin. Tuve momentos de enorme dificultad para realizar la investigación por no contar con equipos técnicos o recursos físicos y económicos que facilitaran el proceso, pero gracias a amigos como CAROLINA ZAMBRANO, MELANI CAÑAR, ALBERTO BOLAÑOS, SILVIO VAZQUES, NILSA DE VASQUES JOSE FRANCISCO PERDOMO, ANDRÉS DÁVILA, PATRICIA GONZALES, JUAN SARDI, JOSE FERNANDO BRAVO y mi madre ESTELA DURAN pude culminar satisfactoriamente esta etapa académica. A todos ellos les estoy agradecida desde lo mas profundo de mi alma.

A la Magíster MARIA MERCDES CASTAÑEDA quien con su gran calidad humana me brindó su amistad y la posibilidad de consolidar en buen término esta investigación, gracias a su asesoría este trabajo investigativo cumplió con el objetivo propuesto: crear jugando.

A GERMAN BENAVIDES y ZENEIDA CEBALLOS quienes con sus valiosos aportes enriquecieron el trabajo propuesto engrandeciendo su labor docente.

Especialmente a los niños del grado 3-10 del Instituto Joaquín María Pérez quienes facilitaron el proceso investigativo y quienes fundamentalmente fueron la razón de ser de esta investigación.

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	1
LISTA DE ANEXOS	4
LISTA DE ESQUEMAS MENTALES	5
Resumen	6
Abstract	7
La rosa roja y el tallo verde	8
INTRODUCCIÓN	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
Formulación del problema	14
Objetivos	14
General	14
Específicos	14
Sistematización del Problema	14
Justificación	15
MARCO DE ANTECEDENTES	17
MARCO CONTEXTUAL	22
MARCO TEORICO	24
Creatividad, una apuesta para la vida	26
Creatividad como dispositivo: componentes y parámetros	32
Creatividad e inteligencia	38
Creatividad y educación	42
Niños Creativos	45
Desarrollo de la creatividad	47
Juego, una posibilidad de ser nosotros mismos	49
Características del juego	54
Tipos de juego	55
Juego y desarrollo social	58
Juego y escuela	60
Juego como herramienta psicopedagógica	62
Teatro, la conjunción de juego y creatividad	65

Juego y teatro	66
Los niños y el Teatro	68
El clown	70
Teatro y Psicología	71
Creatividad como resultado de la improvisación	73
MARCO CONCEPTUAL	75
Creatividad	75
Juego	76
Lúdica	76
Teatro	76
Clown	77
Juego teatral clown	77
Cotidianidad	77
Extra cotidianidad	78
Herramienta psicopedagógica	78
Actor	78
Pedagogía del placer	79
Programa psicopedagógico	79
METODOLOGIA	79
Tipo de investigación	79
Enfoque de investigación	81
Población	82
Unidad de análisis	82
Unidad de trabajo	82
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	84
Momento 1	84
Identificación de herramientas psicopedagógicas	84
Categoría deductiva 1	84
Técnicas de recolección de la información	85
Entrevista semi estructurada	85
Observación no participante	85

Análisis DOFA	85
Momento 2	98
Construcción del programa psicopedagógico	98
Categoría deductiva 2	98
Programa psicopedagógico para facilitar el desarrollo de la creatividad en niños: “nave de sueños: un encuentro con la creatividad”	99
Objetivo general	100
Objetivos específicos	100
Plan de acción	101
Fase 1: ¡ A zarpar se dijo!	101
Resultados fase 1	118
Fase 2: ¡Tierra a la vistaaa!	1119
Resultados fase 2	123
Fase 3: : ¡Encontramos un buen lugar!	123
Resultados fase 3	127
Fase 4: ¡Compartamos nuestra alegría de crear jugando!	127
Resultados fase 4	130
Momento 3	133
Implementación del programa psicopedagógico	133
Categoría deductiva 3	133
ANALIISIS Y DISCUSIONES	138
Momento 4	138
REFERENCIAS	151
ANEXOS	156

LISTA DE ANEXOS

Anexo A: Formato de entrevista semi - estructurada para Docentes de la	157
escuela Joaquín María Pérez	159
Anexo B: Cronograma de actividades	161
Anexo C: Presupuesto	

LISTA DE ESQUEMAS MENTALES

Esquema mental 1. Fases del proceso creativo	37
Esquema mental 2. Tipos de juegos	56
Esquema mental 3. Categorías deductivas	83
Esquema mental 4. Momentos de la Investigación	83
Esquema mental 5. Fases del programa psicopedagógico	100
Esquema mental 6. Implementación programa psicopedagógico	133

Resumen

La presente investigación consistió en vivenciar el proceso creativo con los niños de tercer grado de primaria de la escuela Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto, para lo cual se utilizó al juego teatral clown como una herramienta psicopedagógica dentro del aula escolar. Esta investigación posee un tipo de metodología cualitativa, la cual es muy pertinente por su flexibilidad y participación de los actores de la realidad. El enfoque al que pertenece es el estudio exploratorio el cual se ajusta perfectamente a la novedad de tratar esta temática en el contexto regional nariñense. Inicialmente a través de entrevistas semi estructuradas y observación no participante y participante; se identificaron las herramientas psicopedagógicas que los docentes utilizan en pro del desarrollo de la creatividad en el aula de clase. Con los datos obtenidos de este momento investigativo, se construyó un programa psicopedagógico basado en juegos teatrales clown. En un tercer momento investigativo se logró implementar dicho programa con los niños obteniendo resultados maravillosos como reducción de la timidez, de la competencia y fomentando la cooperación grupal lo que los llevó a sentirse un grupo de individuos singulares que se aceptan y aceptan a los otros tal y como son. Durante el proceso creativo no se centró la atención en el producto creativo sino mas bien el proceso como tal haciendo que los niños se sientan causa de su creatividad.

Abstract

The present investigation was to live the creative process with children in third grade of primary school Joaquin Maria Perez of the city of Pasto, which was used to play theatrical clown psychology as a tool within the classroom. This type of research has a qualitative approach, which is very relevant because of its flexibility and participation of the actors from reality. The approach to which it belongs is the exploratory study which dovetails with the novelty of addressing this issue in the regional context nariñense. Initially through semi-structured interviews and participant observation and not participating; identified psychological tools that teachers use for the development of creativity in the classroom. Using the data obtained from this research time, we built a program based on games psicopedagógico theatrical clown. In a third time investigative was implementing such a program with the children getting wonderful results as a reduction of shyness, competition and encouraging cooperation group which led them to feel a unique group of individuals that are accepted and acceptable to the other such like it is. During the creative process is not focused on the creative product but rather as the process by making children feel because of their creativity.

La rosa roja y el tallo verde

Una vez un niño fue a la escuela, él era bien pequeño y la escuela era bien grande, pero cuando el niño vio que podía ir a su clase caminando directamente de la puerta de afuera, él se sintió feliz, y la escuela no le parecía tan grande así. Una mañana cuando hacía poco que él estaba en la escuela, la maestra dijo:

- Hoy vamos a hacer un dibujo.

- Bien - pensó él.

A él le gustaba dibujar, podía hacer todas las cosas; leones y tigres, gallinas y vacas, trenes y barcos; y tomó su caja de lápices y comenzó a dibujar, pero la maestra dijo:

- Esperen, no es hora de comenzar!

Y esperó a que todos estuvieran prontos.

- Ahora - dijo la maestra - vamos a dibujar flores.

Y comenzó a dibujar bonitas flores con lápices rosa, naranja y azul, pero la maestra dijo:

- Esperen; Yo les mostraré cómo se hacen!

- ¡Así!- dijo la maestra; y era una flor roja con tallo verde.

- Ahora sí - dijo la maestra - ahora pueden comenzar.

El niño miró la flor de la maestra y luego miró la suya; a él le gustaba más su flor que la de la maestra; pero él no reveló eso. Simplemente guardó su papel e hizo una flor como la de la maestra, que era roja con el tallo verde.

Otro día la maestra dijo:

- Hoy vamos a trabajar con plastilina.

- Bien - pensó el niño; él podía hacer todo tipo de cosas con plastilina, víboras y muñecos de nieve, elefantes, autos y camiones ...

Y comenzó a amasar y a apretar la bola de plastilina, pero la maestra dijo:

- Esperen! No es hora de comenzar.

Y él esperó a que todos estuvieran prontos.

- Ahora - dijo la maestra - Nosotros vamos a hacer una víbora.

- Bien - pensó el niño. A él le gustaban las víboras y comenzó a hacer unas de diferentes tamaños y formas, pero la maestra dijo:

- Esperen! Yo les mostraré como hacer una víbora larga, ahora pueden comenzar.

El niño miró la víbora de la maestra, entonces miró las suyas. A él le gustaban más las

suyas; pero el no reveló eso, simplemente amasó la plastilina en una gran bola e hizo la víbora como la de la maestra, que era una víbora larga.

Así el niño aprendía a esperar y a observar y a hacer las cosas como las hacía la maestra y luego el niño no hacía las cosas por sí mismo; entonces sucedió que el niño y su familia se cambiaron para otra casa en otra ciudad y él tuvo que ir a otra escuela. Esta nueva escuela era mucho más grande y para llegar a su salón tenía que subir algunos escalones y luego recorrer un largo corredor. Y justamente el primer día que él estaba allí, la maestra dijo:

- Hoy vamos a hacer un dibujo.

- Bien - pensó el niño. Y esperó a la maestra para que le dijera cómo.

Pero ella no dijo nada, apenas andaba por el salón, cuando se acercó al niño y le dijo:

- Tu, ¿no quieres dibujar?.

- Si - dijo el niño - pero ¿que vamos a hacer?.

- Yo no lo sé hasta que tu lo hagas.

- ¿Cómo lo haré?

- ¿Por qué? - dijo la maestra - de la manera que tú quieras.

- ¿Y de cualquier color? - preguntó él.

- De cualquier color - dijo la maestra - si todos hicieran el mismo dibujo, con los mismos colores ¿Cómo podré yo saber quien hizo qué y cual sería de quién?

- Yo no lo sé - dijo el niño.

Y comenzó a dibujar una flor roja con tallo verde.

Helen Buckley

INTRODUCCION

En tiempos actuales la educación a nivel mundial replantea la manera de educar a los niños que presentan hoy nuevas necesidades conforme avanza la tecnología y la ciencia. Se ha encontrado que los modelos psicopedagógicos del pasado no llenan las expectativas de los estudiantes de hoy quienes cada vez sienten a la escuela como un ente que si bien por un lado es formador, por otro coarta procesos creativos.

Esta situación conlleva a problemáticas como la deserción escolar, la desmotivación, el bajo rendimiento entre otras y es por ello que desde áreas como la pedagogía se hacen intentos por fomentar nuevas y novedosas formas de interactuar en el aula escolar con los estudiantes, de tal manera que la educación se convierta en un acto productivo y divertido.

Precisamente la psicología educativa no puede ser ajena a esta situación ya que puede aportar muchos elementos que enriquezcan la enseñanza aprendizaje en el aula escolar; es por ello que en vista de la poca investigación en este campo, en el contexto regional, se presentó este proyecto con la novedad de realizar una exploración del desarrollo de la creatividad en niños mediante la construcción e implementación de un programa psicopedagógico basado en el juego, en este caso tomando elementos del juego teatral clown..

No sobra resaltar que la creatividad es un tema que se constituye como punto clave para el desarrollo integral de un individuo, porque es a través de ella que la ciencia y tecnología avanzan, es a través de ella que los individuos se adaptan con mayor facilidad a lo que les ofrece el contexto y fundamentalmente y es a través de ella que cada individuo logra ser singular y proponer cosas realmente nuevas o novedosas.

El juego teatral clown es útil como herramienta psicopedagógica, porque se convierte en un canal de expresión y comunicación entre el mundo interno de cada individuo con el mundo externo, generando así la socialización de experiencias. El tomar como referente fundamental para el trabajo teatral al clown, se fundamenta en que se convierte en una herramienta poderosa en el aula de clase que activa lo más precioso de cada individuo: la singularidad que se traduce en creatividad.

Esta investigación se enmarcó en el paradigma cualitativo y es un estudio exploratorio, pues trabajó un tema del cual no se han realizado investigaciones en el

contexto regional hasta el momento. Esta metodología permitió explorar el proceso creativo en niños dejando de esta manera un precedente investigativo para posteriores estudios. En este informe final, a partir de los resultados los datos se organizaron teniendo en cuenta 4 momentos investigativos.

Así el primer momento investigativo corresponde a la identificación de herramientas psicopedagógicas en donde se tuvo en cuenta diferentes formas de recolección de la información como son las entrevistas semi estructuradas, observaciones, análisis DOFA, que unidas validaron los resultados al incorporar datos desde las diferentes dimensiones de un fenómeno, en este caso el desarrollo de la creatividad.

En el segundo momento investigativo esta la construcción del programa psicopedagógico que se realizó a partir de los datos que arrojó la población, para el beneficio de ésta y teniendo en cuenta la teoría de la creatividad. La construcción del programa se ve reflejado en el protocolo titulado: “Nave de sueños: un encuentro con la creatividad” el cual es el material del que tanto psicólogos como docentes pueden valerse en pro de la educación creativa.

El tercer momento investigativo corresponde a la implementación del programa demostrando su efectividad por medio de la vivencia de todo el proceso creativo que culminó con la presentación de una muestra teatral que fue creación colectiva.

En el cuarto momento investigativo está el análisis y discusión de los resultados en donde se discute el cómo esta investigación demostró la posibilidad de desarrollar una propuesta creativa en el aula escolar generando cooperación, comunicación, libertad psicológica entre sus participantes.

Este trabajo pretendió brindar a los docentes otra mirada acerca de la creatividad, así como otra manera de aprovecharla en el aula escolar por un lado en las diversas áreas académicas y por otro que sea el inicio de una labor educativa en la que los niños sean los directos orientadores de su proceso educativo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy por hoy resulta urgente brindar a los niños a través de la educación herramientas para la vida que les sirvan para afrontar el rumbo que la sociedad ha impuesto. Es por ello que estudiosos de todo el mundo buscan la manera de dar un vuelco a la educación actual a través de propuestas metodológicas novedosas y basadas en la lúdica que

propende por la formación integral de los individuos. Una de ellas es sin duda el desarrollo de la creatividad, puesto que la educación creativa es una educación desarrolladora y autorrealizadora, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos llenan a los individuos de barreras psicológicas para ser creativos o para permitir que otros lo sean Cava (2004).

Justamente, son muchas las investigaciones que toman como referente clave a la creatividad tal es el caso de Betancourt (1995), quien plantea que:

“Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad , visión futura, iniciativa , confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además de ofrecerles herramientas para la innovación. La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas no pudiéramos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase. La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado”

La anterior afirmación es la clave para entender que la escuela actual necesita un cambio de actitud frente a los estudiantes y que es necesario replantear cambios comenzando por el contexto regional.

El sistema educativo actual presenta debilidades en cuanto a la utilización adecuada de estrategias y recursos que faciliten la manera de aprender de los niños, esto es observable en gran cantidad de escuelas públicas de la ciudad de Pasto, en donde maestras con mucha experiencia y trayectoria en primaria no cambian sus estrategias antiguas por considerar estas como adecuadas Dorado (2007), es el caso de la Institución Joaquín María Pérez donde la mayoría de docentes tienen entre veinte y veinticinco años de trabajo con los niños.

Actualmente la escuela Joaquín María Pérez, al igual que muchas escuelas, atraviesa por un momento de renovación metodológica en el que se hace necesario buscar herramientas que pueden favorecer al aprendizaje. Para ello es indispensable reconocer en ciertos fenómenos como el juego, verdaderas herramientas psicopedagógicas que bien utilizadas transforman la manera de aprender de los individuos. En el caso del juego teatral clown, brinda un espacio extra cotidiano en donde se posibilita la expresión de ese aporte personal que cada uno trae consigo y que es puesto en práctica en el acto mismo de jugar. De esta manera, cada uno aprende desde lo que le resulta cotidiano y familiar y eso ya es mejorar en el nivel de aprendizaje.

Por otra parte, el juego es un fenómeno al que por mucho tiempo se ha catalogado como un acto poco productivo y desprovisto de toda seriedad Arteaga (2006), en la actualidad se le ha otorgado un papel importante en la vida del ser humano, encontrando que a través de él los niños aprenden lo esencial para asumir la cotidianidad del adulto del mañana. Ahora, el juego se pasea por las aulas escolares buscando la oportunidad de hacer los suyos: crear, imaginar, re pensar, proponer, y divertir a la comunidad educativa.

Los niños son gestores de multiplicidad de juegos en los que por un lado se ponen a prueba habilidades cognitivas como la creatividad y por otro la destreza física, pero es el entorno socio cultural el encargado de no permitir el libre desarrollo de estas prácticas y habilidades por considerarlas poco fructíferas y más ligadas al ocio, dando así la posibilidad de convertir a estos niños en personas poco propositivas, o en ocasiones los adultos al no comprender que la imaginación creadora de los infantes los lleva a ver y proponer nuevas formas de leer la realidad se les considera como “niños problema” o “niños con dificultades cognoscitivas”.

Por otro lado, este educar en pro de la creatividad implica el amor por el cambio. Para lo cual es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los niños, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además a enseñarles a no temer al cambio, sino que más bien deben poder sentirse a gusto y de disfrutar con éste. Todo lo anterior condujo a la pregunta de investigación:

Formulación del problema

¿Cómo indagar el desarrollo del proceso creativo en niños de tercero de primaria del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto, a través del diseño e implementación de un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown?

Objetivos

Objetivo General

Indagar el desarrollo del proceso creativo en niños de tercero de primaria del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto, a través del diseño e implementación de un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown.

Objetivos Específicos

Identificar herramientas psicopedagógicas utilizadas por los docentes que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños, de la institución Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.

Construir un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown que se constituya como una herramienta psicopedagógica para docentes en pro del desarrollo de la creatividad en los niños.

Implementar el programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown con los niños de grado tercero de la institución Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.

Explorar en la población los efectos de la implementación del programa.

Sistematización del problema

¿Cómo identificar las herramientas psicopedagógicas que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños, utilizadas por los docentes de la institución?

¿Cuáles son las fortalezas y debilidades que presentan los docentes de la institución en la utilización de herramientas psicopedagógicas que apoyen la creatividad?

¿Es posible la construcción de un programa basado en juegos teatrales clown que se constituya como una herramienta psicopedagógica en pro del desarrollo de la creatividad en los niños?

¿Es posible la implementación de un programa psicopedagógico basado en juegos teatrales clown con los niños de tercer grado del instituto Joaquín María Pérez?

¿Cómo a partir de la construcción e implementación del programa psicopedagógico, es posible movilizar concepciones alrededor de creatividad, juego, lúdica, herramientas psicopedagógicas, juego teatral en los actores de la investigación?

¿Cuál es el impacto en los estudiantes de tercer grado del instituto Joaquín María Pérez, con la implementación del programa psicopedagógico?

¿Cuál es el impacto en la investigadora?

¿Desde la exploración de dichos impactos, como se convierte la investigación en un aporte para la educación y la psicología?

Justificación

La escuela de hoy se ha propuesto el objetivo de enseñar a través de la lúdica, tema que en realidad se ha convertido en un peso para los docentes que no saben cómo hacer de sus clases un espacio - tiempo divertido y productivo.

Primero es conveniente aclarar que la lúdica según Torres (2003), es la teoría que propone la acción de jugar teniendo siempre un objetivo que puede ser pedagógico, cívico, político, etc, o sea es valerse del juego para obtener un resultado. En tanto el juego como tal no tiene mas objetivo que el de divertir a sus participantes.

Hay que reconocer el papel fundamental que tiene el juego en la vida del ser humano, como un fenómeno inherente a su desarrollo motriz y cognitivo el juego es el primer escalón del desarrollo de la motricidad y de la creatividad.

Es por ello que desde la psicología educativa en conexión con otra disciplina como el arte escénico, se intentó apoyar el trabajo del docente a través de la elaboración de un programa alternativo que no esta supeditado a los procesos educativos formales que de cierta manera cortan con la creatividad de los estudiantes, sino que por el contrario intenta convertirse en sinónimo de búsqueda, intuición, ilusión, despertar, mover estereotipos, jugar, arriesgar, liberar, basándose en estos dos componentes: el juego teatral que como efecto promueva la creatividad.

Al hablar de esta problemática en el contexto regional nariñense se encontró que desde la pedagogía se han realizado muchas investigaciones que retoman elementos de la psicología para aportar a una educación basada en la lúdica y la creatividad. No obstante desde la psicología como tal hay pocos trabajos que respalden esta labor; por consiguiente y siendo consecuentes con la misión y visión de la Universidad de Nariño,

resultó necesario investigar desde la Psicología Educativa en pro de una educación liberadora al servicio de la comunidad educativa.

La psicología ofrece muchos elementos que pueden favorecer la educación actual del contexto nariñense es por ello que este proyecto es significativo porque al elaborar un programa que facilite la creatividad, por un lado despertó habilidades y destrezas cognitivas en los niños que a su vez brindaron nuevas lecturas de la realidad y nuevas alternativas de ver el mundo. Por otro lado consolidó la labor del docente brindándole otra mirada, otra herramienta que perfile nuevas formas de enseñar.

La escuela como facilitadora de procesos debe reconocer el carácter psicológico y pedagógico de la imaginación creadora en la que los niños crean a partir de su experiencia con lo cotidiano, crean a partir de lo que a ellos les resulta fácil y divertido. Y es realmente en este punto en que la escuela presenta mayor dificultad porque cuando intenta desarrollar la creatividad infantil, proporciona material externo desconociendo el material que cada niño trae consigo para la creación.

Por lo anterior resultó muy interesante observar cómo se desarrolla la lúdica dentro del aula escolar especialmente desde este contexto académico como lo es el instituto Joaquín María Pérez, entidad pública que acoge gran cantidad de población infantil de sectores marginales y que a través de la implementación del programa se pudo aportar beneficios para el aprendizaje.

Se presentó la novedad de crear un programa lúdico en el que se entrelazaron elementos de teoría psicológica con elementos de la teoría lúdica, en este caso los juegos teatrales del clown que buscan el auto conocimiento y la auto confianza corporal a través de la expresión de emociones y afectos que pretenden afianzar una mente creadora.

El resultado de un cuerpo despierto y una mente dispuesta para la creación fué de gran ayuda para la vida misma de cada niño participante del programa, porque lo convirtió en un actor y autor consciente de su propia experiencia y que como tal puede imaginar creativamente su quehacer, su vida.

Este proyecto intentó por un lado brindar a la educación desde la psicología, un espacio extra cotidiano en el cual los niños lograron mediante el juego teatral clown explorar sus capacidades cognitivas y físicas, expresando emociones que develaron su

mundo interno, su habilidad para crear, imaginar y proponer nuevas alternativas para su entorno social; y por otro lado pretendió mostrar a la comunidad educativa una nueva manera de aprovechar para el aprendizaje, el potencial cognitivo y emocional que cada niño trae consigo.

Es importante resaltar que el diseño de un programa basado en los juegos teatrales clown en pro del desarrollo de la creatividad fue realizado desde la escuela en mención con niños de tercero de primaria, y para que esta tenga validez, como lo estipula el enfoque cualitativo, se tuvo que involucrar directamente en el proceso educativo.

Este trabajo hizo valiosas contribuciones, comenzando por el contexto educativo, aportó la posibilidad de adoptar nuevos elementos de trabajo en el aula escolar, así como un espacio extra cotidiano donde impera la libertad psicológica y desde donde es posible crear.

A los docentes les brindó una nueva mirada de la educación creativa, así como una redefinición de conceptos. Por otro lado a los niños les mostró la posibilidad de hacer algo diferente y único, contrario a modelos preestablecidos. A la investigadora le aportó la satisfacción de la experiencia vivida como punto de partida para la vida profesional. A la psicología le aportó la posibilidad de conjugarse con nuevas áreas como el arte escénico, que le ayuden a complementar y suplementar su labor de velar por la formación y el desarrollo integral del ser humano.

MARCO DE ANTECEDENTES

La creatividad y el juego son temas que en el contexto regional nariñense, se han venido trabajando desde los años 90, con una incidencia media y es precisamente la pedagogía a través de las facultades de educación que ha realizado diversos aportes a las ciencias humanas, pues se ha permitido abordar los fenómenos educativos desde una mirada fresca.

En las Universidades de Nariño, Mariana y la Institución Universitaria CESMAG, se encontraron bastante trabajos relacionados con el tema del juego, pero para esta investigación, se escogieron 13 trabajos que para la investigadora son valiosos por sus aportes de esta investigación, pues son los más puntuales y los que aportan tanto en lo teórico como en lo práctico.

Tal es el caso de Rosero (2007) de la Universidad de Nariño en la facultad de educación, quien realizó una investigación desde la titulada: Desarrollo de la creatividad mediante las diferentes formas de expresión afirma que la creatividad puede definirse de manera general como el “realizar algo nuevo y valioso” entendiendo el término valioso no solamente en el ámbito material de utilidad social. Afirma que a los niños es importante darles, en esta compleja etapa del desarrollo como es la edad infantil, la libertad para expresarse en diferentes artes. Si se limita, o se controla, no se posibilita la comunicación y la expresión de afectos e ideas. Su trabajo se centra en facilitar espacios significativos, tiempos y elementos necesarios, para desarrollar la creatividad.

Por otra parte, Valencia, Meneses (2001), de la Universidad Mariana en la especialización en educación, realizaron su trabajo titulado: La lúdica: un camino para alcanzar la libre expresión en los estudiantes de 1º, en el área artística de la escuela el cabuyal., afirman que el clima lúdico debe surgir como espacio vivido y creado entre todos los protagonistas del encuentro pedagógico. Estos investigadores, tuvieron en cuenta varios elementos que para él son primordiales para alcanzar la libre expresión de forma integrada: en primer lugar las personas y su disposición, espacio físico, tiempo, materiales, objetivos, temperatura del ambiente, sonidos, aromas, etc. Tener en cuenta todos estos elementos hace del aula un espacio significativo, hace que se instale en el grupo un sentimiento de confianza, alegría, seguridad y pertenencia propicio, para el aprendizaje creativo y significativo. Asegura que lo importante es que todo el grupo sienta el espacio como propio. Según ellos lo anterior hace que el clima sea óptimo motivador de la creatividad del grupo.

Guerrero (2001), de la Universidad de Nariño, facultad de educación, propone en su trabajo titulado: El teatro: una alternativa pedagógica y promotora de las inteligencias múltiples, destacar desde lo pedagógico el hecho de que muchas veces el juego y el arte han entrado a la escuela a través de consignas cerradas, que están lejos de ser integradas a un proyecto o planificación general sino que se utilizan como herramientas o técnicas puntuales, sin tener en cuenta el espacio ni el tiempo y mucho menos si es significativo para el grupo en cuestión. Por tal razón propone al teatro como alternativa pedagógica abierta que espera ser tomada en cuenta en los proyectos de planificación

general, como un espacio desde el cual se pueda potenciar las múltiples inteligencias en los niños, inteligencias luego aprovechadas en las distintas áreas académicas.

Por otra parte, Dorado (2007), de la Universidad de Nariño en la facultad de educación a través de su trabajo titulado: Estrategia didáctica, lúdica y creativa para promover el aprendizaje significativo, investigó acerca de las estrategias lúdicas, creativas y didácticas que al estar en conexión y ponerse en práctica proporcionan al docente y al grupo un espacio para recrear y buscar el tiempo óptimo para vivenciar el aprendizaje significativo. Esta investigación se apoya en la psicología educativa para ofrecer al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, una concepción constructivista del aprendizaje.

De manera similar al trabajo anterior Palacios (2007), en la Universidad de Nariño, facultad de educación, en su investigación titulada: Estrategias lúdicas para propiciar el aprendizaje significativo de las ciencias sociales, ofrece una visión desde la cual retoma el aprendizaje significativo, para construir estrategias pedagógicas basadas en la lúdica que sirvan para fomentar el aprendizaje significativo de las ciencias sociales.

Caicedo (2005), en la Universidad de Nariño, facultad de educación, a través de su investigación titulada: El teatro: puertas a la cultura en la institución educativa San Carlos del corregimiento del Contadero, investigó cómo el teatro escolar puede ser forjador de cultura, cómo a través del teatro se brinda un espacio donde los niños exploran el entorno que les rodea para descubrirse a sí mismos y a los demás. Para este investigador, este juego exploratorio y espontáneo va dejando paso, por imperativos sociales, limitando realmente la capacidad lúdica. Afirma que al ir cerrando las barreras hasta que el adulto tiene totalmente bloqueadas las puertas de la sensibilidad, de la risa, del disfrute natural y evasivo, cada vez se hacen indispensables más elementos externos (motivación extrínseca) para hacer frente a la vida cotidiana. La vida se convierte en monotonía, en mediocridad y en ese estado se limita a sobrevivir y a no apreciar la cultura. Por lo tanto propone facilitar la cultura desde la infancia para evitar la monotonía de la adultez.

Por su parte Mosquera (2007), de la Universidad de Nariño en la facultad de educación, en su trabajo titulado: la lúdica y la creatividad como facilitador coayudante en el mejoramiento de la pedagogía, aporta elementos importantes a la psicopedagogía

como la detección de talentos creadores en el ámbito escolar del alto rendimiento académico. Indaga en las características que presentan determinados niños para que la población los denomine como creativos. Para este investigador, la importancia reside en la creación de nuevos espacios y materiales que posibiliten nuevas acciones creativas motrices.

Luna, Muñoz (1997), de la Universidad Mariana en la especialización en educación con su trabajo titulado: El juego una estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo, enumeran en todo un abanico de posibilidades para desarrollar la capacidad lúdica con vistas hacia un aprendizaje significativo. Explican estos temas a lo largo de tres apartados. En primer lugar hace un breve repaso de lo que significa lo lúdico, siguiendo a continuación con las características del aprendizaje significativo, para terminar exponiendo los elementos que supone una verdadera estrategia pedagógica donde interacciona el juego y el aprendizaje.

En la investigación de Insuasty (1999), de la Universidad Mariana en la especialización en educación, con su investigación titulada: La lúdica como estrategia para mejorar la expresión oral afirma que no siempre para todas las personas el trabajo o la vida familiar es gratificante, se tiene que buscar la compensación en la vivencia del tiempo libre, en el ocio, en el juego, que es el verdadero lugar donde se puede manifestar el individuo con propiedad. Pero recalca que esta vivencia gratificante y creativa del tiempo libre está desapareciendo de la sociedad, con lo que se ven limitadas las oportunidades de desarrollar la expresión oral y narrativa. Argumenta que la escuela es fiel reflejo de ello. Por lo tanto, propone que como en el juego los individuos se comportan como son y se permiten actuaciones que no llevarían a cabo en la vida real, es necesario propiciar estos espacios para que los niños puedan expresarse espontáneamente en el aula.

Benavides (2005), de la Universidad de Nariño en la facultad de educación, con su investigación titulada: La educación artística en las complejidades del ser, trata el tema de los hobbies, de los ocios, del juego y de la recreación. Distinguiendo entre lo que se denominan “hobbies verdaderos” y “hobbies falsos”. Hacer notar que al planificar demasiado el tiempo libre de los niños con clases de aeróbic, de deporte, de informática, etc, al final el tiempo libre ha dejado de ser tiempo libre y gratificante y se convierte en

una serie de actividades cuasi obligatorias. Toma elementos de la Psicología Humanista y afirma que la practica de actividades artísticas en la escuela es la única posibilidad de potenciar la energía que cada ser trae en su interior.

Caicedo (2000), de la Institución universitaria CESMAG de la facultad de educación Preescolar, por medio de su trabajo titulado: La dramatización como estrategia para fomentar la participación en el aula de clase en los grados 1º y 3º de la escuela del Cármen, San José de Guapi Cauca, afirma que el juego dramático está al servicio de la escuela y que todo educador de grupos humanos debe de estar al servicio de estrategias tan valederas como la dramatización escolar. Cuando el juego dramático es de los estudiantes, es cuando el docente se debe retirar y dejar que el grupo avance. Ahí comienza el valor del juego dramático.

Para Lasso (2004), de la Universidad de Nariño en la facultad de educación, con su investigación titulada: El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de la inteligencia, hace referencia a la concepción constructivista de la educación que sirve de base al nuevo diseño curricular. Según él esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983) en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje,

Muñoz (1999), de la Universidad Mariana en la especialización en educación, con su trabajo titulado: El juego: una estrategia pedagógica del futuro maestro de preescolar, para el desarrollo de la creatividad, insiste en afirmar que durante la etapa de preescolar, los niños aprenden a permanecer en el aula sin problemas, pero que lo realmente difícil está en el ingreso a la Educación Básica, pues según esta investigadora, esa permanencia se les hace difícil porque el juego allí desaparece por completo. Afirma que a través del juego es posible la creación de estrategias pedagógicas que por un lado recuperen el juego para los niños, y por otro lado, facilite la creatividad.

En esta indagación de los trabajos que se han realizado en el contexto regional en torno a ejes temáticos como la creatividad, la lúdica y el teatro, cabe señalar que todos son realizados desde las facultades de Educación, las cuales retoman elementos de la

Psicología, pero no se encontró desde los programas de Psicología referencia alguna que pudiera soportar teóricamente este trabajo investigativo, cuestión que llevó a la investigadora a realizar este trabajo con mas ahínco, para sentar un precedente investigativo en la región.

MARCO CONTEXTUAL

La ciudad de Pasto cuenta con innumerables centros educativos públicos de educación básica primaria. Uno de ellos es la escuela Joaquín María Pérez, ubicado en la Calle 14 No 25 – 43, en el sector llamado Santiago el cual pertenece al estrato 2 de la sociedad. En la actualidad, la zona se caracteriza por ser tranquila y dedicada al comercio, por estar cerca del centro de la ciudad; la característica arquitectónica predominante es la colonial y republicana lo cual conserva en gran medida la memoria histórica de la ciudad.

La institución cuenta con instalaciones de arquitectura republicana las cuales fueron donadas por el señor Joaquín María Pérez para ponerlas al servicio de la educación de niños de bajos recursos. Desde el año de 1920, se inicia el proceso educativo en estas instalaciones por las cuales han pasado múltiples cantidades de niños.

La escuela lleva el nombre de su fundador, el señor Joaquín María Pérez de quien se dice era un rico hacendado procedente de Tuquerres y quien donó la casa y fundó la escuela con la condición de que esta prestara servicio a niños de escasos recursos.

A partir del año 2004 a la planta física le ha realizado algunas modificaciones para así aprovechar el espacio en la implementación de nuevas aulas escolares. La escuela no cuenta con espacios verdes indispensables para el sano esparcimiento de los niños que allí asisten, motivo por el cual en las horas de descanso es común verlos agolpados en el patio de la escuela.

Actualmente, la escuela cuenta con 626 estudiantes de educación básica primaria, que están entre los 5 a los 13 años de edad. La escuela cuenta con 3 grupos de cada grado escolar. Los niños que asisten a esta escuela pertenecen a estratos 3, 2, 1, de la sociedad. Se tiene conocimiento que la mayoría de los niños provienen de hogares disfuncionales donde generalmente existe una madre cabeza de familia. También hay casos de niños que por el momento pertenecen a hogares sustitutos asignados por ICBF.

Cabe señalar que la escuela cuenta con una planta de 29 trabajadores, de los cuales 22 son docentes asignados por el Ministerio de Educación Nacional, una secretaria, y dos porteros que también hacen la labor de servicios generales y 4 empleadas del restaurante.

En este momento mediante decreto No 30 98005 del Ministerio de Educación Nacional, esta Institución pasó a ser una de las dependencias educativas que forman parte del instituto Nacional de Educación Media INEM de Pasto, por lo cual ahora se le conoce como Colegio INEM 5 Joaquín María Pérez. Por tanto la dirección general depende de del rector de dicha institución, quien delegó la coordinación de la escuela a la persona antes encargada de la coordinación de disciplina.

La escuela cuenta con muy poco presupuesto, cuestión por la cual le es favorable el trabajo de los profesionales practicantes de las diferentes universidades de la ciudad de Pasto, que ofrecen programas que favorecen la educación.

Desde el año 1985, la escuela recibe aportes del ICBF para ofrecer a los niños el servicio de restaurante escolar, el cual es prestado todos los días a partir de las nueve de la mañana. A partir del año 2006 los niños reciben este servicio de manera gratuita debido a la nueva política de la presidencia de la nación que favorece a las escuelas públicas de Colombia.

En general, esta escuela pública como muchas, realiza la titánica labor de educar a cientos de niños de estratos bajos, en instalaciones inadecuadas, haciendo “milagros” con el presupuesto que reciben anualmente e intentando brindar lo mejor que esta a su alcance para el bienestar de sus estudiantes.

Resulta pertinente contextualizar el tema de investigación añadiendo que era necesario trabajar en este contexto porque a los docentes que en su mayoría cuentan con 20 o 25 años de labor educativa es importante ofrecerles otros puntos de vista acerca de la herramientas psicopedagógica que promuevan la creatividad en los niños que tanto lo necesitan.

Por otra parte se escogió el gado tercero de primaria, porque es un año clave para reforzar la lecto escritura y este programa favoreció en ese sentido el trabajo lecto escritor de lo niños.

MARCO TEORICO

Resultó complejo el estudio y la investigación en torno a la lúdica y la creatividad puesto que existen innumerables conceptos que los convierten en términos polisémicos carentes de univocidad a los que sin embargo hay que definir operacionalmente para llegar a un consenso en la comunidad científica. (Otero, 2005)

Numerosos estudios e investigaciones enmarcados dentro de los campos de la Psicología y la Pedagogía confirman que estas temáticas se convierten en objeto de estudio solo en etapas recientes de la modernidad, cuando el sistema de valores y creencias en occidente comienza a cambiar y ya no se tiene una ideología tan centrada en lo teológico y si mas ligada a lo científico.

Con la modernidad, al iniciar era la industrial se generó un despliegue de creatividad en servicio de la ciencia y por tanto se advirtió la necesidad de indagar acerca del porque algunos individuos eran capaces de crear y porque otros no llegando a diversas conceptualizaciones y conclusiones en la materia. Por ejemplo, en torno a la naturaleza de la creatividad surgieron diferentes investigaciones como la realizada por Roe (1952 citada por Maslow 1971 p. 225) quien realizó un estudio sobre científicos destacados.

Por su parte, el juego ha sido objeto de estudio a partir de los años 50, cuando desde la Psicología, la Antropología, la Sociología, la Pedagogía y la Filosofía se intenta establecer como este fenómeno influye en el desarrollo del ser humano; sólo entonces se tiene una definición científica del tema (Trigo y Cols, 1999).

Al hablar del juego, se tiene como antecedente el trabajo que se viene realizando desde los años 30 con el concepto de *ludoteca* o *juegoteca* el cual es un espacio creado para el juego y la educación creativa del individuo, en donde se estimula el desarrollo, se afianza la identidad y se construye la subjetividad individual y grupal Tripero (1991).

Para Cava (2001), "Las juegotecas son espacios donde se puede crear, pensar, conceptualizar, explorar, reinventar, socializarse aprendiendo a convivir con ideas diferentes. Son espacios donde el rol de los formadores o "ludoeducadores" sea de facilitadores y no de instructores o repetidores de información. En las ludotecas hay espacio para todo tipo de conocimiento o vivencia a través de la expresión creativa y el desarrollo de la imaginación. Desde juegos tradicionales hasta juegos en

computadoras, desde talleres de arte o música hasta juegos con robótica y ciencias. Como evolución del concepto, actualmente ha comenzado a funcionar la Juegoteca Integral IPA, un espacio lúdico con función sociocultural, intergeneracional diseñado para jugar libremente a través de todas las expresiones creativas del hombre, que parte de las necesidades e intereses del individuo y del grupo. Allí los jugadores de diferentes edades y capacidades se coeducan integralmente protagonizando juegos y utilizando materiales creativos con el fin último de expresarse y desarrollarse. Es un espacio centrado en el jugador donde los objetos son mediadores de la acción lúdica. Los ejes de trabajo son la imaginación, el protagonismo y el aprendizaje” (p. 154).

Actualmente muchos hospitales en el mundo, han incorporando la música y el juego con las llamadas “Juegotecas hospitalarias” ubicadas preferentemente en salas de espera, en prequirúrgicos, en sala de prematuros, y en espacios terminales como estrategias para brindar la posibilidad de mejorar la calidad de vida de los pacientes, no sólo es un beneficio en sí mismo sino que colabora estrechamente con la cura Scheines (1988).

Por otra parte se tiene referencias de la terapia de juego aplicada por Hug-Hellmuth, en el año 1919, buscando en el juego encontrar una parte esencial del análisis infantil. No obstante, Anna Freud y Melanie Klein, incorporaron el juego a sus sesiones con niños, intentando ayudarlos a trabajar con sus dificultades o traumas Mas adelante Schaefer y Howard usarían la terapia en forma prescriptiva, o sea eligiendo una estrategia específica para cada caso. Este trabajo se realizó inicialmente con niños y abarcando la mayoría de enfoques psicológicos; luego se han ido modificando las terapias hasta llegar a terapias grupales o familiares (citado por Schaefer y Cols 1988).

Un caso excepcional de trabajo centrado en la lúdica y la creatividad es descrito por Goleman (2000), donde describe la experiencia de mas de 40 años de trabajo de las escuelas italianas Regio – Emilia donde se aplica el método Montessori y la teorías evolutivas de Jean Piaget , en una combinatoria propia de espontaneidad individual, trabajo en equipo, juego y arte, donde los niños son participes directos en su proceso educativo. En este contexto, este método presenta la dificultad de ser asequible únicamente para estratos sociales altos.

Desde el Arte Escénico alrededor de los años 60 se encuentra la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad; fue precisamente con el despliegue del teatro de la improvisación que se comenzaron a experimentar numerosas técnicas las cuales están completamente ligadas al juego, entre las que se destaca la técnica del clown Johnstone (1979).

En la actualidad el teatro lúdico está cobrando mucha importancia alrededor del mundo entero, especialmente en América Latina donde se ha vinculado a campos como la salud y la educación, por lo que es frecuente hoy en día ver actores en los pabellones pediátricos de los hospitales o en fundaciones que trabajan con población vulnerable, realizando intervenciones a través del teatro lúdico.

Hoy, se cuenta con innumerables trabajos y aportes que realzan la importancia de la creatividad y la lúdica en el aula escolar. Existen investigaciones que han aportado tanto a la Psicología como a la Pedagogía material valioso para que los docentes estimulen de la mejor manera el aprendizaje en los estudiantes; tal es el caso de Trigo y Cols (1999) quienes realizan una propuesta acerca del re descubrimiento de lo lúdico afirman:

Trigo y Cols (1999), "Aspiramos a un mundo en donde cada día se juegue más. Un mundo, en el cual los individuos usen su creatividad para jugar y en el que jugando sean más creativos. Sociedades con espacios y tiempos especialmente diseñados para la recreación y el juego. Niños, jóvenes y adultos, acostumbrados a decidir a "qué jugar" sin depender del "con qué jugar" (p. 7).

Creatividad, una apuesta para la vida

"Solo el hombre es arquitecto de su destino. La mejor revolución de nuestra generación es que los seres humanos, cambiando la actitud interior de su mente, puedan cambiar los aspectos exteriores de sus vidas" James (citado por Devia 1994).

Como se sabe, el ser humano se diferenció del resto de animales en el justo momento en que utilizó sus manos para construir herramientas que le facilitaran su subsistencia, pero ¿qué pasó por la cabeza del homínido cuando ejecutó esta acción? Simple, una chispa llamada creatividad sacudió su cerebro y le permitió desde ese mismo instante colocarse el final de la cadena evolutiva.

El término creatividad viene del latín *creare* que significa crear o producir algo nuevo; en la edad media se hablaba de la creatividad como un acto único y exclusivo de Dios Otero (2005), entonces los individuos que desarrollaban tal potencial eran percibidos como seres dotados de un don divino o de una maldición, tal era el caso de grandes genios como Amadeus Mozart, Leonardo Davinci, Miguel Angel entre otros que lograron traspasar las barreras de la cosmovisión que tenía el mundo en ese entonces y dar vuelo a su imaginación para crear verdaderas obras de arte. Desde ese entonces se abordaba la creatividad desde la perspectiva de: imaginación, invención, ingenio y talento.

Dentro de lo que se considera como las primeras aportaciones en torno a la creatividad, se encuentra a Galton, quien realizó estudios basados en individuos dotados de "genialidad"; este es considerado como uno de los primeros registros referidos al estudio de este concepto. Varios años después, investigadores como Wallas en los años 30, Hadamard en los 40 y Ghiselin en los 50 quienes realizaron estudios de tipo anecdótico sobre la producción de genios creadores, a los cuales se les habían reconocido sus aportes e inventos Landau (1987).

Para entender mejor la creatividad es necesario reconocer desde que momento se ha tenido en cuenta este fenómeno dentro de la Psicología. Muchos autores afirman que este componente cognitivo ha sido objeto de estudio y reflexión a partir de la década de los años 50, cuando Guilford (1980) en la American Psychological Association ofrece una ponencia acerca de la creatividad y su papel en la educación; introduciendo de esta manera el termino creatividad en la Psicología actual.

Posteriormente este concepto sería objeto de estudio en países como Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia, Italia, Alemania y Rusia, intentando conceptualizar y entender el proceso creativo para ser puesto al servicio de la ciencia la cual ha obtenido considerables transformaciones y descubrimientos a o largo del siglo XX. Por tanto, la tecnología con su ritmo vertiginoso de trabajo requiere de mentes creativas que alimenten su objetivo: simplificar la vida del hombre a todo nivel; no obstante, hay quienes han aprovechado lo anteriormente investigado y experimentado en torno a este concepto y lo han llevado a campos menos tecnológicos, pero no por ello menos

científicos, buscando un redescubrimiento del ser humano en su dimensión de niño que explora el mundo y se divierte haciéndolo Huizinga (1968).

Debido a la polisemia del término es necesario exponer algunos de los conceptos que existen acerca de creatividad, para luego explicar el concepto con el que se trabajará en este proyecto y el enfoque de la Psicología más pertinente para el trabajo.

. Para la Psicología Diferencial la creatividad es una cuestión de aptitud o rasgo que hace que unos individuos sean creativos y otros no. O sea que la creatividad sería algo excepcional de personas que “poseen un don divino” y por tanto esta concepción también sujeta a la aptitud como algo heredado que no todas los individuos pueden poseer.

Desde el enfoque experimental se tiene que la creatividad es parte de los procesos cognitivos básicos filogenéticamente determinados en todos los individuos por igual, pero que al funcionar lo hacen de diversas maneras dando como resultado pensamientos convergentes o divergentes.

Los pensamientos convergentes no resultan creativos porque se producen en un “sistema cerrado” y es precisamente hacia este término que apunta la educación actual. Los pensamientos divergentes por el contrario se producen en un “sistema abierto” permitiendo resolver problemas de manera original y efectiva y mostrando así la posibilidad de crear Sampascual (1982).

En Neuropsicología se estudia como los hemisferios cerebrales participan activamente en el desempeño cognitivo de un individuo, pero también como cada uno se especializa en diferentes aspectos del conocimiento. El hemisferio izquierdo es verbal y analítico, mientras el derecho es no verbal y global, procesa la información de manera más rápida, es complejo, de un solo patrón espacial y perceptivo.

Todos los individuos cuentan con ambos recursos y gracias a ello se posibilita una manera integral de ver al mundo. Sin embargo los modos de procesar que tiene cada hemisferio interfieren entre si, lo que hace que en cada individuo se favorezca el máximo desempeño de alguno de los dos existiendo así el predominio cerebral.

De esta manera, los individuos con preferencia cerebral izquierda manifiestan un marcado talento verbal, lógico o analítico; suelen ser meticulosos, organizados y poseen habilidades para tareas que requieran de administración y atención a los

detalles, su pensamiento es convergente y lineal. Por el contrario los individuos con predominio del hemisferio derecho son excepcionalmente creativos y manifiestan algún talento musical o artístico; toman decisiones basándose en su intuición, su pensamiento es divergente y no lineal.

Si bien cada individuo tiene un marcado predominio cerebral no quiere decir que no sea posible el desarrollo y ejercicio del hemisferio opuesto, sino por el contrario se recalca la importancia que tiene el ejercitar los dos hemisferios para por un lado explotar las ventajas que cada uno ofrece y por otro, lograr despertar la creatividad.

Más aún, se observa la importancia de ejercitar los hemisferios en la infancia, pues está comprobado que el cerebro y el sistema nervioso central durante la infancia se desarrolla de manera continua hasta la adolescencia, luego no continúa desarrollándose, pero tiene la posibilidad de integrar diferentes tipos de experiencias y conocimientos durante toda la vida Cava (2004).

Las tesis asociacionistas y conductistas consideran que no es necesario el estudio de la creatividad porque entendida como un proceso específico que interviene en la producción de algo verdaderamente nuevo, no existe. Afirman que el producto es en realidad algo antiguo, o si realmente es nuevo, se produjo por accidente. La creatividad se conceptualiza como respuestas infrecuentes que se producirían por demanda o presión grupal, siguiendo la pauta: estímulo respuesta y refuerzo Marín (1980).

La Gestalt afirma que la creatividad es un proceso mediante el cual para dar solución a un problema lo conveniente es responder de manera única y original evitando las respuestas estereotipadas; es decir, que al contrario del Asociacionismo, se considera que la excesiva fijación a una experiencia anterior o a esquemas previos, puede bloquear la resolución creativa de un problema Landau (1987).

La teoría Psicoanalítica se interesó más por la creatividad artística que por la científica, centrando sus estudios e investigaciones en personalidades creadoras y en el análisis de los procesos inconscientes que los llevaban a formular ideas nuevas. Para los psicoanalistas, la persona creativa es la que logra *sublimar* su problemática; o sea logra traspasar la cotidianidad a través de una propuesta nueva lo cual es efectivamente terapéutico Alonso, Fernández (1996).

Desde la teoría Humanista la creatividad es entendida en términos de realización personal. Para Maslow (1971), todo ser humano posee una tendencia a la creatividad vinculada al propio desarrollo y a la autorrealización que le permite estar “abierto a la experiencia” con cierto grado de espontaneidad y expresividad.

Para Guilford (1980) uno de los principales problemas en torno a este concepto, se centraba precisamente en el aspecto metodológico, dada la complejidad del tema y la dificultad a la que se enfrenta el investigador para establecer un criterio práctico de la creatividad, además de la escasa frecuencia con que se dan los actos creativos; sin embargo, una de sus principales aportaciones fue demostrar que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes, además de identificar ocho habilidades que componen la creatividad, que a la vez son aceptadas por algunos estudiosos del tema: Sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, análisis y síntesis.

Monreal (2000), afirma que Piaget realizó una explicación de la creatividad basada en los procesos interrelacionados de asimilación y acomodación; enfatizó el estudio de la creatividad en la infancia, pero no después de esta y no consideró a la creatividad como una manifestación diferenciada de la inteligencia, dando por sentado que los esquemas que explican el conocimiento también explican el desarrollo de la creatividad.

Para Torrance (1976), quien menciona que "la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados".

Vigotsky (1987), define la creatividad como una actividad combinadora o creadora, es decir, cualquier actividad cuyo resultado no sea la imitación de aquello que sucedió en una experiencia previa, sino la creación de nuevas formas o actividades. Recalca que para crear es necesario poseer una variedad y riqueza de experiencias anteriores; dichas experiencias son procesadas en un complejo proceso de reestructuración donde los componentes mas importantes son: la disociación o separación de elementos, alteración o distorsión de elementos y la asociación de impresiones

sensoriales (asociación de imágenes subjetivas a la ciencia objetiva), y por último combinación de las distintas formas. Para Vigotsky hay distintos momentos de la creatividad según las experiencias y el estadio de desarrollo del individuo.

Csikszentmihalyi (1996), en lugar de emitir un concepto considera que es necesario precisar dónde está la creatividad y para ello dice que la creatividad sólo se puede observar en las interacciones de un sistema compuesto por tres partes principales.

En primer lugar está *el ámbito* el cual hace referencia a la cultura en que se encuentran ubicados los expertos, críticos y profesores, quienes emitirán un juicio de los productos considerados o no como creativos. A su vez cabe anotar que estos expertos comparten un conocimiento simbólico de una sociedad particular.

En segundo lugar está *el campo*, refiriendo a la disciplina en la que se está trabajando, la cual constituye todo un conjunto de reglas y procedimientos simbólicos característicos de la temática de referencia, como pueden ser las matemáticas, la pintura, la literatura, la música, etcétera.

Y en tercer lugar está *la persona* que se refiere al talento individual en el que la combinatoria de símbolos de determinada área de dominio, resulta en un producto innovador. Esta parte incluye también todos los recursos y estilos cognitivos que utiliza la persona en un momento de creación, así como los rasgos de la personalidad y la motivación intrínseca, siendo este último uno de los aspectos más importantes en la actividad creadora Romo (1997).

El sistema propuesto por Csikszentmihalyi (1996), aporta una nueva perspectiva para el estudio de la creatividad, especialmente por considerar el aspecto sociocultural, el cual es determinante, desde el punto de vista de esta investigación, para fomentar o bloquear el proceso creativo.

Para Cava (2004), la creatividad es “un proceso de interconexión, de nuevas relaciones y proporciones es necesaria la flexibilidad tanto en las estructuras de pensamiento como en la percepción imaginativa que construye formas originales. Por cierto que la repetición no permite espacio de creatividad. Por lo tanto, los entrenamientos basados en la reproducción de ejercicios no están en el mismo plano que la creatividad, por el contrario están atrapándola. La unicidad del ser que tiene la cualidad de tornarse inteligente es la punta de la madeja para desenvolver la relación

entre el sujeto y el mundo de los objetos, descubriendo sus articulaciones, funciones, mecanismos, atributos, componentes... y así construirse en esta creatividad.”

Cada uno de los anteriores autores contribuye en la consolidación de un concepto integral de la creatividad, para lo cual resulta pertinente aclarar que en esta investigación se trabajará con el concepto de creatividad concebida como el acto en el que primero es necesario despojarse de lo cotidiano para lograr la construcción de “algo” sin anteponer juicios de ningún tipo que entorpezcan tal creación; entonces, para dar paso a la creatividad implica abandonarse al juego permitiendo que simplemente “todo” fluya. Es importante aclarar que se tendrá en cuenta el medio sociocultural del individuo.

Vale la pena anotar que la creatividad no sólo se expresa en el arte, sino en todos los ámbitos del quehacer humano, no sólo el científico y técnico, sino también en el quehacer cotidiano, desde la forma de amar y relacionarse, hasta en la manera de conocer y descubrir el mundo.

Para efectos de esta investigación la investigadora considera a la creatividad como el acto de dejarse fluir sin bloqueos, entrando en un proceso que implica desprendimiento de lo aprendido, apertura a lo nuevo.

Creatividad como dispositivo: componentes y parámetros

El concepto de creatividad suele designar un amplio conjunto de acciones, entre las que se incluyen la producción artística de toda índole, los descubrimientos y los inventos. La creatividad puede ligarse a aspectos técnicos o estéticos. Generalmente se estima claramente el carácter práctico de la producción creativa, como por ejemplo en el automóvil o el teléfono; otras veces, la creatividad se relaciona más con las artes y con el enriquecimiento espiritual, tal como ocurre con una pintura o una composición musical.

En la educación la creatividad se liga al carecer pedagógico en cuanto se pretende llegar a los alumnos de maneras novedosas, lo cual requiere de creatividad por parte de los docentes. No obstante la educación actualmente se replantea la creatividad como una destreza que debe desarrollar en los alumnos.

Por tanto resulta necesario indagar los componentes y las características de la creatividad que se presentan en individuos creativos; como también resulta interesante

analizar los factores que inciden en que generalmente los individuos se sientan bloqueados frente a la actividad creadora.

La creatividad como un acto cognitivo se concibe integrada por un conjunto de dimensiones o componentes que hacen posible el pensamiento creativo Sampascual (1982); por tanto, se tiene como un primer componente la *fluidez* que es la capacidad para producir una gran cantidad de ideas en un tiempo determinado. En los tests de creatividad, la fluidez se evalúa por el número de respuestas dadas al problema planteado. La cualidad aquí no cuenta, aunque es necesario que las respuestas sean adecuadas o pertinentes.

Dentro de este componente, Guilford (1962) distingue tres factores a saber: en primer lugar esta la *fluidez ideacional* que se refiere a la producción cuantitativa de las ideas en una determinada clase, como por ejemplo enumerar diferentes usos para un objeto. En segundo lugar esta la *fluidez de asociación* que se refiere al establecimiento de relaciones como por ejemplo elaborar una lista de vocablos antónimos a un concepto. Y en tercer lugar esta la *fluidez de expresión* que se refiere a la facilidad en la construcción de frases como por ejemplo escribir frases de cuatro palabras sin repetir ninguna de ellas.

Luego, está la *flexibilidad* que es la capacidad para producir respuestas que supongan distintas maneras de concebir o interpretar un mismo estímulo. En las pruebas de creatividad, la flexibilidad se evalúa en función del número de categorías diferentes en las que se pueden agrupar las respuestas.

La *originalidad* es la capacidad para producir respuestas nuevas o inusuales alejadas de lo común o evidente, conseguidas desde premisas muy distintas o remotas; lo nuevo u original no es creativo por el simple hecho de serlo; es necesario que tenga un carácter adaptativo. En los tests de creatividad se evalúa este componente en función de la rareza en las respuestas o sea por su escasa frecuencia de aparición entre las respuestas ofrecidas por el grupo o población general.

La *elaboración* es la capacidad para producir el mayor número posible de pasos o detalles para la ejecución de un plan. En los tests de creatividad, este componente es evaluado en función de detalles aportados en la respuesta Sampascual (1982).

Ahora bien, hay cuatro parámetros de la creatividad los cuales se consideran como significativos y sobre los que gira esta investigación, esto son:

Persona, Producto, Proceso, Contexto.

En primer lugar *la persona*, es un parámetro que se corresponde con las características de la personalidad que tienen vinculación con la creatividad; la investigación del individuo creativo ha correspondido tradicionalmente a la psicología diferencial. La investigación de diversos trabajos ha llevado a Martínez, Pérez (2005) a seleccionar los siguientes rasgos de la personalidad creativa:

Independencia de juicio y autonomía referencia a que los individuos creativos valoran considerablemente su independencia. Son inconformistas y con gran necesidad de autodirigirse, quizá porque poseen seguridad en sí mismos y un manifiesto "espíritu de rebeldía".

El *Pensamiento no convencional* plantea que los individuos creativos poseen un pensamiento divergente. Se sienten atraídos por los desafíos intelectuales y las cuestiones complejas. Más que pensamiento reproductivo, tienen pensamiento productivo.

El *Alto nivel intelectual* refiere en general, para la actividad creativa de cualquier tipo se necesita una alta inteligencia, pero un nivel elevado de inteligencia no garantiza en absoluto la creatividad.

La *Tolerancia a la ambigüedad* es considerada como la capacidad para resistir la incertidumbre o confusión propias del proceso creador, toda vez que no se siguen itinerarios establecidos. El desconocimiento de las vías de solución puede generar ansiedad y se requiere fortaleza en el individuo para culminar con éxito la trayectoria creativa.

El *Interés por aspectos teóricos y estéticos* hace referencia a que los individuos creativos se sienten inclinados tanto hacia la verdad como hacia la belleza. A menudo las soluciones ofrecidas a los problemas se visten con sus mejores galas.

La *Fluidez y flexibilidad intelectual* plantea que por un lado la fluidez intelectual hace referencia a la facilidad con que brotan ideas y respuestas adecuadas. Los individuos creativos aportan soluciones innovadoras y pertinentes. La flexibilidad se opone a rigidez mental y hace referencia a la capacidad intelectual con que los individuos creativos

ensayan nuevas direcciones de pensamiento. Las personas creativas están más orientadas al cambio.

La *Sensibilidad* establece que los individuos creativos son "hijos de su tiempo", son conscientes de las necesidades y reaccionan ante los acontecimientos. Se preocupan por los problemas y propenden a la búsqueda de soluciones.

La *Motivación* plantea que los individuos poseen elevada motivación intrínseca, aunque lógicamente también necesitan el reconocimiento de sus obras.

La *Apertura a nuevos problemas* establece que los individuos creativos se lanzan a descubrir claves inéditas de la realidad. Con frecuencia exploran el entorno desde posiciones originales.

La *Tenacidad* considera que los individuos creativos perseveran hasta alcanzar las metas. No cesan fácilmente en su empeño por convertir en realidad los proyectos.

Los rasgos anteriores, se encuentran repartidos entre el sistema afectivo, motivacional y el cognitivo, pero no agotan por completo el complejo perfil del individuo creativo.

Como segundo parámetro está *el Producto* acerca del cual Romo, (1997), afirma que: "la creación siempre debe implicar un producto... lo espectacular no es el proceso mental con o sin insight, con o sin incubación, con o sin suerte, sino los resultados...sin producto no hay persona ni proceso"

Según esta afirmación existen algunos criterios que Brodgen y Sprecher (citados por Romo 1997 p. 125) consideran se deben tener en cuenta para identificar un producto creativo: (a Novedad personal y social, (b Nuevas implicaciones, (c Sorpresa, (d Valor inmediato o largo plazo, para los campos social, económico o científico, (e Valor informativo.

Por otra parte Taylor (citado por Alonso-Fernández 1996 p. 78), formula la existencia de cinco niveles jerárquicos de productos creativos que resultan importantes a la hora de hablar de creación, pues ayudan a ubicar el tipo de producto resultante.

La *creatividad emergente* es una cualidad de excelencia que se alcanza raramente ya que incorpora los principios de la ideación más abstractos en un campo productivo. Por otra parte esta la *creatividad innovadora* se refiere a la capacidad de distanciarse de las ideas establecidas, formulando nuevos enfoques alternativos y alcanzando un alto

grado de originalidad. De otro lado está la *creatividad inventiva* la cual hace referencia al uso original de materiales en el desarrollo de nuevos modos de ver cosas viejas que no representan contribuciones de nuevas ideas básicas. La *creatividad técnica* es la concerniente a la destreza en la creación de productos con habilidad consumada sin que exista mucha evidencia de espontaneidad expresiva; en esta categoría se requieren aptitudes y habilidades necesarias para dar forma a sentimientos y fantasías.

Por último esta la *creatividad expresiva* en la cual prima el desarrollo de una idea original sin preocuparse por la calidad. No se requiere aptitudes especiales. Un ejemplo de ello son los dibujos infantiles o la improvisación de un relato. Es fácil de estimular en el contexto escolar a través de actividades como la danza libre, dramatizaciones, etc. Esta categoría es muy importante porque si bien es la básica, por otro lado es también la fundamental para el desarrollo de las anteriores.

Resulta importante determinar el producto de la creación para evitar confusiones y malos entendidos en el momento de ejercitar la creatividad. Para esta investigación supone un buen ejercicio el poder determinar desde la teoría cual es el camino que se traza el problema formulado. Entonces hasta este punto es pertinente afirmar que esta investigación trabajará afianzando la creatividad expresiva, por ser la más pertinente para iniciar en el campo creativo, pero sin embargo se debe tener en cuenta las implicaciones futuras para el desarrollo de la creatividad que supone este nivel.

El tercer parámetro de la creatividad es *el proceso* el cual hace referencia a una dimensión temporal que bien puede ser prolongada o breve, pero que igual es necesaria para toda creación. Suele señalarse a Wallas (1926, citado por Sampascual, 1982, p. 98), como el primer autor que intenta una sistematización de las fases del proceso creador, señalando cuatro fases.

A continuación se muestra un esquema mental que facilita la comprensión de las fases del proceso creativo.



Esquema mental 1. Fases de la investigación

Primero habla de una fase de *preparación* donde el individuo se familiariza y acumula información sobre un determinado problema. Los productos creativos –un descubrimiento, un invento, una obra de arte- no surgen espontáneamente, sino sólo después de un largo periodo de adquisición y de dominio de instrumentos, de técnicas o de contenidos relativos a algún campo de la cultura o de la ciencia.

Como segundo se tiene una fase de *incubación* que es descrita como un periodo durante el cual el artista, el inventor o creador parece desentenderse del problema de una manera consciente, aunque, inconscientemente siga ocupándose de él y avanzando en la búsqueda de una solución.

La tercera fase se denomina *iluminación* y hace referencia a que en determinado momento, de una manera repentina, el problema se presenta al individuo como reestructurado. Es el momento de iluminación o intuición que permite al individuo “ver” como solucionar el problema.

Por último se tiene una cuarta fase de *verificación* la cual consiste en poner a prueba o verificar la hipótesis que ha surgido en la fase anterior. En esta fase no solo se comprueba que la solución es válida sino que también se perfecciona.

Las cuatro fases antes descritas plantean como la creatividad es un proceso que implica tiempo y esfuerzo por parte del individuo creador; cada una de ellas se

presentan en mayor o menor medida durante la creación, sin duda siempre están presentes conformando el proceso creativo.

Finalmente como un cuarto parámetro se tiene el *contexto* el cual no era tenido en cuenta en los primeros estudios acerca de la creatividad puesto que todo estaba centrado fundamentalmente en el individuo y el contexto figuraba en un segundo plano. Actualmente esto ha cambiado pues se ha observado la importancia que posee el ambiente para y sobre el individuo. Así, para Garaigordobil (citado por Cava, 2004 p. 52), un ambiente físico rico en materiales con bajo nivel de estructuración, que fomenta la inspiración, las asociaciones creativas y el pensamiento divergente es un ambiente que estimula el pensamiento y la producción creativa.

Por otro lado Ward (citado por Alonso-Fernández 1996), descubrió que a uno niños a los que se concedió jugar en una habitación llena de objetos mostraron más fluidez ideacional que aquellos que fueron evaluados en una habitación vacía. Este parámetro se tuvo muy en cuenta en esta investigación, porque brindó desde el mismo espacio físico la posibilidad de despertar lo básico para un acto creativo: la curiosidad de los participantes.

Pero el contexto debe tener ciertas características que faciliten procesos creativos, para lo cual Taylor (citado por Landau 1987 p. 41), enfatiza en las siguientes: (a Reducir la frustración, (b Eliminar la competición, (c Facilitar el apoyo, (d Tolerar la libre comunicación, (e Estimular la divergencia, (f Aceptación del riesgo, (g Reducir las normas y coerción, (h Estimulación sensorial.

Esta investigación intentó trabajar con las características anteriores, puesto que brindan la posibilidad de conformar un ambiente similar al del juego libre en el que los niños no se sienten observados ni evaluados y esto es propicio para el florecimiento de la creatividad.

Creatividad e Inteligencia

Uno de los problemas que más ha preocupado a los psicólogos que se han ocupado del tema de la creatividad es el de las relaciones entre creatividad e inteligencia. De acuerdo con las investigaciones que se han venido realizando, se han defendido dos posiciones: una dice que la creatividad es una variable relacionada con la inteligencia y otra que dice que creatividad e inteligencia son dos variables independientes.

Se han realizado numerosas investigaciones que han insistido en este problema, pero sin llegar a resultados concluyentes, tal vez porque como señala Ausubel (1982), la relación entre creatividad e inteligencia es bastante compleja. Cabe señalar que los resultados obtenidos de las diversas investigaciones dependen mucho de la naturaleza de las pruebas de inteligencia y creatividad aplicadas, pues si bien se cuenta con los tests de inteligencia precisos y estandarizados, pero no sucede lo mismo con las pruebas de creatividad.

Aunque existen muchas definiciones de inteligencia, en esta investigación se la retoma como el acto en el que se utilizan los recursos y estrategias del medio para dar solución a un problema, poniendo a prueba todas las habilidades cognitivas y físicas. Si bien la creatividad esta presente en este acto. El estudio de la creatividad inicia con el objetivo de conocer porque unos individuos aprenden mas que otros y que mecanismos cognitivos operan en dicha operación.

De este modo se dio paso al surgimiento de teorías sobre el tema, en donde resaltan los rasgos que hacen diferentes a unos individuos de otros. Los comportamientos que se pretenden identificar son medibles por medio de varias técnicas: pruebas, cuestionarios, inventarios de personalidad, etcétera.

Para Barron (1969 citado en Monreal, 2000), la elaboración de los pensamientos es el caso más común de creación psíquica y es característico del género humano. Así, estudió la creatividad de escritores contemporáneos, matemáticos, arquitectos y científicos, y realizó comparaciones de las personas altamente creativas con otras que tenían el mismo nivel de educación, pero que según sus contemporáneos eran menos creativos. Encontró diferencias en las variables de la personalidad de los participantes más creativos, pertenecientes al mismo grupo, y pocas diferencias entre los grupos menos creativos.

De este modo e incidiendo en torno a la educación, Barron menciona que cuando los alumnos de edad escolar reciben una buena enseñanza, son capaces de producir ideas y productos que son nuevos para ellos, a la vez que desarrollan gradualmente las habilidades y los rasgos de la personalidad que son esenciales para obtener niveles más elevados de creatividad.

En investigaciones más recientes Gardner (1993), define al individuo creativo como: "una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas de un campo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto". Además, es importante señalar que este autor cuestiona la noción de una cualidad creativa de aplicación universal, es decir, que una persona puede ser creativa en un campo determinado, pero no necesariamente en otros. Esta postura halla sus bases en su teoría de las inteligencias múltiples.

En la misma línea, el trabajo de Csikszentmihalyi (1996) quien coincide en lo difícil que es definir una personalidad creativa de carácter general y universal. Sin embargo, a pesar de que se anima a especificar diez rasgos característicos de las personas creativas, deja en claro que éstos difícilmente se encuentran reunidos en un solo individuo. Este autor señala: "Si tuviera que expresar con una sola palabra lo que hace sus personalidades diferentes de las demás, esa palabra sería complejidad. Con esto quiero decir que muestran tendencias de pensamiento y actuación que en la mayoría de las personas no se dan juntas. Contienen extremos contradictorios: en vez de ser 'individuos', cada uno de ellos es una 'multitud' Csikszentmihalyi (1996 p. 79).

Al afirmar que inteligencia y creatividad son variables muy conectadas que dependen y se corresponden mucho entre sí y que por tanto al estimular una de ellas la otra simultáneamente se verá favorecida y que lo mismo sucede en el caso opuesto de no estimulación, se está cerrando las posibilidades de creación para aquellos individuos que no son tan inteligentes. Por tanto esta investigación se centra en la segunda posición apoyada en las teorías de Gardner y Csikszentmihalyi quienes aportan en sus investigaciones una visión desde la cual los individuos resultan mucho más complejos, sin que se los pueda evaluar con tests o pruebas de inteligencia y creatividad.

Lo anterior sirvió para reflexionar acerca de la manera como la educación podría contribuir al desarrollo de una personalidad creativa, aunque para ello se debiera incluir también otros factores, entre los que se encuentran los obstáculos y bloqueos que impiden su desarrollo.

Entre los autores que abordan este tema se encuentra Simberg (1971, citado en Scheines 1998). Este último clasifica en tres categorías los bloqueos en el ser humano:

Primero habla de un *bloqueo perceptual*, el cual se refiere a aspectos de tipo cognitivo, como el no percibir lo que está mal, como por ejemplo: (a dificultad para aislar el problema, (b dificultad causada por una limitación excesiva del problema, (c incapacidad de definir términos, (d incapacidad de utilizar todos los sentidos para la observación, (e dificultad de percibir relaciones remotas, (f dificultad en no investigar lo obvio, (g dificultad de distinguir entre causa y efecto.

En la segunda categoría se encuentra un *bloqueo cultural*, el cual está relacionado con los valores aprendidos como por ejemplo: (a el deseo de adaptarse a una norma aceptada, (b ser práctico y económico, emisión de un juicio antes de tiempo, (c no es buena educación ser muy curioso, no es inteligente dudar de todo, (d darle demasiada importancia a la competencia o a la cooperación, (e demasiada fe en las estadísticas, (f dificultades que surgen por las generalizaciones excesivas, (g demasiada fe en la razón y en la lógica, tendencia a adoptar una actitud de todo o nada, (h demasiados o muy pocos conocimientos sobre el tema de su trabajo, (i creer que no vale la pena permitirse fantasear.

Y la tercera categoría es el *bloqueo emocional*, el cual hacer referencia a las inseguridades que puede sentir un individuo: (a temor a equivocarse o hacer el ridículo, (b aferrarse a la primera idea que se le ocurre, (c rigidez de pensamiento (dificultad en cambiar de sistema), (d sobre motivación para triunfar rápidamente, (e deseo patológico de seguridad, (f temor a los supervisores y desconfianza de los compañeros y subordinados, (g falta de impulso para llevar adelante un problema hasta complementarlo y experimentarlo, (h falta de voluntad para poner en marcha una solución.

Si bien, cada individuo posee una capacidad intelectual que le facilita el desarrollo de la creatividad, los individuos con media capacidad intelectual al ser debidamente estimulados pueden desarrollar la creatividad y conjuntamente afianzar su capacidad intelectual. Por otra parte es el contexto el que afianza o bloquea habilidades en los

individuos. Todo esto llevó a concluir que no existen individuos menos creativos, sino individuos indebidamente estimulados por contexto.

Creatividad y educación

Al existir poca estimulación para el desarrollo de la creatividad, es pertinente hablar del manejo que se le brinda a la creatividad dentro de la educación formal.

Guilford (1980) afirma que: "Si contamos con la educación para desarrollar las capacidades intelectuales, si queremos individuos capaces de resolver bien los problemas, se les debe procurar ocasiones de ejercer diferentes tipos de actividad mental. Parece que el hombre tiene suficiente astucia para resolver los problemas técnicos, pero sin embargo falta ingeniosidad para resolver los problemas sociales. Si los estudiantes de ahora están motivados para resolver estos problemas, es el momento de ayudarles a desarrollar la creatividad necesaria para encontrar la solución, pero sin descuidar, por ello, el interés que debe presentar el contenido para el que lo aprende. Hay que recordar al estudiante que la acumulación de la información en su memoria es una necesidad absoluta para la resolución de los problemas". (p.155).

El sistema capitalista propende por la homogenización de los individuos, para lo cual ha diseñado programas educativos en los cuales es el maestro el que tiene el conocimiento, las herramientas y la verdad; entonces el alumno (ser desprovisto de luz) se ilumina con la luz del experto y no puede proponer nuevas formas de ver el mundo. En este proceso educativo se fragmenta una habilidad cognitiva muy importante para todo ser humano: la creación.

La creatividad es fruto de la interacción de factores genéticos y ambientales. Esta afirmación supone reconocer que, si bien hay individuos que nacen con mayor potencial creativo, si carecen de las circunstancias ambientales adecuadas, la creatividad no se despliega. Asimismo, hay individuos que aunque tienen menos posibilidades pueden alcanzar considerables niveles de creatividad si reciben una estimulación apropiada.

Hoy todos los estudiosos del tema coinciden en defender este planteamiento. En lo que no hay igual acuerdo es en establecer las vías que permiten desarrollar en una persona todas sus posibilidades creativas. Guerrero (2001), En el ámbito escolar, por

ejemplo, hay autores que proponen una especie de nueva asignatura sobre creatividad. Otra posición, considera que la promoción de la creatividad debe hacerse desde las distintas materias, es decir, que la creatividad ha de impregnar todo el currículum.

Desde esta perspectiva, cabe hablar incluso de "educación para la creatividad", de donde surge inevitablemente la pregunta sobre qué características debe reunir la educación para que se favorezca la creatividad.

Algunas recomendaciones y cauces de intervención para promover la creatividad en la escuela son: (a cultivar la flexibilidad y la libertad, (b fomentar la comunicación y la participación, (c favorecer la curiosidad, (d impulsar los métodos heurísticos, (e evitar el dogmatismo y la intolerancia, estimular la sensibilidad y la fantasía, (f posibilitar la reflexión y el ensayo, (g desarrollar todos los sentidos en contacto con la naturaleza, (h promover la autonomía, el espíritu crítico, la motivación, el esfuerzo y el trabajo, (i animar a los alumnos a que formulen preguntas sobre cuanto les rodea.

No es tarea sencilla precisar qué aspectos facilitan o inhiben la creatividad. Sin embargo, parece haber cierto consenso en señalar que la educación que aspire a promover la creatividad ha de procurar que el escolar capte relaciones de conjunto.

Es positivo también brindar al niño oportunidades de apertura a la realidad, esto es, de exploración y experimentación. Junto a este "aprendizaje vivido" hay que cultivar la autonomía personal. Por otra parte, estimular la creatividad depende, en gran medida, de la relación interpersonal. Rogers (1982, citado por Monreal, 2000), a este respecto, enuncia diversas cualidades del docente como: la autenticidad, aprecio al estudiante y comprensión empática que facilitan el aprendizaje y que pueden impulsar la creatividad.

Para el docente, fomentar la creatividad implica crear una atmósfera que promueva las capacidades de libertad individual, que permita al niño construir sus propios modelos de reconocimiento.

En este sentido es más importante que la institución brinde espacios para que los niños expresen sus necesidades e intereses, más que preocuparse exageradamente por el aprendizaje de técnicas plásticas o teatrales. Solo bastará para facilitar su capacidad inventiva, proporcionarles guía y los elementos que sean necesarios para llevar a cabo el trabajo elegido. Luego el acompañamiento, el reconocimiento, el

aprendizaje puntual de alguna técnica o elemento, la contención del docente y del grupo, llevará al niño a plasmar su proyecto.

En este sentido el primer objetivo debiera ser que el niño sienta la sensación de logro cuando termina su obra, igual a la que siente cuando juega libremente, esta sensación que se grabará en su autoestima en construcción. Luego es necesario provocar una actitud crítica, de reflexión que comprometa su acción, como también el que aprenda a llevar a cabo un proyecto personal con gestión propia. Generar nuevas preguntas, otras metas, un nuevo proyecto, no rendirse ante los obstáculos, tener persistencia y paciencia, son aprendizajes únicos y creativos que los docentes deberán guiar y reforzar para potenciar sus inteligencias. Gardner (1994).

Los niños son capaces de ampliar sus horizontes, son ellos los protagonistas de su propia historia. Lo apropiado sería que los docentes y padres propicien un camino que les conduzca a la conquista de su propia identidad, permitiéndoles realizar sus propios planes y proyectos. El adulto debiera poder escuchar, guiar espacios, tiempos, límites, permisos y los conocimientos necesarios; nunca con autoritarismo ni violencia, siempre tratando de descubrir la pasión de cada uno de los niños para ayudarlo a encauzarla y equilibrarla hacia su objetivo de vida.

Sólo así se puede facilitar la formación de un perfil adaptado a estos tiempos; sólo así los niños de hoy y adultos del mañana estarán formados para enfrentar la compleja sociedad de hoy. El perfil del estudiante de esta sociedad debe estar basado en individuos creativos que puedan adaptarse a la vertiginosa realidad de estos tiempos y no en eruditos que no saben hacer algo práctico con todo ese conocimiento.

El hecho de que el mundo sufra cambios paradigmáticos de valores, contextos regidos por nuevas tecnologías, economías de mercado globalizadas, consecuencias sociales en lo laboral, en la salud, en la educación difíciles de enfrentar por su agudeza y profundidad, establece la necesidad de ir transformando el perfil del docente que hoy esta frente a los niños.

Porque si bien, los tiempos han cambiado, la infancia y la adolescencia de hoy presentan otras necesidades e intereses, ya que el contexto actual difiere mucho del contexto mas reciente. El docente de hoy tiene la necesidad y el desafío de cambiar. Cava (2004).

Esta propuesta invitó a que los docentes, además de actualizar continuamente sus conocimientos disciplinares, también recurran al juego y al arte para que trabajando en su desarrollo personal, encuentren formas y caminos de comunicaciones diferentes a los de la pedagogía tradicional, que afiancen habilidades y destrezas cognitivas y físicas en los niños.

Si bien, esto significa que con el diseño de un programa para implementar una nueva herramienta psicopedagógica para el desarrollo de la creatividad, se pueda colectivamente, con ensayos y errores ir perfeccionando entre todos para alcanzar el objetivo de la educación actual: lograr un clima agradable, lúdico, cálido para realizar encuentros pedagógicos, donde reine la tranquilidad necesaria para escuchar y no violentar, donde cada uno tenga la autoestima necesaria para reconocer al otro y no colaborar en su frustración, donde exista la pasión por la tarea para contagiar alegría y motivación, donde se aprendan conocimientos y se los transfiera creativamente.

El juego y el arte ubicados en un lugar importante en la educación, un cambio desde la pedagogía tradicional hacia la pedagogía lúdico-creativa, la transformación comprometida de la actitud docente, son ya una necesidad sociocultural de este tiempo.

Se necesita un cambio educativo profundo, que libere el impulso lúdico creativo de los individuos en formación, que les dé la posibilidad de ver en esta crisis actual, una oportunidad de ser libres sirviéndose de las nuevas tecnologías articuladas con su creatividad para obtener un desarrollo personal que le posibilite encontrar estrategias de cambio y humanización.

Niños creativos

Como se ha observado hasta este punto, el individuo creativo presenta ciertas características que lo hacen diferente a la generalidad de la población. Si bien, estas características son inherentes en la infancia, ya que el juego representa la esencia corpórea de la creatividad y la actividad lúdica; el Juego es el primer escalón del desarrollo de la motricidad y de la creatividad. Por tanto para hablar del niño creativo es necesario reconocer la importancia del juego en la vida infantil.

“Lo importante no es lo que creen los niños, lo importante es que crean, que ejercitan, que ejercitan la imaginación creadora y la materializan” Vigotsky (1987). Un niño que deja de “jugar”, de moverse libre y creativamente, está desaprovechando la posibilidad

de enfrentar nuevos retos y experimentar situaciones que le van a permitir situarse en una actitud abierta para afrontar nuevos conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humano.

Da Fonseca (citado por Trigo, 2006), afirma en una de sus investigaciones sobre la evolución del ser humano: “La motricidad es un sistema regulador mejorado en el transcurso de la filogénesis, en la medida en que materializa la transformación de estructuras anatómicas y de estructuras funcionales. Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles... La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores... Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento” (p. 314).

Según lo anterior, la motricidad habla de inteligencia, de creatividad. La construcción de algo implica un accionar, un ejecutar desde el plano cognitivo hasta el corporal. Bueno, y si la creatividad es también un componente de la evolución de la motricidad humana, cabe señalar el lugar que ocupa la creatividad en la vida infantil actual.

Si bien, los video juegos, la televisión, la Internet, impiden de algún modo que los niños descubran nuevos y diferentes hechos con su motricidad, pues están destinados a la inactividad y al rompimiento del lazo social, convirtiéndose la actividad física en un acto reactivo, poco plástico y limitándose a la repetición de actos aprendidos con poca implicación. En este último punto, es pertinente aclarar que la escuela somete constantemente a los niños a realizar actos repetitivos que no aportan al desarrollo de la creatividad.

Por otra parte es bien conocido el caso de niños que juegan constantemente en pro de la creatividad y que son coartados por sus maestros por ser considerados niños con dificultades que requieren de intervención psicológica.

Sin embargo, si la actividad motriz implica descubrimiento de habilidades cognitivas, ¿por qué clasificar a los niños con una actividad motora elevada como “hiperactivos o

hiperquinéticos”? o ¿será a caso que el sistema educativo actual no esta preparado para educar integralmente a los niños del siglo XXI? Una razón para encontrar tantos niños diagnosticados con hiperactividad es el poco espacio que hoy encuentran para jugar, este es un mundo inventado para los adultos y realmente es triste observar como la mayoría de los espacios públicos no presentan un lugar para los niños.

El niño necesita explorar y explotar su motricidad y esto es posible solo mediante el juego corporal, pues si bien Vigotsky (1987), señala la importancia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Teniendo en cuenta lo anterior, resulta pertinente para el desarrollo de la creatividad, el trabajo corporal el cual esta mas ligado con el juego y este a su vez esta directamente conectado con el mundo de la imaginación donde todo es posible.

Desarrollo de la creatividad

Las instituciones escolares del siglo XXI no pueden ser ajenas a la detección y al desarrollo de la creatividad si de verdad se quiere favorecer una educación integral. El desarrollo de la creatividad responde a dos objetivos principales. Por un lado, ayudar a cada niño a que despliegue toda su potencialidad. Por otro, es una necesidad impulsar el desarrollo social.

Justamente, el resurgimiento de esta temática se debe tanto a la necesidad de favorecer la realización personal como a la conveniencia de responder a los retos de un mundo en permanente y vertiginosa transformación.

Por tal razón, cada vez son más apreciados los individuos creativos y se dedican más esfuerzos a develar las dimensiones implicadas en el proceso creador Martínez, Pérez (2005).

Si bien los padres tienen una responsabilidad formativa fundamental por ser los primeros educadores naturales, también se deben introducir en la escuela nuevos métodos de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas. Por tanto, se debe evitar la excesiva protección y los ambientes rígidos, proporcionando a los niños la necesaria seguridad para que puedan explorar y descubrir su contexto.

Asimismo, resulta conveniente promover la tolerancia y estimular la comunicación. La familia y la escuela pueden ser los manantiales o los diques de la creatividad, de ahí que

se deban cambiar los planteamientos educativos en aras del enriquecimiento personal y social.

Cava (2001) plantea un conjunto de factores que se debe tener muy en cuenta para afianzar procesos creativos en el aula escolar: (a Trabajar con método lógico y con esfuerzo. Hay que animar, valorar y orientar el razonamiento y la aplicación del escolar. (b Estimular la capacidad de análisis crítico, la asunción de distintos puntos de vista, la comunicación, etc. El alumno debe preguntar y comentar, esto es, participar en la construcción de la clase. (c Cultivar la curiosidad y la exploración. Romper con la rutina, la frialdad y la fealdad metodológica. (d Promover el pensamiento heterogeneizante, por su carácter singularizador, hondo y vivificador. Impulsar la realización de actividades y tareas en las que se ejerciten estrategias heurísticas. (e Desarrollar la sensibilidad y engrandecer el espíritu del educando mediante el acercamiento de la escuela a la Naturaleza, al arte, a la cultura y a la sociedad. (f Favorecer el descubrimiento de nuevos sentidos en los objetos, que es tanto como dilatar la percepción y ampliar la visión de la realidad. (g Generar un clima de trabajo apropiado para la investigación. (h Convertir la escuela en taller que despierte el entusiasmo y posibilite el "aprendizaje significativo". (i Con objeto de buscar la autonomía del educando se ha de evitar la mecanización y el dogmatismo en la enseñanza. Transitar, en suma, hacia una educación personalizada.

Si bien son estos factores que favorecen el desarrollo de la creatividad y otras habilidades cognitivas Goleman (2000), enumera otros factores a los que ha llamado "Los asesinos de la creatividad", siendo muy conveniente tenerlos presentes en el momento de encarar el trabajo creativo. (a la vigilancia u observación constante mientras trabajan ahoga el impulso creativo. (b la evaluación persecutoria hace que los niños se preocupen más por la nota que por sentirse satisfechos de sus logros. (c las recompensas o premios utilizadas en exceso privan del placer de la actividad creativa. (d la competencia extrema donde no se respetan los ritmos personales. (e el exceso de control: consignas cerradas donde cualquier originalidad es un error. (f restringir las elecciones no fomenta la curiosidad ni la capacidad de libre elección. Hay que apoyar los intereses individuales. (g la presión, estableciendo expectativas exageradas, puede tener efectos contrarios y producir aversión por el tema.

Lo anteriormente descrito llevó a reflexionar acerca de cuales factores en pro o en contra del desarrollo de la creatividad se están vivenciando hoy por hoy en las aulas escolares e incluso en los hogares. Hay autores como Ausbel y Cols (1982) quienes afirman que no es posible el desarrollo de la creatividad, porque las posibilidades de adiestramiento son limitadas y por otra parte los potenciales creativos son muy raros. Por el contrario hay quienes desde una perspectiva constructivista afirman Scheines (1998) que es posible el desarrollo de la creatividad en individuos que cuenten con potenciales físicos y cognitivos “normales”, sólo mediante actividades lúdicas y teniendo presentes los factores anteriormente enumerados.

Juego, una posibilidad de ser nosotros mismos

“Desde que nacemos empezamos a jugar. Jugamos por puro placer. Jugamos explorando el mundo, descubrimos, conocemos; nos descubrimos y conocemos. Pero hasta cuando jugamos? Y los jóvenes y adultos ¿Cómo jugamos?. Jugar es una actividad placentera por si misma, pero no solo eso, sino que jugando desarrollamos nuestra capacidad de disfrute, de goce” Gonzales (citado por Scheines 1998)

Resultó necesario reflexionar acerca de un tema trascendental en el desarrollo del ser humano: el juego como factor central de aprendizaje y generador de adaptación social. De esta manera, el juego se presenta en esta investigación como una tarea apasionante, sobre todo por ser la actividad social por excelencia. En este trabajo investigativo, a través del juego se construyó un microcosmos en el que están claramente reflejadas las características del pensamiento y la afectividad infantiles.

La IPA (1996), manifiesta en una de sus declaraciones que: “LOS NIÑOS son las bases del futuro del mundo. LOS NIÑOS han jugado a través de todos los tiempos y en todas las culturas. EL JUEGO junto con los requerimientos básicos de nutrición, salud, vivienda y educación es vital para el desarrollo del potencial de todos los niños. EL JUEGO es comunicación y expresión, combinando pensamiento y acción, da satisfacción y sensación de logro. El JUEGO es instintivo, voluntario y espontáneo EL JUEGO es una forma de aprender a vivir, no un mero pasatiempo” (p. 24).

Intentar definir el concepto de juego al igual que el de creatividad es algo bastante complejo, puesto que se está frente a un tema tratado por muchos autores desde

diversas perspectivas y que en la actualidad está cobrando demasiada importancia por su carácter terapéutico

Inicialmente, es conveniente hallar el significado etimológico de la palabra Juego: del latín *iocus*; “acción y efecto de jugar”. Jugar, del latín *iocari* “hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse” Martínez, Pérez (2005).

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Se sabe hoy, que el ser humano juega desde el vientre materno hasta que tiene uso de razón., es una actividad inagotable El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido los gustos y las costumbres en todo el planeta han evolucionado a la par quizá de la ciencia y la tecnología.

Es importante resaltar algunas de las definiciones que se tienen de juego. Para Huizinga (1968), “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura” (p. 43).

Posteriormente Cañequé (1993) define al juego como uno de los procesos en el desarrollo de la especie humana, como proceso vital que expresa necesidades básicas comunes a todos los seres humanos. Desde esta perspectiva el juego es posibilitador de una catarsis elaborativa profunda y rápida de esas necesidades; tiene en si mismo una dinámica particular que incluye periodos de caldeamiento, desarrollo y extinción irrepetibles y propios de cada campo de juego. Se articula en el campo de conducta específico, el “como si” fuera la realidad, pero no lo es. Es el campo donde la realidad y la fantasía se funden, se consolidan se unen.

Por otra parte, para Lin Yutang (Citado por Shceines 1981), afirma: “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”.

Vigotsky (1966) dice que es un espacio asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales. Para Piaget (1984) el juego es una actividad que potencia la lógica y la racionalidad.

Para ahondar un poco más en la definición del concepto juego, vale la pena anotar la definición que hace la IPA (1996), donde manifiesta que el verdadero juego no está sujeto a regulaciones internas como las provenientes del mundo instintivo, ni externas como las presiones del mundo social, sino que elabora sus propias reglas por su capacidad intrínseca de autorregulación y autoorganización. Esta característica de zona neutral e incierta hace que lo que allí ocurre propicie la creación dentro del mismo juego.

En esta *zona neutral* el niño experimenta lo que Gardner llamó “estado de flujo”, donde la concentración en la actividad lúdica es total y no responde a los estímulos externos por ejemplo, el llamado de otra persona o internos, por ejemplo, el apetito normal. En este estado es donde el ser humano tiene las mayores posibilidades de creación, de reparación, de aprendizaje, de mayor desinhibición, en síntesis, de desarrollo humano.

Se puede entonces afirmar que el juego como actividad creadora tiene su propio tiempo y espacio, el cual para niño siempre es insuficiente. Estos espacios se viven como altas dosis de placer y felicidad, donde el jugador, de igual manera que el *artista*, se entregan libremente a la actividad con energías extras y sensación de logro. Biológicamente se ha comprobado que durante el proceso de juego el cuerpo produce endorfinas, las que generan defensas genuinas indispensables para la vida IPA (1996).

Este estado se da en el juego al igual que en el arte cuando son consideradas como actividades libres, en la medida que el jugador o el artista se entreguen espontáneamente. Este estado, también llamado “momento blanco”, Csikszemihalyi (1996), es en el que el ser humano lúdico y creativo “fluye” porque no utiliza sólo el plano del pensamiento racional, sino que tiene la posibilidad de acciones más complejas, producto de una actividad mental en que operan ambos hemisferios poniendo en contacto el mundo racional/objetivo y el mundo de la intuición, la imaginación y la fantasía. Esta investigación pretende propiciar este estado en los niños participantes para demostrar la eficacia de este como herramienta psicopedagógica dentro del aula.

Pero entonces, ¿cómo comienzan los seres humanos a jugar?. Para los niños la vida es una aventura lúdica y creativa. Paredes (2003), afirma que el ser humano juega desde el vientre materno. Certifica que en estudios recientes se pudo observar cómo los bebés juegan con el cordón umbilical y cómo presentan una vida intrauterina muy particular basada en movimientos y acciones insospechadas para la madre, como por ejemplo se rascan, se tocan, bostezan, lloran, beben líquido amniótico, saltan, etc, todo esto vinculado a una acción motriz de descubrimiento de su entorno o sea al juego.

Al nacer, la primera necesidad es adquirir conciencia de ese mundo externo y extraño al seno de la madre. Desarrollan rápidamente estrategias que les permitan adaptarse al afuera. No le es fácil lograrlo porque su etapa de evolución no contiene las herramientas necesarias, por lo que compensan esa frustración a través de muchas horas de sueño y conocimiento de sensaciones internas placenteras y displacenteras Piaget, Lorenz, Erikson, y Cols (1982),

Luego, a medida que el tiempo pasa, comienza a conectarse con el afuera mediado por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de mucha calma y en forma primaria, a generar la capacidad creadora del ser humano. Esta posibilidad que presentan todos los individuos esta íntimamente ligada al tipo de mediación materna o sustituta. En casos de niños con necesidades especiales, estos procesos deben ser estimulados tempranamente para potenciarlos Cañeque, (1993).

Cava (2004), manifiesta que tuvo la oportunidad de vivenciar en lo laboral cómo a partir de una música muy suave y armoniosa, grabada en su fondo con los latidos del corazón de una persona, un pequeño bebé prematuro de 6 meses de vida pudo salir de una crisis de llanto, logrando la calma en pocos minutos y así pudo ser asistido por los médicos y su madre.

Por ende, el juego en esta etapa está ligado al amor y la ternura de la madre, quien espontáneamente relaciona estos afectos con juegos corporales, de voces, gestos, texturas, sabores, sonidos, con los primeros juguetes blandos, con la mirada y la sonrisa. El juego se transforma en este sentido en una especie de “tabla de salvación” que le permite al niño trasladarse todo el tiempo que le sea posible a un mundo imaginario donde crea y construye su subjetividad y por ende, su posibilidad de

comenzar a transformarse en un ser adulto. En este sentido, el niño reinventa para sí mismo, a través de experiencias lúdicas, el lenguaje, el caminar, el enojo, el amor, la mirada, el dolor.

El arte es redescubierto por el niño y su entorno, desde la posibilidad de garabatear en algún espacio que encuentre, a veces el suelo, la pared, un libro, su propio cuerpo y cuando aparece el adulto, la hoja. A ese garabato lo inunda de imaginación y fantasía frente a la sorpresa de los otros, dándole formas que sólo él puede ver porque son producto de su imaginación: “gato, mamá, plaza”. El único límite para ver en ese garabato objetos, personas o lugares son sus experiencias lúdicas preexistentes.

Si bien, el juego es para el niño, la forma esencial de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. El juego es en sí mismo un ejercicio creativo que ofrece solución a problemas. Para el niño es un reto adaptarse a todo lo que encuentra a su paso, porque en gran medida está construido por y para el mundo adulto, situación que deben constantemente resolver para poder transitar su infancia. Por ejemplo la escultura comienza cada vez que un niño descubre la posibilidad de modelar con arcilla, plastilina, masa, barro o cualquier otro material que permita representar algo que su imaginación necesita incorporar como imagen, expresarlo como objeto real, construirlo y/o destruirlo para resolver o reparar miedos, etc.

Otras veces sólo necesitan de su cuerpo para conectarse con la idea de escultura individual o grupal a partir de la consigna libre de un docente, o de sentir una música o de escuchar su fantasía Arteaga (2006).

Si se intenta ver más, es posible observar el comienzo de las estructuras matemáticas cuando un jugador se da cuenta que la cantidad de plastilina con que armó un gusano es la misma que tenía cuando comenzó a modelar y la misma que le permitirá armar una casa. De igual manera sucede cuando un niño escucha el sonido de sus palmas, intenta chasquear sus dedos porque sabe que van a sonar y trata de golpear cuanto objeto encuentra para redescubrir su vibración. Luego llegará a experimentar un ritmo y a tener experiencias con la música, las que comenzará a internalizar como propias.

A medida que crecen, los niños tienen la posibilidad de crear universos enteros de realidad en sus juegos. Esto les permite construir su subjetividad, conocer el mundo, relacionarse con otros, experimentar procesos internos placenteros y/o dolorosos, en definitiva, comenzar a desarrollarse, comenzar a vivir.

Para Shceines, (1981), el juego es un proceso que va del caos al orden donde el jugador se mueve y explora libremente entre todas las posibilidades que el contexto le da en forma desordenada, incierta, caótica hasta lograr en esa conexión creativa y lúdica una posibilidad ordenadora interna de concentración centrada en un fin, en un juego, en un arte. Según esta autora todas las teorías son atravesadas por la creatividad y precisamente esa capacidad creadora se gesta inicialmente en el juego y luego se desplaza en otras actividades y en forma directa o indirecta, es productora de la cultura y el desarrollo humano en forma integral.

La anterior definición es la más indicada para este trabajo de investigación, puesto que hace referencia también a la creatividad y al arte, variables importantes del trabajo a realizar. No obstante no se deja de lado toda la información acotada hasta el momento, pues es indispensable tenerla en cuenta por su valerosidad, razón por la cual fue escogida para esta investigación.

Características del juego

Desde la interdisciplinariedad se ha investigado el fenómeno del juego y se ha intentado definirlo, buscando interpretar el papel que este ocupa en la vida del ser humano. Los distintos autores que han trabajado este tema han determinado algunas características comunes en este fenómeno como son la autonomía, la libertad y su distanciamiento de la vida cotidiana. Y como no, si se trata de una esfera íntimamente vinculada con la facultad simbólica del ser humano, aquella que por naturaleza le obliga a interpretar la realidad.

Si el juego es además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social, es pertinente aclarar que en los juegos como afirma Garvey (1981), se aprende lo mas precioso de la naturaleza humana: la posibilidad de ser y no ser.

Las características del juego según Arteaga (2006), son: (a el juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado

positivamente por el que lo realiza. (b el juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetos, de hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo. (c El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica. (d el juego implica cierta participación activa por parte del jugador. (e implica tranquilidad y alegría emocional de saber que solo es un juego. (f el juego tiene su finalidad en si mismo. (g es espontáneo y repentino sin necesidad de aprendizaje previo. (h el juego es expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

Igualmente Callois (citado por Cañeque, 1993), ha propuesto las siguientes características: (a libertad a la cual el jugador no puede estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre. (b separa o circunscrita limites de espacio y tiempo precisos y determinados por anticipado. (c incertidumbre sin la que el desarrollo no puede estar predeterminado, ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar. (d improductivo desde el punto de vista capitalista, pues no produce bienes, ni riqueza, pero si aporta a la riqueza artística. (e reglamentada, sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta. (f ficción acompañada de una conciencia especifica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

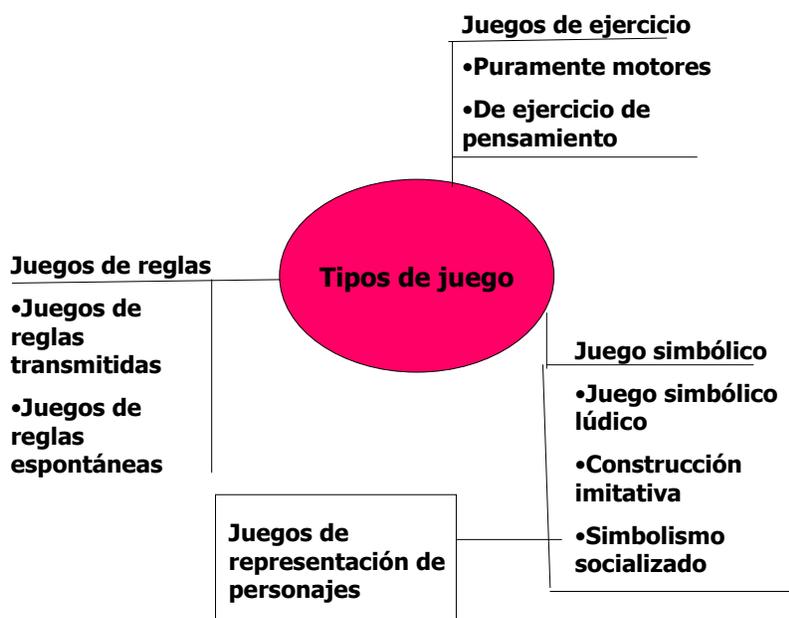
Para este trabajo investigativo las anteriores características fueron complementarias y se precisó tenerlas en cuenta en el momento de abordar el trabajo práctico. Porque encaminaron el trabajo por una senda segura donde se encontraron el juego y la creatividad.

Tipos de juego

Resulta indispensable enumerar los tipos de juegos desde una perspectiva cognitiva que permite observar el grado de desarrollo físico y mental de los jugadores, en este caso niños.

A continuación se referencia la clasificación mas común que hay sobre los tipos de juegos. Esta clasificación se basa primordialmente en la edad, así pues se tiene: (a

Juego Sensorio motor el cual ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño esta adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los afectos de los mismos.



Esquema mental 2. Tipos de juego

En este estadio, el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. los niños obtienen placer a partir de su dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido; obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias.

(b *juego simbólico o representativo* es el que predomina tras la edad de dos años hasta aproximadamente los seis. Durante este periodo el/la niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias con símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos, los niños comienzan a jugar con símbolos y combinaciones de estos.

Por ejemplo, pueden pensar que llenan de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

(c *juegos sujetos a reglas* son los que se inician en los años escolares, hacia los 5 años. los niños han comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; comienzan a ser capaces de trabajar y pensar objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Lázaro (1995).

Dentro de situaciones educativas y en su mejor forma, el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimiento respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde están los niños en su aprendizaje y en su desarrollo en general, lo que a su vez indica a los docentes el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo Torres (2003).

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño. Estos juegos de regla comienzan en la organización y en la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo los niños aprenden a ser ellos mismos, individuos, que ven la existencia de los demás respetando sus personalidades.

Por otro lado para Piaget (1946), el juego se divide en tres grandes categorías según el grado de complejidad mental que representan. Primero están los juegos de ejercicio se subdividen en (a puramente motores dentro de los cuales están las actividades banales, combinaciones sin objeto como alinear y amontonar, combinaciones con finalidad como ordenar bolas (b Juegos de ejercicio de pensamiento, como el puro ejercicio de preguntar los por que, sin lógica y el ejercicio de inventar cuentos sin lógica.

Como segundo está el juego simbólico que presenta una amalgama de juegos que le componen como: (a juego símbolo lúdico que inicia desde los 2 a los 4 años, dentro del cual están *los juegos de símbolo lúdico* puro como lo es el frotarse las manos como si lavara la ropa. Imitación donde el significante es el propio cuerpo como el hacer de bebé. *Juegos de fantasía* creadora donde ya existe la invención de historias y

personajes. Por otro lado esta (b construcción imitativa que va desde los 4 a los 7 años, aquí justamente comienza el simbolismo colectivo con tendencia a la imitación de lo real. Luego se tiene, (c *simbolismo socializado* que inicia a los 7 hasta los 11 años, aquí va declinando el simbolismo para entrar al juego de reglas.

Como una tercera categoría están los juegos de reglas, los cuales presentan dos sub categorías a saber: *juegos de reglas transmitidas y de reglas espontáneas*. No obstante existe una cuarta categoría que es los juegos de construcción que son la transición entre los anteriores y las conductas adaptadas. En el caso de esta investigación se trabajará teniendo en cuenta el juego simbólico que es el que corresponde al grupo con el cual se va a trabajar: niños de tercero de primaria.

Sin embargo Russel (1970), hace también una clasificación de los juegos infantiles en donde hay una clasificación que a la investigadora le llama especialmente la atención por su utilidad para la investigación. Se trata de el juego de representación de personajes donde los niños representan personajes que pueden ser cosas, animales o personas tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado especialmente la atención.

No se ve al personaje entero sino que lo esquematiza en un breve número de rasgos llamado “centraje”, así por ejemplo del león no toma mas que el rugido o el andar felino, o del agente de tránsito el tocar el silbato y enseñar alguna señal con las manos. En la representación de personajes se da una asimilación de los mismos y un vivir de la vida de los otros con cierto olvido de la vida propia. Este doble salir y entrar en si mismos hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna de otros. En ningún otro juego los niños se sumergen tan claramente en la fantasía como en este.

A continuación se presenta un esquema mental que permite visualizar con mayor claridad los tipos de juego.

Juego y desarrollo social

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo

experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo Ausubel y Cols (1982).

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

En realidad se precisa que el juego esta presente en la vida del planeta y que no es una actividad exclusiva del ser humano, pues es comprobado que los animales también juegan Huizinga (1968).

Sin embargo, con el juego la socialización del ser humano ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores.

En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego” (citado por Paredes, 2003). En ese contexto, los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos Valencia, Meneses (2001).

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado.

Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez (traído de Oriente), se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces González (1993), afirma que: “Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a

tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz”. (p. 168).

De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga (la iglesia) quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos.

Huizinga (1968), trata específicamente el juego en forma sistemática. Menciona la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciona el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distingue entre un *período agonal*, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un *período post agonal*, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.

Cañeque (1993), acota que si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario, pues es un dinamizador de procesos sociales. Jugar es manifestarse, expresarse y comunicarse encaminándose hacia tres líneas de despliegue humano: saber, sentir y hacer. El juego como elemento socializador es el hilo conector de lo íntimo de cada ser con la vida. El juego se convierte así en el hilo umbilical, que a través de experiencias psicofísicas, ayudan a la expresión del alma.

Juego y escuela

La psicología educativa aporta nuevas herramientas a la escuela que facilitan el vínculo que los niños establecen con el medio social, brindándoles así mas seguridad y confianza en si mismos lo que se verá reflejado en su quehacer académico y que por otro lado los convierte en sujetos activos dentro de su proceso de vida.

Cava (2004), ha encontrado que el juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños como: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención dirigida, la reflexión, la búsqueda de alternativas y soluciones, el respeto por las

reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio, sin trampas ni zancadillas y la solidaridad con los amigos, con el grupo.

Visto de esta manera, el juego, sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es. El papel de la educación actual, estriba en conseguir que especialmente los niños, sin descuidar a los adolescentes y adultos, lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si se entiende esta diferencia, entonces se es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual está inscrito.

El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo, (que en realidad lo es), y es trabajo el ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de tiempo, esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, o sea que para ejecutarlo no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta Torres (2003).

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos Lázaro (1995).

El juego debe considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al niño. Así pues el juego permite orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

Por una parte, el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa escolar es recomendable trabajar con juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Por ejemplo, los juegos de imitación, cacería y persecución pueden predominar en esta etapa.

Por otra parte, los niños no están preparados y no gustan oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente de que si aplica el sistema

tradicional, el estudiante asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a este sistema. Garvey, (1981).

Dávila (1987), recalca que en la primera etapa de aprendizaje es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Por lo que aconseja que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos infantiles deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien habilidades cognitivas y formación de hábitos. La experiencia de Torres (2003), enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros.

Desde este punto de vista Arteaga (2006), encuentra que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

Cave resaltar la importancia de trabajar en la escuela con juegos cooperativos tal como lo indica Orlick (1986), quien define cuatro componentes para un juego cooperativo: cooperación, aceptación, participación, diversión. En estos juegos, los niños deben tener una participación activa mental y físicamente, pero si el niño debe salir del juego, el docente o acompañante debe suavizar esa salida.

A través del uso del juego en el proceso de aprendizaje es posible lograr que los niños por un lado despierten su creatividad a través de la imaginación y la fantasía. Y por otro lado es posible la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares. Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza los deberes de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

Para finalizar esta temática es conveniente recalcar que el individuo que juega se sabe auténtico, único, diferente, con sus diferencias singulares que lo diferencian y le hacen ser desconocido ya que está en manos de la incertidumbre del juego. El juego

es una actividad compleja y paradójica que ayuda a la estabilidad física, mental, emocional y social, razón importante para se convierta en la piedra angular de la educación actual.

Juego como herramienta psicopedagógica

En atención a lo expuesto hasta el momento resulta necesario hablar del juego como herramienta psicopedagógica donde el juego es el elemento fundamental. Esta situación es la que generó el objetivo de este trabajo, llevando a la investigadora a buscar juegos teatrales donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver situaciones.

Ausubel y Cols (1982) afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados que en el alumno reflejan la consumación de un proceso de aprendizaje significativo” (p. 48).

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones, de él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan. El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno.

En ese orden de ideas Cañequé (1993), propone estrategias que tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo: (a su carácter particular, (b la planificación anticipada, (c el logro de objetivos específicos, (d en su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje, (e su vinculación con el ambiente donde se desenvuelven los niños es fundamental.

Entonces, el juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas, permitiéndole al docente entrelazar los ejes transversales del currículo una manera armoniosa y placentera. Además el docente visualizaría y

ampliaría sus horizontes cognitivos para ponerlos en práctica sin mucho esfuerzo y con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los niños, se les puede mostrar que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos Torres (2003).

En ese orden de ideas vale la pena anotar que esta investigación retoma el aporte en la psicopedagogía hecho por Jara (2000), el cual establece la pedagogía del placer que consiste en aprender disfrutando, afrontando el trabajo lejos de la idea de éxito o fracaso, y sí muy cerca de la idea de que no hay ninguna propuesta difícil sino apasionante. Esta propuesta se contrapone a la pedagogía del sufrimiento la cual, afirma este autor contiene elementos nocivos para la salud física y mental, porque está cargada de presión y de actitudes exigentes y autoritarias de parte del docente para con los alumnos. La pedagogía del placer es una metodología que esta en construcción y que cada pedagogo debe elaborar al abordar su trabajo educativo, lo cual implica mucha creatividad.

A través del juego, se pueden establecer relaciones con los demás. Los niños pueden estar bien consigo mismos y a partir de ese estado establecer relación con los otros; aquel que juega a partir de la práctica, domina la autoafirmación, se relaciona con sus posibilidades y les atribuye presencia viviente.

El juego como herramienta psicopedagógica logra constituirse como la piedra angular de la educación actual, pues logra ajustarse a las necesidades educativas de los estudiantes de hoy. El juego como herramienta psicopedagógica, propende por una educación libre de barreras que obstaculicen el libre desarrollo de las potencialidades físicas y cognitivas de los participantes, creando un ambiente de trabajo armonioso en el que la voluntad para alcanzar los logros o metas aflora de manera gratificante.

Finalmente, las palabras de Jara (2000), acerca de su posición frente a la pedagogía: “elaboremos y practiquemos la *pedagogía del placer*, no se trata de afrontar el trabajo como si fuera una cuestión de éxitos o fracasos, sino de trasladar la idea de que no hay ninguna propuesta difícil sino apasionante”

Teatro, la conjunción de juego y creatividad

“El personaje cómico es a menudo un personaje con el que comenzamos simpatizando materialmente. Quiero decir que por un breve instante no ponemos en su lugar, adoptamos sus palabras, sus gestos y sus actos, y si nos divierte lo que hay en él de risible, lo invitamos con la imaginación a divertirse con nosotros”. Bergson (citado por Jara, 2000).

El teatro es un arte tan antiguo como el hombre mismo. Es inherente al ser humano, pues los individuos actúan sin saberlo en la cotidianidad. Desde la infancia se actúa a imitar, se crean personajes ficticios con los que se mantienen diálogos, lo que se ha denominado “el amigo imaginario” no es más que una creación artística teatral.

Según Crispino (2003), que el teatro es un sistema figurativo ficticio y real, tangible en cuanto involucra cuerpos humanos actuantes y parlantes en función de una construcción artística espectacular y una ficción representada. El teatro se estructura como un lenguaje y como tal, implica sentido.

Agudelo, Arenas (1989), afirman sobre el teatro: “Se dice que el teatro es un juego, pero también es un juego la guerra, cuyo único premio es la muerte y el azar, cuyo premio puede ser la ruina y la degradación. Así mismo, la política y las relaciones internacionales son un juego con una reglamentación altamente sofisticada” (p. 5).

Una buena definición de teatro es la que precisamente aporta Artaud (1968) donde expresa que el teatro es tan humano que se convierte en la vida misma. Este autor afirma que el teatro está presente en cada actividad humana y que precisamente en los desastres como las pestes, inundaciones terremotos etc, es donde nace el verdadero teatro, porque es allí donde se ve la verdadera fuerza dramática del ser humano. También afirma que el teatro es un verdadero juego como lo es la vida misma.

Artaud (1968) “La peste toma imágenes dormidas, un desorden latente y los transforma de pronto transformándolos en los gestos más extremos; el teatro también toma esos gestos y los lleva a su paroxismo. Como la peste rehace la cadena entre lo que es y lo que no es, entre la virtualidad de lo posible y lo que ya existe en la naturaleza materializada. Redescubre la noción de las figuras y de los arquetipos que operan como golpes de silencio, pausas, intermitencias del corazón, excitaciones de la linfa, imágenes inflamatorias que invaden la mente bruscamente

despierta.. el teatro nos restituye todos los conflictos que duermen en nosotros, con todos sus poderes y da a esos poderes nombres que saludamos como símbolos; y he aquí que entre nosotros se desarrolla una batalla de símbolos, lanzados unos contra otros en una lucha imposible; pues solo puede haber teatro a partir del momento en que se inicia realmente lo imposible y cuando la poesía de la escena alimenta y recalienta los símbolos realizados” (p. 29)

Cabe aclarar que para esta investigación el teatro es un juego que presenta todas las características antes mencionadas teniendo en cuenta las características del juego infantil; no obstante hay que dejar muy claro que se trata de un juego sacrificado y gratificante donde el jugador (actor) debe emprender con verdadero rigor profesional una entrega íntegra y vital. Y para ello es indispensable el trabajo corporal, pues el cuerpo del actor es su memoria como lo llamaría Grotowsky (citado por Agudelo, Arenas 1989) “el cuerpo memoria” que lleva un registro de la vida del actor, lo plausible, lo terrible, olores, sabores, dolores, amores, sinsabores, que se ponen en la escena para que actúe sirviéndose de esa escritura que aporta y siempre inicia su discurso de ficción.

Con el trabajo corporal se pretende despertar el cuerpo a esa memoria de la que está hablando, lograr una conciencia corporal para con todo ese bagaje, poner en marcha la creatividad de los niños participantes.

Para esta investigación se trabajó el teatro desde un nivel inicial en donde se explorará la memoria del cuerpo y se descubrirá la capacidad de improvisación la cual esta directamente relacionada con la creatividad.

Juego y teatro

El tema del Arte y el Juego tiene la posibilidad de ser abordado desde distintas perspectivas del conocimiento. En este trabajo investigativo se intenta reflexionar sobre el asunto desde una visión global y amplia que permita abrir nuevos interrogantes y por sobre todas las cosas, nuevas prácticas educativas tanto en la escuela como en la vida de los niños.

El juego y el arte escénico tienen muchos elementos en común y también características que los diferencian. Trueba y Cols (1991), encontraron algunas Similitudes entre juego y arte escénico: (a) son definidos conceptualmente como lenguajes universales, (b) se relacionan con la historia del ser humano desde tiempos

muy remotos, (c posibilitan la expresión y la comunicación humana más allá de la palabra, (d posibilitan la expansión de la imaginación, (e son actividades placenteras, (f posibilitan aprender conceptos espontáneamente, (g son actividades liberadoras, (h posibilitan conocer y cuestionar lo establecido, (i posibilitan el ejercicio pleno de las inteligencias múltiples, (j potencian el desarrollo integral del ser humano, (k tienen efecto catártico: descarga de energías y emociones que al mismo tiempo les posibilita exteriorizarlas, conocerlas y controlarlas. (p. 42).

Según estas características, se puede afirmar que el juego es un arte y que el arte es un juego, por ende si se llega a una evolución a través de estos procesos educativos otorgará a los participantes del juego, la capacidad de ser lúdicos y creativos en cualquier actividad elegida en la vida cotidiana.

Paradójicamente, al ser el juego sinónimo de teatro y viceversa, en el idioma castellano no existen palabras o expresiones para designar la actividad escénica y la actividad lúdica. En el idioma inglés por ejemplo, el verbo “to play” significa tanto jugar como actuar; el sustantivo “a play” designa tanto una obra de teatro como un juego y al actor se le llama “player”, es decir, jugador. En el idioma alemán sucede lo mismo, “spielen” equivale a jugar y actuar; obra de teatro se dice “schau spiel” o sea juego y actor se dice “schau spieler” que es igual a jugador. En el castellano se dice que el actor juega un papel, en cambio en las lenguas sajonas se dice que se “juega un rol” Agudelo, Arenas,(1989).

Para Caicedo (2005), la remembranza del sentido original del término actuar permanezca en el término “juglar” que viene del latín “jocularé” derivado de “joculus” diminutivo de “jocus” que significa juego. Por juglar se entendía un artista ambulante que divertía a la gente con juegos y habilidades.

Vigotsky (1987), señala que: “ el juego es la escuela de la vida del niño, lo educa espiritual y físicamente; su importancia es enorme para la formación del carácter y la comprensión del mundo futuro del hombre. El juego podemos analizarlo como la forma primaria de escenificación o dramatización, que se distingue por la valiosa particularidad de que el artista, el espectador, el autor de la pieza, el escenógrafo y el técnico se unen en estos casos en una misma persona. En el juego la creación del niño tiene carácter de síntesis, su esfera intelectual, emocional y volitiva está

estimulada con la fuerza directa de la vida y al mismo tiempo sin tensión excesiva de su psiquis” (p. 61, 62).

Lo anterior lleva a pensar que es posible también ver al juego y al arte escénico en un continuo en evolución, en un espiral que comienza en el juego más simple, continúa en un juego que se articula con las expresiones artísticas más primitivas. Luego a partir de vivenciar variadas experiencias lúdicas y creativas simples y complejas, individuales y grupales, combinadas con música, pintura, escultura, teatro, ciencias, la conexión creativa desarrollada por cada ser humano, le posibilitará experimentar diferentes artes y crear en distintos ámbitos de su vida adulta.

Actualmente, se ha establecido una nueva conciencia acerca de las relaciones de los niños con la actividad pedagógica, por ello Alvares (1995) y Trueba y Cols (1991), coinciden en afirmar que el arte escénico es una realidad completamente afín a la cognición de los niños por tres razones fundamentales: (a) el arte escénico está basado en la acción, y en una acción que la componen los propios niños, lo que posibilita una relación inmediata con su experiencia personal. “el juego dramático es la experiencia hecha acción” Puig (1974. citado por Álvarez 1995), (b) existe un vínculo entre cualquier acción dramática y el juego; por lo tanto el arte escénico infantil es ante todo juego y como tal presenta todas las características de este, lo que le confiere una gran potencialidad educativa. (c) el arte escénico infantil unifica muchas otras formas de expresión corporal, lingüística u oral, plástica y musical.

Como lo afirma Vigotsky (1987) “La característica principal de la creación infantil es el sincretismo, es decir, una creación en la que las distintas formas de arte todavía no están separadas y especializadas”. En la expresión dramática infantil se cumple así mismo otro tipo de sincretismo: aparecen fundidos los campos cognitivo, emocional y volitivo.

Los niños y el teatro

Hasta antes del siglo XVIII el teatro era cuestión de los adultos y solo a partir del año 1750 se tiene referencia de un grupo de actores que realizaban teatro de títeres y marionetas para los niños de la aristocracia Trueba y Cols (1991). Sobre esta temática, es Vigotsky uno más en cuestionarse el cómo cognitivamente y físicamente los niños pueden hacer teatro como actores y no ya como espectadores.

Vigotsky (1987), afirma que el juego teatral es una manera de poner fin a las impresiones de la vida; para él el juego teatral se encuentra en lo íntimo de la naturaleza de los niños y se expresa espontáneamente y muy independiente del deseo de los adultos. Para este autor, las fantasías infantiles no se quedan en la esfera de las ilusiones como en los adultos, sino por el contrario, cada idea e impresión, los niños quieren encarnarla en modelos o patrones vivos y en acciones.

Como ya se ha expuesto, el juego es un fenómeno inherente en la infancia, aman y para los niños jugar es representar y/o imitar la realidad. Y que cosa es el teatro sino el llevar a escena la realidad, como una manera de contar la cotidianidad del ser humano, como una manera de que los espectadores se sientan identificados con lo que están observando, como una manera de hacer catarsis (tanto actores como espectadores).

Los juegos diarios exigen a los niños convertirse en múltiples y diversos personajes, cuestión que favorece el realizar un trabajo teatral Caicedo (2005), afirma que los niños entre las edades de 6 a 10 años no tienen muy marcado el sentido de hacer el ridículo, sino que más bien juegan a interpretar animales, personas o cosas. Esta es una situación muy favorable para la investigación.

La mayoría de las veces los niños utilizan para jugar objetos que encuentran a su alrededor y los convierten en pelucas, en el vestuario, en las más diversas herramientas. Una hoja puede ser la pluma del tocado de un gran jefe indio; unas medias pueden llegar a convertirse en una larga melena; una lata puede ser un tesoro invaluable. Todo esto para afirmar que los niños con medios tan sencillos pueden transformar la realidad. Entonces porque no preguntarse, ¿qué puede pasar cuando se cuenta con técnicas apropiadas proporcionadas por un adulto? Indudablemente, la respuesta es obvia: sus posibilidades se multiplican.

A través del juego teatral, hacen el gran descubrimiento cognitivo de sentirse “causa”, manipulando materiales o con la ficción de los juegos simbólicos, se sienten autores y actores capaces de modificar el curso de los acontecimientos. Entonces en un momento es un lobo, luego un aviador, ahora es la madre, luego es el maestro; todo esto para aprender a proyectar los diversos simbolismos, a distinguir entre significantes y significados, a sustituir la realidad por la fantasía con una minuciosa elaboración cognitiva y emocional que ello implica Alvares (1995).

Jara (2000), afirma: “los niños en el teatro se identifican fácilmente con los personajes juguetones especialmente cuando entra en confrontación el personaje antagonico, al cual identifican con los adultos. El personaje juguetón hace todo lo que ellos desean hacer: rebelarse, desobedecer, transgredir lo prohibido, importunar, divertirse, jugar. A través de él proyectan sus deseos, sus proyectos y todo lo que quieren hacer y que les es prohibido por los adultos” (p. 52).

Vale la pena reflexionar acerca del papel que desempeña el teatro en la escuela. Si bien, el teatro es un nivel educativo desde el cual se manifiestan formas de comunicación que llevan implícitos diversos lenguajes: gestual, corporal, oral, etc. Es precisamente en el contexto de la interacción entre iguales donde se generan y desarrollan estos tipos de comunicación. La escuela por tanto debe respetar, potenciar y desarrollar esta variedad de lenguajes. Ese es básicamente uno de los fines que la investigadora se ha propuesto con este trabajo.

El clown

“No hay nada mejor para la salud que hacer de Clown. Nunca apoyaremos bastante a los que tengan esta vocación. Y en ultimo lugar, se ganan muy bien la vida, igual que en otro empleo cualquiera. ¿Por qué será que los padres se obstinan en hacer de su hijo un empleado, un funcionario, y no un Clown?” Fellini (citado por Jara 2000)

La palabra inglesa “clown” traduce payaso y se utiliza en castellano para designar la diferencia entre un payaso de circo y un payaso teatral. El payaso de circo tiene como función específica el hacer reír, el entretener, el alegrar exagerando comportamientos y actitudes que resultan de un juego predispuesto del cual el payaso circense se convierte en actor que no puede cambiar el guión.

El payaso teatral o clown que es la figura con la que se afronta esta investigación, no sigue un guión específico, más bien él logra después de un trabajo introspectivo, entrar en un estado que se denomina “estado de Clown” que es un tiempo espacio en el que él vuelve a jugar como cuando era un niño e intenta redescubrir el mundo observándolo desde otra mirada; para ello debe despojarse de las máscara que la cultura le ha impuesto.

Los individuos han sido educados para ser exitosos, para vencer y triunfar, evitando siempre al máximo mostrar ese lado humano de lo ridículo, lo absurdo, lo torpe y en

algunos casos lo tierno y lo frágil. El clown tiene una función social que es hacer que quienes lo vean se identifiquen con él de manera tal, que se reconozcan. Es en ese momento que aflora la risa como una respuesta paradójica de lo que íntimamente se conoce bien y que socialmente en pocas ocasiones se reconoce.

Jara (2000) “las parejas de payasos nos recuerdan, incluso en su vestimenta que hay ricos y pobres, que nos debatimos constantemente entre lo que debemos y queremos hacer. El payaso representa el alma del ser humano: los opuestos, las contradicciones, la dualidad. El clown basa gran parte de su repertorio en parodiar lo que ve, es un trasgresor. ¿Qué otra cosa no eran los bufones de los reyes, con licencia para parodiar incluso a los poderosos?

El clown utiliza la máscara más pequeña del mundo: la nariz roja que al contrario de la función de ocultar o disfrazar que tienen las máscaras, esta resalta lo singular y particular de cada individuo que la utiliza.

El “clown” es alguien que vive, siente y reacciona de todas las maneras que una persona puede registrar en cualquiera de sus fases vitales: infancia, adolescencia, adultez, madurez...Se diferencia del personaje teatral en que éste está acotado por una serie de características y relaciones dadas por el director, el dramaturgo o los otros personajes. Por el contrario, el clown sólo tiene como referencia aproximada a ese otro yo que es en realidad su clown. Se puede decir que en el clown un individuo encuentra su mejor yo, aquel que es mas sincero, primario, apasionado y transparente Jara (2000).

Teatro y psicología

El teatro y la psicología están íntimamente relacionadas porque hablan de lo mismo: el alma humana. Y es que pueden llegar a complementarse tan extraordinariamente que ambas se sirven como herramientas cuando se desarrollan por separado y cuando trabajan juntas como en este caso producen resultados sorprendentes.

Para no ir mas lejos hay que reconocer el carácter terapéutico del psicodrama en donde se conjugan estas dos disciplinas otorgando a los participantes la oportunidad de liberar y asumir espontáneamente su rol, transportando el alma del paciente “al exterior” del individuo.

Siendo un objetivo fundamental el lograr que lo simbólico emerja. Por tanto, el psicodrama es un procedimiento dramático de finalidad psicoterapéutica, por lo general grupal, en el cual las técnicas dramáticas son utilizadas como medio expresivo, de comunicación, exploración, elaboración y operación Castañeda, Figueroa (2002).

También se encontró que en las terapias de modificación de conductas se puede utilizar el clown con posibilidades ilimitadas, pues el hecho de que un individuo saque afuera a su clown le significa sacar con total libertad sus pensamientos y sentimientos más auténticos, primarios, sinceros, siendo esa la base para solucionar cualquier tipo de dificultad. Jara (2000). Al respecto Foulkes , Anthony (1999) afirman que una situación terapéutica es aquella “donde el paciente puede expresar libremente sus más íntimos pensamientos sobre sí mismo, sobre cualquier otra persona y sobre el terapeuta. Puede tener la certeza de que no está siendo juzgado y que es plenamente aceptado tal como es y diga lo que diga”.

El teatro logra que el público se identifique con los actores, reconozca determinados comportamientos de la vida diaria, y la risa se produce por la sorprendente visión paradójica de lo que se conoce bien, por ese otro punto de vista sobre algún nuevo aspecto de aquellas cosas que se creían ya sabidas. Cuando se ríe porque un actor, en este caso un clown se desespera al no conseguir algo, se lo hace porque se logra identificar con el actor, sabiendo que el comportamiento cotidiano puede ser igual, es decir, los individuos ríen de si mismos, al hacerlo, consiguen un efecto terapéutico tranquilizador.

También consigue ser terapéutico para los actores quienes se valen de los dramas que representan para hacer catarsis de sus propios dramas; además el cuerpo del actor se convierte en un canal que comunica emociones y sentimientos y es en este punto que Grotovsky (citado por Agudelo, Arenas 1989) y Watzlawick (2005) coinciden en afirmar que el cuerpo del actor es un libro abierto que habla de la cotidianidad del ser humano; es un registro de sensaciones y emociones que logran comunicar mas allá de lo esperado; un gesto dice mas que mil palabras. Un gesto es un mensaje cifrado tanto para el receptor , como para el interlocutor.

Al hablar del teatro del humor como el que representa el clown, no existen dudas acerca de los beneficios físicos y psíquicos que la risa aporta al individuo. Incluso se has

desarrollado métodos terapéuticos como la risaterapia, sesiones colectivas donde la única finalidad es reír para tratamiento de la depresión, angustia, angustia. Médicos científicos y psicólogos coinciden en reconocer el efecto beneficioso y curativo que tiene: mejora la circulación sanguínea, dilata los vasos, relaja los músculos, moviliza algunos de ellos que solo las carcajadas ponen en acción, oxigena los pulmones, elimina toxinas, produce endorfinas conocidas como hormonas de la felicidad y sobre todo, contribuye en elaborar las malas experiencias y en confiar en un futuro mejor.

El trabajo con estas disciplinas es poco recorrido y espera de mucha investigación en la que se debe sin duda recurrir a la intuición, a la apertura y como no a la improvisación, en esa búsqueda de nuevas maneras de ver al ser humano y de aportar para el desarrollo integral del mismo.

Creatividad como resultado de la improvisación

Como bien se sabe, la creatividad exige una actitud abierta al juego, al cambio, a la innovación, solo entonces se consigue entrar en un espacio tiempo diferente del cotidiano: el espacio de la improvisación.

Para Martínez (2007), la improvisación es "un conjunto de técnicas basadas en la aceptación, la escucha, la capacidad de generar propuestas, la adaptación, la generosidad escénica, la actitud lúdica. Un buen improvisador sabe trabajar en equipo y sabe tomar ventaja de lo que los otros ven como errores u obstáculos. Es un poderoso canal de expansión de la creatividad". (p. 182)

La improvisación es ante todo un arte, pues implica mucho juego y una desconexión casi total con lo que la cultura le ha inculcado al individuo, por ejemplo los prejuicios de cualquier tipo, las preocupaciones cotidianas, etc, y comenzar a jugar con lo que primero se le ocurra, sin poner barrera o negativas. Improvisar implica desaprender lo que hasta ahora se ha aprendido, despojarse de cargas emocionales que afectan la vida cotidiana.

Improvisar es dejarse llevar por el juego que otros proponen o bien proponiendo juegos a los demás. Este tipo de experiencia es más difícil de lograr en los adultos porque estos poseen una carga cultural bastante pesada. Entre más años tenga un

individuo, más difícil es que acepte dejar por un momento su carga social (Johnstone 1979).

En cambio la improvisación en los niños no es un reto porque como ya se observó, en la edad infantil el juego es el motor del desarrollo y por ende la improvisación fluye simplemente dando paso a la creatividad.

Vigotsky (1987) opina de este asunto lo siguiente: “Es por eso que los niños entienden mejor las piezas creadas e improvisadas por ellos mismos en el proceso de creación...estas piezas serán inevitablemente mas incoherentes y menos literarias que las piezas preparadas, escritas por escritores adultos, pero tendrán como ventaja el que surjan en el proceso de creación infantil. No debemos olvidar que la ley fundamental de la creación infantil consiste en que su valor hay que verlo como resultado en el propio proceso y no como producto de la creación”. (p.62).

Para que la creatividad pueda fluir de la mejor manera, es necesario tener en cuenta algunos aspectos importantes en las improvisaciones a realizar para evitar bloqueos en el momento de jugar con el arte escénico. Para iniciar, no se debe olvidar que el arte dramático es ante todo un juego y que como tal aporta mucha alegría y diversión más no otro objetivo didáctico o de otro tipo que pueda desvirtuarlo o mediatizarlo (Grapelli 2002).

El arte escénico es además una forma típica y original de la edad infantil. Aunque el término evoca referencias al mundo del teatro adulto, la expresión dramática infantil mantiene importantes diferencias respecto a este. Debe ser considerada como una manifestación corriente e inherente a todos los niños y no como un don natural.

Por otra parte, durante las improvisaciones no deben existir espectadores, todos los niños tienen que ser actores y además desean serlo, pero cuando esto no es posible, por falta de espacio, los observadores deben participar activamente mediante la producción de ruidos de fondo, (patadas, silbidos, ruidos, comentarios en voz alta), o bien convirtiéndose alternativamente en actores y espectadores. Es aconsejable evitar la presencia de individuos ajenos al proceso creativo, porque los niños pueden sentirse observados y de esta manera la improvisación no es efectiva.

Es importante recalcar que no se deben utilizar guiones teatrales, pues cortan el proceso creativo. Lo óptimo es trabajar con pequeñas secuencias de acción inventadas

por los niños Martí, Sanz (2002). No es recomendable estimular la actividad teatral a través de una función teatral, porque incita a la imitación y así los niños pierden espontaneidad y originalidad. En realidad sería funesto para el desarrollo de la creatividad

Un aspecto importante a tener en cuenta es evitar los disfraces elaborados y el exceso de objetos, pues cortan la palabra y el movimiento. Es preferible aquí hacer uso del “teatro pobre”, pobre en el sentido sano de evitar la pérdida de movimiento y fluidez de los pequeños actores. Martí, Sanz, (2002). Los periodos de juego sin ninguna clase de juguetes aportan concentración y un flujo lingüístico impetuoso y repentino.

Estos aspectos presentes en la improvisación, aseguraron un camino efectivo hacia la creatividad. Como lo diría Johnstone (1979), “la improvisación no es mas que un liberar la creatividad innata en la cual, puede ayudarnos a desembocar un personaje más pleno, realizado y sobre todo más auténticamente propio”.

La improvisación se convierte pues en una puerta abierta al juego y a la creación que al ser atravesada en espacios como la escuela, les permite a los niños ejercitarse en el dejarse fluir en la vida como una manera de no poner obstáculos a lo inminente, sino de ir jugando con cada oportunidad que el camino muestre.

MARCO CONCEPTUAL

Creatividad

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado.

Siguiendo con esta manera de pensar se partió de un concepto de creatividad acorde con los planteamientos teóricos anteriores; que bien puede ser el siguiente: Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través del contexto se pone de manifiesto, para generar productos novedosos y de gran valor social.

En esta investigación se trabajó la creatividad partiendo de que es el producto de la interacción de individuos que trabajaron en un contexto propicio o sea un espacio extra cotidiano en donde mediante el juego corporal y cognitivo se develaron aspectos

cotidianos, lo que lleva a mirar esa cotidianidad desde otra perspectiva, lo que en si ya es un acto creativo. Cava (2004)

Este concepto integracionista o conjuncionista, plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: persona, proceso, producto, medio.

Juego

Al existir polisemia del término es conveniente afirmar que para esta investigación se retomó las concepciones de Csikszemihalyi (1996), Huizinga (1968), y Shceines (1981), quienes coinciden en afirmar que el juego es una actividad voluntaria realizada en ciertos límites de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida por los participantes, esta actividad esta siempre acompañada de una sensación de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la cotidianidad. También se tiene que el juego es un proceso que va del caos al orden donde el jugador se mueve y explora libremente entre todas las posibilidades que el contexto le da en forma desordenada, incierta y caótica hasta lograr esa conexión creativa, lúdica y una posibilidad ordenadora interna de concentración centrada en un fin, en un juego, en un arte.

Lúdica

Se retomó la concepción de Cañeque (1993) quien afirma que la lúdica a diferencia del juego que no tiene metas o fines ajenos al mismo juego, la lúdica es la actividad que busca un fin o meta exterior al juego y utiliza al juego para conseguir su objetivo el cual puede ser político, religioso, educativo etc.

Teatro

Alrededor de este concepto también existen muchas miradas para lo cual es pertinente aclarar que en esta investigación se tiene en cuenta el aporte de Artaud (1964) en el que el teatro es concebido como la vida misma, como un acto presente en la cotidianidad del hombre. Los individuos actúan a diario sin darse cuenta de ello. El teatro es un juego que busca comunicar emociones, sensaciones, dolores, risas. El teatro busca que los espectadores se identifiquen con los dramas y comedias humanas que están viendo y escuchando. El teatro es un acto terapéutico tanto para los actores que hacen catarsis, como para los espectadores que ven reflejados sus más íntimos sentimientos.

Muy ligado a lo anterior se tiene en cuenta el aporte de Grotowsky en el cual el cuerpo del actor es su memoria entonces él habla del “cuerpo memoria” el cual lleva un registro de la vida del actor donde están grabadas las sensaciones y emociones que sus sentidos han captado, lo cual sirve de base para el trabajo teatral.

Clown

Hace referencia a la técnica teatral que busca mediante juegos corporales despertar a ese niño interior que todos los individuos llevan dentro. El clown utiliza la máscara más pequeña del mundo: la nariz roja que tiene como función develar, desnudar la verdadera esencia humana. El clown trabaja básicamente a través de la improvisación. Para este trabajo investigativo se utilizarán ejercicios claves de la técnica del clown, los cuales se basan en el puro juego físico y cognitivo, sin llegar a utilizar la nariz roja. Los ejercicios son claves porque permiten entrar en ese espacio extra cotidiano desde donde la creatividad fluye fácilmente.

Juego teatral “clown”

Hace referencia a una actividad física y cognitiva en la que a medida que se ejercita el cuerpo se intenta una desconexión con la cotidianidad para entrar en un estado de alegría y disfrute de la actividad.

El juego teatral clown busca despertar la memoria corporal presente en los sentidos para a través de ese recuerdo elaborar algo nuevo que al nivel teatral se ve reflejado en actitudes, movimientos, sonidos, gestos, que dan vida a personajes antes insospechados por los participantes del juego teatral.

El juego teatral clown se convierte en un canal de expresión y comunicación entre el mundo interno de cada individuo con el mundo externo, generando así la socialización de experiencias.

Cotidianidad

Para esta investigación es de vital importancia entender la cotidianidad desde la mirada que de ella ofrece Jara (2000), quien la define como el tiempo espacio a través del cual se realizan actos repetitivos y automáticos de la vida diaria sobre los cuales los individuos no toman una posición crítica desde la cual puedan cuestionar el porqué de estos actos. Esta investigación pretendió dar otra posibilidad a la cotidianidad escolar mediante el juego teatral clown.

Extra cotidianidad

Por otra parte Jara (2000), establece un concepto contrapuesto al de cotidianidad en el que para alcanzarlo es necesario despojarse de cogniciones tendientes a la repetición, el automatismo o la practicidad, porque dichas cogniciones bloquean acciones como el juego o la creación.

La extra cotidianidad se entiende como un tiempo espacio en el que se da la posibilidad a los individuos de ser y no ser al mismo tiempo, porque al poder posicionarse desde un lugar diferente al de la cotidianidad, pueden precisamente mirar a esa cotidianidad con otra perspectiva, permitiendo cuestionarla, simbolizarla, y/o resignificarla, lo que produce como resultado último: la creación.

En este trabajo se llegó a este tiempo espacio a través del juego y se pretendió que sea un espacio trasladable a la cotidianidad del aula escolar.

Herramienta psicopedagógica

Es un instrumento de primera mano para el docente, porque hace que ese monto de conocimiento que este trae consigo sea captado de igual manera por todos sus estudiantes, pero de manera novedosa. La herramienta psicopedagógica busca crear nuevos espacios dentro del aula escolar, brindando nuevas posibilidades de enseñar y aprender.

La herramienta psicopedagógica intenta facilitar a los estudiantes la adquisición de conocimiento, como también la potenciación de habilidades físicas y cognitivas que permitan la posterior ejecución de tareas y actividades.

La herramienta psicopedagógica busca fundamentalmente hacer del sistema enseñanza – aprendizaje un momento divertido lejano al enclaustrante sistema educativo tradicional, donde los estudiantes sean los directos orientadores de su proceso educativo.

Actor

El actor es el individuo mismo, es el ser humano, que explora sus sensaciones y emociones jugando el rol del personaje que ha escogido para comunicar su verdad. El actor habla a través de su cuerpo convirtiéndolo en un poderoso canal de comunicación. El actor busca que el espectador se identifique con el drama que está representado, busca tocar a las fibras mas íntimas del alma humana. Agudelo, Arenas (1989).

Pedagogía del placer

Por tanto cabe aclarar que para cumplir con los requerimientos de una herramienta psicopedagógica, en esta investigación se tendrá en cuenta la pedagogía del placer la cual no intenta abordar el trabajo desde una actitud de éxito o fracaso, bueno o malo, sino que mas bien traslada la idea de que no hay ninguna propuesta difícil sino apasionante. Jara (2000)

Esta pedagogía busca que los participantes eviten al máximo la competencia para lo cual propone el respeto por las diferencias de individuales, así propende por la cooperación grupal. Desde esta mirada no hay buenos ni malos, ni mejores o peores sino individuos diferentes cognitivamente y físicamente.

Programa psicopedagógico

Se refiere a un esquema de actividades a realizar en un determinado tiempo espacio y con una población educativa establecida, con miras a fortalecer determinada habilidad física o cognitiva, en este caso la creatividad.

Para la construcción de un programa psicopedagógico se requirió de investigación y análisis tanto del contexto como de las problemáticas y los actores de dicha realidad.

El programa psicopedagógico se ve reflejado en el protocolo que se convierte en la brújula que orienta la ejecución del programa. En este caso en el protocolo titulado “Nave de sueños: un encuentro con la creatividad”, se podrá observar el proceso de ejecución del programa que pretendió facilitar el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado.

METODOLOGIA

Tipo de investigación

Parafraseando a Hernández, Fernández, Baptista, (2003) quienes afirman que “ A lo largo de la Historia de la Ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento tales como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología y el estructuralismo las cuales han originado diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento. Desde la segunda mitad del siglo XX tales corrientes se han polarizado en dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo” (p. 4).

Se llega a tomar para esta investigación al paradigma cualitativo, cuyo interés se centra en investigar las acciones e interacciones humanas para luego aportar en la

solución de los problemas Bonilla, Rodríguez, (1997). Por medio de este paradigma se intentó una aproximación al desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado de primaria; el motivo central de la investigación fue explorar el proceso del desarrollo de la creatividad a través del diseño e implementación de un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown, tomado este último como herramienta psicopedagógica que facilita el desarrollo de la creatividad.

Su característica es ser flexible y abierto en el proceso de la investigación, lo cual facilitó la recolección y sistematización de los datos, pues al no tener un carácter estricto y riguroso permitió modificarse a lo largo del proceso investigativo, permitiendo comprender el proceso creativo de los niños como un todo unificado en su contexto histórico y social.

Su propósito consiste en reconstruir la realidad tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido, en este caso los niños de tercer grado de primaria y sus docentes, lo que implica un trabajo intenso en contacto con la realidad escolar en su contexto natural, buscando una visión holística de todo, lo que implica una conexión de redes entre los actores y los hechos cotidianos, así, se continuó encontrando sentido e interpretando el material que la población arrojó pues de esa manera se diseñó e implementó un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown con miras a facilitar la creatividad en los niños de tercer grado de primaria de la escuela Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.

En investigaciones cualitativas el proceso se mueve dinámicamente entre los hechos y su interpretación en ambos sentidos. Su alcance final consiste en comprender un fenómeno social complejo. El énfasis no está en medir las variables involucradas en dicho fenómeno, sino en entenderlo Hernández, Fernández, Baptista, (2003). Por consiguiente en esta investigación se buscó comprender los factores que intervienen en el desarrollo de una mente creativa, y por otra parte el hecho de partir desde la realidad concreta, es valioso para llegar a una teorización posterior.

De acuerdo con Colby (1996, citado por Rodríguez, Gil, García., 1996, p. 107), toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender cosas y eventos. Por ende esta cosmovisión o manera de ver el mundo afecta la conducta humana. Lo interesante de la investigación cualitativa es que se pudo tener contacto intenso con la realidad

cotidiana de los actores implicados, en este caso la investigadora pudo ser primero participante pasiva de las clases con el fin de identificar el tipo de herramientas psicopedagógicas que los docentes usan en pro del desarrollo de la creatividad; y segundo pudo ser participante activa en la implementación del programa psicopedagógico basado en juegos teatrales clown para facilitar el desarrollo de la creatividad en niños de tercero de primaria.

Enfoque de investigación

Inicialmente resulta necesario aclarar que esta investigación cumple con las siguientes características: (a la problemática a estudiar –en este caso la falta de desarrollo de la creatividad- se origina en la comunidad educativa. (b el objetivo de esta investigación es el facilitar la creatividad por medio del diseño e implementación de una herramienta psicopedagógica que aporte bienestar a la comunidad educativa. (c se pretende trabajar con la comunidad educativa en su realidad cotidiana, en su contexto. (d el foco de atención de esta investigación se sitúa en el trabajo con un grupo de niños. (e en este trabajo investigativo todos fueron investigadores sin excepción Rodríguez, Gil, García (1996).

Esto conduce a hablar de el enfoque al cual pertenece esta investigación, el cual es el *estudio exploratorio* que se efectúa normalmente cuando la intención del investigador es examinar un tema o problema de investigación del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes, intentando abordarlo desde nuevas perspectivas o ampliando las existentes Hernández, Fernández, Baptista, (2003). Es valido para analizar un fenómeno desconocido o novedoso, en este caso el juego teatral clown como herramienta psicopedagógica para facilitar el desarrollo de la creatividad en niños.

Este tipo de estudio sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, lo cual es de vital importancia en esta investigación, puesto que si bien se han realizado numerosas investigaciones alrededor del tema de la creatividad, no se la había abordado desde el juego teatral clown, lo cual ya le proporciona a la investigación un factor de novedad

De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista, (2003) quienes afirman que “Esta clase de estudios son comunes en la investigación sobre todo en situaciones donde existe poca información. Tal fue el caso de las primeras investigaciones de Sigmund

Freud, surgidas de la idea de que los problemas de histeria estaban relacionados con las dificultades sexuales, los estudios pioneros del SIDA, los experimentos iniciales Iván Pavlov sobre los reflejos condicionados y las inhibiciones, las clonaciones en mamíferos, etc. todos realizados en distintas épocas y áreas pero con un común denominador: explorar algo poco investigado o desconocido” (p.117).

De esta manera, los estudios exploratorios son como realizar un viaje a un sitio desconocido, del cual se tiene escasa información previa, lo cual en esta investigación representa la implementación, el diseño e implementación de un programa psicopedagógico que facilite el desarrollo de la creatividad basado en el juego teatral clown, como un evento del que no se tiene información de que ya antes haya sido investigado. Por lo tanto esta investigación sirve para establecer prioridades para investigaciones futuras.

Población

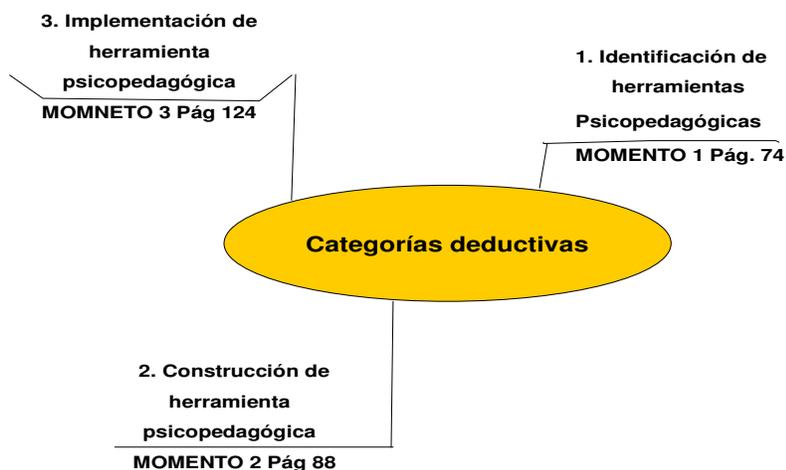
Unidad de análisis

La unidad de análisis la conformaron niños de tercer grado de primaria de la escuela Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.

Unidad de trabajo

Se trabajó con un grupo de 14 niños del grado 3 -10

A continuación se presenta un esquema mental acerca de las categorías deductivas con que trabajó esta investigación, lo que visualiza mejor el proceso investigativo. Las tablas de las categorías deductivas se han repartido por cada momento de la investigación, para lograr una lectura fácil de los resultados.



Esquema mental 3. categorías deductivas.

Seguidamente, se presentará un esquema mental de los momentos de la investigación, lo que ubica al lector sobre la manera en que se presentan los resultados y discusiones. Si se desea conocer el cronograma de actividades, está adjunto en anexos.



Esquema mental 4. Momentos de la investigación.

PRESENTACION DE RESULTADOS

Momento 1

Identificación de herramientas psicopedagógicas para facilitar la creatividad

Durante esta etapa se identificaron las herramientas psicopedagógicas que utilizan los docentes de la institución, con el fin de facilitar la creatividad en los niños, como también se realizó un análisis de las debilidades y fortalezas en la utilización de dichas herramientas. Lo anterior se estableció como el primer paso para el diseño del programa psicopedagógico que facilitó la creatividad.

Categoría deductiva 1

Identificación de herramientas psicopedagógicas

objetivo	subcategoría	Preguntas orientadoras	Técnicas
	Material didáctico	¿Qué tipo de recursos didácticos se utiliza en clase? ¿Qué tipo de recursos audiovisuales se utilizan en clase?	
<i>Identificar herramientas psicopedagógicas que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños, utilizadas por los docentes de la institución</i>	Herramientas psicopedagógicas empleadas por el docente	¿Qué tipos de herramientas psicopedagógicas se utilizan en clase? ¿Busca el docente hacer creativos a sus alumnos? ¿Se implementan nuevas herramientas psicopedagógicas en el aula escolar? ¿Se Incluye el juego dentro del quehacer pedagógico? ¿Se Practica algún tipo de	Entrevista semi estructurada Observación no participante Análisis DOFA

Juegos empleados por el docente	dinámica lúdica con los niños durante el tiempo de clase?
---------------------------------------	--

Después de conocer la categoría deductiva correspondiente a este momento investigativo, es pertinente conocer las técnicas de recolección de la información que permitieron que este proceso se llevara a cabo.

Técnicas de recolección de la información

Entrevista semi – estructurada

Se escogió este tipo de herramienta porque permitió recopilar la información a través de preguntas abiertas, lo cual facilitó la expresión de los participantes sin limitar a los entrevistados y a su vez proporcionó una mayor cantidad de información acerca del contexto que viven los actores de la realidad.

Esta herramienta se aplicó a los docentes del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto; para su aplicación se elaboraron unos ejes temáticos que orientaron la conversación con los entrevistados; estas bases permitieron evaluar las categorías deductivas propuestas en la investigación, para el diseño e implementación del programa psicopedagógico. El formato de la entrevista se adjuntó en el apartado de anexos.

Observación no participante

Esta técnica fue útil porque presentó varias ventajas como el ser una técnica no obstrusiva en el sentido de que el instrumento registró algo que fue estimulado por otros factores ajenos al instrumento mismo de medición. En este caso permitió registrar el tipo de herramientas psicopedagógicas utilizadas por los docentes del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.

Análisis DOFA

Esta técnica permitió identificar las debilidades oportunidades, fortalezas, y amenazas en cuanto a las herramientas psicopedagógicas utilizadas por los docentes del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto. A continuación se presenta el análisis DOFA el cual se basó en dos técnicas de recolección de la información: entrevista semi

estructurada a docentes y observación no participante, las cuales fueron importantes para esta investigación.

1. Incluye el juego dentro de su quehacer pedagógico? De qué forma?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
<i>Se utiliza como estrategia disciplinar. Omitir estrategias para utilizar el juego como herramienta que facilite la creatividad.</i>	Cambiar la perspectiva del docente en cuanto al juego para que incluya el juego como herramienta de aprendizaje	Los docentes lo consideran importante en el quehacer pedagógico	Tener poca claridad sobre el cómo utilizar al juego como herramienta psicopedagógica.

2. Considera Ud. que el teatro es una herramienta psicopedagógica importante? Lo ha utilizado? Cómo?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Se utiliza con menor frecuencia. Se utiliza más en contextos culturales que dentro del aula. Omitir el potencial que ofrece el teatro para el desarrollo de la creatividad. Teatro es sinónimo de representar, imitar, memorizar un texto dado por el docente y no crear.	Cambiar la perspectiva del docente en cuanto al teatro para que lo incluya como herramienta de aprendizaje. Adoptar nuevas comprensiones de la creatividad.	Todos consideran al teatro una herramienta importante. La creatividad como estrategia psicopedagógica	Asociar la actividad teatral con actos culturales, descartando el potencial para desarrollar la creatividad.

3. Ha tenido capacitación en actividades lúdicas o artísticas? En qué momentos?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Recibir escasas capacitaciones de este tipo. Considerarlas de menor importancia dentro del currículo	Si el docente es creativo, inherentemente se lo enseña a sus alumnos.	Las capacitaciones intentan facilitar el desarrollo de la creatividad del docente	Si al docente no le interesa fomentar el desarrollo de la estética, puede no replicar sus capacitaciones con sus alumnos.

4. Qué tipo de recursos didácticos utiliza en clase?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Utilización de escasos recursos didácticos debido a los insuficientes recursos económicos de la escuela. Poca creatividad de algunos docentes para afrontar esta situación. Limitado uso de los recursos existentes. Uso de recursos tradicionales	Replantear la utilización de recursos y la manera de conseguirlos. El propio cuerpo puede convertirse en material didáctico.	Otros docentes han aprovechado la situación para de manera creativa obtener recursos para sus clases	Ignorar la capacitación recibida y continuar con pedagogías tradicionales. Continuar con la pedagogía tradicional omitiendo que cada generación presenta necesidades diferentes.

5. Por medio de qué herramientas psicopedagógicas fomenta la creatividad en los niños?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Algunos docentes no tienen claro qué es una herramienta psicopedagógica y para qué sirve.	Fomentar el uso de herramientas psicopedagógicas, haciendo de este tema algo cercano y cotidiano.	El tema de las herramientas psicopedagógicas les parece interesante, pero para muchos lejano.	Entre el profesorado hay polisemia del concepto de creatividad, por lo cual al considerarla de diversas maneras se la aborda en le trabajo en clase de diferentes formas y con diferentes fines.
Algunos docentes no consideran la importancia de fomentar la creatividad en los niños.			
Poco interés del profesorado en desarrollar temas alrededor de la creatividad.			

6. Practica algún tipo de juego con los niños durante su tiempo de clase? Cuál?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Se practican dinámicas lúdicas tradicionales y que tienen una estructura preestablecida, con lo que no propenden por desarrollar la	Cambiar la perspectiva del docente en cuanto al juego para que lo incluya como herramienta de aprendizaje.	Si se realizan dinámicas lúdicas	Considerar las dinámicas lúdicas como entretención momentánea para los niños, ignorando el

<p>creatividad.</p> <p>Se tiene la cognición de que juego es sinónimo de caos, desorden, muy al contrario del orden que una clase debe proporcionar.</p> <p>El juego se practica usualmente en el patio en horas de recreo o en educación física.</p>	<p>poderoso papel que tienen enfocadas en el aprendizaje.</p>
---	---

7. De qué manera los niños demuestran su originalidad en la clase? Qué hace Ud para propiciarlo?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
<p>Se concibe que ser original es tener un “don” que no es posible propiciarlo desde el aula escolar.</p> <p>Originalidad en el aula de clase es equivalente a no acatamiento de normas, desorden.</p> <p>Con lo anterior resulta contraproducente propiciar la originalidad.</p> <p>Escasa estimulación de la originalidad.</p>	<p>Favorecer la adopción de la originalidad al interior del aula escolar.</p>	<p>Se tiene la cognición de que originalidad es una cualidad.</p>	<p>Originalidad fuera del aula es positiva, dentro del aula va en contra de las normas pre establecidas porque origina algo inesperado.</p> <p>Algunos docentes tienen dificultad en asumir la originalidad de</p>

 sus alumnos.

8. En qué asignaturas los niños dan espontáneamente gran cantidad de ideas para dar solución a una problemática planteada? Qué hace Ud para propiciarlo?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
<p>En las asignaturas que tienen que ver con ciencias exactas: matemáticas, ciencias naturales.</p> <p>No utilización de herramientas para propiciar la participación de los alumnos.</p> <p>En áreas como el lenguaje o las ciencias sociales se hace clase magistral y el docente no permite mucha participación, por tanto los niños se aburren y juegan entre ellos lo que conlleva a repetidas llamadas de atención.</p> <p>Poca estimulación a la fluidez cognitiva</p>	<p>. Estimular la participación en áreas como el lenguaje o las ciencias sociales</p>		<p>Poca estimulación del pensamiento divergente.</p> <p>Tendencia a quedarse con una posibilidad de respuesta</p> <p>Escaso aprovechamiento de áreas en las que los niños puedan responder a problemáticas cotidianas, desde su cotidianidad.</p>

9. Brindan los niños varias posibilidades de solución a un problema determinado? Qué hace Ud para propiciarlo?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Poca estimulación de la flexibilidad cognitiva. Por como está diseñado el sistema educativo, el factor tiempo no posibilita detenerse en ejercicios como este.	Replantear el papel de estos ejercicios cognitivos, dándoles el tiempo que requieren	.	Tendencia repetir siempre las mismas respuestas.

10. Cuando los niños ofrecen soluciones, son detallistas en cuanto a los pasos a seguir para lograr la solución al problema planteado? Qué hace Ud para propiciarlo

Debilidades	Fortalezas	Oportunidades	Amenazas
Poca estimulación de la elaboración cognitiva de respuestas. Por como está diseñado el sistema educativo, el factor tiempo no posibilita detenerse en ejercicios como este.		Replantear el papel de estos ejercicios cognitivos, dándoles el tiempo que requieren.	Tendencia a quedarse con la respuesta sin ser exhaustivo en el cómo llegar a esa respuesta

11. Facilita el desarrollo de la creatividad en los niños? De qué manera?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
<p>Todos responden en la entrevista de manera afirmativa, pero en la práctica se observa todo lo contrario.</p> <p>En áreas denominadas “lúdicas” se trabaja la elaboración de muñecos de papel maché, pero sobre el modelo que proporciona el docente.</p> <p>El trabajo en estas áreas se realiza según el criterio del docente.</p>	<p>Replantear el concepto de lúdica, creatividad, haciendolo cercano y cotidiano a la realidad escolar.</p>	<p>Existencia de espacios dentro del currículo que hagan referencia a la lúdica</p>	<p>Tener una mirada diferente acerca de la lúdica y la creatividad, lo que implica utilizarla de cierta firma y obtener otros resultados.</p>

12. Incluye en sus clases aspectos como la corporeidad? En qué forma?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
<p>Se entiende por corporeidad el trabajo físico del cuerpo sin entrar en la conciencia del propio cuerpo y del cuerpo del otro.</p>	<p>Propiciar el trabajar la corporeidad creando conciencia del propio cuerpo y del cuerpo del otro.</p>	<p>Se incluyen en las dinámicas lúdicas</p>	<p>Tendencia a trabajar con el cuerpo desde el ejercicio físico.</p>

13. Ha trabajado Ud con el juego de representación de personajes? De qué forma?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Es el docente el que en gran medida escoge la obra a trabajar, los personajes, el vestuario. El fin de estas representaciones es de muestra cultural. Escasa información acerca de cómo utilizar este juego como herramienta psicopedagógica.	En pocas ocasiones se utiliza este juego en el aula de clase como herramienta de aprendizaje que potencia la creatividad.	La mayoría de docentes lo han trabajado. Saben que es una buena herramienta psicopedagógica.	Tendencia a utilizarlo únicamente con fines culturales

14. Cuáles son los resultados obtenidos de estas experiencias

Debilidades	Fortalezas	Oportunidades	Amenazas
El logro de la experiencia está más asociado con el docente quien fue el preparador de la experiencia, teniendo poca consideración con los alumnos, porque finalmente estos hicieron lo que el docente les indicó.	Los docentes consideran positivos los resultados	Buscar alternativas de que los resultados de experiencias como esta sean compartidas por el docente y los alumnos.	Los alumnos se convierten en “efecto de” la labor creativa del maestro y no en “causa de” su propia creatividad.

15. Qué condiciones considera Ud. necesarias para que los niños a partir de su creatividad, elaboren una pieza teatral?

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
Al no tener una postura muy clara acerca de la creatividad, no sugiere condiciones asertivas para el desarrollo creativo.	Replantear la postura acerca de la creatividad.	La mayoría de los docentes piensan que en un espacio optimo para el trabajo teatral y con la guía de alguien que maneje el tema los niños pueden elaborar una pieza teatral.	Tendencia a trabajar este tipo de temáticas en condiciones inadecuadas que producen un efecto contrario al esperado.

Al hablar de los resultados obtenidos en la investigación, se hace referencia directa al trabajo dinámico que se nutre de todo e proceso investigativo llevado a cabo durante un determinado tiempo y espacio. Entonces, los resultados suelen representar el aspecto más significativo e importante del informe final, tal como lo refiere Rodríguez, Gil, García, (1996).

El proceso investigativo se inició con la identificación de las herramientas psicopedagógicas que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños del grado tercero de primaria de la escuela Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto, para lo cual técnicas metodológicas como la entrevista semi estructurada y la observación no participante fueron la clave para este proceso.

Resulta necesario iniciar por el análisis de los resultados obtenidos de la entrevista semi estructurada para lo cual, teniendo como fuente importante para este momento a 17 docentes de grado tercero de la institución, de los cuales 5 eran practicantes, se logró que respondieran a la entrevista diseñada para tal fin. Las entrevistas fueron

captadas mediante grabadora de sonido lo cual permitió la sistematización de la información de manera oportuna y eficaz.

Comenzaremos por analizar la subcategoría *material didáctico* en la cual se encontró que hay una escasa utilización de recursos didácticos ante lo cual se encontraban respuestas comunes como:

“la escuela tiene escasos recursos económicos lo que no lo deja a uno tener una buena utilización de material didáctico”

“esta es una escuelita pobre, no se les puede pedir mucho”

Lo cual denota que los docentes piensan que no se puede ser creativo ante la falta de recursos didácticos, lo que indica que hay que cambiar esa cognición y enseñar a los docentes a ser mas creativos en su quehacer.

Al preguntar por herramientas psicopedagógicas se encuentran respuestas como:

“si claro, que las uso. Me dan muy buenos resultados. Yo uso todas las que puedo, pues siempre estoy investigando al respecto”

Lo que lleva a pensar que los docentes están al tanto de estas temáticas; no obstante también fue frecuente encontrar que para algunos docentes el término herramienta psicopedagógica era poco familiar:

“herramientas psicopedagógicas. Mhh. No se, uso las que se me ocurran”

Lo cual no es muy claro, pues el contraste con lo observado en las aulas demuestra que la implementación de herramientas psicopedagógicas nuevas o novedosas no está en la cotidianidad académica, pues utilizaban las herramientas tradicionales.

Al averiguar si los docentes fomentan la creatividad en sus alumnos la respuesta generalizada fue positiva

“¡Claro que si! Ese es uno de los objetivos del educador, ¿no?”

Pero esta premisa no se cumple en su totalidad, pues los docentes tienen otro concepto de creatividad, mas ligado al del cuento de la rosa roja y el tallo verde (ver pág 1), donde son ellos los que indican como y cuando hacer las cosas. Por otro lado se pudo percibir que los docentes ante este tipo de preguntas se sentían un tanto amenazados por lo que respondían positivamente.

Cuando se llegó a indagar por nuevas herramientas psicopedagógicas utilizadas en el aula escolar, se halló una disparidad con las respuestas anteriores, siendo esta una prueba de que los docentes no utilizan herramientas psicopedagógicas nuevas.

“no sé, si son muy nuevas no estoy al tanto por cuestión laboral”

“queda difícil saber sobre nuevas herramientas psicopedagógicas cuando se tiene a cargo a 35 niños de primaria”

Al preguntar si se utilizaba el juego en el aula escolar la respuesta fue acertada en todos los casos. Al profundizar si el juego era utilizado para desarrollar la creatividad de los niños se encontró que contestaban afirmativamente, pero al indagar de qué manera lo hacían, las respuestas no eran suficientemente claras al respecto:

“pues haciendo jueguitos”

“dejándolos pensar solos”

Lo cual indica si bien los docentes consideran al juego como parte importante de su quehacer educativo, también se tiene poca claridad sobre cómo utilizar el juego como herramienta psicopedagógica. En las observaciones se halló que el juego en la escuela es bastante utilizado en horas como las de educación física o bajo condiciones de espacios abiertos, pero no en el aula escolar.

De igual manera cuando se indagaba a los docentes sobre el teatro como herramienta psicopedagógica importante, se obtuvo respuesta generalizada positiva. Pero al profundizar en la pregunta se pudo ver que no se tenía claridad de cómo utilizar el teatro ligado a la academia.

Vale la pena hablar de la actitud ante la entrevista de la mayoría de los docentes que colaboraron para tal fin. Para realizar la entrevista se tuvo que buscar en repetidas ocasiones a la mayoría de los docentes quienes decían no disponer de tiempo suficiente para responder. Se encontró que generalmente durante la entrevista estaban de afán o no se prestaba mucha atención a las preguntas lo que se corrobora con las respuestas descontextualizadas, cortas y simples. Esto denota el escaso interés por una temática que es vital en la cotidianidad del docente, posiblemente porque la abordan de la misma manera siempre lo cual puede cansarlos.

De manera paralela a este proceso, durante el lapso de dos semanas y con una intensidad de seis (6) horas diarias, se realizó observación no participante en las aulas

escolares, contado con la colaboración de 5 docentes que permitieron esta labor, para lo cual, utilizando como estrategia metodológica el diario de campo en el que partiendo del concepto de creatividad expuesto en el proyecto, se consignó los datos relevantes acerca de la creatividad del docente en el aula escolar.

Para iniciar, en cuanto al material didáctico que presenta la institución, se pudo observar que es insuficiente para cubrir las necesidades metodológicas de los docentes. En cuestión de recursos audiovisuales la situación resulta paralela con la anterior, pues los equipos dotados para tal fin son limitados tanto por su número como por su disposición de tiempo espacio en relación al número de docentes que requieren de estos recursos.

Al hablar de la metodología empleada por el docente se encontró que los docentes de grado tercero necesitan reforzar la lecto escritura durante este nivel para lo cual hacen uso de la metodología tradicional enfáticamente la clase magistral contando con excepciones como la clase de música, en donde se les enseñaba a los niños a tocar la flauta. No obstante había niños que no tenían el instrumento, por tanto desaprovechaban este tiempo.

Por otro lado las clases de educación física estaban centradas únicamente en jugar al fútbol, pues el practicante encargado de esta clase, estaba asignado por el “Club Deportivo Pasto” y su función era la de fomentar los semilleros deportivos. En los niños se encontraban opiniones encontradas al respecto:

“no me gusta el fútbol”

Fue la respuesta de 16 niños de la clase, quienes preferían cualquier actividad física ante este deporte. En este caso la metodología empleada por el docente no cubría las expectativas de todos los alumnos.

Se encontró que los docentes ejercitaban en los niños en un mínimo grado aspectos de la creatividad como fluidez, flexibilidad, pensamiento divergente, originalidad, autonomía las cuales requieren de mucha espontaneidad, improvisación y apertura al cambio. Esto era notable cuando en las clases, los niños generalmente ante un problema debían dar respuestas conocidas u obvias, como en el caso del cuento de la rosa roja y el tallo verde, se corroboró que muchos docentes esperan la respuesta obvia y no una novedosa.

Lo anterior contrastado con la respuesta positiva de los docentes ante la pregunta por si fomentaban la creatividad en sus alumnos llevó a deducir que en la mayoría de los casos los docentes fomentaban la creatividad en sus alumnos, pero bajo otra mirada de lo que es la creatividad

En un caso específico, para la asignatura de “artísticas” la docente les facilitó los materiales para la construcción de un muñeco en la técnica de papel maché, cuyo objetivo era hacer una copia del modelo propuesto por la docente. A los niños que presentaban dificultad la docente les colaboraba para que terminara como el modelo propuesto. En estos casos se contó con los recursos didácticos, pero con escaso ejercicio creativo.

Ante todo esto, se pudo observar que el uso de metodologías nuevas no es algo muy difundido en los docentes de grado tercero de la institución, aunque si bien todos tienen muchas expectativas al respecto, pero en el desempeño pedagógico se observó una escasa utilización de nuevas metodologías.

Al hablar de juego se pudo constatar que es utilizado generalmente en el aula como una estrategia disciplinar, y escasamente como herramienta psicopedagógica, porque si bien, los docentes permiten el juego en el aula este precisamente no busca fomentar destrezas cognitivas como la creatividad, sino mas bien liberar tensiones que puedan llevar a los niños a comportarse indisciplinadamente.

Hasta ahora se ha visto los resultados que arrojó el momento 1 de la investigación el cual conlleva a hablar del paso siguiente.

Momento 2

Construcción del programa psicopedagógico

Con los resultados de la etapa anterior, mas la información teórica pertinente se elaboró el programa psicopedagógico basado en el juego teatral para facilitar el desarrollo de la creatividad en los niños de tercero de primaria de la institución Joaquín María Pérez. El diseño del programa se reflejado en el protocolo titulado “juego, aprendo y creo”

Categoría deductiva 2

Construcción de herramienta psicopedagógica

Objetivo	subcategoría	Preguntas orientadoras
-----------------	---------------------	-------------------------------

<p><i>Construir un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown que se constituya como una herramienta psicopedagógica para docentes en pro del desarrollo de la creatividad en los niños.</i></p>	<p>La creatividad</p>	<p>¿Cómo se aborda la creatividad en la construcción del programa psicopedagógico? ¿Qué aporta la creatividad a la psicología educativa? ¿Qué aspectos de la creatividad se retoman en el programa psicopedagógico?</p>
	<p>El juego teatral clown</p>	<p>¿Cómo se articula el juego y el clown para la construcción de un programa psicopedagógico? ¿Qué aporte hacen a la psicología educativa? ¿Están relacionados con el ámbito educativo?</p>

A continuación se presenta el programa psicopedagógico el cual está dividido en 4 fases de las cuales se ha adjuntado al final de cada una los resultados obtenidos en la implementación; esto para lograr una lectura más dinámica de los resultados.

Programa Psicopedagógico Para Facilitar El Desarrollo De La Creatividad En Niños: “*Nave de sueños: un encuentro con la creatividad*”

Este programa psicopedagógico se fundamenta en actos tan inherentes al desarrollo humano como lo son el juego, el teatro y el clown, conceptos bastante trabajados en la actualidad y que específicamente en este programa buscan facilitar el desarrollo de la creatividad en los niños.

Partiendo de la premisa de que los niños son creativos por naturaleza, pero es el sistema educativo el que frena ese impulso creador, se encontró la necesidad de diseñar este programa psicopedagógico que pretende facilitar la creatividad en los niños. Por tanto, para la construcción de este programa psicopedagógico, se partió de la identificación de las herramientas, que promueven la creatividad utilizadas por los

docentes del instituto Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto. Este programa se basó en el juego teatral clown, brindando a los participantes la oportunidad de experimentar el proceso creativo de manera divertida.

Objetivo General

Facilitar el desarrollo de la creatividad a través de la utilización del juego teatral clown, brindando a los niños la oportunidad de vivenciar el proceso creativo (inundación, incubación, iluminación y verificación) en el cual ellos se convierten en autores y actores de su experiencia.

Objetivos específicos

Propiciar un espacio extra cotidiano en el cual los niños puedan jugar libremente.

Propender por el respeto a las diferencias individuales mediante la reducción de la frustración y la competición.

Promover la cooperación de los participantes mediante el ejercicio de la creación teatral colectiva.

Desarrollar el producto del proceso creativo mediante su presentación en una actividad escolar.

A continuación se presenta un esquema mental de las fases que componen el programa psicopedagógico.



Esquema mental 5. Fases del programa psicopedagógico.

Plan de acción

Este programa consta de 4 fases que conllevan al proceso creativo (inundación, incubación, iluminación, verificación) La fase 1 consta de once encuentros, cada encuentro consta de un juego inicial de calentamiento físico, dos juegos teatrales y un juego propuesta libre. El juego inicial pretende disponer el cuerpo y la mente para el trabajo creativo o sea trasladar a cada jugador a un espacio extra cotidiano. Los juegos siguientes, procuran potenciar fluidez, flexibilidad, motivación, originalidad, pensamiento no convencional, independencia de juicio y autonomía, lo cual se facilita a través de un contexto donde se propende por el respeto a las diferencias individuales, por medio de reducir la frustración, evitar la competición, tolerar la libre comunicación, la divergencia y promover la cooperación entre jugadores Taylor (citado por Landau 1987 p. 41).

La fase 2 consta de 2 encuentros que pretenden encontrar un producto resultado de la fase anterior, poniendo a prueba el ejercicio creativo. La fase 3 consta de 4 encuentros que intentan darle forma definitiva al producto de la fase anterior.

Por último esta la fase 4 que consta de 3 encuentros en los que se procura acordar que el producto trabajado hasta el momento, tiene lo indispensable para ser mostrado.

En total el programa psicopedagógico esta dividido en 20 encuentros con una duración de 2 horas cada una.

Es necesario aclarar que en la implementación de este programa se utilizaron instrumentos musicales poco frecuentes como la flauta de embolo, el trompe (o arpa de boca), el pandeiro brasileiro y el triángulo con los cuales se guiaba los juegos teatrales.

Seguidamente se iniciará con la descripción y resultados de la fase 1 del programa. Psicopedagógico.

Fase 1: ¡ A zarpar se dijo!

Esta fase consta de once encuentros durante los cuales se pretende ejercitar en los niños habilidades y destrezas tanto físicas como cognitivas, entre las que se encuentran la expresión corporal, comunicación no verbal, imitación de personajes, ejercitar aspectos como la fluidez, flexibilidad, pensamiento divergente, originalidad, autonomía, indispensables para el desarrollo de una mente creativa.

Durante la implementación de esta fase se recomienda utilizar diario de campo el cual permite consignar todo el proceso creativo; en este caso, el acompañante debe anotar el

desarrollo de los juegos libres que proponen los niños, pues estos juegos son el resultado del ejercicio físico y cognitivo que en las siguientes fases servirán de apoyo para la creación colectiva.

Objetivo general

Introducir a los niños en la etapa de la inundación creativa a través del juego teatral clown.

Encuentro 1

Actividad	Objetivos
<p>Presentación: En este encuentro es pertinente explicar a los niños brevemente sobre lo que se pretende trabajar con ellos y preguntarles su opinión, si les parece interesante el tema y si les gustaría seguir asistiendo a los encuentros. No se debe olvidar que esta parte es muy importante porque son los niños los directos orientadores de su proceso.</p> <p>Los nombres extranjeros Todos en círculo sentados en el suelo. El Acompañante pide que cada uno diga su nombre completo. Completada la ronda se inicia una segunda ronda en la que hay que volver a repetir nombre completo pero esta vez pronunciando sólo las vocales. Finalmente se hará una tercera ronda en la que habrá que decir el nombre completo pronunciando solamente las consonantes.</p> <p>Dibujar un cuento: El acompañante narra un cuento apropiado para los niños, a continuación les pide que cada uno dibuje la escena que mas le gustó, luego se invita a cada uno a mostrar su dibujo y que explique porqué le llamó la atención</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer un primer acercamiento del grupo con el nuevo acompañante de esta experiencia. • Facilitar desde lo más cercano a cada individuo como lo es su nombre, un primer acercamiento a la posibilidad de ver lo cotidiano desde otra mirada. • Aproximar a los niños al tema de la creatividad desde la actividad que más les gusta: el dibujo. • Motivar el ejercicio de la creatividad expresiva.

dicha escena haciendo énfasis en los personajes, cómo son físicamente y cómo se comportan. Es importante invitar a los niños a que sean espontáneos y originales, pues tienen la tendencia a copiarse de los compañeros.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Acercamiento del acompañante al grupo, expresión del mundo imaginativo de los niños, establecer nuevas posibilidades de ver la cotidianidad a través del juego.</i>	Opiniones de los niños acerca de el encuentro, dibujos de los niños en los que expresan su imaginación, verbalizaciones de los niños acerca del cuento.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo, cámara digital. Otros: Hojas de papel, colores, bibliografía.

Encuentro 2

Actividad	Objetivos
Correr de diferentes maneras Todos corren a ritmo lento en el círculo. El acompañante les marca distintas formas de correr: hacia atrás, lateralmente, dándose con los talones en las nalgas, elevando las rodillas, lateral cruzando piernas. Luego se introducen otras pautas. Al oír una palmada, cambiar de dirección, al dar dos palmadas, tocar el suelo con las manos y seguir corriendo; al oír la palabra stop quedarse quieto; a la palabra correr seguir corriendo; a la voz de ya girar 360° y seguir corriendo, y así sucesivamente cuantas pautas idee cada acompañante.	<ul style="list-style-type: none"> • Crear conciencia sobre el cuerpo como canal o puente de expresión. • Brindar a los niños la posibilidad de proponer un juego en el que todos participen. • Motivar el ejercicio de la fluidez • Motivar el ejercicio de la creatividad expresiva. • Fomentar la comunicación y

Yo soy así el grupo forma una fila india que se desplaza en torno al salón. El acompañante va a la cabeza de la fila e inicia el juego que consiste en decir el nombre con fuerza y Luego agregar un gesto o mofa de si mismo. Todo el grupo entonces refleja con exactitud el gesto, ruidos y ritmo que haga el primero. Luego cada uno va tomando su turno sin que se detenga nunca el desplazamiento de la fila. Es importante mantener al grupo circulando y trabajar con ritmo para que todos tengan su oportunidad. Ej. ...Eduardo...!yo soy así; (salta croando como rana y todos imitan)

Contar una historia: Cada niño deberá improvisar rápidamente una pequeña anécdota que le suceda a un personaje haciendo uso de la improvisación, teniendo en cuenta que el niño que continua con la historia debe retomar la última acción del compañero y continuar rápidamente con su anécdota improvisada. La idea es que entre todas las anécdotas se pueda tener una sola historia.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

expresión corporal.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Introducción del grupo en el espacio extra cotidiano del juego corporal y cognitivo. Ejercitar habilidades creativas como la fluidez y</i>	Continuar una historia teniendo en cuenta lo que cada compañero dijo antes. Motivación de los niños para continuar el encuentro	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo,

<i>la creatividad expresiva</i>	Que el juego libre que los niños propongan se asocie a los juegos trabajados en el encuentro.	cámara digital. Otros: flauta de embolo, triangulo
---------------------------------	---	--

Encuentro 3

Actividad	Objetivos
<p>Caminar energético: todos caminan en círculo, el acompañante guía al grupo pidiéndoles que abandonen por un momento cualquier cognición sintiéndose diferentes que en la cotidianidad. Se les pide que imaginen que una cuerda que sale de su cabeza los une al techo, por tanto la posición corporal es erguida con ritmo constante. A cada número del uno al cinco le corresponde una frase que todos han de repetir en voz alta cuando la acompañante diga cada número. Por ejemplo uno: <i>hola care bola</i>, dos: <i>hace calor</i>, tres: <i>estoy muy atento</i>, cuatro: <i>abre la puerta</i>, cinco: <i>sube la marea</i>. Al mismo tiempo si el acompañante da una palmada hay que detenerse, y a la siguiente palmada, volver a caminar.</p> <p>Objeto cambiante: Todo el grupo de pie en círculo el acompañante escoge un objeto cualquiera Ej.: Un zapato. El objetivo es usar el objeto de cualquier modo que no sea su uso real. Ej. el acompañante toma el zapato y se peina, lo pasa al jugador de su derecha que se cepilla los dientes, el siguiente lo usa como micrófono etc. El acompañante acelera el ritmo cada vez más, no</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía.

se vale repetir.

Bola loca: El grupo en un círculo juega a pasarse una pelota imaginaria. Al principio el acompañante va instruyendo como es la pelotea, luego los jugadores pueden transformarla, Ej.: recibe un balón de basket, lo achica hasta convertirlo en una canica que pasa a otro por el suelo.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Hacer diversos usos de un objeto que solo tiene un uso.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Verbalizaciones de los niños acerca del agrado por los juegos realizados.	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>	Conexión del juego libre con los trabajados antes	Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.
		Otros: trompe, flauta de embolo.

Encuentro 4

Actividad	Objetivos
Danza del viento Todos ubicados por toda el aula sin un orden definido pero con suficiente espacio para moverse libremente, van a hacer el paso del vals, pero quedando parados en un solo pie cada vez. La idea es imaginar que el viento eleva cada vez más el cuerpo y que somos livianos y nos dejamos llevar. Este juego se	<ul style="list-style-type: none"> • Mirarse a si mismos en su cotidianidad, representarla. • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de

puede acompañar con una música suave. El acompañante irá indicando la intensidad del viento (suave, medio, fuerte)

El documental se divide el grupo en parejas y a cada una se le pide que hable de cómo se realiza una tarea cotidiana paso por paso como por Ej. lavar la ropa, barrer, cocinar, lavar paltos, etc. La idea es que uno narra la tarea y el otro lustra con su cuerpo lo que se narra. Luego se les pide que cambien de rol.

La falsa buena noticia Este es un juego para hacer en cadena, jugando primero un rol y después otro. Entra un niño muy contento porque se ha ganado un premio que rifaban en la escuela (desarrolla durante un tiempo la sensación de éxito). Después entra otro niño que le comunica que ha habido un error y que no era él el ganador sino él mismo, es decir el que le comunica la noticia. Entonces el primero sale decepcionado y el segundo queda contento. Pero entrará un tercero que le comunicará al segundo que ha habido un error, y así hasta completar el grupo.

La tienda de muñecos Se escoge a dos niños (uno será el papá o la mamá y el otro el hijo que van a una tienda a comprar un juguete para el pequeño), se les pide que esperen fuera del aula, mientras al resto del grupo se les pide que cada uno interprete a un muñeco cualquiera, explorando los ruidos propios del muñeco y los movimientos, con la condición de que sean

personajes.

- Ejercitar la .fluidez,
 - Desarrollar la expresión corporal
 - Ejercitar la comunicación no verbal.
 - Ejercitar la imitación de personajes.
 - Desarrollo de la imaginación
-

muñecos diferentes entre sí. Cuando los jugadores están listos, el vendedor los ubica en la vitrina y entran el papá y el niño. El vendedor les explica como funcionan todos los muñecos y cuando los han visto a todos, el niño escoge uno, lo compra y se lo lleva.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Ejercitación de habilidades de comunicación no verbal.</i>	Participación y cooperación activa de los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Imitación de actividades cotidianas.</i>	Caracterización de personajes.	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Resignificación de la cooperación grupal.</i>	Verbalizaciones y comportamientos de los niños que demuestren satisfacción con el encuentro.	Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: flauta de embolo, silbato.

Encuentro 5

Actividad	Objetivos
Desplazamiento con globos Este juego se puede practicar en dúos, tríos o cuartetos. Se trata de trasladar un globo a lo largo de un recorrido sin utilizar las manos. Por Ej, apoyado en el pecho de los jugadores, con las cabezas, los muslos etc. Hay que intentar que el globo no caiga nunca al suelo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía • Desarrollar la expresión

Ofertas a ciegas: Consiste en que un jugador *A* hace una oferta gestual (pose) sin intención de comunicar nada en concreto, un jugador *B* acepta y *A* dice gracias, cambian de roles y el juego continua.

A- hace una pose

B- le toma una foto

A- gracias

B- se para en un pie elevando el otro hacia atrás
le clava una herradura

A- agradece etc.

Historia por parejas: A una señal del acompañante el jugador *a* debe iniciar una historia diciendo rápido todo lo que se le ocurra durante 30 segundos. Lo que diga puede ser incoherente o absurdo. A los 30 segundos el jugador *b* comienza a tratar de terminar la historia conectando y reincorporando el material producido por *a*. *b* también cuenta con solo 30 segundos.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

corporal

- Ejercitar la comunicación no verbal.
- Ejercitar la imitación de personajes.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere.	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de</i>		Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara

los jugadores

digital.

Otros: trompe

Encuentro 6

Actividad	Objetivos
<p>Equilibrios por parejas Se forman parejas que sean proporcionales en estatura y peso. La idea es realizar diferentes ejercicios, todos con el común denominador de estar en contacto físico con el otro, jugando como contrapeso y equilibrio del compañero. Por Ej. espalda con espalda, uno deja caer su peso hacia atrás y el otro lo compensa inclinándose hacia delante. Se trata de buscar todas las posibilidades</p> <p>Que estas haciendo: El grupo de pie en círculo. Un jugador hace una acción o actividad, el compañero de su derecha le pregunta ¿qué estas haciendo? Y él, sin dejar de realizar la acción, le responde una mentira o algo absurdo con relación a lo que realmente está haciendo, el que preguntó debe hacer la acción que se le dio como respuesta. Ej:</p> <p>a- (afeitándose)</p> <p>b- ¿qué estas haciendo?</p> <p>a- (sin dejar de afeitarse) estoy tocando el piano</p> <p>b- (toca el piando)</p> <p>c- ¿qué estas haciendo?</p> <p>b- (sigue tocando) estoy cocinando</p> <p>c- (cocina)</p> <p>Todos a la vez: Los jugadores caminan por el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía. • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de personajes.

espacio, el acompañante va marcando situaciones comunes para todos, que deben reaccionar de forma rápida y decidida. La pauta siempre vendrá marcada con la frase *vamos caminando cuando de pronto todos a la vez...comenzamos a volar, o caemos en un agujero negro, o quedamos paralizados, o nos transformamos en animal, o cualquier otra propuesta que suponga transportarse al imaginario.*

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere.	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>	Respuestas creativas de los niños que se conjugan con los movimientos antagónicos.	Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: triángulo

Encuentro 7

Actividad	Objetivos
Estiramientos con animales Se inicia en el suelo, cada jugador tiene el espacio suficiente para realizar estiramientos libres. El acompañante comienza a orientar al grupo pidiéndoles que con los ojos cerrados sientan cada parte del cuerpo y los invita a que lentamente muevan el cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía

Luego les invita a pensar en un animal (el primero que se les venga a la mente) y que lentamente empiecen a actuar como él, hasta llegar al punto de emitir sonidos del animal.

Bailes coreografiados: Todos bailan al mismo tiempo y el acompañante va adjudicando el rol de líder a diferentes jugadores, el líder ha de inventar un paso de baile que todos deberán imitar al unísono

Ritmo – gesto: el grupo se sienta en círculo, el acompañante se ubica en el centro y palmotea a un ritmo regular fijando la vista en cada jugador, quien debe responder con una mueca a cada palmada sin repetirse. Si el acompañante suspende el ritmo el jugador congela la mueca hasta que el ritmo se reanude.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

- Desarrollar la expresión corporal
- Ejercitar la comunicación no verbal.
- Ejercitar la imitación de personajes.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere.	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>		Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: flauta de embolo

Encuentro 8

Actividad	Objetivos	
<p>El trencito Todos forman una fila agarrándose de la cintura. Con un pitazo del acompañante el tren debe parar, con dos pitazos el tren continua, con un pitazo largo todos siguen pero agachados. Este juego se puede realizar variando la velocidad entre una orden y otra.</p> <p>La máquina de escribir Sentados en tres filas cada jugador representa una tecla de la máquina de escribir. El acompañante que será el que escriba, hace memorizar a todos una frase corta. Cuando comienza a teclear imaginariamente los jugadores se levantan dependiendo de la letra que le haya correspondido; cuando haya terminado de escribirse una palabra, todos se levantan y se sientan nuevamente.</p> <p>Lobo, ¿Qué hora es? Un jugador es el lobo y los demás son conejos. Los conejos van tras el lobo fastidiándolo todo el tiempo y preguntándole: <i>¿qué hora es?</i> . el lobo responde <i>la una, las dos, las tres</i>, etc, pero cuando el lobo lo desee se vuelve y responde <i>es hora de comer</i> . Entonces los conejos salen corriendo en busca de la cueva. Si el lobo logra agarrar a un conejo este se convierte en lobo</p> <p>Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de personajes. 	
Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas</i>	Participación y cooperación	Humanos: Acompañante y

<i>divergentes.</i>	activa en los juegos.	niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>		Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.
		Otros: pandeiro silbato.

Encuentro 9

Actividad	Objetivos
<p>Basket imaginario Se divide al grupo en dos partes y se les pide jugar al basket con un balón imaginario. Deben hacerlo lo más real que sea posible, creyendo realmente que existe un balón y haciendo jugadas, infracciones, pases, cestas etc. Gana el equipo que más cestas haga.</p> <p>Adivinar el cuento: Se divide al grupo en dos partes. Un grupo piensa en un cuento que deberá interpretar un participante de grupo contrario a sus compañeros. La idea es que el grupo adivine de qué cuento se trata. El intérprete no puede utilizar la palabra, debe hacerse entender a través de su cuerpo, gestos, sonidos. Luego los grupos cambian de roles.</p> <p>Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de personajes.
Logros	Indicadores de logro
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.
Recursos	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado

<p><i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i></p> <p><i>Independencia de juicio de los jugadores</i></p>	<p>Rapidez en las respuestas que cada juego requiere</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.</p> <p>Otros: silbato, flauta de embolo</p>
--	---

Encuentro 10

Actividad	Objetivos
<p>La pelotita Todos en círculo imaginan que van pasándose una pelota. La acción de pasar la pelota queda simbolizada en mirar a los ojos al compañero de la derecha y al mismo tiempo dar una palmada. El compañero que ha sido mirado (le han pasado la pelota) debe dar una palmada para que la pelota sea recibida. Luego este hará lo mismo con el compañero de la derecha. Con ese mecanismo se va pasando la pelota cada vez más rápido, sin perder las miradas y las palmadas. El juego se va complicando al poder cambiar el sentido de la dirección de la pelota o diciendo el nombre del compañero.</p> <p>Historias por parejas: Se divide al grupo por parejas. Cada pareja irá pasando al frente y una señal del acompañante el niño <i>a</i> debe iniciar una historia diciendo rápidamente lo que se le ocurra durante 30 segundos. Lo que diga puede ser incoherente o absurdo. A los 30 segundos el niño <i>b</i> comienza a tratar de terminar la historia de <i>a</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de personajes.

tomando el material que este arrojó. Este niño también cuenta con 30 segundos para hacerlo.

Lectura automática: para este juego se requiere jugar con toda la imaginación del grupo, para lo cual el acompañante les guía a que se imaginen en una biblioteca, que piensen que ellos son lectores que van a leer en voz alta un libro inexistente. El acompañante hace pasar a uno por uno y les dirige: “a tu derecha hay un fichero; busca la sección de novelas de terror. El libro está en el estante de la mitad. Es el de cubierta negra con letras doradas, ábrelo en la pág, 123, en el segundo párrafo el autor comienza a describir la aparición del duende. Léenos ese párrafo, etc”. Cabe anotar que el acompañante debe improvisar cada vez algo diferente.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>		Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: triangulo, trompe

Encuentro 11

Actividad	Objetivos
<p>La ducha Se trata de imaginar que nos despertamos, adormecidos, bostezamos, nos estiramos y finalmente nos levantamos. Nos dirigimos pesadamente a la ducha y entramos en ella. Cada uno se frota así mismo como si se estuviera duchando. La acompañante va marcando la temperatura del agua de menos a más fría con los números del uno al diez. Los niños deben seguir duchándose sintiendo ese cambio gradual de temperatura. En el punto máximo de frío (diez) la ducha pasa a ser colectiva, teniendo que frotarse unos a otros. Una pauta importante de este juego es sacar la voz, cantar, gritar o exclamar.</p> <p>Historia de retazos: el grupo se sienta en círculo y entre todos establecen un ritmo regular con las palmas o con un efecto de sonido, más bien lento. Se trata de armar una historia entre todos. Cada jugador dice una palabra a su turno y manteniéndose con el ritmo. El jugador que termina (puede decir hasta tres palabras) señala al que debe seguir. El que pierda el ritmo o no entre cuando se le haya dado el pie queda descalificado. A medida que van saliendo los jugadores se va acelerando el ritmo.</p> <p>Sueño guiado: Se divide el grupo por parejas, un niño se acuesta en el suelo boca arriba y se relaja. Su compañero lo interroga acerca de lo que este imaginando en el momento. También</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la .fluidez, • Ejercitar flexibilidad • Motivar el pensamiento divergente. • Motivar originalidad • Motivar la autonomía • Desarrollar la expresión corporal • Ejercitar la comunicación no verbal. • Ejercitar la imitación de personajes.

puede sugerirle cosas y ambientar con ruidos y sonidos la historia que va contando el que está soñando. Luego se intercambian los roles.

Propuesta libre El acompañante pide al grupo que proponga un juego en el que todos participen activamente.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Asimilación de ideas divergentes.</i>	Participación y cooperación activa en los juegos.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Ejecución de las actividades de manera rápida y oportuna.</i>	Rapidez en las respuestas que cada juego requiere	Físicos: Aula de trabajo en grupo
<i>Independencia de juicio de los jugadores</i>		Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: pandeiro, flauta de embolo, trompe, triangulo.

Resultados fase 1

Esta fase constó de once encuentros durante los cuales se pretendió ejercitar en los niños habilidades y destrezas tanto físicas como cognitivas, entre las que se encuentran la expresión corporal, comunicación no verbal, imitación de personajes, ejercitar aspectos como la fluidez, flexibilidad, pensamiento divergente, originalidad, autonomía, indispensables para el desarrollo de una mente creativa.

- La investigadora se estableció como una acompañante de la experiencia mas no como figura de poder.
- Se estableció un espacio extra cotidiano.
- Se estableció una lógica de juego en donde no hubo ganadores ni perdedores, solo individuos diferentes que buscaban algo común.
- Se motivó la libre expresión
- Se ejercitó aspectos de la creatividad como fluidez, flexibilidad, pensamiento divergente, originalidad, autonomía mediante el juego teatral clown.

- Se redujo la timidez
- Se redujo la frustración del grupo.
- Se redujo la competición grupal.
- Se fomentó la cooperación grupal.

Fase 2: ¡Tierra a la vistaaa!

Esta fase consiste en encontrar el fruto de la creatividad e improvisación que ofrecen los juegos, por tanto requiere de gran pericia y atención por parte del acompañante, pues debe por un lado dejar que los niños sean los creadores de su proceso, pero por otro lado le exige, el recordarles elementos de encuentros anteriores que pueden enriquecer al producto que se gesta durante este periodo.

Objetivo general

Gestar una propuesta colectiva que se constituya como producto de la creatividad de los niños.

Encuentro 12

Actividad	Objetivos
<p>Fantaseando con objetos: El acompañante selecciona con anticipación una serie de objetos con texturas y formas sugestivas que pueden ser juguetes, adornos, etc. (caballito de mar, pluma, piedra, barquito entre una botella, monstruo, llave, tierra, cofre, máscara, instrumento musical etc). Los tiene escondidos en un caja.</p> <p>A continuación el grupo se sienta en círculo con los ojos vendados y las manos atrás. Silencio. El acompañante coloca un objeto en las manos de cada niño. El objetivo para cada niño no es adivinar cual es el objeto, sino familiarizarse con él a través de sus manos, sentir su textura, temperatura, imaginar su color, y características y dejar que el objeto le sugiera una cosa durante 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir una historia elaborada que sea producto de los ejercicios de la etapa anterior. • Retomar elementos de juegos anteriores propuestos por los niños. • Ejercitar la elaboración de un producto. • Fomentar la cooperación Grupal. • Ejercitar la resolución de problemas.

minutos.

En cuanto los niños hayan explorado su objeto, el acompañante indica que cada uno debe pasar su objeto al compañero de la derecha. Así los objetos comienzan a rotar por el círculo. Cada niño recibe un objeto nuevo, lo examina rápidamente y lo pasa. Cuando sientan que han vuelto a sus manos los objetos iniciales, se detiene la rotación.

Ahora dejan los objetos en el suelo y el acompañante los tapa con una tela, los niños se quitan las vendas y cada uno cuenta al grupo que objeto tiene, cuáles son sus características, su uso, su color, y lo que el objeto le sugiere, etc. Cuando haya terminado la descripción el acompañante le da su objeto, lo muestra al grupo para que todos constaten la descripción y lo tiene en sus manos.

Cuando todos los objetos han sido descritos un voluntario inicia una fabulación (a la manera como los niños juegan a los carros o los muñecos). Aquí el acompañante debe tener lista la grabadora de sonido para registrar todo lo que digan los niños. Una vez que inicia el primer niño todos deben estar listos con sus objetos para intervenir ya sea porque la narración del anterior le proporciona la oportunidad o porque al niño anterior se le acabó la cuerda. El primer niño debe iniciar diciendo “había una vez...” y cada niño sucesivo debe iniciar diciendo “entonces...”. Mientras habla el niño va moviendo su objeto dentro del círculo,

creando ambientes o espacios necesarios.

Los niños pueden volver a intervenir con su propio objeto o con los de los demás, tratando siempre de retomar las contribuciones de los demás para atar cabos.

Cuando todos los objetos hayan sido usados, el grupo recapitula el material para la fábula. El grupo escucha la grabación.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Facilidad en improvisación de historias.</i>	Contar con una historia que tenga un inicio un nudo y un final, contada por los mismos niños.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Desempeño con mayor fluidez, flexibilidad, originalidad, divergencia.</i>	Encontrar elementos que enriquezcan la historia, en juegos anteriormente propuestos por los niños	Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, grabadora de sonido, cámara digital. Otros: objetos de diversas textura, colores y tamaños,

Encuentro 13

Actividad	Objetivos
<p>Vamos dándole forma: En este encuentro deben estar todos muy atentos, pues la historia ya debe ir tomando forma.</p> <p>Se retoma el encuentro anterior escuchando nuevamente la grabación de la historia que todos crearon. Según la cantidad de niños, el acompañante dividirá el grupo en dos o tres equipos y cada equipo preparará su propia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construir una historia elaborada que sea producto de los ejercicios de la etapa anterior. • Retomar elementos de juegos anteriores propuestos por los niños. • Ejercitar la elaboración de

versión improvisada de la fábula. escogen QUIÉN es quièn, DÒNDE están, QUÉ están haciendo, mientras el acompañante graba las versiones.

Entre todos deben ahora pensar cuál es la versión que más les gusta, aunque también se puede hacer un collage de las versiones y dejar una sola.

En este punto se tiene un libreto de montaje interesante, pues el acompañante no es un dramaturgo que se sienta a concebir en su cabeza una historia, sino que recoge a modo de escribano lo que ya se ha escrito en ese espacio extra cotidiano con plumas vivientes y pensantes.

El acompañante debe ahora con todo el material existente darle forma y para ello resulta interesante retomar juegos anteriores.

un producto.

- Fomentar la cooperación Grupal.
- Ejercitar la resolución de problemas.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Facilidad en improvisación de historias.</i>	Contar con una historia que tenga un inicio un nudo y	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Desempeño con mayor fluidez, flexibilidad, originalidad, divergencia</i>	un final, contada por los mismos niños. Libreto de la historia.	Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital. Otros: flauta de embolo

Resultados fase 2

Esta fase consistió en encontrar el fruto de la creatividad e improvisación que ofrecen los juegos, por tanto requirió de gran pericia y atención por parte de la investigadora, pues debió por un lado dejar que los niños sean los creadores de su proceso, pero por

otro lado le exigió, el recordarles elementos de encuentros anteriores que enriquecieron al producto que se gestó durante este periodo.

- Se fomentó la cooperación grupal.
- Se motivó la libre expresión
- Se estableció un espacio extra cotidiano.
- Se encontró una propuesta creativa colectiva
- Se fomentó el empoderamiento de los niños en cuanto a sus habilidades y destrezas tanto físicas y cognitivas.

Fase 3: ¡Encontramos un buen lugar!

Durante esta fase es importante pensar en que no hay porque preocuparse tanto por el contenido de la historia, pues el contenido es inherente al juego mismo y las reglas del juego lo moldean; cuando los niños se empeñan por jugar con las reglas desnudan su interior. Por lo tanto es importante que los niños se mantengan libres de responsabilidad por el material que se produjo en los juegos. Para crear un clima de libertad el acompañante debe tratar el material que se produzca como normal y corriente, sin importar que tan alarmante pueda parecerle o si dicho material comparte o no sus propios criterios.

Objetivo general

Identificar elementos que enriquezcan el producto de la creatividad, por medio del compromiso y colaboración del grupo.

Encuentro 14

Actividad	Objetivos
<p>Establecer QUIÉN: cada niño escogerá un personaje, en caso de haber varios aspirantes al mismo papel, se hará un pequeño casting en que los otros niños definirán quien lo interpretó mejor. Ya establecidos los personajes, cada uno buscará un espacio para responder a la pregunta quien es ese personaje, cuantos años tiene, de donde viene, para donde va, como es su carácter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la elaboración del producto creativo. • Emplear fluidez, flexibilidad, autonomía, originalidad, en la construcción de personajes. • Ejercitar la resolución de problemas.

(gruñón, amigable, inquieto, tímido etc).

Luego sentados en círculo cada uno responderá a la preguntas.

Ahora bien, la idea de este programa es la de trabajar el teatro basándose en ejercicios de clown, por lo cual cave aclarar que el clown es un personaje que habla muy poco y que comunica con su cuerpo. Por lo anterior resulta importante que el acompañante proponga a los niños que en soledad busquen lo mas corporal de su personaje. Ahora el acompañante les pide que a solas encuentren la corporeidad del personaje: gestos, modo de caminar, etc.

Finalmente cada uno presentará a su personaje con los movimientos encontrados.

- Fomentar la cooperación Grupal.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Caracterización de personajes.</i>	<i>de</i> Libreto de actores listo para el montaje.	<p>Humanos: Acompañante y niños de tercer grado</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.</p> <p>Otros: trompe</p>

Encuentro 15

Actividad	Objetivos
Retomar las propuestas libres: Con todo el	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la elaboración del

material que hasta ahora se dispone, se puede mejorar la historia por medio de la rememoración de los juegos libres que los niños propusieron en la primera fase, retomando elementos que puedan enriquecer a la historia resultante del juego anterior.

Para esta sesión es importante trabajar con música dejando que los niños escojan las piezas indicadas para cada escena

producto creativo.

- Emplear fluidez, flexibilidad, autonomía, originalidad, en la construcción de personajes.
- Ejercitar la resolución de problemas.
- Fomentar la cooperación Grupal.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Incorporar juegos de la primer fase en la historia, de tal manera que la enriquezcan.</i>	Encontrar elementos que enriquezcan la historia, en juegos anteriormente propuestos por los niños	<p>Humanos: Acompañante y niños de tercer grado</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.</p>

Encuentro 16

Actividad	Objetivos
<p>Como nos vestiremos ¡Cada niño deberá pensar en cómo se verá su personaje caracterizado en su atuendo. Para ello es indispensable recurrir a la flexibilidad, pues en centro educativos de bajos recursos económicos es imposible el patrocinio de la escuela o muchas veces de lo padres, para lo cual se puede pensar en el reciclaje.</p> <p>No obstante el acompañante debe afianzar en los niños la idea de que el personaje es por su comportamiento frente al público, mas no por su</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la elaboración del producto creativo. • Emplear fluidez, flexibilidad, autonomía, originalidad, en la construcción de personajes. • Ejercitar la resolución de problemas. • Fomentar la cooperación • Grupal

vestuario.

Como disponemos del espacio; Se trata de poner en escena la historia buscando tener un plano general de todo o sea donde va cada actor, en que momento, que hará etc.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Incorporar juegos de la primer fase en la historia, de tal manera que la enriquezcan.</i>	Encontrar elementos que enriquezcan la historia, en juegos anteriormente propuestos por los niños	<p>Humanos: Acompañante y niño0s de tercer grado</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.</p> <p>Otros: Efectos de sonido</p>

Encuentro 17

Actividad	Objetivos
<p>Hasta ahora qué tenemos ; Durante este encuentro se pretende retomar todo lo que se tiene de manera estructurada. Aquí es importante que el acompañante sea bastante organizado y despierto para no olvidar ningún detalle en cuanto a cada personaje (vestuario, música, escenas), El acompañante debe ayudar a estructurar la presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la elaboración del producto creativo. • Emplear fluidez, flexibilidad, autonomía, originalidad, en la construcción de personajes. • Ejercitar la resolución de problemas. • Fomentar la cooperación Grupal

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Incorporar juegos de la</i>	Encontrar elementos que	Humanos: Acompañante y

<p><i>primera fase en la historia, de tal manera que la enriquezcan.</i></p>	<p>enriquezcan la historia, en juegos anteriormente propuestos por los niños</p>	<p>niños de tercer grado</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.</p>
--	--	--

Resultados fase 3

Durante esta fase fue importante pensar en que no hay porque preocuparse tanto por el contenido de la historia, pues el contenido es inherente al juego mismo y las reglas del juego lo moldean. Por lo tanto fue importante que los niños se mantuvieran libres de responsabilidad por el material que se produjo en los juegos. Para crear un clima de libertad la investigadora tuvo que tratar el material que se produjo como normal y corriente, sin importar que tan alarmante pudiera parecerle o si dicho material compartía o no sus propios criterios.

- Se fomentó la cooperación grupal.
- Se estableció un espacio extra cotidiano.
- Se motivó la libre expresión
- Se recordó elementos trabajados en encuentros anteriores.
- No se centró la atención sobre lo apremiante del resultado sino sobre la importancia de vivenciar el proceso creativo como tal.

Fase 4: ¡Compartamos nuestra alegría de crear jugando!

En esta fase los niños están listos para abordar un personaje pues han debido involucrarse con la resolución de los problemas planteados por cada ejercicio, se han relacionado con los otros niños y con el entorno, porque han tenido un manejo conciente de su cuerpo, respondiendo realmente en su compromiso con el juego a su realidad cotidiana. Esta fase pretende en dos encuentros dar los últimos toques al producto del ejercicio creativo, para en el encuentro final mostrar ante un público su creación y de esta manera cerrar con el objetivo general e esta investigación haciendo que los niños se sientan autores y actores de esta experiencia.

Objetivo general

Culminar el proceso creativo mediante una muestra del producto del ante un público.

Encuentro 18

Actividad	Objetivos	
<p>Repasemos ; El acompañante guía un repaso general de la historia con la música, el vestuario y haciendo hincapié en los detalles que no se pueden olvidar.</p> <p>Es importante que el acompañante invite a los niños a sentirse tranquilos, a disfrutar de la muestra tal y como lo hicieron durante el proceso creativo, porque si bien es algo de lo que deben sentirse orgullosos, pues es el fruto de su creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la memoria cognitiva y corporal. • Fomentar la cooperación Grupal • Consolidar el proceso creativo. 	
Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Introducción del grupo en el espacio escénico.</i>	Participación activa de los niños.	Humanos: Acompañante y niños de tercer grado
<i>Tener una historia creada colectivamente que puede ser repasada para presentar.</i>	Observar toda la muestra teatral armada. Cada niño sabe lo que tiene que hacer en su debido momento.	Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.

Encuentro 19

Actividad	Objetivos	
<p>Repasemos ; Se tiene en cuenta el encuentro anterior y se realiza el repaso de general de la historia enriqueciendo y aportando en las debilidades tenga la presentación de la muestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar la memoria cognitiva y corporal. • Fomentar la cooperación Grupal 	
Logros	Indicadores de logro	Recursos
<i>Introducción del grupo en el</i>	Participación activa de los	Humanos: Acompañante y

<i>espacio escénico.</i>	niños.	niños de tercer grado
<i>Tener una historia creada colectivamente que puede ser repasada para presentar.</i>	Observar toda la muestra teatral armada. Cada niño sabe lo que tiene que hacer en cu debido momento.	Físicos: Aula de trabajo en grupo Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital.

Encuentro 20

Actividad	Objetivos
<p>Mostremos nuestra creación ; Se sugiere estar en el sitio de la presentación mínimo con una hora de anticipación para organizar cada cosa en su sitio y prever si algo falta.</p> <p>Nuevamente las palabras del acompañante brindan seguridad a los niños que muchas veces se estrenan en el mundo del teatro. Lo importante es hacerles sentir que son muy capaces porque es de ellos el mérito del trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar la muestra teatral como resultado del ejercicio creativo. • Disfrutar de la muestra, tanto como se disfruto el proceso en la sala. • Fomentar la cooperación Grupal.

Logros	Indicadores de logro	Recursos
<p><i>El que los niños sean los gestores de su proceso creativo.</i></p> <p><i>Mostrar la culminación de un proceso, en este caso creativo.</i></p> <p><i>Empoderar a los niños en la creatividad, de tal manera que ellos ya saben que pueden lograr lo que deseen.</i></p>	<p>Muestra teatral ante un público.</p> <p>Congratulaciones de los espectadores.</p> <p>Verbalizaciones de los niños acerca de la muestra.</p> <p>Entusiasmo de los niños durante y después de la muestra.</p>	<p>Humanos: Acompañante y niños de tercer grado</p> <p>Físicos: Aula de trabajo en grupo</p> <p>Técnicos: Diario de campo, grabadora de CD, cámara digital, cámara de video.</p>

Resultados fase 4

En esta fase los niños estuvieron listos para abordar un personaje pues se habían involucrado con la resolución de los problemas planteados por cada ejercicio, habían sabido relacionarse con los otros niños y con el entorno, habían tenido un manejo conciente de su cuerpo, respondiendo realmente en su compromiso con el juego a su realidad cotidiana. Esta fase pretendió en dos encuentros dar los últimos toques al producto del ejercicio creativo, para en el encuentro final mostrar ante un público su creación y de esta manera cerrar con el objetivo general e esta investigación haciendo que los niños se sientan autores y actores de esta experiencia.

- Se fomentó la cooperación grupal.
- Se estableció un espacio extra cotidiano.
- Se motivó la libre expresión
- Se motivó la seguridad y confianza en si mismos.
- Se encontró colectivamente la mejor manera de mostrar el producto creativo.
- Se presentó ante la comunidad educativa su creación colectiva como un logro del trabajo en equipo.
- Se atravesó el proceso creativo satisfactoriamente.

El programa expuesto anteriormente es el fruto de la identificación de las debilidades que de acuerdo con el análisis DOFA presentaron los docentes en la utilización de herramientas psicopedagógicas que promovieran la creatividad, por tanto y siendo consecuentes con ello, se ideó este programa buscando colmar las expectativas creativas de los niños de tercero de primaria de la institución Joaquín María Pérez, brindándoles la oportunidad de vivenciar el proceso creativo.

Este momento investigativo tomó dos semanas en las cuales se investigó bibliografía referente al teatro y al clown buscando juegos que ejercitaran cada componente de la creatividad (fluidez, flexibilidad, pensamiento divergente, originalidad, autonomía). Fue un trabajo bastante interesante, pues se pudo constatar que la creatividad esta inmersa en el teatro clown, pues al trabajar desde la improvisación esta en constante ejercitación de sus componentes.

Por otro lado en el trabajo de construcción del programa, se tuvo siempre en cuenta los parámetros de la creatividad (persona, contexto, proceso y producto) de los cuales

es pertinente hablar en cuanto a cómo se los tuvo en cuenta durante este momento investigativo.

Por tanto, en lo concerniente a la persona se partió de la premisa que todos tienen la capacidad de crear algo nuevo, por tanto es solo cuestión de brindar la posibilidad para ello, en este caso el programa pretendió que cada participante aporte elementos desde su cotidiano vivir que enriquezcan la creación colectiva.

Al trabajar el tema del contexto se tuvo en cuenta la cuestión de que el contexto brinda posibilidades de crear algo para lo cual el programa estableció un espacio, en este caso extra cotidiano en donde fue posible encontrar muchas posibilidades de llegar a la creación.

Ahora bien, al hablar de proceso se tuvo la idea de realizar el programa siguiendo las 4 fases que implican todo proceso creativo: (inundación, incubación, iluminación, verificación) haciendo que cada fase cumpla con los requerimientos indispensables para obtener un producto creativo. Lo anterior es de gran importancia para la investigación, porque le da validez en el sentido de que el programa por sí solo responde a las expectativas de la investigación.

En cuanto al producto es importante aclarar que el trabajo creativo no se centró en el obtener un resultado muy elaborado, sino en el explorar con los niños todo el proceso llevándolos a sentirse causa de su experiencia, de su sentir, más no efecto del sentir de otro como lo muestra el cuento de la rosa roja y el tallo verde.

Al preguntar ¿Qué aportó la creatividad a la psicología educativa? Se encontró que la creatividad aportó algunos elementos como la oportunidad de vivenciar la labor educativa desde nuevas perspectivas lo cual enriquece el ejercicio del docente y se ve fructificado en los alumnos.

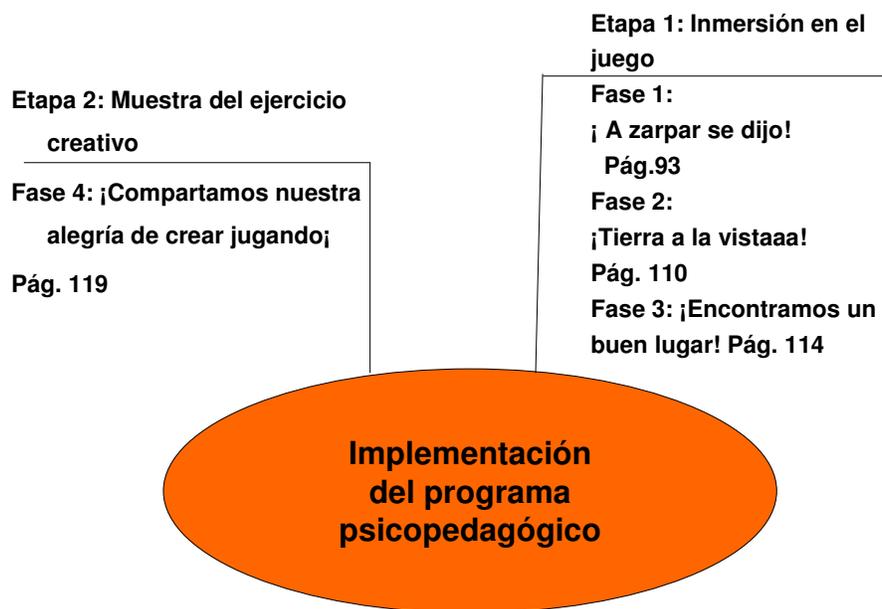
Si bien, la función del clown es la de divertir se logró que el juego estuviera inmerso en cada ejercicio de los escogidos para la construcción del programa psicopedagógico. El clown se articuló muy bien con el juego para la construcción de este programa psicopedagógico porque como se verá en el momento tres el programa cumplió con su cometido: crear jugando.

Fue enriquecedor el trabajar con juegos de teatro clown porque al estar basados en la improvisación tenían todo para ejercitar cada componente que requiere un acto creativo.

Para responder a la pregunta ¿Qué aporte hacen el teatro y el clown a la psicología educativa? Se puede afirmar que aportaron nuevas formas de interacción, comunicación, aprendizaje, nuevas lecturas de la realidad, posibilidades de crear, pero fundamentalmente el aporte está en la reconceptualización de las herramientas psicopedagógicas utilizadas en la actualidad.

Se encontró que el teatro y el clown están bastante relacionados con el ámbito educativo, pues clown es sinónimo de juego, alegría, creatividad por lo tanto es bien recibido por los niños. Por otra parte, el teatro era considerado por los docentes como parte importante dentro del quehacer pedagógico, con esta propuesta se logra dar una mirada acerca de cómo trabajar con el teatro en el aula escolar.

A continuación se presenta un esquema mental que permite visualizar el momento 3 de la investigación referente a la implementación del programa psicopedagógico.



Esquema mental 6. Implementación del programa psicopedagógico

Momento 3

Implementación del programa psicopedagógico

Etapa 1: Inmersión en el juego Esta etapa consistió en la implementación del programa psicopedagógico. El objetivo principal de esta etapa, fue validar el programa

psicopedagógico mediante el facilitar el desarrollo la creatividad en los niños, de tal manera que se llegó al ejercicio de la creación colectiva de una pieza teatral.

Etapas 2: Muestra del ejercicio creativo Fue un gran logro el presentar ante toda la comunidad educativa de la institución Joaquín María Pérez, una pieza teatral creada por el grupo como parte del ejercicio creativo.

Categoría deductiva 3

Implementación de herramienta psicopedagógica

objetivo	subcategoría	Preguntas orientadoras	Técnica
<i>Implementar el programa psicopedagógico o basado en el juego teatral clown con los niños de grado tercero de la institución Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto.</i>	Juego libre basado en el clown	¿Cómo reaccionan los niños ante la posibilidad de proponer libremente juegos?	Observación participante: Esta técnica fue muy clave para este momento investigativo, porque acepta material no estructurado lo cual fue propicio para investigaciones de corte cualitativo como esta; además fue a través de esta técnica que se pudo registrar la implementación del programa psicopedagógico.
		¿Cómo reaccionan los niños ante los ejercicios teatrales?	
		¿Qué aporta el juego libre en el aula escolar?	
		¿Cómo vivencian los niños el juego libre desde el espacio académico?	
	Frustración y Competición	¿En los juegos, se frustran con facilidad los niños?	
		¿En los juegos compiten con regularidad los niños?	
		¿Los juegos teatrales clown reducen la frustración y competición en los niños?	
	Cooperación	¿De qué manera?	
		¿Durante los juegos, los niños son cooperadores entre sí?	

	¿los juegos teatrales clown fomentan la cooperación de los niños? ¿De qué manera?
Proceso creativo	¿Los juegos teatrales clown facilitan el proceso creativo? ¿Cómo encaran los niños el proceso creativo? ¿Qué elementos nuevos genera el juego teatral clown? ¿Qué factores externos intervienen en el proceso creativo?

La implementación del programa psicopedagógico se llevó a cabo durante el espacio asignado para la clase de educación física y tuvo una duración de ocho semanas.

Cabe aclarar que la investigadora desde un inicio se mostró ante los niños como una acompañante de la experiencia creativa, mas no como una figura de poder, lo que implicó que se sintieran mas libres de expresarse.

Los niños por su parte entraron rápidamente en conexión con el trabajo lúdico reaccionando de forma abierta ante la posibilidad de proponer juegos. Usualmente proponían juegos en los que imperaba la fantasía como los juegos relacionados con las leyendas de terror y misterio.

En un inicio de la implementación del programa, algunos niños reaccionaron ante los ejercicios teatrales de manera abierta aceptando rápidamente las dinámicas lúdicas; por su parte otros niños reaccionaron tímidamente sintiéndose cohibidos por la mirada de sus compañeros.

Al hablar de juego libre en el aula escolar se puede afirmar que establece una atmósfera que posibilita el proceso creativo, pues corta con los esquemas establecidos

como con la rigidez disciplinaria. Por otra parte hace que los niños se sientan cómodos y cercanos a proponer nuevas ideas.

Esto lleva a los niños a vivenciar el juego libre en el espacio académico de manera abierta, encontrando que si bien las reglas no son las mismas de la cotidianidad escolar, también pueden llegar a acuerdos con el acompañante de la experiencia. Acerca de la manera de conducir el proceso creativo. El juego libre en estas circunstancias se convierte en un elemento importante que llevó a los niños a experimentar un espacio extra cotidiano, espacio en el cual existe el despojo de las reglas cotidianas para entrar en una dinámica de construcción colectiva desde lo particular de cada participante.

Fue de gran importancia hallar que los niños respondían mejor al juego libre conforme se ejercitaba la capacidad creadora, encontrando que en la primera fase del programa, a partir del encuentro cuatro, los niños ya no proponían juegos cotidianos, sino más bien tenían la capacidad de crear nuevas dinámicas lúdicas.

Al adentrarse mas en el juego se pudo observar que durante la primera fase del programa, los niños tenían la tendencia a frustrarse fácilmente ante la mirada de sus compañeros, como también se encontró que tenían la tendencia de competir con mayor regularidad ante lo cual se halló que los juegos teatrales clown ayudaban a reducir la frustración y competición de los niños, porque mediante una lógica de juego en la que no hay mejores ni peores sino individuos diferentes con habilidades y potencialidades los niños se sintieron en la libertad de expresarse sin temores al rechazo o a la burla.

En cuanto a la burla pudo observarse que al inicio del proceso en la fase uno, los niños tendían fácilmente a caer e esta actitud para lo cual la investigadora tuvo que intervenir aclarando la lógica del proceso. Esto fue captado con aceptación por parte de los niños quienes redujeron esta actitud de manera substancial.

A partir de la fase dos en adelante, se pudo observar que entrados en esta lógica de juego comenzaba a fluir la cooperación grupal, con lo cual se puede afirmar que los juegos teatrales basados en el clown si fomentan la cooperación de grupo porque en estas dinámicas ya no se juega por intereses particulares sino grupales, en este caso la creación de una propuesta teatral colectiva que si bien es una, no es posible sin cada individuo que la conforma.

Al hablar de proceso creativo se pudo encontrar que los juegos teatrales clown facilitan el proceso creativo porque trabajan con una herramienta poderosa en este caso: la improvisación, la cual permite tener una apertura total a lo nuevo y busca siempre crear situaciones al instante de juego, valiéndose de los aspectos de la creatividad para lograr su fin.

Ante esto, cada individuo reaccionó de diversas maneras; para algunos resultaba fácil improvisar y para otros era complicado pero intentaron se encontraron capaces de ello lo cual resultó beneficioso en su proceso vital.

El hecho de que los niños encaren un proceso creativo, conlleva a dos situaciones: primero, los niños no estaban preparados para asumir tal actividad, porque tenían la tendencia de seguir a otro, en este caso los docentes, tal como lo muestra el cuento de la rosa roja y el tallo verde, por lo cual en un comienzo les resultaba difícil proponer algo nuevo. Segundo, esta el hecho de que cuando los niños se apropian de su proceso creativo, toman una actitud de confianza, seguridad y empoderamiento entendido esto último como la capacidad de apropiarse de un concepto y llevarlo a la práctica. Lo anterior es lo que finalmente los lleva a ser un equipo que unido trabaja por algo común.

Cabe resaltar que al ser el proceso guiado por juegos teatrales clown, los cuales trabajan fundamentalmente con el lenguaje corporal, ocasionaron que la propuesta creativa fuera básicamente gestual. Dicha propuesta tenía un argumento basado en la ecología, propendiendo al respeto y amor por la naturaleza.

Ahondando mas ello se encontró que por esos días los niños venían trabajando temáticas ecológicas en la clase de ciencias sociales lo cual afloró en el espacio extra cotidiano del juego. Lo anterior sustenta la manera cómo puede ser aprovechada la creatividad en el aula escolar, porque como se puede observar ningún tema del pensum académico pasa inadvertido para los niños que últimamente sacan provecho de lo que mas les llama la atención.

Finalmente cabe resaltar que la motivación que la investigadora imprimió a su trabajo, fue un factor determinante que llevó los niños a recorrer este proceso creativo en aras de obtener un resultado del que los todos se sintieron conformes.

Ahora bien, hilando la información, es pertinente presentar a continuación el apartado e las discusiones el cual hizo parte del momento investigativo 4.

ANALISIS Y DISCUSIONES

Momento 4

Resulta interesante dialogar acerca de los hallazgos más importantes dentro de una investigación, por cuanto se responde a los interrogantes planteados en las hipótesis de partida, la manera en que los fenómenos o procesos observados se explican desde determinados marcos teóricos, las discrepancias y coincidencias respecto a estudios similares, la forma en que los resultados del estudio contribuyen a incrementar el conocimiento sobre el tipo de realidades estudiadas tal y como lo establecen Rodríguez, Gil, García (1996).

Esta sección se trabajó con base en los resultados expuestos anteriormente, por lo tanto seguirán el orden de las categorías deductivas para dar una mayor claridad sobre la discusión e interpretación de los datos hallados.

Se puede afirmar que al realizar una exploración del desarrollo de la creatividad en niños mediante el diseño e implementación de un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown; resultó bastante enriquecedor tanto para la psicología como para la pedagogía y el arte teatral porque se pudo encontrar en el juego teatral clown, una buena herramienta psicopedagógica que facilitó la labor creativa, pero para entender mejor este planteamiento partamos desde los hallazgos iniciales de esta investigación.

Como primera medida es importante resaltar que esta pregunta de investigación surge del deseo de la investigadora de explorar un puente entre la Psicología y el Arte que si bien ya ha sido recorrido por otros, se pretendió investigarlo desde la Psicología Educativa y el teatro del clown encontrando, respuestas bastante interesantes como para continuar este trabajo durante el ejercicio profesional.

Al analizar los hallazgos de el momento 1, se establece que es importante instituir en la escuela un puente entre asignatura y creatividad que impregne todo el currículo, de acuerdo con el planteamiento de Guerrero, (2001), pues los datos arrojados por los docentes sobre la manera de llegar creativamente a sus alumnos indican que a los docentes les parece interesante encarar su trabajo pedagógico con creatividad y más aún desde el teatro, pero manejan otros conceptos de creatividad y del teatro, y/o carecen de elementos suficientes para lograr resultados creativos, por tanto esta

propuesta investigativa estuvo destinada a apoyar la labor del docente, mostrando que es posible ser creativo a través del juego teatral.

La creatividad debe ser algo que comience por el docente, lo cual coincide con la afirmación de Guilford (1980) en el apartado acerca de creatividad y educación, afirmativamente resulta indispensable para el trabajo educativo partir de la creatividad, comenzando por los docentes, pues por ejemplo al hablar de material didáctico se encontró que al no disponer la institución de recursos económicos, se ve afectado por ende el material didáctico; no obstante aquí se puede hacer perfecto uso de la creatividad diligenciando y buscando recursos que no impliquen siempre un costo económico que es en parte lo que se logró en la implementación de este programa

Entonces es pertinente aseverar según la experiencia investigativa que el docente de hoy tiene la necesidad y el desafío de cambiar tal y como la afirma Cava (2004), porque actualmente la infancia y adolescencia presentan otras necesidades e intereses, ya que el contexto actual difiere mucho del contexto más reciente, debido a que el nuevo orden mundial así lo dispone.

Lo anterior deja abierta la posibilidad de preguntar sobre el proceso creativo en los docentes lo cual conduce a una nueva investigación sobre el tema.

Por otro lado es importante recalcar que los docentes de grado tercero especialmente, se encuentran en la labor de reforzar la lecto escritura en los niños, para lo cual se encontró que este trabajo aportó en ello porque el hecho de hacer expresar y comunicar al cuerpo ya es en si misma una forma de escribir y leer la realidad de cada individuo.

Al respecto se pudo establecer que esta forma de lecto escritura concuerda con el método global de lenguaje integral planteado por Quintanal, (2003), texto que no esta contemplado en el marco teórico por ser hallado después de la implementación, pero que inerva la investigación desde la manera de aprender a leer y a escribir la realidad a través de los cuerpos parlantes que siempre tendrán material del que tratar.

Dicho método toma como punto de partida el mensaje del texto y el medio por el cual el niño accede a él, En este método los aspectos fonológicos surgen por necesidad. El objetivo de este método es la comprensión del mensaje, para lo cual se basa en la globalidad comunicativa, siendo en este punto en el que el programa apoyó el ejercicio

lecto escritor de los niños porque a través del -cuerpo parlante- fue posible la comprensión de la lectura. Escribir mensajes corporales y/o leer mensajes del cuerpo de los otros, es inscribirse ya, en la globalidad comunicativa y por ende ganar habilidad ante el juego con el papel y el lápiz.

Y hablando del juego y del cómo lo utilizan los docentes en el aula escolar se puede afirmar que los docentes de grados tercero habitualmente lo utilizan bajo el criterio del sistema tradicional de enseñanza, o sea que se juega fuera del aula y en espacios como el de educación física, perdiendo así la posibilidad de combinar aprendizaje serio y diversión en donde concordando con Arteaga (2006) no hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

Si los docentes planifican conscientemente su trabajo se darían la oportunidad de aprender y divertirse a la par que cumplen con su labor, algo importante para ser tenido en cuenta en posteriores investigaciones.

En este sentido resulta indispensable que los docentes reconozcan la importancia de adoptar nuevas herramientas psicopedagógicas que conduzcan a un aprendizaje significativo en donde conforme con Ausubel y Cols (1982), al adquirir nuevos significados se refleja la consumación de un nuevo proceso de aprendizaje significativo, en este caso, este trabajo logró establecer un aprendizaje significativo en los niños, porque los condujo a adquirir nuevos significados, como palabras, gestos, emociones que luego fueron reproducidos por cada uno en su forma particular de ver y sentir el mundo.

Al adoptar los docentes nuevas herramientas psicopedagógicas no vendría mal adoptar la pedagogía del placer que propone Jara (2000), “elaboremos y practiquemos la pedagogía del placer, no se trata de afrontar el trabajo como si fuera una cuestión de éxitos o fracasos, sino de trasladar la idea de que no hay ninguna propuesta difícil sino apasionante” lo cual lleva a pensar en el juego bien planificado que le permita al docente la integración de los contenidos de las diversas áreas, accediendo al tejido de los ejes transversales del currículo de manera armoniosa y placentera tal como lo muestra Cañeque (1993), a través de estrategias que tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades planificadas que se basan fundamentalmente en la lúdica para lograr su objetivo: crear jugando.

Estas palabras conllevan a hablar del momento de la construcción de la herramienta psicopedagógica, que se convirtió en un juego complejo que requirió de mucha investigación porque primero es una temática poco tratada en el contexto regional nariñense y que por tanto no presenta mayores antecedentes y en menor grado bibliografía al respecto, con lo cual el trabajo adquiere un valor agregado: la persistencia de llevar a cabo el objetivo investigativo y esto es en si, parte de lo que implica encarar un proceso creativo, con lo cual este trabajo cumple cabalmente con su propósito.

La creatividad fue abordada en la construcción del programa psicopedagógico teniendo en cuenta los componentes y parámetros que hacen parte de ella, porque era importante dar cuenta de la creatividad a partir de ella misma.

De acuerdo con Cava (2004) en este momento investigativo se halló que la creatividad si es un proceso de interconexión de nuevas relaciones y proporciones donde es necesaria la flexibilidad tanto en las estructuras de pensamiento como en la percepción imaginativa que construye formas originales. Esto se ve reflejado en capacidad creadora de los niños, quienes aprovecharon esta oportunidad para dejar aflorar desde su cotidianidad su inventiva e imaginación. Con ello se puede observar el impacto que la investigación causó en los actores de la realidad, pues se logró cautivarlos y conducirlos a desarrollar un proceso creativo sin precedentes en el aula escolar.

Por tanto y siendo consecuentes con el planteamiento anterior vale la pena establecer que la repetición no permite un espacio para la creatividad, entonces los entrenamientos basados en la repetición de ejercicios no están en el mismo plano de la creatividad, sino que por el contrario están atrapándola.

No obstante se trabajó sobre juegos teatrales ya creados por otros, pero que al ejercitar aspectos de la creatividad como fluidez, flexibilidad, motivación, originalidad, etc, encontraron siempre respuestas diferentes de los participantes ya que estas provienen de la particularidad de cada individuo y del ambiente que se creó alrededor del grupo de trabajo, ambiente que siempre es diferente.

Al dividir el programa psicopedagógico en cuatro fases que si bien son las fases de todo proceso creativo, se consiguió dar mayor, consistencia, orden y validez al objetivo

propuesto para el programa que era el facilitar el desarrollo de la creatividad en los niños a través de la utilización del juego teatral clown,

Lo anterior llevó a coincidir con el aporte de Taylor (citado por Landau, 1987 p. 41) quien enfatiza que es necesario brindar la posibilidad de conformar un ambiente similar al del juego libre en el que los niños no se sientan observados ni evaluados, siendo esta la clave para el florecimiento de la creatividad.

Por tanto hubo la necesidad de ser cuidadosos en la construcción del programa buscando juegos teatrales clown que redujeran la frustración y la competición, pero que por el contrario facilitaran la cooperación y la comunicación. Lo anterior muestra el aporte que se hace desde la psicología educativa para el trabajo en el aula escolar.

En este sentido la técnica teatral del clown ofrece a la psicología de la creatividad muchos aportes, como el posibilitar la expresión y la comunicación humana más allá de la palabra, pues el cuerpo se convierte en un poderoso canal de expresión que escribe y lee realidades cotidianas por medio de la descarga de energías y emociones que al mismo tiempo les posibilita exteriorizarlas, conocerlas y comprenderlas para luego movilizarlas.

Además, el clown es definido como lenguaje universal, que en este caso permitió a los niños expresar su cotidianidad a través de la imaginación, con lo cual se encontró que el clown posibilita la expansión de la imaginación a la vez que permite aprender conceptos espontáneamente.

De esta manera se obtuvo que también es posible a través del clown conocer y cuestionar lo establecido, realizando de esta manera el ejercicio pleno de las inteligencias múltiples y por ende potenciando el desarrollo integral del ser humano.

Si bien Gardner (1994), establece que un individuo puede ser creativo en cualquier área, haciendo conexiones neuronales que intercomunican las inteligencias múltiples, en esta investigación se pudo corroborar tal afirmación, porque cuando se brindan las condiciones adecuadas, los individuos responden creativamente mostrando sus capacidades en las distintas inteligencias.

Si esto se tiene en cuenta en la labor del docente, se posibilita desarrollar y fortalecer en cada estudiante sus fortalezas intelectuales.

Otro punto importante a tener en cuenta es que al ser la *creatividad expresiva* el primer nivel para desarrollar una mente creadora, cabe decir que cualquier individuo puede ser creativo desde este nivel, porque implica un trabajo con el cuerpo y las emociones, donde prima el desarrollo de una idea original sin preocuparse por la calidad y donde no se requieren aptitudes especiales.

Por tanto resulta indispensable comenzar por desarrollar este tipo de creatividad, para así avanzar hacia los otros niveles creativos (creatividad emergente, creatividad innovadora, creatividad técnica, creatividad inventiva). No obstante, si se es creativo desde el cuerpo y las emociones, no implica tener que serlo en los niveles anteriormente mencionados.

Ahora bien, para lograr desarrollar la creatividad se había expuesto la importancia del espacio, que en este caso brindó a los niños la oportunidad de proponer juegos, con lo cual compartiendo con Cava (2004) la afirmación de que lo importante es dejar al niño que descubra a través de su juego cotidiano, el dominio de sí mismo, la seguridad, honradez, seguridad, reflexión, búsqueda de alternativas y soluciones, respeto por las reglas, curiosidad, imaginación, iniciativa, sentido común, pero sobre todo juego limpio sin trampas que llevó a la cooperación del grupo.

Todo esto se debió en gran medida al espacio extra cotidiano en el que todos pudieron ser ellos mismos de otro modo que en la cotidianidad con la plena seguridad de no sentirse juzgados por el otro. En este sentido es importante resaltar que los niños tuvieron gran aceptación por este espacio de trabajo en el que sabían podía proponer, expresar, canalizar, sus emociones libremente.

Lo anterior muestra la posibilidad de trasladar ese espacio extra cotidiano a la cotidianidad del aula de clase, a la cotidianidad de los procesos de enseñanza aprendizaje convirtiéndose esto en una innovación en el campo de la psicología educativa

Introduciéndose en el juego teatral clown, fue satisfactorio que los niños tuvieron gran aceptación por él, pues al sentirse en un espacio apropiado para el juego libre y con ejercicios que comprometían toda su corporalidad y cognición, podían abrirse a la creación. Los niños se sintieron identificados con el clown, porque es juguetón y transparente como su naturaleza infantil.

Por el contrario les mostró a los docentes ese “algo” que perdieron cuando se convirtieron en adultos serios y responsables de la sociedad, pero que pueden volver a ganar si se entregan a jugar sin restricciones.

La situación del juego teatral clown proporcionó a los niños estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, añadiéndole a esto la oportunidad que tuvieron de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente fue un poco exigente, no es amedrentadora, pues estuvo libre de presiones irrelevantes y permitió a los niños una interacción significativa dentro del entorno.

Al respecto cabe añadir que para los niños en etapa de formación, el juego tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como ejercicio físico y mental, como estímulo para el espíritu. Así el juego ocupa en la vida de los niños un lugar privilegiado porque es un medio de expresión y comunicación, por ende no debe ser considerado sólo como un pasatiempo o diversión, porque el juego se convierte en el aprendizaje para la vida.

Con lo anterior, vale la pena adentrarse a las implicaciones del juego en el aula escolar, encontrando que como propone Lázaro (1995), el juego se convierte en una estrategia de aprendizaje que ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría.

No obstante es importante aclarar que para alcanzar tal objetivo, es primordial el papel desempeñado por el docente o acompañante, quien debe convertirse en cómplice de la experiencia de juego enfatizando en su presencia/ausencia o sea que los niños saben que el adulto está, pero juegan como si no estuviera.

En este trabajo se confirmó que para llegar a este punto se requiere de cierto grado de desatención del acompañante en el sentido de aceptar que el juego escapa a lo previsto y que tiene sus propias reglas.

Al tener el juego sus propias reglas, se reafirmó que los niños las respetan y hacen valer, por tanto se puede afirmar que el papel de la educación actual estriba en conseguir que especialmente los niños lleguen a adquirir esa noción del límite entre lo que es juego y no lo es.

Si se entiende esa diferencia entonces se es capaz de reconocer al juego como parte importante de la vida y así podrán los niños llegar a considerarse como ciudadanos responsables con deberes y derechos en la sociedad a la cual están inscritos.

Con relación a lo anterior se pudo observar que cuando se establecen juegos con imposiciones coercitivas, o juegos con reglas no claras, pueden llevar que a los niños se las salten o a recurrir a las trampas, lo cual perjudicaría el alcance de lo propuesto anteriormente.

Según estas características, se puede afirmar que el juego teatral clown es un arte y que el arte es un juego, por ende si se llega a una evolución a través de estos procesos educativos otorgará a los participantes del juego, la capacidad de ser lúdicos y creativos en cualquier actividad elegida en la vida cotidiana tal como lo afirman Trueba y Cols (1991).

Por otra parte abordar la cuestión de frustración y competición en el juego infantil fue bastante interesante, porque permitió a través del clown vislumbrar otra perspectiva desde la cual los niños se aceptan y muestran como tal y aceptan a los otros.

No obstante, antes de iniciar la implementación del programa se pudo observar que en las actividades académicas diarias los niños frecuentemente compiten, lo cual es ejemplificado en el sistema de evaluación escolar y para no ir mas lejos, la sociedad actual plantea escenarios de competencia permanente en donde los individuos no tienen las herramientas adecuadas, pero sin embargo deben competir provocando la competencia desigual.

Con la implementación del programa psicopedagógico en este aspecto se buscó básicamente mostrarles a los niños otra manera de interactuar en donde no hubieran mejores ni peores, sino individuos singulares que comparten un juego. Esto produjo en efecto de bienestar en los niños, pues se sintieron libres de competir y libres de mostrarse como son.

En este punto se ratificó que en el aula escolar frecuentemente intervenían los factores que Goleman (2000) llamó "los asesinos de la creatividad" como a) la vigilancia u observación constante mientras trabajan, ahoga cualquier impulso creativo b) la evaluación persecutoria hace que los niños se preocupen más por la nota que por sentirse satisfechos de sus logros c) recompensas o premios en exceso privan del

placer de la actividad creativa d) la competencia extrema donde no se respetan los ritmos personales e) exceso de control: consignas cerradas donde cualquier originalidad es un error f) restricción de elecciones no fomenta la curiosidad ni la capacidad de libre elección; se debe apoyar los intereses personales.

Dichos factores son bellamente descritos en el cuento de la rosa roja y el tallo verde, cuento al que se le ha dado relevancia en esta investigación porque es una narración acerca de la creatividad que hace hincapié en el cómo todo niño es creativo por naturaleza, pero es el sistema tradicional el que corta cualquier impulso creativo.

¿Por qué esperar a que los niños sigan repitiendo esquemas y esperando una orden toda su vida?

En esta investigación se corroboró que se puede actuar efectivamente ahora, en pro de la creatividad tal y como actuó este programa psicopedagógico, el cual además encontró un espacio de juego cooperativo en donde los niños fueron concientes de experimentar un ambiente con tendencia a redefinir su concepto de competición y frustración, esto los puso bastante reflexivos, pues preguntaban a la investigadora sobre el por qué no debían competir, burlarse o criticar a sus compañeros y en lo que ella les aportaba en la importancia de la singularidad de cada uno, en la expresión de emociones y en la no comparación con el otro; esto fue asumido con bastante madurez por ellos.

A medida que transcurrió la implementación del programa se pudo observar que en la medida que no competían y se frustraban en menor grado, mejoraban en su auto estima, auto concepto y auto imagen, lo cual fue constatado en el desempeño de los juegos teatrales donde al pasar de los días se veían mas seguros, dispuestos y propositivos.

Esta actitud de los niños llevó a que se gestara, tal y como lo proponía el programa psicopedagógico: promover la cooperación grupal, la cual se pudo establecer como lo expresa Orlick (1986) teniendo en cuenta los cuatro componentes del juego cooperativo: aceptación, participación cooperación y diversión.

En primer lugar la aceptación se dio en la medida en que cada uno se aceptó y aceptó a los otros, esto se extendió hasta la aceptación de los juegos que se proponían o iban resultando; en este estado de aceptación se pudo establecer la improvisación que

es el resultado una la mente y cuerpo abiertos y dispuestos en este caso a jugar, a crear.

En segundo lugar la participación, cooperación y diversión se establecieron en la medida que la aceptación se proporcionaba, por lo tanto es pertinente afirmar que la aceptación es básica para que se instauren los otros componentes de la cooperación.

Al encontrar que los juegos teatrales clown reducen la frustración y la competencia y positivamente refuerzan la cooperación grupal, sería conveniente incluirlos en el currículo escolar, porque generan cualidades como la creatividad, el deseo e interés por aprender y participar, el respeto por los demás, el atender y cumplir reglas, el ser valorado por el grupo, al actuar con seguridad y comunicarse mejor, es decir expresar su pensamiento sin obstáculos innecesarios.

Lo anterior habla de la importancia de continuar trabajando bajo un clima que reduzca la frustración y competición y que por el contrario fomente la cooperación; en esta idea se encuentra afinidad con lo planteado por Lázaro (2005).

Todo lo anterior lleva a hablar del proceso creativo en si, el cual fue bastante interesante si se tiene en cuenta que los niños como gestores de juegos tienen la capacidad de improvisar con facilidad y especialmente al estar en la etapa de juegos de representación de personajes Russel (1970), se pudo constatar que efectivamente los niños representan con mayor fluidez personas, animales o cosas tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado la atención.

Aquí vale traer las palabras de Vigotsky (1987) acerca de la improvisación infantil: "Es por eso que los niños entienden mejor las piezas creadas e improvisadas por ellos mismos en el proceso de creación...estas piezas serán inevitablemente mas incoherentes y menos literarias que las piezas preparadas, escritas por escritores adultos, pero tendrán como ventaja el que surjan en el proceso de creación infantil. No debemos olvidar que la ley fundamental de la creación infantil consiste en que su valor hay que verlo como resultado en el propio proceso y no como producto de la creación". (p.62).

En cuanto al producto de la creatividad de los niños, se puede aseverar que si se centra demasiado en el producto, se reduce la capacidad creativa cortando posibilidades, por cuanto el producto debe tener lo indispensable para mostrarse, pero

es conveniente no reforzar demasiado los ensayos teatrales. Dicha afirmación coincide con la de Vigotsky.

Por tanto la importancia de esta investigación estuvo en cuanto se pudo experimentar con los niños un proceso creativo, teniendo en cuenta las implicaciones de este, más no en el producto final de la creación infantil.

Al respecto hay que reconocer que los niños respondieron positivamente ante el hecho de encarar un proceso creativo, porque mediante el transcurso del programa se apropiaban más de las implicaciones de la creatividad sintiéndolas como algo personal y precisamente a través del juego teatral los niños hicieron el descubrimiento cognitivo de sentirse “causa de”, manipulando materiales o con la ficción de los juegos se logró que se sintieran autores y actores capaces de modificar el curso de los acontecimientos.

Todo esto para aprender a proyectar los diversos simbolismos, a distinguir entre significantes y significados, a sustituir la realidad por la fantasía con una minuciosa elaboración cognitiva y emocional que ello implicó, tal como lo afirma Álvarez (1995).

El juego teatral clown brindó a la educación desde la psicología, un espacio extra cotidiano en el cual los niños lograron explorar sus capacidades cognitivas y físicas, expresando emociones que develaron su mundo interno, su habilidad para crear, imaginar y proponer nuevas alternativas para su entorno social; y por otro lado pretendió mostrar a la comunidad educativa una nueva manera de aprovechar para el aprendizaje, el potencial cognitivo y emocional que cada niño trae consigo.

Llegar a la creatividad por medio del juego teatral clown fue un aporte interesante para la psicología educativa de hoy, si se tiene en cuenta que permitió encarar la labor psicopedagógica desde una perspectiva lúdica de aceptación individual y colectiva que llevó a compartir un proceso creativo. Lo anterior trasciende a la actitud del docente frente al trabajo y a la manera de encararlo con creatividad cada día.

Esto condujo a gestar algo a partir de la experiencia con lo cotidiano, haciendo del acto creativo algo fácil y divertido, que no sería posible sin el aporte de cada uno de los participantes.

Para esta investigación se había retomado el concepto de juego de Shceines (1981), quien afirma que el juego es un proceso que va del caos al orden en donde el jugador se mueve y explora libremente entre todas las posibilidades que el contexto le da en forma

desordenada, incierta, caótica, hasta lograr en esa conexión creativa y lúdica una posibilidad ordenadora interna de concentración centrada en un fin, en un juego, en un arte.

Durante esta práctica investigativa se experimentó este concepto con total plenitud, pues hubo momentos de caos cuando el juego investigativo parecía no conducir a ningún sitio, momentos en que el proceso parecía estancarse y que al ser analizados ahora muestran que se estaba en las fases de inundación e incubación.

Tales momentos tocaron fibras íntimas de la investigadora quien se aferró con manos y pies a su idea y la llevó hasta las últimas consecuencias pudiendo ahora asegurar que si no se es firme con lo que se desea, no se puede culminar un proceso creativo.

Por otra parte hubo momentos de orden, donde se vio con total claridad que el camino recorrido y los resultados de lo trabajado valen mucho y producen un aporte ya sea a nivel grupal o personal, lo que en el proceso creativo correspondería a las fases de iluminación y verificación, o sea este informe final.

Bien se puede hablar de un aporte grupal en el sentido de que se llevó a cabo el proceso creativo con los niños como un grupo que consolidó una idea y la cristalizó en una muestra. El aporte personal está dado en la experiencia de cada niño participante del proceso creativo y de la investigadora, que se dejaron fluir libremente en el juego teatral.

Esta investigación logró trascender en la vida de los participantes porque a través del juego descubrieron su singularidad como individuos, su capacidad creadora, capacidad que pueden utilizar en la cotidianidad de la vida, redefinieron su concepto de competencia, cooperación, juego y creatividad.

Se tiene la certeza de que los niños de 3 -10 de primaria de la escuela Joaquín María Pérez, después de esta experiencia ya conocen dos posibilidades para hacer algo, una copiando y esperando la orden y la otra dejando salir esa propuesta propia, singular, íntima que bulle en el interior de cada uno llamada: creatividad. Dos posibilidades hay, es ahora decisión personal asumir alguna.

Finalmente, de lo anterior cabe resaltar la enorme satisfacción de cumplir con los objetivos planteados en la investigación y las ganas de continuar trabajando la Psicología en conexión con el Arte durante el ejercicio profesional; las ganas de difundir

un cambio en el cuento de “la rosa roja y el tallo verde” por el cuento “pinta lo que quieras y como quieras conociéndote mas a ti mismo”.

REFERENCIAS

Agudelo, G. Arenas, F. (1989). Cartilla de improvisación y juegos teatrales. Bogotá: Ed. Escuela Nacional de Arte Dramático.

Alonso-Fernandez, F. (1996). El talento creador: rasgos y perfiles del genio Madrid: T. de Hoy.

Alvares, C. (1995). Educación básica primaria: El juego infantil. (4a. Ed.). barcelona: Beadout.

Artaud A. (1968). El teatro y su doble Buenos Aires: edhasa, sudamericana S.A.

Arteaga, J. (2006). Hacia una definición de juego. [Internet] Disponible en <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpZVukAVkFGnRrEDUq.php>. [2006, Mayo 15]

Ausubel, D. J. y Cols. (1982). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.

Benavides, A. (2005). La educación artística en las complejidades del ser. Universidad de Nariño: T707. B456.

Betancourt Morejon Julian (1995). Creatividad en la educación: educar para transformar. Diplomado de Creatividad en la Educación. [Internet] Disponible en <http://www.psicologiacientifica.com/publicaciones/biblioteca/articulos/arjbetancourt02.htm> [2006, Enero 25]

Bonilla E. Rodríguez p. (1997). Mas allá del dilema de los métodos: la investigación en las ciencias sociales Bogotá: Centro de estudios sobre desarrollo económico – CEDE Facultad de Economía Universidad de los Andes.

Caicedo, E. (2000). La dramatización como estrategia para fomentar la participación en el aula de clase en los grados 1º y 3º de la escuela del cármén, san josé de quapi cauca. Institución universitaria CESMAG: EP – 163.

Caicedo, F. (2005). El teatro: puertas a la cultura en la institución educativa San Carlos del corregimiento del contadero. Universidad de Nariño: T792.0222. CI33

Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires: El Ateneo.

Castañeda, M. Figueroa, D. (2002). “re - inventando textos narrativos y conversacionales de la vida en pareja en un escenario terapeutico de co – invencion” Maestría en psicología clínica y de familia División ciencias sociales y de la salud Universidad Santo Tomas Agosto de 2002.

- Cava B. (2001). Que vivan los Chicos! Buenos Aires: Proamba
- Cava B. (2004). Un proceso lúdico creativo Buenos Aires: Proamba
- Crispino, D. (2003). Teatro. Cali: Feriva S.A.
- Csikszemihalyi, M. (1996). Flow (fluir). Barcelona: Kairós.
- Dávila S. (1987). Educación Básica. México: Fondo de cultura Económica.
- Devia J (1994). Creatividad. Universidad de Antioquia. J678 A345.
- De Witt, Tom; Gianotten. (1988).. Investigación participativa en un contexto de economía campesina (Holanda). La Investigación participativa en América latina. CENAPRO. México. [Internet] Disponible en <http://www.uv.mx/iiesca/revista2/mili2.html> [2007, Enero 10]
- Dorado, M. (2007). Estrategia didáctica, lúdica y creativa para promover el aprendizaje significativo. Universidad de Nariño: T 371 3078 D693.
- Foulkes, R. Anthony, M. (1999) Psicoterapia grupal. Cuatro vientos: Santiago de Chile.
- Gardner, R. (1994). Estructuras de la Mente: la teoría de las inteligencias múltiples. (2a Ed). México: Fondo de cultura Económica.
- Garvey, C. (1981). El juego infantil Serie Bruner. Madrid: Morata.
- Guilford, J.P. (1980). La creatividad narcea (2a. Ed.) Madrid: Beadout.
- Goleman, D (2000) El espíritu creativo Buenos Aires: Vergara.
- González, J. A. (1993). Tractatus Ludorum. Una antropología del juego. Barcelona: Anthropos.
- Grapelli, S. (2002). La imorivisación en la vida y en el arte. [Internet] Disponible en <http://www.redcreacion.gq.nu/documentos/congreso6/REBautista.html> [2006, marzo 5]
- Guerrero, H. (2001). El teatro: una alternativa pedagógica y promotora de las inteligencias múltiples. Universidad de Nariño: T372 1332 G934.
- Huizinga, J. (1968) Homo ludens. Buenos Aires: Alianza/Emecé.
- Insuasty, Y. (1999). La lúdica como estrategia para mejorar la expresión oral. Universidad Mariana: EP – 044.
- IPA: Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar, (1996). El juego: necesidad, arte y derecho. Buenos Aires: [Internet] Disponible en <http://www.ipaargentina.org.ar/juegoteca.html> [2006, febrero22]

- Jara, J. (2000). El clown el navegante de las emociones. Sevilla: PROEXDRA.
- Johnstone, K (1979). Inpro, improvisation and theatre Impro: la improvisación y el teatro Tras. Olivos, E. y Huneeus, F. Santiago de Chile: Cuatro Vientos.
- Landau, E. (1987). El vivir creativo: teoría y práctica de la creatividad Barcelona: Herder.
- Lasso, M. (2004). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de la inteligencia. Universidad de Nariño: 61 311. 371,3078. Ch 535j.
- Lázaro, A. (1995). Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad: Revista de estudios y experiencias. Nº 51. Vol, 3. P. 7 – 22. Madrid: CITAP.
- Luna, L. Muñoz, M. (1997). El juego una estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo. Universidad Mariana: EP – 006.
- Marín, R. (1980). La creatividad Barcelona: Ceac.
- Martí, M. Sanz, I. (2002) ¡A escena!: Títeres y mimo. (2a Ed.) Barcelona: Parramón
- Martí, M. Sanz, I. (2002) ¡A escena!: ¿eres tu el mas fuerte? La caja de música. (2a Ed.) Barcelona: Parramón.
- Martínez, V. Pérez, O (2005). Rumbos y Desafíos en Psicopedagogía de la Creatividad Revista Complutense de Educación 169 ISSN 1130-2496 Vol. 16 Núm. 1
- Maslow. A. (1971). La personalidad creadora Barcelona: Kairós.
- Martínez, G. (2007). Teatrario II: prontuario de proceso, términos y temas. Barcelona: Grijalbo,
- Monreal, C. (2000). Que es la creatividad Madrid: Alianza Editorial.
- Mosquera, A (2007). La lúdica y la creatividad como facilitador coayudante en el mejoramiento de la pedagogía. Universidad de Nariño: T 371. 1023 Mg12.
- Muñoz, L. (1999). El juego: una estrategia pedagógica del futuro maestro de preescolar, para el desarrollo de la creatividad. Universidad Mariana: EP – 052.
- Orlick, T. (1896). Juegos y deportes cooperativos. Madrid: Popular.
- Palacios, O. (2007). Estrategias lúdicas para propiciar el aprendizaje significativo de las ciencias sociales. Universidad de Nariño: T 371 3078 P153.
- Paredes, J. (2003) Actividad lúdica y proyecto de vida. [Internet] Disponible en www.efdeportes.com/ Revista digital-Buenos Aires -año 9 – Nº 64 – Septiembre de 2003. [2006, agosto 11]

- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. Madrid: Morata.
- Piaget, J. Lorenz, K. Erikson, E. y Cols. (1982). Juego y desarrollo. Barcelona: Grijalbo.
- Piaget, J. (1984.) La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata.
- Quintanal, J. (2003) "Acerca del Método". Lectura y Vida. Año 18 (3), [Internet] Disponible en <http://home.coqui.net/sendero/lecto.pdf> [Sept]
- Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad.(2a Ed.) Barcelona: Paidós.
- Rodríguez, G. Gil, J. García, E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Aljibe.
- Rosero, G. (2007). Desarrollo de la creatividad mediante las diferentes formas de expresión. Universidad de Nariño. Facultad de Educación. T701,15. O77d.
- Russel, A. (1970). El juego de los niños. Barcelona: Herder.
- Sampascual, G. (1982). La creatividad: un enfoque experimentalista Revista de Psicología General y Aplicada 37 (4)
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2003) metodología de la investigación (3º Ed.) México: Mc Graw Hill.
- Sarasty, M. (1987). Exploración y cultivo de la creatividad en niños escolares. Institución Universitaria CESMAG. LPD – 071.
- Schaefer, C. O'Connor, K. y Cols.(1988). Manual de terapia de Juego. México: El manual moderno, S.A. de C.V.
- Scheines, G. (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba,..
- Scheines, G. (1981). Juguetes y Jugadores. Buenos Aires: Editorial de Belgrano.
- Torres C. A. (2003). El Juego como estrategia de Aprendizaje [Internet] Disponible en <http://www.colombiaprende.com.co/ludotecapte.9juegos.htm> [2006, julio 30]
- Torrance, E. P. y Myers, R. E. (1976). La enseñanza creativa. Madrid: Santillana.
- Trigo, E. (2006). Creatividad y motricidad Revista Complutense de Educación 169 ISSN 1130-2496 Vol. 22.
- Tripero, A. (1991). Juegos, juguetes y ludotecas. Madrid: Pablo Montesino.
- Trueba, A. y Cols (1991). Teatro escolar. Medellín: Edilux.

Valencia, A. Meneses, E. (2001). La lúdica: un camino para alcanzar la libre expresión en los estudiantes de 1º , en el área artística de la escuela el Cabuyal. Universidad Mariana: EP – 126.

Vigotsky, L.S. (1987). Imaginación y creación infantil (2a Ed.). Playa, Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.

Vigotsky, L. S. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

Watzlawick (2005). Teoría De La Comunicación. [Internet] Disponible en <http://www.colombiaprende.com.co/ludotecapte.6comunicación.htm> [2008, enero,30]

ANEXOS

Anexo A
Formato de entrevista semi - estructurada para Docentes de la escuela Joaquín

Maria Pérez

Objetivo: Identificar herramientas psicopedagógicas que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños, utilizadas por los docentes de la institución.

Nombre: _____

Grado escolar al que enseña: _____ **Fecha** _____

16. Incluye el juego dentro de su quehacer pedagógico? De qué forma?
17. Considera Ud. que el teatro es una herramienta psicopedagógica importante? Lo ha utilizado?
18. Ha tenido capacitación en actividades lúdicas o artísticas? En qué momentos
19. Qué tipo de recursos utiliza en clase?
20. Por medio de qué herramientas psicopedagógicas despierta la creatividad en los niños?
21. Practica algún tipo de dinámica lúdica con los niños durante su tiempo de clase? Cuál?
22. De qué manera los niños demuestran su originalidad en la clase? Qué hace Ud para propiciarlo?
23. En qué asignaturas los niños dan espontáneamente gran cantidad de ideas para dar solución a una problemática planteada? Qué hace Ud para propiciarlo?
24. Brindan los niños varias posibilidades de solución a un problema determinado? Qué hace Ud para propiciarlo?
25. Cuando los niños ofrecen soluciones, son detallistas en cuanto a los pasos a seguir para lograr la solución al problema planteado? Qué hace Ud para propiciarlo?
26. Facilita el desarrollo de la creatividad en los niños? De qué manera?
27. Incluye en sus clases aspectos como la corporeidad, el juego y la creatividad? En qué forma?

28. Ha trabajado Ud con el juego de representación de personajes? De qué forma?
29. Cuáles son los resultados obtenidos de estas experiencias
30. Qué condiciones considera Ud. necesarias para que los niños a partir de su creatividad, elaboren una pieza teatral?

Anexo B Cronograma de Actividades

Actividad	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identificación de herramientas psicopedagógicas utilizadas por los docentes que facilitan el desarrollo de la creatividad en los niños, de la institución Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto																
Detección de fortalezas y debilidades en cuanto a la utilización de recursos y estrategias que promueven la creatividad																
Construcción de un programa psicopedagógico basado en el juego teatral clown que se constituya como una herramienta psicopedagógica para docentes en pro del desarrollo de la creatividad en los niños.																
Implementación del programa psicopedagógico basado en el juego																

teatral clown con los niños de grado tercero de la institución Joaquín María Pérez de la ciudad de Pasto															
Cierre del proceso creativo mediante una muestra teatral ante el público escolar															

Anexo C

Presupuesto

Esta investigación se realizó con un presupuesto de \$500.000 en lo que se incluye gastos de papelería del proceso investigativo, algunos materiales para la implementación del programa psicopedagógico, transportes y refrigerios