

JUEGO Y CREATIVIDAD DESDE LA CORPOREIDAD EN EDUCACION INICIAL

Ensayo



Recibido: 01/05/2021

Aceptado: 30/05/2021

Autoras:

Elsy Cristina Santeliz Mendoza
Licenciada en Educación, mención Orientación
Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (UNESR)
Barquisimeto. Edo. Lara. Venezuela
Doctorante de Ciencias de la Motricidad Humana (UPEL-IPB)
Barquisimeto. Edo. Lara. Venezuela
Email: santeliz_19@hotmail.com

Esmeira Josefina Hernández Soto
Licenciada en Psicología
Universidad Central de Venezuela (UCV)
Doctorante de Ciencias de la Motricidad Humana (UPEL-IPB)
Barquisimeto. Edo. Lara. Venezuela
Email: ejhernandez01@yahoo.com

RESUMEN

El desarrollo de este ensayo, se fundamenta en la modalidad documental argumentativa, teniendo como propósito develar una visión epistemológica existente sobre el juego y la creatividad del niño en la configuración de la corporeidad humana. El docente de educación inicial, asume diversas posturas en relación a la conceptualización del juego y la creatividad; y su praxis pedagógica la dirige a que sea el niño, quien construya su corporeidad a través de sus vivencias corporales, sus sentimientos, recreación, potencialidad creativa, la autonomía, fantasía y libertad de acción. Aunado a esto, el educador de este nivel educativo se apropia de estrategias lúdicas innovadoras que fortalecen el proceso de aprendizaje del estudiante.

Palabras clave: Juego, creatividad, corporeidad.

THE GAME, CREATIVITY IN THE CONSTRUCTION OF CORPORATION IN INITIAL EDUCATION

ABSTRACT

The development of this essay is based on the argumentative documentary modality, with the purpose of unveiling an existing epistemological vision about the child's play and creativity in the configuration of human corporeity. The initial education teacher assumes various positions in relation to the conceptualization of play and creativity; and its pedagogical praxis directs it to be the child, who builds their corporeity through their bodily experiences, their feelings, recreation, creative potential, autonomy, fantasy and freedom of action. In addition to this, the educator at this educational level appropriates innovative playful strategies that strengthen the student's learning process.

Keywords: Game, creativity, corporeity.

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las manifestaciones que ha desarrollado y acompañado al ser humano desde muy temprana edad; se entiende que por medio de él, se fortalece la personalidad, se enriquece la creatividad y por ende la corporeidad. El niño transita el camino de lo lúdico hasta llegar a lo corporal, basado en el desarrollo de sus procesos madurativos, físicos, emocionales y sociales en relación con su contexto.

Por lo cual, se hace necesario revisar los paradigmas, diseños curriculares, actividades y estrategias que posee el docente de educación inicial, con el fin de ofrecerle al niño oportunidades donde pueda apropiarse y desarrollar nuevos aprendizajes en correspondencia al cuerpo a través del juego y la creatividad.

Es importante acotar, que el docente encuentra una serie de elementos restrictivos para realizar su acción pedagógica; una de ellas, son las estructuras físicas y espacios inadecuados, que limitan las actividades lúdicas con los educandos y por consiguiente no permite el desarrollo de las potencialidades creativas del niño.

La mayoría de las instituciones educativas, ya sean públicas o privadas no poseen un diseño físico acorde para que los niños puedan tener libertad de sus movimientos corpóreos al jugar tanto dentro como fuera del aula de clases. Esta realidad restringe el desarrollo armónico de todas las áreas evolutivas del niño; por lo cual el docente se dedica a estimular más los procesos cognitivos, el control y disciplina en el aula, dejando en un segundo plano el desarrollo de la creatividad y corporeidad.

Igualmente, existen factores importantes en la formación del docente referidos a la posibilidad de apropiarse de una diversidad de estrategias didácticas creativas e innovadoras

que afiancen el aprendizaje del niño; en especial el descubrimiento de su cuerpo al jugar en forma individual y colectiva, usando diversos recursos didácticos construidos por el o en compañía de otros niños y el docente, que le brindan placer y lo conectan con la alegría, a la vez que le permiten desarrollar sus potencialidades corporales, emocionales, cognitivas y sociales.

Recorrido histórico del juego

Antes de comenzar el análisis de cada uno de los aspectos pedagógicos que se pretende desarrollar, se hace necesario enmarcar algunos conceptos relacionados con el juego. Así mismo, se considera importante realizar previamente una sucinta presentación sobre algunos postulados que influyen de alguna manera el uso y práctica en la pedagogía lúdica.

El juego es tan antiguo como la vida misma, ya que, desde el primer momento que el ser humano nace comienza a jugar. Las teorías sobre el origen del juego son variadas, según se dé más preeminencia a uno u otro aspecto. La realidad es, posiblemente, que todos los elementos que en ellas se relatan pueden tener algún dominio en mayor o menor medida en el origen del juego.

No es hasta el siglo XVII cuando empieza a hablarse de juegos didácticos. Es raro encontrar juegos utilizados para el aprendizaje de los niños en fechas anteriores a este siglo; lo que no significa que no se hable del juego, ni que no se entienda la importancia que tiene. A partir de entonces empiezan a usarse para la enseñanza de materias escolares.

Es necesario hacer un camino histórico, para llegar a conocer y vislumbrar adecuadamente el significado del juego. Autores como Platón y Aristóteles se interesaron por el estudio de la actividad lúdica tal como se concebía en su época, señalando que se podía aprender mediante el juego. En el siglo XIX, comienzan las investigaciones de manera

generalizada sobre el juego, especialmente en el ámbito del desarrollo infantil y de su entorno.

Etimológicamente el término juego procede del latín «iocum» (broma, diversión), y «ludos» (lúdica), que es el acto de jugar. Petrovski (citado por Elkonin, 1985) encuentra algunas diferencias del concepto del juego entre diferentes pueblos. Para los griegos antiguos «juego» significa las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que denominamos «hacer chiquilladas». Entre los hebreos la palabra «juego» correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos «ludo» significaba alegría; los germanos «spilan» lo definían como un movimiento ligero y suave, como el de un péndulo que producía placer.

Posteriormente la palabra «juego» empezó a significar en toda estas lenguas, un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría o satisfacción.

Uno de los primeros autores en diseñar un modelo educativo relacionando con el juego, fue el suizo Pestalozzi (1982) citado por Paya (2007), el cual influenciado por las ideas de Rousseau y Kant sobre la educación, propuso la creación de un modelo teórico y práctico de educación, iniciado en España en el Instituto Militar Pestalozziano (1804), en el cual concibe el juego como un instrumento de estimulación en la educación, que permite adquirir un aprendizaje significativo.

Al igual que Frederic Fröebel (1782-1852), es otro propulsor de la educación por medio el juego, siendo citado frecuentemente por quienes de alguna manera se inspiran en su pedagogía, la cual encuentra una implementación práctica en los hoy llamados preescolares o centros de Educación Inicial. Su postulado sobre el juego y la educación son ampliamente conocidos entre los educadores del mundo. Basándose principalmente en la libertad que debe poseer el

niño, para que pueda exteriorizar su vida interior, su creatividad y su fantasía mediante la actividad lúdica.

Piaget (1946), señala que el juego es parte de la formación del símbolo igual que la imitación; el mismo tiene una función simbólica, que dirige al niño enfrentarse a una realidad imaginaria. Es decir a través del juego el niño reproduce personajes muy semejantes a su contexto cotidiano (sus padres, hermanos, maestros) a los cuales les da vida e imita tanto en gestos, voces y comportamientos, esto lo realiza en juego solitario o compartido con otros niños.

Por otro lado, Vygotsky (2008), indica que el aprendizaje del individuo se enriquece con la interacción social. De esta manera la adquisición de diversos conocimientos se da por su relación con el mundo físico, emocional y sobre todo por la interacción entre las personas que le rodean. La apropiación de la cultura, con sentido y significación, supone una forma de socialización del niño con su entorno específico.

En Venezuela, cada uno de estos aspectos prenombrados se sustentan en el Currículo de Educación Inicial (2005): que refiere que la Educación Inicial se concibe como una etapa de atención integral a el niño y a la niña, desde su gestación hasta cumplir los 6 años, cuyo objetivo principal es fortalecer todas las áreas evolutivas y promover experiencias de aprendizajes que faciliten el desarrollo de las potencialidades de cada niño(a).

En este mismo sentido, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de sus propias experiencias y vivencias.

El juego es capaz de lograr todo lo antes descrito, por lo tanto, es necesario ofrecer al alumno un conjunto variado de juegos a fin de que respondan a las necesidades e intereses de los niños y niñas, pues, las actividades lúdicas son un

medio apropiado para que el niño aprenda y se exprese en forma creativa, ya que los infantes aprenden de manera natural y el juego se convierte en un fuerte aliado del trabajo escolar, debido a que facilita el aprendizaje en el aula.

Básicamente, las actividades lúdicas están diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional. Es así como, frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, se observa la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos.

Desde esta perspectiva se podría acotar que el juego es un instrumento importante en el desarrollo evolutivo del niño. Ahora bien, el nivel madurativo es un paso en el cual el escolar adquiere por etapas, ejemplo de esto, la adquisición del esquema corporal, que se da por segmentos hasta lograr el conocimiento todas las partes de su cuerpo. La evolución normal del esquema corporal, influye de forma decisiva en todos los aprendizajes de tipo manipulativo, y de modo marcado en el aprendizaje de su orientación temporoespacial.

Por eso es frecuente, encontrar dentro de los centros de educación inicial, docentes que manifiestan la necesidad de enriquecer su formación para ejercer una mejor praxis educativa, ligada a propiciarse de estrategias lúdicas creativas que le faciliten estimular los procesos de aprendizaje a través del juego.

Juego, creatividad y la corporeidad

El juego es conceptualizado como una creación del ser humano, como un fenómeno cultural, como una actividad socializadora en el mundo, el cual permite al

hombre expresar ciertas actitudes sociales. Pensar en el juego de esta manera, es dar oportunidades de abrir nuevos escenarios en la construcción de la educación integral que favorezca el desarrollo armónico del niño.

En relación a la creatividad, se puede decir que es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, ésta implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo, así como también lo enriquecen otros factores como los psicológicos y sociales. La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema poco abordado; es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

Al respecto, Osborn (1953), expresa, que la creatividad es la aptitud para representar, prever y producir ideas. Así también, Mackinnon (1976), enuncia, que la creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales.

Igualmente Ausubel (1969), por su parte declara que, la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, arte y a la política.

Pesut (1990), describe que el pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de autoevaluación.

De la misma forma, Gardner (1999), formula que, la creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en

diferentes regiones, que denomina inteligencias, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás.

Las diversas definiciones de la creatividad en la mirada de diferentes autores, remite a considerar este proceso como capacidad y actitud de cambio, transformación y evolución en la vida, es la energía que hace nacer nuestra presencia plena y consciente en el mundo, desde nuestra única y original historia de interacciones corpóreas con el entorno. La creatividad y la corporeidad, pues, hacen consciente y presente nuestra identidad y develan nuestra originalidad.

Así mismo, se debe tener conciencia que el docente debe a partir de esto, fomentar la creatividad en los niños y así ir formando en ellos, futuros adultos capaces de pensar y crear con mayor fluidez y agilidad cada día.

Otra dimensión abordada en este estudio, es la corporeidad, la cual es definida por Zubirí (2006), como una acción interrelacionada en los seres humanos, es la vivencia del hacer, sentir, pensar y querer. De acuerdo a este planteamiento, cada una de estas categorías pasa a hacer acciones que suelen convertirse al mismo tiempo en una necesidad de trascendental importancia en la vida. Por lo tanto, la corporeidad, debe ser tomada en cuenta por el docente de educación inicial y con ello ésta, será intermediaria en las acciones humanas y así logrará una verdadera formación integral de los individuos.

En este sentido, la corporeidad es hablar de nosotros mismos, de nuestra única y original historia de vida. Cada ser humano expresa su singularidad en una forma distinta de desplazarse, caminar, respirar, tocar, danzar... al mismo tiempo que traza y se inventa desde esa forma singular de palpitar, amar, abrazar, tocar, jugar y percibir su mundo y el de los otros. Esto tiene unas implicaciones psicológicas,

sociales y educativas importantes ya que, por un lado, la corporeidad ha de ser considerada como fuente de conocimiento, sentido, cambio, transformación personal y social.

Además, la corporeidad según Trigo, (1999), expresa acciones tendientes al desarrollo del ser humano como un yo que implica el hacer, el saber, el pensar, el sentir, el comunicar y el querer. Esto es la corporeidad humana: pienso y siento al tiempo que hago; actúo porque siento y pienso ya que el ser humano es y se vive solo a través de su corporeidad.

En efecto, la corporeidad conlleva representaciones con la adecuación a la naturaleza del estudiante, donde el docente de Educación Inicial debe fortalecer y cubrir los espacios para transmitirla en forma clara y precisa.

Es de hacer la salvedad, que los conocimientos impartidos por los docentes, con relación a la praxis pedagógica revela acciones en el ser que son esenciales para lograr el desarrollo personal de los educandos.

Acontece entonces, que la praxis pedagógica del docente de Educación Inicial, desde la corporeidad, debe tener una formación continua que permita generar reflexiones para modificar acciones o actitudes en la vida, si así lo amerita, logrando una pedagogía con una perspectiva más constructiva, donde puede existir cambios en el proceso de enseñanza con calidad en lo educacional.

Otro elemento de gran interés, es la visión de la corporeidad según Sergio (1999), que viene a ser la presencia del hombre en el mundo, en donde él aprenderá a pensar y sentir por medio de la percepción y la acción, punto clave para poder llegar a una conciencia de sí mismo, es decir que la corporeidad conlleva a pensar desde el instante en que siente y actúa. Señala que, nacemos con un cuerpo que desde el mismo momento del nacimiento se va conformando como corporeidad, a través de la acción.

Ahora bien, podemos decir que por medio del juego, el niño tiene la gran necesidad de manifestar vida en su cuerpo, es decir que con ello demuestra la gran necesidad de jugar como instrumento para llevar ese proceso educativo que inicia, principalmente en la primera etapa de escolaridad. Con ello el docente debe considerar que la corporeidad y la creatividad estarán en todo momento de la vida del niño.

Estas ideas dan apertura, para entender que el niño es un ser humano que explora y experimenta cada vivencia que lleva acabo, por lo cual se debe favorecer todos los aspectos que faciliten desarrollar sus potenciales lúdicos y creativos que le permitan configurar su corporeidad.

REFLEXIONES FINALES

- Desde el punto de vista pedagógico, se debe tener una visión amplia desde diversos enfoques teóricos, que generen un espacio de reflexión a sobre la conceptualización y todos los aspectos concernientes a la actividad lúdica, el proceso creativo y la corporeidad.

- Es por ello, que se hace necesario seguir develando todo lo que se ha escrito del juego y la relación con la corporeidad y así poder comprender la relación existente entre ambas.

- Se considera importante y relevante, que los docentes reflexionen, e incorporen en sus planificaciones el uso de estrategias didácticas lúdico innovadoras, las cuales tienden a optimizar y facilitar el proceso de aprendizaje del niño.

- Otro aspecto importante, que se debe considerar es que el mundo está cambiando constantemente, la manera de vivirlo y de solucionar los problemas debemos buscar nuevos espacios en la educación, se debe de educar a los alumnos a ser inventores, a explotar su creatividad e ingenio de diferentes maneras.

REFERENCIAS

- Ausubel (1969). *School learning, an introduction to educational psychology*; Ed. Holt Rinehart and Winston, Estados Unidos de América.
- Currículo de Educación Inicial (2005). Programa de estudios de educación Inicial. Caracas Venezuela...
- Elkonin, (1985). <https://prezi.com/8tgppein-8fv/teoria-del-juego-de-elkonin/>. [Consulta 2018, Mayo.2018]
- Fröebel, F. (1929). La educación del hombre, Traducida por J. Abelardo Núñez, New York-London: Appleton y Compañía, pp. 36-37.
- Gardner, H. (1999). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Mackinnon, D.W. (1976). Identificación y Desarrollo de la Creatividad. En J.C. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG (Lambayeque).Perú.
- Osborn, A. (1953). *Imaginación aplicada; principios y procedimientos de resolución de problemas*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Paya, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la Educación Española Contemporánea* .Edita. Universidad de Valencia, España.
- Pestalozzi, J. E. (1804). *Cartas sobre educación infantil, Introducción y traducción de José María Quintana*, Barcelona: Humanitas, p. 114.
- Pesut (1990). *La creatividad una Cualidad Intrínseca del ser Humano*. <https://revia.areandina.edu.co/index.php/ASD/article/download/1478/1425/>
- Piaget. J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Fondo de Cultura económica, México: 1982
- Sergio M. (1999). *Epistemología de la motricidad humana*. Instituto Piaget Lisboa Portugal.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y motricidad*. Editorial Universidad de la Coruña. España.

Vygotsky, L. (2008). *Pensamiento y Lenguaje*. Editorial:
Ediciones Paidós Barcelona: Paidós.