

JUEGO LIBRE INDUCIDO: PROPUESTA INNOVADORA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

Lola Segarra Muñoz, María Dolores Muñoz Vallejo, Juana Segarra Muñoz

(Universidad de Castilla La Mancha)

Introducción

Numerosos autores denuncian que los sistemas educativos actuales potencian casi exclusivamente el pensamiento reproductivo bloqueando con ello el desarrollo de la creatividad, siendo el gran desafío de la educación del siglo XXI (De La Torre y Violant, 2006; Lowenfeld y Brittain, 2008; Bono, 2011; etc.)

Destacamos las aportaciones de Guilford (1991) y Bono (2011) por haber llegado a la conclusión de que la creatividad se produce gracias a la combinación de dos modos de funcionamiento del pensamiento: el convergente o reproductivo y el divergente o creativo. El acto creativo es un producto del pensamiento divergente basado en experiencias y conocimientos previos. El uso exclusivo del pensamiento reproductivo bloquea el desarrollo de la creatividad.

Según estudios clásicos, la creatividad podría surgir al azar (Vigostky, 1982) o por entrenamiento (Vigostky, 1982; Gardner, 1999; De La Torre y Violant, 2006; Lowenfeld y Brittain, 2008; Bono 2011). Nuestra propuesta es que también puede surgir por “inducción” sin depender de las casualidades del azar ni de un entrenamiento previo del sujeto, sino por el control de las variables del entorno, como ya habían apuntado otros autores (Vigostky, 1982; Bruner, 1983; López, 2008; etc.).

Este estudio interrelaciona las técnicas de juego libre de Lapierre y Lapierre (1982) con las teorías de Vigostky (1982), Bono (2002) y Rogers (1991). Aporta como novedad el concepto de juego libre “inducido” frente al “espontáneo” y “dirigido” (Moreno, 2002). La diferencia entre estas modalidades reside en el control del “escenario de juego”. Esta investigación define por primera vez las variables que son necesarias e imprescindibles para que emerja la creatividad sin entrenamiento, incluyendo una propuesta metodológica para la formación de

docentes. Ofrece la posibilidad de llegar al desarrollo de la creatividad por inducción (del adulto) y no necesariamente por entrenamiento cognitivo (del niño).

Método

El método se aplicó a 60 profesores en formación de Educación Infantil y Primaria (UCLM), mediante el diseño de siete sesiones de 3 horas de duración cada una, estructuradas en 3 fases: juego libre, entrenamiento en escuchas y verbalizaciones.

Las variables del escenario de juego detectadas como significativas, descritas y experimentadas en el estudio, fueron: 1) Espacio, 2) Tiempo, 3) Materiales, 4) Instrucciones del adulto, 5) Comunicación oral/no oral, 6) Rol del adulto: escucha empática.

El análisis diferencial de los “productos creativos” se realizó en función de cuatro indicadores, identificados en investigaciones especializadas (p. e. Guilford, 1991) y son los siguientes: 1. *Fluidez* (i.e., cantidad de ideas generadas para solucionar un problema); 2. *Flexibilidad* (i.e., desplazarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez); 3. *Originalidad* (i.e., aportar ideas novedosas, diferentes, únicas); 4. *Elaboración* (desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle).

La planificación de la experimentación de los escenarios de juego se inspiró en estos criterios. Los participantes aportaron sus observaciones analizado los resultados a través de encuestas en las que reflejaron sus opiniones y creencias, antes y después de la aplicación del método.

Tabla 1. Aplicación método. Juego Libre Inducido

ITEMS	SESIÓN I	SESIÓN II	SESIÓN III	SESIÓN IV	SESIÓN V	SESIÓN VI	SESIÓN VII
Material	Pelotas (variadas)	Aros (variados)	Cuerdas y telas	Todos los objetos del almacén	Sin objetos, sólo con el cuerpo	La voz, sin palabras	Cualquier objeto del almacén
Selección del material	Profesor	Profesor	Profesor	Alumnos	Profesor	Profesor	Alumnos
Juego desarrollado	Habitual (p.e., fútbol; balón volea; lanzamientos de pelotas)	Habitual (p.e., rotar los aros) Creativo (p.e., puntería; laberintos, lanzamientos) Simbólico (p.e., familia de pingüinos)	Habitual (p.e., comba; disfraces) Creativo (p.e., esculturas y cuadros en espalderas) Simbólico (p.e., boda)	Habitual (p.e. vuelven los juegos de pelotas) Creativo (p.e. bailes, construcciones y competiciones entre y con objetos)	Habitual (p.e., escondite) Creativo (p.e., dictados musicales con puertas de armarios)	Habitual (p.e. imitación de animales; canciones sin letras) Creativo (p.e. creaciones musicales con aportaciones aleatorias)	Creativo generalizado y colectivo (p.e., carreras con carritos inventados, participando casi todos y ocupando todo el espacio)
Conducta final	Uso generalizado del lenguaje oral. Juegos habituales.	Un tercio del grupo sigue empleando órdenes orales y su juego es lento y pobre. Dos tercios se adaptan a la comunicación no oral y su juego empieza a ser "fluido y novedoso"	Un tercio sigue hablando. Su juego no evoluciona. Dos tercios no emplean el lenguaje oral y su juego es "fluido, novedoso y cada vez más elaborado"	Se van integrando en grupos más grandes. Juegos creativos con más personas	Adaptación a una situación nueva sin objetos, sólo con el cuerpo. Juegos creativos fluidos en ambiente de júbilo y entusiasmo sin lenguaje	Adaptación a situación nueva sin objetos, sólo con voz sin palabras. Menos Juegos creativos pero más "largos, flexibles y elaborados"	Identificación del maestro que apoya y el que inhibe. <i>Feedback</i> colectivo. Escucha empática.
Duración total juego	45 min	60 min	90 min	90 min	90 min	90 min	90 min
Verbalizaciones	Sin relevancia	Primeras impresiones sobre vivencias personales en juego libre	Análisis de vivencias. Toma de conciencia sobre el efecto del uso del lenguaje oral.	Consenso: juego más rápido y creativo. Primeras creencias falsas explícitas.	Consenso: sesión más creativa Cambio de creencias anteriores.	Consenso: Análisis de diferentes tipos de juegos.	Identificación de creencias falsas en relación con el rol del maestro. Objetivo del programa conseguido.

Resultados

Se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas entre las mediciones Pre-entrenamiento (M=.28, DT=.20) vs. Post-entrenamiento (M=.97, DT=.06). Los resultados muestran diferencias significativas entre ambas mediciones ($t = -.69$, g.l. = 29, $p < .01$), lo que confirma un cambio total en las concepciones de los estudiantes sobre la idoneidad del tipo de juego educativo para favorecer la creatividad infantil y sobre su rol como educadores.

En las mediciones Pre-entrenamiento el porcentaje de aciertos varía entre el 15 y el 40% máximo vs. las del Post-entrenamiento que ascienden al 90 y 100% según las distintas variables del escenario de juego, siendo las más bajas las relativas al rol del maestro en el uso incorrecto del lenguaje oral, las instrucciones, la preparación del espacio y materiales y su comunicación no verbal con los otros.

El 97% de los participantes reconocen que con el juego libre inducido se produce un nivel significativamente mayor de actos creativos.

Conclusiones

- 1) Se ha evidenciado que los docentes en formación tienen creencias falsas relativas al concepto de creatividad y al rol que deben ejercer para potenciarla, detectándose el hecho grave de que intentando estimularla lo que consiguen es bloquearla.
- 2) Es imprescindible un entrenamiento previo del docente para que no interfiera negativamente en el proceso con su comportamiento espontáneo.
- 3) El juego libre inducido es ya una realidad conceptual diferenciada y puede funcionar como recurso válido para potenciar la creatividad infantil.
- 4) El método de formación de docentes propuesto es un punto de partida que cumple con las expectativas esperadas.

En resumen, el juego libre inducido es una realidad comprobada y delimitada. Un recurso innovador al servicio de la educación infantil para potenciar el desarrollo del pensamiento divergente, base de la creatividad, tal y como está demandando la comunidad científica del s. XXI.

Referencias bibliograficas

- Bono, E. De (2011). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Madrid: Editorial Paidós Plural.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's Talk. Learning to Use Language*. New York, W.W. Norton.

- De La Torre y Violant (2006). *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza* (Vol. I). Málaga: Aljibe.
- Gervilla, A. (2003). *Creatividad Aplicada. Una apuesta de futuro (I y II)*. Madrid: Dykinson
- Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Lapierre, A., y Lapierre, A. (1982). *El adulto frente al niño de 0 a 3 años*. Barcelona: Ed. Científico Médica.
- López, O. (2008). Enseñar creatividad. El espacio educativo. *Cuadernos FHyCS-UNJu*, 35, 31-40.
- Lowenfeld y Britain (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- Moreno, J. A. (Coord.). (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Archidona (Málaga): Ed. Aljibe.
- Rogers, C. (1991). *Libertad y Creatividad en la Educación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Vigostky, L. V. (1982). *La creatividad y el arte en la infancia*. Madrid: Editorial Akal.