



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

LUDICA Y CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

ARENAS, Elva Rosa Muñoz
Doctora em Filosofia
e Letras, e Diretora de Pós Graduação em
Gerenciamento de Projetos Educativos da
Universidade Distrital de Bogotá.
arenaselva@hotmail.com





Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

RESUMÉN

El presente trabajo se ocupa de reflexionar acerca de la actividad lúdica y la creatividad en las instituciones educativas del nivel de educación básica y media. Se tiene como principio fundamental que la escuela debe ser una institución que aporte a la formación integral de las niñas y niños, acompañando el desarrollo de personalidades para continuar su hacer en el mundo en armonía con los mejores ideales humanos.

Palabras clave: ludica, creatividad, educación básica, educación média.

RESUMO

O presente trabalho trata de refletir sobre a atividade lúdica e a criatividade nas instituições educativas de ensino fundamental e médio. Tem como princípio fundamental que a escola deve ser uma instituição que promova a formação integral de meninas e meninos, acompanhando o desenvolvimento de personalidades para continuar o seu fazer no mundo, em harmonia com os melhores ideais humanos.

Palavras chave: ludicidade, criatividade, ensino fundamental, ensino médio.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

INTRODUCCIÓN

Los procesos de enseñanza aprendizaje que conduzcan a la construcción de capacidades

creadoras e independencia para el desarrollo de la actividad cognoscitiva son posibles en el marco de una acción educadora que se proponga la transformación de la realidad. Es decir, el maestro debe planear su trabajo de conformidad con las necesidades sociales, de tal manera que el hacer escolar esté articulado con las exigencias de desarrollo del entorno sociocultural, para que los niños y las niñas encuentren una real articulación entre escuela y vida.

La creatividad y la actividad lúdica son necesidades y funciones del ser humano, sirven para potenciar procesos de desarrollo del hombre y son factores básicos que impulsan zonas de evolución inmediata. Lo lúdico y lo creativo son en la base de la vida cotidiana como experiencias culturales, son aspectos del trabajo que el hombre vivencia a diario, consigo mismo, en relación con los demás. Forman parte de los actos de aprendizaje deseados, ya que todo aprendizaje de este tipo exige experiencia placentera y conciencia de su disfrute.

Los ejercicios de creatividad y de la actividad lúdica se constituyen en estrategias para llegar al otro, estrategias que se elaboran cuando se quiere compartir, cuando hay el interés por abrir el espacio a la interlocución. De este tipo de ejercicios son las propuestas para el desarrollo de actividades con múltiples posibilidades, la presentación de varias alternativas para la solución de problemas en los que son posibles jugar con esquemas lógicos distintos, en la creación de métodos para aprender y



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

enseñar, en la búsqueda de opciones no exploradas para visualizar y resolver conflictos; en fin, en la construcción constante de conocimientos.

En todos los contextos socioculturales, el hombre es creativo y lúdico; es un ser constructor de nuevos universos, de nuevos caminos; las sociedades no tienen fronteras en la planeación y realización de estrategias (siempre y cuando éstas se constituyan a partir de análisis correctos de la realidad).

Por la importancia que revisten la creatividad y la actividad lúdica en los procesos de desarrollo de las comunidades humanas y de los grupos y personas, y en particular en los procesos de educación escolarizada, este trabajo, tal como se anunció inicialmente, se ocupa de reflexionar acerca de estos temas. El primer acápite se centra en la caracterización de la creatividad y del juego; el segundo se ocupa de la reflexión acerca del juego y la creatividad en la escuela; cerramos este escrito con conclusiones que tienen, a la vez carácter de recomendaciones. Todo el trabajo tiene como referente principal la realidad colombiana.

CREATIVIDAD Y JUEGO

El hombre es un ser creativo y lúdico. Estas características que son esenciales para la supervivencia como especie son fruto de su trabajo sobre la naturaleza. Para satisfacer sus necesidades el ser humano crea herramientas y transforma la realidad que lo circunda.

Al respecto Engels afirma: "El trabajo es..., la fuente de toda riqueza (...) pero es infinitamente más que eso. El trabajo es la primera condición fundamental de toda la vida humana, hasta tal punto que en cierto sentido deberíamos afirmar que el hombre mismo há sido creado por obra del trabajo"¹

¹ Engles, Federico. Dialéctica de la Naturaleza. Editorial Política. Ciudad de la Habana. 1979. página 142.
RPD – Revista Profissão Docente, Uberaba, v.3, n.8, p.1 -22, mai/ago. 2003 – ISSN 1519-0919



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

Al tiempo que el hombre domina la naturaleza se diferencia de ella y crea instrumentos cada vez más elaborados; en un comienzo, los primitivos construyeron armas de piedra y madera para la caza de animales. Este es un ejemplo de la creatividad para resolver obstáculos y para asegurar la adquisición de elementos indispensables para la vida. La creatividad del hombre lo lleva a una constante búsqueda de nuevos elementos y vías para conseguirlos, a cambios, a un re-crear el espacio que lo rodea, a la construcción de imaginarios simbólicos que representan su identidad y plasman su cultura, como lo hicieron los indígenas en el nuevo mundo quienes desplegaron su interés, pasión, imaginación y creatividad en la creación de elementos culturales tales como las viviendas, los templos, las formas de comunicación a distancia, entre otros.

En este contexto, las formas a través de las cuales se plasma y se manifiesta la cultura son de índole diversa: la ciencia, la tecnología, el arte y las organizaciones sociales. Cada formación social de existencia a formas culturales propias que reflejan las relaciones que se dan entre los miembros de la sociedad en virtud de la propiedad sobre los medios de producción; tal como se señala desde el materialismo dialéctico.

Las formas culturales son construcción histórica; es decir, son producto del hombre ubicado en tiempo y espacio definidos; y existen en virtud del trabajo creador del ser humano. El hombre construyó un segundo mundo al darle una modificación a la materia prima; el ser humano, en contacto con la naturaleza construye una imagen mental de la realidad; en este sentido realiza acto creador, porque crea una realidad mental que ya es objeto independiente de la realidad. Al observar la historia de la humanidad se constata que ésta ha construido un número infinito de mundos posibles, un sinnúmero de modificaciones del mundo natural y del ya modificado, en construcciones cada vez más complejas; estas variaciones, que se hacen



individualmente pero gracias al avance humano, vuelven al marco social para enriquecerlo.

La creatividad es trabajo humano que se realiza en respuesta a la necesidad de operar transformaciones sobre la realidad; al requerimiento de hallar respuestas a los problemas que identifica el ser humano; pero, el desarrollo humano, tal como lo expresa Engels (19)² se construye en forma de espiral; cada paso nuevo se da superando pasos anteriores pero apoyándose en ellos. Como lo afirma Sorin (1992) "(...) En todo acto creativo, hay una dialéctica entre la continuidad y la ruptura, entre futuro y pasado, entre lo conocido y conocer"³. El hombre, a través de la historia, ha construido y transformado su mundo a partir de un proceso dialógico entre lo pasado y lo presente proyectado hacia el futuro.

El trabajo creador es producto del pensamiento creativo. Así lo identifica Muñoz Caldas: "La característica fundamental y a la vez el resultado del pensamiento creador es la creación.

Se entiende por pensamiento creador aquel que no está sujeto a patrones preestablecidos, y su producto o resultado, la creación está determinado como forma de reflejo que es, por los procedimientos del pensamiento que conforman la estructura del proceso de esta actividad pensante."⁴

Pero, el pensamiento creador no surge espontáneamente en el hombre; es producto de su trabajo; al transformar la naturaleza, el hombre, al tiempo que da

² Engels Dialéctica de la naturaleza
Opus 2

³ SORIN, Mónica. Creatividad ¿ cómo , por qué, para quién? Editorial Labor. 1992. pág 47-48.

⁴ Muñoz Caldas El desarrollo del Pensamiento Creador en la enseñanza de la Filosofía Marxista – Leninista. En Varona. Revista científico-metodológica del Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. Año X. No. 19 MINED, Ciudad de La Habana, 1988. Pág. 42



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

respuesta a sus necesidades, se transforma a sí mismo. De tal manera, cada vez se encuentra mejor dotado mental y físicamente para buscar de mejor manera respuestas a sus necesidades. El pensamiento creador es pensamiento que sobre la base de productos anteriores opera transformaciones en la realidad y construye nuevas vías de acción y de supervivencia.

Puesto que lo que los hombres construyen intelectualmente y han aprendido de otros pasa a las nuevas generaciones como herencia humana que se recrea en tiempos y espacios diferentes, la educación desempeña un importante papel no sólo en la puesta en común del conocimiento ya adquirido, sino, también, en la orientación del trabajo de desarrollo del cerebro; es decir, la educación contribuye al desarrollo del pensamiento creador. Si los maestros, en el ejercicio de su trabajo profesional, tienen en cuenta esto y planean la acción docente de tal manera que se propongan contribuir al desarrollo del pensamiento creador en sus estudiantes, las comunidades humanas podrán contar con personas cada vez más creadoras y con ello, la escuela se constituye en instancia que propicie el avance social. Al respecto, la importante reflexión de Martínez Llantada:

"El proceso creativo implica la transformación del medio y, por tanto, del individuo, en el que se anota lo que se aprende y las habilidades para abordar y solucionar los problemas de manera diferente. De ahí su relación con el proceso de aprendizaje."⁵

El trabajo docente que se propone contribuir a la formación integral de los educandos, deberá planear las estrategias con las cuáles contribuirá al desarrollo de la creatividad. Esto supone, conceptualización acerca de la creatividad, conocimiento de diferentes vías para su desarrollo, creatividad para generar nuevas posibilidades con

⁵ Martínez Llantada, M. La creatividad del maestro. Vías para su evaluación. En Varona. Revista Científico- Metodológica. N° 29. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Págs. 52-53



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

respecto a dichas vías, conocimiento de los estudiantes para identificar factores que les interesen, habilidad para reconocer los factores positivos en el medio y aprovecharlos; y para identificar los elementos negativos para contrarrestarlos o para resolver cómo aprovecharlos, competencia para la comunicación efectiva, actitud de respeto, honestidad y solidaridad, entre otros.

Una estrategia que puede ser tenida en cuenta para el desarrollo del pensamiento creador es la realización de juegos en el entorno escolar. Por ello, la reflexión se centra seguidamente en el juego, elemento constitutivo del hacer lúdico humano. Toda actividad humana, en tanto orientada a cumplir un fin, a obtener un objetivo, permite la puesta em escena de valores y conocimientos de las culturas humanas; el juego es una de dichas actividades. El espacio del "recreo", el tiempo el juego, también es tiempo de construcción de saber y de afianzamiento o de despegue a valores; por ello, los maestros debemos tener presente también este espacio de la vida escolar, para orientarlo hacia los fines de la formación integral.

Juego es palabra, y hacer, emparentado con lúdica. La lúdica constituye energía impulsora de los diversos planos que configuran la potencialidad del ser humano. La adquisición de saberes y la conformación de una personalidad son características que el hombre, después de recorrer importantes estadios de desarrollo, va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego, ya que éste forma parte del primer alfabeto de la infancia, en el decir de Sorin: "brindando un universo fantástico que da instrumentos para explorar y operar sobre el universo real"⁶; el juego no es vida corriente, es vida real objetivada en la mente y transformada allí inicialmente; el juego hace posible una invención de la realidad, de nuevas esferas temporales y espaciales en las que se lleva a cabo actividades con orientación definida.

⁶ Sorin. Op. Cit. Pág. 107



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN LA SOCIEDAD MODERNA

El juego en la sociedad moderna puede ser concebido, como una pérdida de tiempo, valoración que se desprende de la manera como la sociedad capitalista adopta el juego, ubicándolo sólo en la edad infantil, no permitiendo que sea visto de manera positiva en la edad adulta. El capitalismo reglamenta el juego convirtiéndolo en rutinario, obstruyendo el carácter creador que puede tener. El pensamiento creador es negado como posibilidad; la creatividad ha sido opacada debido a la transformación de la significación del juego en una sociedad dividida en clases. En este contexto, el hombre reemplaza los juguetes tradicionales por juegos mecánicos que reducen la socialización con los demás, puesto que los niños y niñas juegan con máquinas o armas y no con otros niños en rondas, creando canciones, u otros mundos posibles. No nos asombramos si en una reserva indígena colombiana encontramos que los niños y niñas ya no juegan sus juegos tradicionales sino que tienen juguetes occidentales, pasando del juego ritual que es aprendizaje, goce, proceso de desarrollo y acompañamiento de todo el tiempo de la vida que es broma y por lo tanto modificación de lo cotidiano al juego mecánico, que destruye la creatividad y que solo se reduce al aspecto técnico.

Además, en las sociedades rurales y urbanas se cambia el trompo, la canica, la ronda, por el computador, el Atari, el Nintendo, el Play Station, juegos donde no hay interacción con otros niños, sino con máquinas y, por lo tanto, se reduce la educación en valores; la recreación del mundo material en la mente de estos niños es diferente a la de otros niños que no están subordinados a jugar los juegos que los monopolios comerciales crean para ellos.

Es importante resaltar la importancia del juego en los procesos de desarrollo del hombre. La palabra *jocum*, de origen latino, significa broma, burla. El juego es lo diverso, lo distinto a lo establecido; es la variante, producto de la creatividad; por ello, los griegos, a través de los juegos atléticos manifestaban su arte y su religión.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

Los juegos significan para las diferentes culturas espacios de innovación, donde se pueden experimentar nuevas formas de acción social, donde se confirman y crean nuevas experiencias culturales; por lo tanto, la alegría que produce el juego, la lúdica que le es propia, está presente en todo el desenvolvimiento cultural, social, político, psicológico y afectivo del hombre cuando el juego hace presencia.

Un juego que practicamos hombres y mujeres de todas las edades es el juego de roles. Em lo referente al desempeño de roles señala Sheines que: "(...) los niños de todas las culturas y todas las épocas han jugado a la guerra imaginando que son indios, gladiadores, soldados y samuráis, manipulando palos que reflejen espadas, lanzas o fusiles"⁷. En el juego de roles, el jugador, gracias a su imaginación, imita el ejercicio de distintas profesiones que ha visto desempeñar a los adultos.

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN LA EDAD INFANTÍL

Acerca de esta relación ficción-mundo, afirma Segura: "(...) el juego del niño pequeño que se proyecta a veces como grande cuando juega es una ilustración de cómo se vive de una manera explícita en la realidad que uno mismo construye"⁸.

En los nuevos mundos y las nuevas significaciones que el niño crea para y durante el juego, surge el reconocimiento y la representación de las actividades que llevan a cabo los adultos, tal es el caso de la niña que juega a que sus muñecas son estudiantes y ella es la maestra. Pero, no sólo la realidad inmediata se imita, también aquella que ha sido mediada; ocurre ello, por ejemplo, cuando los niños imitan a los personajes de los dibujos animados haciéndose pasar por héroes que salvan el mundo. El desempeño de roles va unido a objetos, o instrumentos que acompañan la representación de personas o personajes, a los cuales el niño da diferentes características

⁷ SHEINES, Graciela. Los juegos de la vida cotidiana. Editorial universitaria de Buenos Aires 1985. Pág. 75

⁸ SEGURA, Dino. Revista lúdica 1. Universidad Distrital. 1999. pág.17.

como el palo de escoba transformado em caballo, la silla en un cajero de banco o auto, una caja como nave espacial y así, sucesivamente, reflejando los gustos e inclinaciones que el niño o la niña tienen hacia cierta actividad. Los niños se "transforman" temporalmente en otras personas o personajes y modifican el espacio, y no pocas veces simulan estar en tiempos diferentes, en consonancia con el rol de desempeño.

LA CREATIVIDAD Y LOS JUEGOS EN LA EDAD ADULTA

A diferencia de la primera etapa de nuestra vida, en donde la imaginación y la creatividad están despiertas a través del juego, en la edad adulta se nos impone que no hay más que una realidad –la inmediata y la registrada en los libros de la historia oficial–; esta realidad se considera como única, hegemónica, y se niega la posibilidad de concebir realidades distintas a las que presenta la visión de la clase dominante.

No obstante las pretensiones de dominio en sociedades divididas en clases, la realidad supera las pretensiones ideológicas y desmiente aquellas que la contradicen. Los roles que desempeñan los adultos, al igual que los que ocupan a los niños, son diversos y se realizan en distintos contextos de la vida; por ejemplo, un ejecutivo no puede desenvolverse en la casa en una relación sentimental, o en una reunión social con sus compañeros, de la misma manera como se comporta en la oficina; en cada situación asume un rol diferente. Y, los juegos, nos recuperan en todas nuestras facetas; en el decir de Segura, "(...) cada ser humano recupera su condición de tal, recoge los fragmentos desperdigados de su ser y se constituye en un ser – uno, microcosmos, punto de inserción de las corrientes de la vida"⁹. Y, en el juego de los diferentes roles, hacen presencia los componentes del mundo de nuestras pequeñas relaciones, en el sentido de las más cercanas, pero, al mismo tiempo, nos sumergimos en el macro-juego de la vida.

La prohibición de jugar no es extraña en nuestras culturas. Esta marca negativa se ha fundamentado en el argot de las clases dominantes bajo la denominación de lo 'no

⁹ Ibid. Pág 6.

serio'. Se afirma que el juego tiene que ver con una actitud contraria a la seriedad que caracteriza el trabajo; pero, jugar, en tanto compromiso, exige responsabilidad; es decir, el juego, para que sea posible, requiere que sea asumido con plena disposición y siguiendo las reglas que lo constituyen en su esencia, puesto que las variaciones sustanciales no acordadas implicarían un abandono del juego como encuentro humano.

Así, el juego tiene un tiempo y un espacio propio, separado y reales. El tiempo en el juego es efímero y placentero cuando se liga lo creativo. Jugar es vivir en el tiempo para redimensionarlo; jugar es fundar un orden o improvisarlo o someterse voluntaria o gozosamente a él. Al respecto, lo que plantea Sheines: "(...) jugando se gana tiempo, experiencia, el juego es raíz y esencia de todo proceso comunitario. Una sociedad que há perdido el espíritu lúdico ha dejado de crecer y de generar"¹⁰. Juego equivale a construir nuevos mundos posibles, nuevos universos, en donde se generen y establezcan normas.

De ahí que goce-seriedad constituyen una unidad que es básica en los procesos de diversos aprendizajes, el primero de ellos, tal vez, el aprendizaje acerca de cómo llegar a acuerdos y cómo respetarlos. Goce-seriedad, en unidad dialéctica, categorías necesarias en todos los juegos.

PROPÓSITO DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD

El juego puede proyectarse con propósitos diferentes; puede ser elemento para generar confianza en sí mismo, para incentivar procesos de creatividad; al tiempo que es fruto de la creatividad, el juego es actividad humana que la genera y que la desarrolla; el juego se modifica en las diferentes circunstancias, adecuándose a nuevas situaciones y permitiendo disfrutes diferentes cada vez.

Las personas creativas aman lo que hacen, sienten placer intelectual al hacerlo, el gusto por hacer las cosas es un factor relevante en el momento de la creación, y es el

¹⁰ SHEINES. Graciela. El juego de la vida cotidiana. Pág 70.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

juego el que abre las puertas a la creatividad, cualidad humana que a juicio de expertos articula dos dimensiones: una personal y otra cultural: Para el desarrollo de estas dimensiones hay que eliminar los obstáculos que impiden liberar el potencial creativo.

La actividad lúdica en sus distintas realizaciones desempeña diversas funciones: de distensión, de esparcimiento, de diversión, de ejercicio de la libertad. Sin embargo, una de sus funciones fundamentales es que permite vivir en micro-mundo usualmente entretenido y amigable. El juego permite, al educador, fijar objetivos socio-cognitivos, y socio-afectivos, porque posibilita relacionar el mundo individual con un universo simbólico lleno de significados sociales, constituyéndose en experiencia cultural.

En el proceso pedagógico, el juego es un elemento significativo. Hablar de juego es hacer referencia a la lúdica; es remitirse a creación; crear es reconstruir, conocer, aprender. El juego puede posibilitar un proceso de aprendizaje ligado a conceptos de libertad, curiosidad, placer y pasión, elementos indispensables para entender cómo el hombre construye cultura y conocimiento.

El ser humano, a través de su evolución, ha transformado la realidad y en este transformar se ha realizado un proceso de aprendizaje en el cual se ha ido apropiando de su entorno dejando huella en él. El juego es la vía natural de aprendizaje del homoludens; en él se confirman valores como la honestidad, la lealtad, la solidaridad; permite la innovación de conceptos, es una expresión de la creatividad del sujeto e involucra una relación de respeto a la sociedad por lo tanto es una creación cultural.

Juego, lúdica y creatividad hacen parte de la vida del hombre y pueden involucrarse en los procesos pedagógicos, esto ocurre cuando la educación propende por la búsqueda y construcción de respuestas a las necesidades personales y sociales.

El juego y el ejercicio del pensamiento creativo se realizan en espacio lúdico, al tiempo que crean espacios lúdicos. Todo espacio lúdico es lugar abierto a la proyección de nuevas posibilidades; allí es factible desafiar lo estatuido y ensayar alternativas con base en análisis previos, donde la libertad y el límite no son irrealizables sino



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

complementarios, donde los sucesos y elementos pueden tener varios significados y sentidos. El aprendizaje se concibe como creación activa, como exaltación de la persona, en donde el juego y la creatividad son el centro mismo del proceso de aprender. La escuela requiere de maestros que propicien la creación de ambientes propicios para el aprendizaje entendido como creatividad, que permita la visualización de universos nuevos no sólo en el plano de la ciencia, la tecnología y el arte.

JUEGO Y CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

LA ESCUELA Y LA VIDA

En las sociedades capitalistas, la escuela, desarticulada de la vida y de las necesidades del núcleo mayoritario de la sociedad y de los individuos, se constituye en aparato de represión, en el que se reproducen las relaciones de poder de la sociedad.

Desarticulada de la vida, fragmenta al ser humano; esta fragmentación se evidencia en la ruptura de la relación entre juego y conocimiento y en la introducción, entre ellos, de una fisura profunda; hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad. Así, se desarrolla una acción escolar que consolida un modelo pedagógico que, en palabras de Jiménez Vélez, "(...) se sustenta en lo tradicional, que no tiene en cuenta el contexto lúdico en el que se desenvuelven los individuos cuando se comunican"¹¹.

El modelo tradicional escolar procura alejar los matices lúdicos del trabajo escolar; se distingue por favorecer la transmisión del conocimiento de maestro a alumno de forma memorística y por evitar los cuestionamientos referidos al porqué y al cómo de la información que imparte la escuela; al tiempo que estimula y premia la reproducción de los contenidos, sin modificaciones, por parte de los estudiantes

¹¹ JIMENEZ VELEZ. Carlos. Juego y cultura. Editorial Pregon. 1994. pág 75.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

Los espacios que se manejan en la escuela tradicional son ambientes en los que prima la relación unidireccional; en ésta, el maestro es un ser trascendental, modelo que el niño debe imitar. Así, se crea una barrera entre quien ejerce el poder y la persona que debe respetar ese poder. Así, se niegan los procesos de comunicación y afectividad, constituyéndose la escuela como espacio que entorpece el desarrollo y el ejercicio de la creatividad y del juego.

Una escuela como la aludida en el párrafo inmediatamente anterior, es la que el capitalismo ha ideado y generado para las clases dominadas. De ahí, que se hace necesario vencer obstáculos para que se puedan desarrollar potenciales creativos, porque, los aparatos del estado, los elementos de la superestructura, también pueden transformarse desde dentro; y, la escuela, aparato ideológico del Estado, puede construir transformaciones que poco a poco contribuyan a mayores transformaciones. El maestro debe cambiar de actitud ya que él, por su ubicación social y la responsabilidad de su misión, puede acompañar o liderar procesos que contribuyan a impulsar la formación de una sociedad justa; el trabajo docente no puede consistir sólo en guiar y planificar el curso como tarea inmediata; debe proyectar su acción y de sus estudiantes de tal manera que tenga proyección social.

El maestro no puede seguir mirando al estudiante como una cinta reproductora de conocimiento, sino que debe buscar en él a ese ser integral para motivar procesos que lo lleven a relacionar toda la información y formación que adquiere en entorno escolar con todos los aspectos de su entorno sociocultural.

Por lo tanto, el maestro debe ser un potenciador del diálogo con el alumno y de este con su cultura. Entre maestro y alumno el currículo debe ser un mediador que se estructura sobre la base de lo interdisciplinario o sea, que se creen proyectos con-sentido hacia una pedagogía transformadora de la escuela y la vida, que cambie el nivel y la calidad en la participación entre teoría y práctica y que no propicie el individualismo sino el trabajo en equipo.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

CORRIENTES PEDAGÓGICAS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD Y LA ACTIVIDAD LÚDICA

En la transformación que ha tenido la escuela en las últimas décadas se evidencia que la actividad lúdica y la creatividad han adquirido importancia. Es por esto que surgen pedagogías que como la constructivista y la interactiva propenden por un reconocimiento importante del estudiante como gestor de su desarrollo. La primera corriente abre las puertas a una relación del individuo con su medio, dejando de lado el aspecto emotivo del alumno, formando personas únicamente que construya conocimiento. La segunda busca que el estudiante relacione su mundo social, cultural e individual con lo enseñado proyectando así un desarrollo de la creatividad en donde el aspecto afectivo es importante en la relación entre maestro y alumno.

En la segunda dirección es indispensable hablar de ambientes interactivos en las pedagogías interactivas, los cuales se asocian a la existencia de micro-mundos (mundos reducidos) donde se pueden vivir situaciones de las que se aprende a vivir de experiencias directas con la cotidianidad, como en el juego de roles donde se modela una situación que se rige por reglas de interacción. El ambiente interactivo no se limita a los medios materiales de aprendizaje sino que, también, propende por motivar a los estudiantes para que indaguen y descubran conocimiento, generando sus propios procesos. En otras palabras, se acompaña al estudiante en el proceso de creación y construcción, así, el maestro es un facilitador de conocimiento que acompaña un proceso en donde el aprendizaje gira alrededor de la actividad motivada del sujeto que aprende.

Para que la pedagogía interactiva funcione es necesario recurrir al trabajo en ambientes lúdicos, en el que el juego es un recurso educativo que proporciona al niño el desarrollo de su capacidad de asociación entre un mundo real y su mundo imaginario, permitiéndole construir un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto a la construcción de mundos posibles.

Los ambientes interactivos y lúdicos se convierten en espacios creativos, constructivos y abiertos al mundo del conocimiento, en los que los ambientes de colaboración presentan la oportunidad de aprender el uno del otro, apreciando los diferentes puntos de vista y compartiendo responsabilidades. El maestro aprende del alumno y el alumno del maestro y de sus otros compañeros; en este constante aprender el uno del otro se hace necesario, un educador estudioso, un cúmulo de conocimientos teórico-experienciales, un nuevo contexto educativo, un buen grupo de trabajo y muchas opciones para crear.

Lo anterior genera un cambio, el cual marca hitos reflejando aquellos aspectos que permiten saber si se presentan lo interactivo, lo lúdico, lo creativo y el trabajo en equipo.

LA FORMACIÓN INTEGRAL DEL SER HUMANO COMO UNA NECESIDAD

Al visualizar una educación para el futuro es necesario enfocar la formación del ser humano en la necesidad de libertad, desarrollada en los espacios lúdicos en los que existan las posibilidades de hacer, de aprender y transformar lo aprendido, o sea la capacidad de compaginar las demandas del conocimiento, logrando que el alumno de hoy aprenda a aprender, aprenda a comprender, aprenda a relacionarse, aprenda a elegir, aprenda a ser y aprender a conocer.

Lo anterior conduce a una formación integral, aspecto este que tiene validez en las nuevas propuestas pedagógicas que hacen referencia a la elaboración de los programas curriculares enfocados a favorecer el desarrollo de competencias, entendidas de conformidad con lo planteado por Gardner como un "(...) conjunto de conocimientos y capacidades durables y habilidades adquiridas por la asimilación de conocimientos pertinentes que se interrelacionan con un contexto o acción determinada, es decir un



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

saber hacer es un hacer sabiendo soportado en múltiples conocimientos que vamos adquiriendo en el transcurso de la vida."¹²

Dichas competencias son el desarrollo de las capacidades cognitivas y corporales que cada individuo empieza a desarrollar desde el momento mismo de su nacimiento. Estas competencias son habilidades para generar y resolver nuevos problemas, elaborar productos y ofrecer y realizar servicios que son valiosos en determinado contexto comunitario o cultural. Esto recoge la esencia y la visión de que el hombre debe ser competente para habitar el mundo con otros.

Con respecto a lo anterior, Gardner escribió:

"Si pudiéramos convocar y movilizar las habilidades humanas no sólo las personas se sentirían mejor sobre sí mismas y más competentes, sino que sería hasta posible que se sintieran mas comprometidas y mejor habilitadas para unirse con el resto de la comunidad del mundo y trabajar por un bien común. Por lo tanto no se puede orientar el aprendizaje de un manera fragmentada o sea, enfocar los saberes aislados de los demás sino que en la elaboración del currículo se debe estructurar los aprendizajes para lograr una alta calidad en los resultados, de igual manera se debe tener claridad sobre la relación que los alumnos logren establecer con el conocimiento lo que debe permitirle desarrollar mas capacidades que permiten que el aprendizaje sea construído significativamente lo que implica la conformación de redes conceptuales y la reorganización constante de lo que se conoce, haciendo mas accesible y pertinente su utilización, permitiendo que la utilización formal e inteligente de la información termine en la creación de un conocimiento nuevo."¹³

La escuela puede proponerse una acción educadora que sirva efectivamente al bien social y al bien personal, que forme para la vida y que sea aporte para el mejor estar humano, que forme para la solidaridad y que rebase los límites estrechos en los cuales pretenden verla sumergida los detentores del poder. No una escuela excluyente sino una escuela que permita construir opciones de vida para todos.

¹² H, Gardner: Arte, Mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad E. Paidós, Barcelona, 1987, pág. 100.

¹³ Opsit. Pág. 110.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

CONCLUSIONES

La lúdica y la creatividad son una necesidad y función del ser humano ya que posibilitan preparar y potenciar todos los procesos de desarrollo del ser humano; hacen posible los espacios abiertos a la incertidumbre, a partir de los conocimientos que sirven de base para nuevas creaciones; posibilitan nuevas miradas sobre la realidad y la construcción de alternativas cada vez más certeras.

La actividad lúdica ejerce una función de distensión, de esparcimiento, de diversión y libertad, permitiendo vivir en un micromundo relacionado con todo un universo simbólico lleno de significados sociales.

El juego debe ser un instrumento pedagógico indispensable en la actividad del maestro, pues liga el trabajo escolar al hacer libre, responsable y lúdico. El juego exige y posibilita el desarrollo del pensamiento creativo; los caminos no están dados de antemano, las reglas se conocen y se aceptan por acuerdo y, en el andar, nuevas reglas, nuevos juegos y nuevos caminos se construyen colectivamente.

La escuela colombiana puede dimensionar su trabajo cotidiano y, traspasando el estrecho límite de instancia reproductora de conocimientos y formadora de reproductores, ejercer acción transformadora, que se proyecte hacia la construcción de una sociedad justa. La escuela pensada por los maestros y por los niños y hecha realidad por ellos mismos, de conformidad con nuestras necesidades actuales.

BIBLIOGRAFÍA

ACUÑA ESCOBAR, C.B., Creatividad. La Libertad Secreta en: Perfiles Educativos, 34 (México), nov -dic, 1986.

ALEXANDRA, Ma. Jesús. Fomentar la Creatividad a través de la Prensa. En comunidad Escolar (Madrid) (9). 305 pill. Ene. 1991.

AUSTIN, J.L. ¿Cómo hacer cosas con palabras?. Barcelona . Paidós, 1982.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba
ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

AZNAR E., Crosma Quintana L., Coherencia Textual y Lectura. ICE. U. Barcelona. 1991.

BACHUVA , B. Sociología de la Comunicación. Barcelona. Ariel. 1979.

BAENA ÁNGEL LUIS. El Lenguaje en Relación con sus Funciones Esenciales en el Proceso de Adquisición del Conocimiento y en el Proceso de Comunicación, Bogotá, 1984. (fotocopias)

BAYTÍN, M. Estética de la Creación Verbal. Colombia - España: siglo XXI. Editores, 1982.

BERGER, P. Luckmann, Th. La Construcción Social de la Realidad. Madrid. 1984.

BERNARDY, Enrique: Lingüística del Texto. Madrid: Editorial Arcos/Libros, 1987.

BLANCO, R., La Pedagogía de Paulo Freire. Madrid. 1992.

BOCO BERNAL, J., Reflexiones en torno al Mejoramiento de la Calidad de la Educación en: Boletín del Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe, No. 29, 1992.

BONO, Edward de. ¿Cómo Desencadenar la Imaginación Creativa?. La Habana, Pueblo y Educación, 1991.

CABALLERO DELGADO, Elvira. La Creatividad en la Actividad Pedagógica, Posibilidad y Realidad. Pedagogía 90. La Habana 13.

CRUZ, Eduardo de la. La Creatividad Literaria: Un desafío para el Maestro y el Niño. Autoeducación (Lima) (9). Pág. 27-33-37, 1998.

CHAVEZ RODRÍGUEZ, Justo. Canovas Babéelo. Principales Tendencias de las Teorías Educativas em América Latina. 95.

CHIVAN ORTIZ, Felipe. Creatividad y Dinámica de Grupo. Eureka. Ciudad de La Habana. Pueblo y Educación, 1992.

DANILOV, M.A, Formación del Maestro como Creador del Proceso Pedagógico. Didáctica de la Escuela Media. Ciudad de La Habana. Pueblo y Educación, 1978.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

EDGARDO BIANCHI, Ariel. Del Aprendizaje a la Creatividad. Buenos Aires: Ediciones Broger, S.A., 1990. 281p.

FERNANDEZ, Alicia. ¿La Creatividad se Aprende? En: Educación (La habana) 73.97-102, 1989.

FERNÁNDEZ Y SAAVEDRA, Fernando Luis. Definición e Indicadores de la Creatividad. En: La Escuela em Acción (Madrid) 8 (10), 4443, 19-20, may, 1987.

FLÓREZ GALLARDO, Fco Belisario. Pedagogía 90 (La Habana) ¿Lectura Para Qué? 91 h. GIMENO SÁCRISTAN, José y A. I. PÉREZ GÓMEZ: Comprender y Transformar la Enseñanza. 3ª Edición. Madrid: Morato, 1994.

GONZÁLEZ NIETO, L. Lengua y Literatura en la Educación Secundaria, Signos, No. 1, 1990.

GONZÁLEZ VALDES, América. ¿Cómo propiciar la Creatividad: La Habana. Ciencias Sociales, 1990.

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Cerebro creativo. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el s.XXI. Ed. Gráficas Olímpica. Pereira 1999.

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Taller cotidiano: propuesta lúdica cotidiana. Ed.Universidad Libre. Pereira. 1994.

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural (etnografía y hermenéutica del juego) Ed. Cooperativa del magisterio. Mesa Redonda.1997.

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Juego y cultura. Ensayo. Ed. Pregón. 1994

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica (emociones, inteligencia y habilidades secretas) Ed. Mesa redonda Magisterio.1998.

KULIENTKIN, Ju N. El Pensamiento Creador en las Actividad Profesional del Profesor. Cuestiones de Sicología (Moscú) 2 mar – ab, 1986.

KULIENTKIN, Ju N., Los Problemas Psicológicos en el Desarrollo de la Iniciativa del Maestro. 55 h. (Moscú) may, 1987.



Mestrado em Educação
Revista Profissão Docente

UNIUBE – Universidade de Uberaba

ISSN:1519-0919

www.uniube.br/propep/mestrado/revista/



UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

LOGAN, L. M. YU. G. Logan. Estrategias para una Enseñanza Creativa. Barcelona: O1 Kus Tan, 1980.

MARTINY HANTADA . Calidad Educacional. Actividad Pedagógica y Creatividad, 1995. (material impreso) 160 p.

ORTIZ DE MASCHWITZ, Maria Helena. Inteligencias múltiples en la educación de la persona. Ed. Cooperativa Magisterio.

RODARI, Gianini. Gramática de la fantasía (introducción al arte de inventar historias) traducido por Alexandra Merlo. Ed. Panamericana.1999.

SIENES, Graciela. Los juegos de la vida cotidiana. Ed. Universitaria Buenos Aires. 1985.

SORIN. Mónica. Creatividad: ¿Cómo, por qué, para quién?. Ed Labor S.A. Barcelona. 1992.

Elva Rosa Muñoz Arenas

Doctora em Filosofia e Letras, e Diretora de Pós Graduação em Gerenciamento de Projetos Educativos da Universidade Distrital de Bogotá.
arenaselva@hotmail.com