



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“EL JUEGO COMO FACILITADOR DE LA EXPRESIÓN CREATIVA A LA EDAD DE SIETE AÑOS EN LAS AULAS”

AUTORÍA Mª VICTORIA GONZÁLEZ GARRIDO
TEMÁTICA POTENCIACIÓN DE LAS CREATIVIDAD EN LAS AULAS
ETAPA PRIMARIA

Resumen

Es necesario en las aulas trabajar y educar la parte subjetiva del individuo, ayudar a desarrollarla y conducirla para posibilitar el buen entendimiento entre el operante, el material y su actividad. Siendo a través del juego donde se puede hallar una simultaneidad del crecimiento, ya que en una fase de creación se desarrollan elementos de tipo emocional, intelectual, perceptivo y estético. De esta forma el juego se presenta como asidero de confianza para el educador.

Palabras clave

El Juego

Expresión corporal

Expresión plástica

Expresión oral

Expresión emocional

1. PRÁCTICA PRIMERA: JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL

Los niños, a la edad de siete años, sienten una necesidad inmensurables de gastar energía, todo aquello que facilite la quema de ésta les es favorable, por ello, he querido a través del juego, y basándome en la técnica dramática de la expresión corporal, llevar a los niños de forma dirigida y encaminada hacia la experiencia creativa. El teatro tanto como la expresión corporal, es una actividad que resulta natural a los chavales a esta edad y se sienten a gusto interpretando. Así que aprovechando esta ventaja que me ofrece el mundo de la dramatización, he querido emplearla para poner en práctica mi pretensión del fomento de la creatividad a partir de varias áreas, en este caso la de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

la interpretación. Me he basado en la improvisación espontánea, el dibujo mental, la expresión del cuerpo como soporte y el recurso del torbellino de ideas.

La práctica consta de tres juegos, cada uno de los cuales abarca una zona diferente de la interpretación:

1.1. Primer juego: *Composición corporal de objetos*

- Objetivos: Desarrollo psicomotriz, simbolización, cohesión grupal, esquema corporal, creación mental de la imagen y proyección corporal, abstracción, fomento de la creatividad, fomento de la flexibilidad mental.
- Descripción de la actividad: Distribución de los niños alrededor del monitor. Han de girar al compás de la música. En el momento en el que se da una palmada el adulto dice. “ En grupos de tres componer un sofá” por ejemplo, así que los niños deberán de buscar a sus compañeros e imaginar y dibujar mentalmente cómo es un sofá y posteriormente cómo podrían representarlo con una composición conjunta de sus cuerpos. Una vez que todos se han organizado en grupos y realizado el objeto sugerido, se rompen los grupos y se continúa girando en círculo hasta una nueva palmada.
- Participantes: 25 niños y un monitor que coordina la actividad.
- Materiales empleados: Radiocasete
- Tiempo: 30 minutos aproximadamente
- Evaluación: Los chicos respondieron bastante bien a este juego, algunos mostraban cierta dificultad para interpretar la figura que se pedía con sus compañeros, pero en general les pareció un juego bastante divertido lo cual hizo que se involucraran en el juego de una forma más personal. La actitud del monitor era de coordinación y motivación.

1.2. Segundo juego: *Dirigiendo al grupo*

- Objetivos: Desarrollo de la capacidad de improvisación mental y expresiva corporal, desarrollo de la originalidad, desarrollo de la atención, que el niño piense a favor del grupo, desarrollo de la memoria, potenciar la capacidad de dirigir y recibir órdenes.
- Descripción de la actividad: De nuevo individualmente, los niños giran en torno al monitor. Se inicia el juego con la intervención activa del monitor. Se explican las normas;
 - Cuando se dé una palmada debéis de agacharos por que os tiran una piedra
 - Cuando se dé dos palmadas os convertiréis en bebés.
 - Cuando se dé tres palmadas os enamorareis del de al lado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Después de un breve calentamiento que les sirva de ejemplo se cambia el director, pues hasta ahora había sido el monitor. Le llega el turno a otro niño elegido al azar, éste debe pensar en tres acciones que hagan sus compañeros para cada vez que dé sus palmadas. Una vez realizadas las acciones se pasa el relevo a otro compañero seleccionado al azar y así sucesivamente.

- Participantes: 25 niños y monitor
- Material: Radiocasete
- Tiempo empleado: 30 minutos
- Evaluación: Se trata de un juego muy divertido en el que no sólo interpretan diferentes personajes y acciones, sino que también participan dirigiendo a sus compañeros tratando de innovar para no repetir lo que han dicho sus compañeros. Los chicos disfrutaron inventando posibles acciones, enfocando sus directrices de modo cómico para poner en situación a los compañeros, lo cual hizo que desembocaran en situaciones cada vez más originales. Lo que más les gustaba era dirigir a los compañeros e inventarse las propuestas.

1.3. Tercer juego: Imita al compañero

- Objetivos: Cooperación, coordinación del movimiento con el movimiento de otro compañero, desarrollo de la capacidad de empatía, expresión emocional a través de la dramatización, creatividad en la expresión corporal, originalidad, atención y simbolización.
- Descripción de la actividad: Se trata de un juego en el que se hacen grupos de cinco. Se organizan en fila india agarrados por la cintura. El chico que quede a la cabeza del grupo habrá de dirigir la actividad. Cada movimiento que haga, el resto tendrá que imitarlo. El director irá cambiando según lo indique el monitor, por lo que tendrá que irse al final de la fila, quedando el segundo como el director y así continuamente. El niño director podrá seguir el ritmo de la música, bailar, poner poses, saltar etc., el resto de la fila tendrá que imitarlo a modo de imagen de espejo.
- Participantes: 25 niños y monitor como coordinador.
- Material: Radiocasete
- Tiempo empleado: 30 minutos
- Evaluación: Se trata de un ejercicio muy dinámico, en el que los chicos no están quietos ni un momento, con la música expresan corporalmente sensaciones, acciones o simplemente inventan un baile. Ellos están atentos de no repetir lo que hacen sus compañeros y a su vez experimentan sobre aquellas expresiones que son o no capaces de hacer.

- Evaluación general



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Esta práctica consta de tres ejercicios en los que se propone la puesta en marcha del desarrollo tanto psicomotriz, creativo como corporal

El niño se encuentra cómodo y por tanto receptivo para aceptar cualquier propuesta y por ello implicarse en ella, desarrollando su potencial expresivo. El niño se identifica con la actividad y se sumerge en ella, de forma individual o grupal, pero aún así partícipe directo de la actividad. En estos tipos de juegos, el niño sabe que ni se gana ni se pierde, y que el buen trabajo en grupo va a ser el que le facilite la diversión.

Se trata de una prueba de responsabilidad, en el que ellos mismos son los que tienen que mirar por el buen funcionamiento del juego, respetar sus normas y aportar ideas para que el juego pueda desarrollarse de forma positiva y enriquecedora.

2. PRÁCTICA SEGUNDA: JUEGOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

Para algunos niños, la expresión plástica pierde primacía sobre otras actividades a la edad de siete años. Ciertos chicos comienzan a ver frustrados sus intentos de expresión al comparar sus resultados con los de otros compañeros, y a su vez se sienten cohibidos y manipulados por las imágenes estereotipadas y modelos de representación que rodea su ambiente, empezando por los modelos que aparecen en sus libros y terminando por la evaluación que realizan sus profesores, la cual se basa en la comparación con la realidad.

El niño dice: “No sé dibujar”, frustrando en ese momento su expresión natural y necesaria a esa edad, debido a que ha entrado en la apreciación de la sociedad, deja de ser egocéntrico para adaptarse a un grupo y por tanto empieza a compararse con el resto. Es por ello, que teniendo en cuenta este tipo de personalidades ya a temprana edad, me he centrado en el juego, metodología seguida hasta ahora, para que los niños participen de forma indirecta o menos clara en un ejercicio plástico, el cual basado o desarrollado en la dinámica del juego, hace que el niño ejercite su lado más extrovertido y por tanto creativo. El niño se siente animado y por esto participa en la actividad plástica a gusto y sin ningún problema. Sin el fantasma de la evaluación o el juicio de los demás.

Este ejercicio consta de dos partes, la primera está fundamentada en el recurso del juego en equipo, la coordinación y la cooperación. Se trata de la realización de un mural por equipos de forma lúdica no competitiva. La segunda prueba consiste en que con lo conseguido en la prueba anterior por grupos, se trabaje de manera individual con este material, compartiendo siempre lo conseguido. Con el material obtenido se pretende la composición de un collage, partiendo de la experiencia anterior

2.1. Primer juego: Realización de un mural por turnos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Objetivos: Cohesión grupal, creación mental de la imagen, creatividad, composición formal y colorística, diferenciación de recursos expresivos, trabajo en equipo.
- Descripción de la actividad: Elegí al azar a ocho niños para que el trabajo resultara más relajado. Se hicieron dos grupos de cuatro, los cuales debían de realizar un mural conjunto con tizas en la pizarra. La actividad se planteó a modo de prueba de relevos, en los cuales, los niños colocados por filas debían de salir corriendo por orden de colocación y dibujar algo en la pizarra, una vez hecho el dibujo o trazo debían venir a una mesa y recoger un trozo de revista, la cual les haría falta para la actividad que se realizaría posteriormente, una vez hecho esto tenían que volver y darle el relevo al siguiente y así sucesivamente. Los chicos tenían que hacer una composición común, añadiendo trazos lógicos al dibujo anterior realizado por el compañero.

Los trozos de revista recopilados eran premio común del grupo. Los chicos debían ir guardando los trozos de revista en un lugar designado con antelación por el grupo

- Participantes: 8 niños
- Material: tizas, pizarra.
- Tiempo empleado: 30 minutos
- Evaluación: El niño trabaja la percepción o concepción de lo abstracto, pues parte de formas incoherentes (para él), e intenta darles forma para obtener una imagen más acorde a su pensamiento. En esta actividad el niño muestra una actitud crítica frente al trabajo realizado por sus compañeros, hasta con su propio trabajo, puesto que el resultado final es el conjunto creado por todos, ya que no se distingue la intervención personal.

Los niños se supervisan los unos a los otros, desarrollando cierta madurez tanto consigo mismos como con sus compañeros.

He de subrayar la pérdida de importancia que inicialmente daban a la velocidad con la que realizaban el relevo en aras de una valoración del trabajo plástico. Los chicos dejan de juzgar la velocidad con la que el compañero realiza la prueba a juzgar y valorar la calidad con la que el compañero interviene en la obra conjunta.

Una vez acabado el ejercicio analizaron sus murales. Cada grupo estima qué le ha faltado a su trabajo, qué le sobra, los colores empleados, el tema en sí, el estilo de realización etc. Los chicos por sí solos se dan cuenta de que cada grupo ha hecho el dibujo según un estilo y una gama de colores diferentes. Finalmente, todos a la vez acaban el mural según criterios estéticos comunes. Se distribuyen el trabajo, unos se encargan de terminar la parte de arriba y otros de abajo. Como resultado final los niños muestran orgullosos su trabajo a otros compañeros que no han intervenido en el ejercicio.

2.2. Segundo juego: Composición de un collage



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- **Objetivos:** Compartir con los compañeros lo obtenido en la prueba anterior. Desarrollar el criterio de composición, desarrollar el criterio estético, desarrollo de la capacidad de abstracción, desarrollo de la creatividad.
- **Descripción de la actividad:** Esta actividad era sucesiva a la anterior, los trozos de revistas recogidos por el grupo se comparten entre todos los integrantes. Aquí se deshacen los grupos y se empieza a trabajar individualmente. Los ocho deben compartir el material recogido.

Se reparte a cada niño un cartón piedra A4, sobre este soporte tienen que dibujar algo que haga referencia a la actividad realizada con anterioridad o esté inspirado en ella.

Primero han de dibujar el tema a tratar en el cartón, una vez dibujado han de seleccionar los colores de los recortes para colorear así su dibujo. Recortan las formas que les interesan para rellenar su collage. Intercambian revista e incluso aprovechan dibujos ya hechos de ésta. El niño realiza un escrutinio minucioso de las imágenes que le interesa y las que no, a su vez va combinando sin pegar como quedarían unas con otras.

- **Participantes:** 8 niños
- **Material:** trozos de revistas, cartón piedra, tijeras y pegamento.
- **Tiempo empleado:** 30 minutos
- **Evaluación:** Esta actividad no contó con el tiempo suficiente, pero los niños disfrutaron igualmente, ojeaban los dibujos de las revistas y comentaban entre ellos lo que les servía y lo que no. Algunos intercalaron el collage con el dibujo.
- **Evaluación general:** Los niños quedaron encantados con la actividad. En el primer juego estaban motivadísimos, puesto que la profesora no les deja pintar en la pizarra y esto supuso un fuerte motivador que hizo que los chicos se esmeraran en el dibujo, además, la tiza resulta un material muy cómodo para los niños, debido a la blandura del trazo resultante. Por otro lado estaban extrañados de que lo que había ganado cada grupo, fuera el material necesario a compartir en el trabajo individual siguiente, pero aún así compartieron sin problemas incluso se cedían el material.

Pregunté que prueba les había gustado más, sin duda contestaron que la primera.

3. TERCERA PRÁCTICA: CREACIÓN ORAL

3.1. Primer juego: Personajes buscan autor

- **Objetivos:** Desarrollo de la creatividad. Cohesión grupal. Simbolización. Originalidad



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Fomento de la flexibilidad mental. Desarrollo de la capacidad narrativa, diseño de personajes

- Descripción de la actividad: La actividad consta de dos partes, la primera es la parte plástica, en la cual los niños deben de realizar unos dibujos y una segunda parte en la que con lo ya dibujado deben inventarse una historia partiendo de lo tienen en la pizarra.
 - Parte primera; a cada chico se le pide un dibujo en especial, como son seis niños se les pide que dibujen dos de ellos un personaje, uno cada uno, otros dos un escenario y los restantes un objeto. La pizarra está seccionada en seis partes y cada uno de ellos debe realizar su dibujo en los límites dados. Una vez realizado lo que se les ha pedido deben de nombrar su dibujo, si es un lugar deben ponerle nombre, al igual que a los personajes y los objetos. Terminada la actividad los chicos reciben un folio en blanco.
 - Parte segunda: Pido a los chicos que se sienten en sus sitios y les explico la siguiente actividad. Con los personajes, lugares y objetos que ellos mismos han dibujado han de inventarse una historia. Les explico que tienen plena libertad, que pueden escribir lo que se les pase por la cabeza y que posteriormente pueden ilustrar lo que hayan escrito
- Participantes: 6 niños
- Material: tizas, pizarra, bolígrafos y papel
- Tiempo empleado: 1 hora
- Evaluación: A esta edad la creatividad narrativa está poco desarrollada. A los chicos no les cuesta trabajo imaginar cuando están hablando, en cambio, si se les pide que imaginen escribiendo, todo ese flujo creativo desaparece y centran su atención en las faltas de ortografía y en no torcer su escritura. De los seis niños sólo dos escribieron sin distraerse, sin embargo los cuatro restantes se distraían a ver que ponían sus compañeros. No obstante mientras realizaban sus dibujos iban narrando historias espontáneas a modo de broma con sus compañeros. También he de decir que algunos de ellos no aceptaron los personajes que habían propuesto otros y por ello les resultó un poco complicado inventarse una historia con unos personajes impuestos con antelación.

He de decir que yo sólo pretendía que dentro de la libertad del trabajo tuvieran unos puntos de referencia que les facilitase la creación de la narración.

4. CUARTA PRÁCTICA: EXPRESIÓN EMOCIONAL

4.1. Primera actividad: Personificación del miedo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- Objetivos: La objetivización del miedo, desarrollo del pensamiento divergente, control de las emociones, creación y caracterización de personajes, expresión y extereorización de sentimientos en público, desarrollo del pensamiento abstracto.
- Descripción de la actividad: La actividad comienza con una pregunta concreta, ¿A qué le tenéis miedo? Cada niño debe exponer en público a qué le tiene miedo y por qué.

Una vez que el chico plantea la respuesta y tras escuchar las de sus compañeros, se le pide que cree un personaje que represente a ese miedo. ¿Cómo sería nuestro miedo si tuviera cara, si tuviera nombre? Un personaje que una vez que sintamos miedo podamos utilizar como excusa ante una situación incontrolable, poniéndole cara y nombre a aquello que por desconocimiento le teníamos miedo. Al personaje del miedo deben ponerle un nombre para hacerlo más cercano. Se trata de un recurso terapéutico a partir del cual, el niño toma como un juego un sentimiento que antes le inquietaba. Una vez terminado realizamos un ejercicio de improvisación, el cual consiste en una primera toma de contacto con el nuevo personaje, nos referimos a través de unos ejercicios de fomentar la risa. Los chicos ríen de su miedo por medio de su personaje creado. Al personaje del miedo deben ponerle un nombre para hacerlo más cercano.

- Participantes: Nueve niños
- Material: Papel y lápices de colores
- Tiempo empleado: 15 minutos
- Evaluación: Cómo en la mayoría de los ejercicios realizados, a los chicos les cuesta salir de las normas establecidas en su clase habitual, esto va referido a la exteriorización que tuvieron que hacer sobre lo que temían, al no estar acostumbrados a contar este tipo de aspectos sentimentales en clase. Aunque les costó, todos se sinceraron y pusieron en público su miedo. La parte de representación del miedo tuvo varios problemas, ya que tendían de forma natural a dibujar de forma narrativa la situación de ellos frente al miedo y no el personaje tal y como yo les pedí, no obstante, una vez que lo comprende un chico ya lo comprenden todos. De todos modos, aunque en este trabajo no obtuve soluciones muy satisfactorias, fue en la segunda práctica, complementaria esta, donde recibí una sorpresa por parte de los chicos, debido a una maduración del ejercicio por parte de dos chavales, los cuales hicieron uso de un pensamiento relacional abstracto muy interesante.

4.2. Segunda actividad: Creación de un héroe con material reciclado

- Objetivos: Desarrollo del pensamiento divergente. Desarrollo del pensamiento relacional, creación propia a partir de material de deshecho, fomento de la cooperación, búsqueda de soluciones, desarrollo del pensamiento abstracto y creativo.
- Descripción de la actividad: Surge como complementaria de la anterior. Consiste en la creación de un personaje que sea antagónico al creado inicialmente. Se trata de la creación de un héroe frente al miedo personificado. Un héroe que cumpla las funciones necesarias con respecto al personaje creado para el miedo. La única condición para el trabajo es que el personaje sea



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

elaborado con materiales que encuentren en el entorno. La elaboración puede ser mediante escultura, collage o como se les ocurra. A cada héroe tenían que ponerle un nombre.

- Participantes: Nueve niños
- Material: Productos de deshecho, tijeras y cola
- Tiempo empleado: 45 minutos
- Evaluación El material empleado fue el seleccionado por ellos mismos en el patio y posteriormente se trabajó con él en el aula, aunque en ningún momento se dijo que debiera ser una escultura todos recurrieron a ésta. Recibí una grata sorpresa por parte de dos alumnos debido a su respuesta tanto ante la búsqueda de material como la creación del héroe...Uno de los alumnos que había dibujado como representación del miedo a una bruja, realizó como héroe un gato, ante la pregunta de por qué, respondió: "Por que como los gatos son amigos de las brujas, seguro que se llevarán bien".

Otro, al que le daba miedo la oscuridad buscó como material para realizar su héroe un papel brillante, su explicación fue que necesitaba que su héroe brillara para que él no tuviera miedo a la oscuridad.

Me sorprenden estos dos tipos de respuestas, debido a que muestran unos conceptos madurados no muy propios de su edad.

Por otro lado la actividad entusiasmó a los niños, la búsqueda de materiales supuso un impulso importante para la realización del trabajo ya que potenció la creatividad de los chicos. Estos disfrutaron buscando en la basura materiales que pudieran servirles para la creación de su héroe. A su vez, durante la elaboración, los chicos compartían el material y al tratarse de una experiencia nueva se daban consejos unos a otros de cómo utilizar aquellos objetos que habían obtenido de la basura.

BIBLIOGRAFÍA:

Schinca, M (1988). *La Expresión Corporal: Bases para una programación teórico práctica*. Madrid: Escuela Española

Cembranos, F (1997). *Una dimensión social de la creatividad. Juegos de sentido*. Madrid: Popular

Pavey, D (1982). *Juegos de expresión plástica*. Barcelona: Ceac

Martínez Criado, G (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro

Garaigordobil Landazabal, M (2004). *Juegos cooperativos y creativos*. Madrid: Pirámide

Gervilla, A (2003). *Creatividad aplicada, una apuesta de futuro*. Madrid: Dykinson



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Autoría

- M^a victoria González Garrido
- Realización de prácticas (Colegio de la Presentación), Granada
- toyastar@hotmail.com