

EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREATIVA EN EL NIVEL PREESCOLAR. UN ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE MÉXICO-JAPÓN

GLORIA EUGENIA CABRERA HERNÁNDEZ

Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños

RESUMEN: La presente ponencia muestra resultados de una amplia investigación que tiene como propósito conocer cómo se desarrolla la capacidad creativa en el nivel preescolar.

Para el logro de dicho propósito se realizó un estudio cualitativo comparativo entre dos países: México y Japón. En cada uno de ellos se realizaron observaciones de las prácticas docentes de dos maestros, tomando en consideración las diferencias contextuales y curriculares de ambas naciones.

Los resultados muestran que Japón da preferencia al juego libre como una actividad que propicia la investigación, la auto-

nomía y el pensamiento divergente. Por su parte, México fortalece el trabajo de grupo y la conversación en plenaria, al inicio y cierre de las actividades, y fortalece así el análisis y la retroalimentación de ideas necesarias para el desarrollo de la capacidad creativa.

En conclusión, ambos países propician el desarrollo de la creatividad en preescolar a través de diversas estrategias que propongo tomar en consideración para fortalecer la práctica docente, así como para futuras investigaciones en beneficio del desarrollo de niños creativos.

PALABRAS CLAVE: Preescolar, Capacidad Creativa, México, Japón.

Introducción

Las investigaciones realizadas por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2001), el documento de El Consejo Metropolitano de Tokio (2001) y el Programa de Educación Preescolar 1992 (SEP, 1992) plantean la necesidad y el interés por la formación de seres creativos en todos los niveles educativos.

Países como Bélgica, Estados Unidos y el Reino Unido, en sus marcos pedagógicos promueven la autonomía y una política más proactiva, mediante la cual el docente propicie el desarrollo de una mayor creatividad e iniciativa del niño (OCDE, 2001:178). Asimismo

Italia, Noruega, Portugal, Suecia, Australia, Bélgica, Dinamarca y Estados Unidos, han comenzado a interesarse específicamente por los programas de educación preescolar al reconocer que es el nivel educativo en el cual se establecen los fundamentos del aprendizaje para toda la vida (OCDE, 2001).

Del mismo modo, dentro de las reformas educativas mexicanas, el Programa Nacional de Educación (SEP, 2001b) considera importante que en la educación para el futuro, haya educadores con características precisas y cualidades diversas. Entre ellas se considera la habilidad para estimular en los alumnos la curiosidad, la creatividad y el análisis.

Actualmente se ha logrado una comprensión de las estrategias utilizadas por docentes en el desarrollo de la capacidad creativa. Los hallazgos de Betancourt (1999), Torre (1999) y Penagos (2000), han comenzado a forjar el camino para el desarrollo de la capacidad creativa en los niños mexicanos de preescolar y es dentro de este ámbito en donde se pretende generar una aportación.

Para México y Japón, la educadora es quien interactúa día a día en el aula con los niños; su labor es dotar a los alumnos de las capacidades indispensables para enfrentarse a las necesidades futuras, es decir promover la formación de niños creativos. Por consiguiente, el análisis de la interacción y de las estrategias que se utilizan en el aula para el desarrollo de la capacidad creativa es de suma relevancia y fue la inspiración para realizar una investigación cualitativa comparativa que permitiera identificar las posibilidades y limitaciones que cada país genera en el nivel preescolar para la formación de futuras sociedades creativas.

En primera instancia se desarrolla el marco conceptual que sustenta las bases teóricas necesarias para la comprensión y análisis del desarrollo de la capacidad creativa.

Posteriormente se presenta la metodología de la investigación cualitativa en donde también se hace mención de los documentos normativos de la educación preescolar en México y Japón.

Finalmente, se muestran al lector los hallazgos de la observación de las prácticas educativas que tienen la virtud de ofrecer parámetros para futuras investigaciones e intervenciones relacionadas con el tema.

Sustento teórico

Al hacer referencia a la **Capacidad Creativa** se habla de: *"el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto, para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive"* (Betancourt, 1999:25).

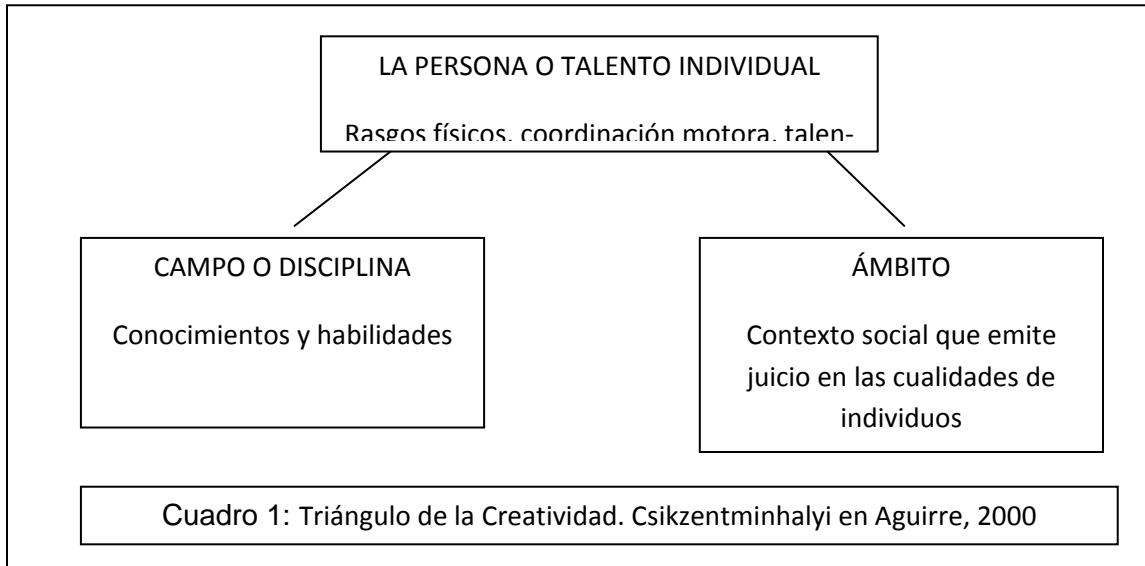
La diversidad y la amplia gama de información teórica acerca de la capacidad creativa, permitió identificar los siguientes enfoques básicos para esta ponencia:

Modelo Integral Pedagógico: considera a la creatividad como eje conductor del quehacer educativo, por medio del cual es posible consolidar y formar un modelo integral pedagógico a partir de los ambientes psicosocial, didáctico y físico. En este modelo es posible reconocer a Betancourt (1999), Penagos (2000), González (1999), Torre (1999) y Marín (1995), entre otros. Esta postura se asemeja mucho a la que plantean los lineamientos educativos que consideran a la creatividad como elemento básico en la formación de seres integrales y se correlaciona directamente con el siguiente enfoque.

Postura Psicológica: contempla las dimensiones humanas, la creatividad y la inteligencia de manera interdependiente. La inteligencia y la creatividad son transformaciones sociales de la conciencia. Sus principales representantes son Guilford (1994); Torrance (1976); Gardner (1995); Csikzentmihalyi (1995); Gruber (1981 en Aguirre, 2000).

Propuesta Sociocultural: retoma la importancia del contexto para la formación de individuos capaces de enfrentar las problemáticas de las sociedades modernas, hace énfasis en la necesidad de atender al ambiente creativo, considerado como una exigencia en la formación de una sociedad innovadora con apertura al cambio y disposición para enfrentar cualquier situación que se presente. Sus principales representantes son Vigotsky (1982) y Csikzentmihalyi (1995).

Csikszentmihalyi (1988 en Aguirre, 2000), plantea la **Teoría de los tres nodos**, con el Triángulo de la Creatividad como sustento básico para esta presentación que habla de la relación triangular entre la persona o el talento individual, el dominio o disciplina en el que ese individuo está trabajando y el ámbito circundante que emite el juicio sobre las cualidades de individuos y producciones en donde se desarrolla la creatividad (Cuadro 1).



Aunado a estas bases teóricas básicas, fue importante construir los **momentos de desarrollo de la Capacidad Creativa** para comprender su proceso de desarrollo. Estos momentos son:

- **Recopilación de información:** Que es cuando surge la idea.
- **Procesamiento de la información:** Momento en que se piensan los pros y contras de la idea y qué elementos se necesitan para llevarla a cabo.
- **Insight :** Aquí se da la conjunción de las ideas generadas.
- **Aplicación:** Es cuando se lleva a cabo el acto creativo.
- **Comprobación:** Momento en que se corroboran los aciertos y errores de la idea desarrollada. Surgen nuevas ideas.

A partir del referente teórico fue posible establecer las categorías de análisis que se reflejan a continuación.

Metodología de la investigación

La investigación cualitativa es más eficiente cuando los participantes consideran la importancia de la investigación y el contacto es directo e informal con el investigador (Goetz y

LeCompte, 1988). El proceso de selección consideró a las instituciones que aceptaron ser observadas y colaboraron abiertamente.

La investigación se desarrolló de la siguiente forma:

Las 2 escuelas mexicanas se encuentran ubicadas en la Ciudad de México en la delegación Iztapalapa; el nivel económico de la comunidad se considera bajo.

Los 2 jardines de niños japoneses pertenecen a la ciudad de Utsunomiya. El primero es un jardín de niños particular cristiano y el otro plantel observado fue el jardín anexo a la Universidad de Utsunomiya.

La investigación en las instituciones se realizó dentro de aulas de tercer grado, y se visitó cada una de ellas en 4 ocasiones. La observación y el análisis de los resultados estuvieron guiados según las siguientes categorías:

- **El espacio creativo**, en donde se consideró la influencia del ambiente.
- **Las actitudes favorables para promover la creatividad**, en cuyo caso se consideró la atmósfera humana en clase.
- **Hadas**: categoría que reconoce las aptitudes y actitudes de las maestras, identificándolas como “hadas” cuando favorecen la creatividad con fluencia, flexibilidad, originalidad, independencia y curiosidad.

Además, un punto importante a considerar fue el análisis de los programas educativos preescolares, en el cuál se reconoció que en ambos países la relación del jardín de niños con la familia, la comunidad y el medio ambiente es importante. Ambos currículos muestran interés por propiciar el desarrollo integral del niño a través de la existencia de contenidos relacionados con la salud, las relaciones humanas, el medio ambiente, el lenguaje y la expresión.

Un aspecto importante de mencionar es que en la educación mexicana se da particular atención al desarrollo del pensamiento matemático mientras que en Japón se da mayor relevancia al contacto del niño con la naturaleza. Además, la mayoría de los planteles preescolares japoneses son privados y no existe la obligatoriedad del nivel escolar, mientras que en nuestro país a partir de 1992, el tercer grado es considerado obligatorio.

Un aspecto que se observa claramente en el análisis de la observación y se desarrolla a continuación se refiere al hecho de que en ambos países el programa de educación pre-escolar está basado en la ley y da autonomía a las instituciones y maestros para planear y realizar sus actividades de acuerdo con las necesidades de cada estudiante y comunidad.

Resultados

El espacio creativo

De acuerdo con Rodríguez (2000), la organización de espacios da cuenta de un lenguaje no verbal. Para él, a través del ambiente es posible identificar la atmósfera que determina parte de las acciones que se realizan cotidianamente. Ahora bien, las aulas mexicanas y japonesas muestran espacios escolares con colores vivos, buena iluminación, limpios, con material de fácil acceso para los niños, el mobiliario puede ser movido con facilidad.

Mientras que en México las actividades, en la mayoría de los casos, son en el aula, espacio que favorece la imaginación y el juego a partir de la clasificación de los materiales por áreas y además se cuenta con un friso que muestra la planeación que permite el análisis y reflexión constantes, aspectos que favorecen los **momentos del proceso creativo de recopilación y procesamiento de información**; en Japón, se prefiere el trabajo al aire libre y se ofrecen espacios que invitan a jugar con agua y tierra; los muebles en el salón no invitan a los niños a estar sentados. La organización fortalece **el momento de recopilación de información** con una mayor inclinación hacia el cuidado de la naturaleza al propiciar múltiples opciones para generar diversas acciones de libre albedrío dentro y fuera del aula.

Las actitudes favorables para promover la creatividad

Las relaciones interpersonales entre docentes y pequeños favorecen el desarrollo de un ambiente adecuado para la promoción de la creatividad, durante la observación fue posible identificar las siguientes **“actitudes positivas”**:

El docente permite al niño realizar actividades autónomas

En México se permite a los niños trabajar bajo su propia responsabilidad, pueden decidir qué quieren hacer, siempre y cuando la elección esté dentro de los acuerdos del trabajo en grupo; es importante que los niños terminen la actividad en un lapso establecido por el

docente, en cambio, los niños japoneses seleccionan individualmente la actividad a realizar en el tiempo de juego libre y deciden cuándo terminar una actividad manual.

El docente permite a los niños tomar el material

En México, los niños pueden tomar el material que desean dentro del salón siempre y cuando se relacione con la actividad que se esté llevando a cabo. En Japón predomina el juego al aire libre, los educadores colocan estratégicamente diversos materiales que invitan a la investigación y al contacto con la naturaleza, los niños tienen libertad de acción para tomar el material.

El docente permite el libre movimiento del niño dentro de la escuela

Si los niños mexicanos pueden desplazarse en grupo en los espacios que asigna la educadora, conversan entre pares y con su docente, por su parte los niños japoneses se pueden desplazar por toda la escuela, interactúan con todo el personal y con los niños de otros grados.

En general, la actitud de los docentes y la organización de las actividades, propicia el desarrollo del pensamiento creativo. En Japón, se utilizan dos horas para el juego libre diariamente, y es entonces cuando los docentes propician la investigación a través de juegos alrededor de toda la escuela; los niños observan y deciden en dónde quieren integrarse. Esto permite que el niño tenga múltiples opciones que puede resolver con otros compañeros de otros grados, fortaleciendo así que el niño resuelva problemas, analice y experimente.

En México, las actividades se realizan principalmente dentro del aula, el material es accesible, pero siempre bajo la dirección de la docente. Hay poca interacción con los demás individuos de la escuela; las decisiones sobre lo que se va a realizar es grupal y las acciones se deben llevar a cabo en tiempos delimitados por la docente. Estas acciones resultan ser una limitante para el proceso creativo al imposibilitar una investigación independiente, pero al mismo tiempo generan mayor retroalimentación, fortalecen **los momentos de análisis de la información y el insight** de los pequeños.

Hadas

Se mencionan a continuación las actitudes que los docentes generan para promover el desarrollo de la capacidad creativa, los cuales se expresan a partir de cuatro momentos

que se consideran en el desarrollo de las actividades:

Durante el inicio de las actividades plantean cuestionamientos, propician diversas respuestas a una situación, ofrecen situaciones nuevas a los pequeños, promueven el pensamiento divergente.

En México, al inicio de las actividades es común escuchar preguntas de la docente, tales como: ¿qué vamos a hacer el día de hoy? Los niños dan respuestas variadas y a partir de sus respuestas se organizan las actividades que se llevarán a cabo. Los japoneses no realizan esta primera conversación debido a que el horario de llegada de los niños al grupo se da en un lapso de una hora y los niños se van integrando directamente al juego libre cuando llegan.

Durante la planeación de actividades es importante invitar a los niños a participar en la planeación, plantearles cuestionamientos y promover que los pequeños planteen sus propias ideas para realizar acciones que logren un propósito.

Por un lado vemos que en México se realiza una planeación con los niños, se discute la actividad que se va a realizar, qué material se va a utilizar y dónde se realizará la actividad y vemos, por otro lado que en la escuela japonesa los docentes les proporcionan diversos materiales que los niños pueden seleccionar para jugar, pero no se identificó un momento en el que el niño proponga una acción previa al juego libre.

De manera personal, opino que es importante considerar a los niños en la planeación de las actividades, puesto que así se permite al niño analizar la acción por realizar y se le integra en el proceso. Esto genera **momentos de recopilación de información e insight** de nuevas ideas.

Durante el desarrollo de las actividades es importante promover en el niño la manipulación y exploración de objetos e ideas que ofrezcan resultados, ¿por qué no?, inesperados e invitarlo a dar nuevas ideas.

En México, es posible observar el uso de diferentes materiales, algunos novedosos y el intercambio de ideas. La docente da mayor dirección al desarrollo de la actividad. En Japón, hay contacto con materiales de reúso y naturales, mayor interacción entre pares y el docente plantea problemas durante el juego para que el niño decida cómo resolver diversas situaciones. Tales acciones favorecen enormemente el desarrollo de la creativi-

dad, al dejar que el niño experimente, descubra, imagine y plantee diferentes opciones en su actuar.

Al final de las actividades es recomendable invitar a los estudiantes a evaluar la actividad realizada, identificar las posibilidades y limitaciones de lo planeado para favorecer la capacidad creativa.

En México, se observan momentos de cierre con conversaciones en donde se evalúa lo realizado y se dan opciones para una nueva planeación, lo que da pie a nuevos momentos creativos con la generación de nuevas ideas. En Japón, fue un momento ausente, no se genera la retroalimentación sobre lo realizado y dicha acción limita el proceso creativo, ya que los niños durante la mañana de trabajo han generado una serie de descubrimientos, pero no se les da la orientación para analizarlos y retroalimentarlos, ni les permite potencializar aún más lo aprendido.

Consideraciones finales

- Es importante promover la creatividad dentro de clase de manera cotidiana; allí el estudiante es el constructor de su conocimiento y el maestro el promotor del pensamiento creativo.
- En Japón y México, a pesar de las diferencias culturales, los docentes a través de sus prácticas educativas fortalecen el proceso creativo.
- Las actividades y la organización de espacios en ambos países favorecen la investigación, la participación y la manipulación de materiales, lo cual fortalece la creatividad.
- La educación mexicana puede aprender de la educación japonesa a dar mayor libertad a los infantes fuera del aula, esto permitirá generar en los alumnos otro tipo de experiencias, que hoy en día, en la ciudad de México, son cada vez más limitadas.
- Para los profesores japoneses podría resultar interesante planear y evaluar de manera grupal las actividades que se realizan durante el día, esto favorecería el desarrollo del pensamiento divergente y el análisis en los pequeños sobre lo realizado.

Referencias

- Aguirre, I. (2000). *Teorías y prácticas en educación artística. Ideas para una revisión pragmatista de la expresión estética*. España: Universidad de Navarra.
- Betancourt, J. (1999). Creatividad en la educación: educar para transformar. *Educar*, 10, 25-47.
- Consejo Metropolitano de Tokio. (2001), *Educación Pública en Tokio*. Japón: Public Education in Tokio.
- Csikzentmihalyi, M. (1995). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Nueva York: Harper Collins.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Goetz, J. P., y LeCompte, M. D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. España: Morata.
- González, C. (1999). Creatividad en el escenario educativo colombiano. *Pedagogía y currículum, Educar*, 10, 71-81.
- Guilford, J. (1994). La creatividad, presente, pasado y futuro. En R. Strom, (comps.). *Creatividad y Educación* (9-23). Barcelona: Paidós.
- ites:<http://www.mext.go.jp/english/>
- Marín, R. (1995). Actualidad del tema de la creatividad. En E. Matute (comp.), *Pedagogía crítica y enseñanza de la lectura* (19-45). México: Universidad de Guadalajara.
- Marín, R., y Torre, S. (Coord.), (1991). *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vicens Vives.
- OCDE. (2001). *Niños pequeños grandes desafíos. Educación y Atención en la infancia temprana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Penagos, J. C. y Aluni R. (2000). Creatividad, *Revista de psicología*, Edición especial, 3-31.
- Rodríguez, E. M. (2000). *Creatividad en la educación escolar*. México: Trillas.
- Secretaría de Educación Pública. (1992). *Programa de Educación Preescolar*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2001). *Programa Nacional de Educación 2001-2006*. México.
- Torrance, P. (1976). *Guiding Creative talent*. New York: Robert E. Krieger Publishing
- Torre, S. de la (1999). Presentación, *Educar*, 10, 6-9.
- Vigotsky, L. (1982). *Obras escogidas*. Tomo II. Madrid: Visor, <http://www.mext.go.jp/english/>.