

RESILIENCIA, JUEGO Y CREATIVIDAD: PUNTOS CLAVE EN EL DESARROLLO HUMANO

Resilience, play and creativity: Key aspects of human development

Lorena Gianino Gadea*

Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Lima- Perú

<https://orcid.org/0000-0002-2208-2938>

Natalia Guzmán Zegarra**

Universidad de Lima. Lima- Perú

<https://orcid.org/0000-0002-5034-2813>

Fecha de recepción: 15 de marzo de 2022

Fecha de aceptación: 26 de abril de 2022

Resumen

El objetivo del presente artículo es hacer una revisión teórica sobre la resiliencia, el juego y la creatividad: sus definiciones, las principales teorías, su impacto y evolución en las etapas de vida. Dicha revisión bibliográfica tiene como propósito conocer a detalle cada variable, así como también establecer la relación existente entre ellas.

Palabras clave: resiliencia, juego, creatividad.

Abstract

The aim of this article is to make a theoretical review on resilience, play and creativity: their definitions, the main theories, their impact and evolution in the stages of life. The purpose of this bibliographic review is to know in detail of each variable, as well as to establish the relationship between them.

Keywords: resilience, play, creativity.



Cualquier uso que se haga de este artículo debe incluir: Autor / Título original de la publicación / ISSN.

* Psicóloga. lorena.gianino@gmail.com

** Psicóloga. natalia_gz03@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

Basándonos en la definición de salud propuesta en la Organización Mundial de la Salud en 1946, que precisa que la salud es más que la falta de enfermedad, sino, más bien, hace referencia al “estado de completo bienestar” en las diferentes áreas de la vida de la persona, como el ámbito físico, mental y social. Esta definición nos lleva a pensar sobre qué elementos pueden contribuir al fortalecimiento de la salud mental en las diferentes etapas del desarrollo de la persona. Tan es así que se busca analizar las variables resiliencia, juego y creatividad, por medio de una profunda revisión teórica.

Uno de los mayores exponentes e investigadores de la resiliencia es Boris Cyrulnik, quien la define como la facultad de hacerle frente a situaciones adversas (Anaut y Cyrulnik, 2016). Otros autores añaden elementos a esta definición. El carácter dinámico de este constructo es una característica a destacar, pues brinda la oportunidad de transformarla y adaptarla según la situación a afrontar (Rutter, 2013; Stainton et al., 2019, citados por Tranter, Brooks & Khan, 2021). Gracias a la resiliencia, no solo se logra superar lo adverso, sino que contribuye a una mejora del funcionamiento psicológico (Levine et al. 2009, Tranter et al. 2021). Uriarte Arciniega, en el 2005, plantea que esta capacidad puede ser aplicada tanto a individuos como a grupos, comunidades y poblaciones; así también, destaca el hecho de que la resiliencia puede ser desarrollada por personas o grupos comunes y no necesariamente con características extraordinarias.

Con respecto al concepto juego, una de las principales definiciones que encontramos del término fue elaborada por Johan Huizinga, quien refiere algunas características importantes que conforman lo que este sería. Refiere que es una actividad libre, que se lleva a cabo en un tiempo y espacio definido, que sigue de manera definitiva una serie de reglas que son aceptadas por todos los participantes y que genera, por un lado, cierta tensión, pero a la vez gozo. Todos estos elementos llevan a la persona a un estado o momento diferente a lo cotidiano (Bernabeu & Goldstein, 2016). Otros autores se refieren al juego como una actividad natural y que no requiere un aprendizaje previo, siendo necesaria para la vida tanto de los seres humanos como también de los animales (Meneses et al. 2001).

En relación a la creatividad, se aprecia la existencia de múltiples perspectivas y la falta de consenso sobre una única definición y descripción sobre esta. A continuación, mencionaremos algunas definiciones. De acuerdo con Yang & Hung (2021), resulta ser una habilidad importante para las personas, organizaciones, sociedades y culturas. El pensamiento creativo abarca la capacidad de generar ideas y soluciones novedosas que sean apropiadas para la tarea y el contexto y que sean efectivas (Diedrich, et al. 2015; Runco y Jaeger, 2012, citados por Frith et al., 2020). La creatividad es una construcción multifacética, con varios procesos constituyentes que se cree que contribuyen a su expresión (Schuldberg, 2001, citados por Stamatis & Weisman de Mamani, 2020). Crear hace alusión a la búsqueda intencional de algo novedoso. Este acto de crear se ha aplicado en los diferentes ámbitos de la vida de las personas. Aunado al acto creativo, encontramos que el razonamiento resulta ser esencial para caracterizar el proceso creativo. Tan es así que la creatividad trae consigo un aspecto inesperado y eso es, precisamente, lo que dota de creatividad a la experiencia (Trillas, 2018).

METODOLOGÍA

Para obtener la información utilizada en la elaboración de este artículo, se consultó durante los meses de enero a marzo de 2021 una serie de bases de datos como APA Psycnet, E-Libro, Ebsco y Google Académico. Adicionalmente, se revisaron algunos libros de texto, que abordan los temas a tratarse en el presente artículo, escritos por profesionales y expertos en estos constructos.

Se delimitó la búsqueda en las bases de datos mencionadas, al incluir solo referencias que incorporasen las variables: resiliencia, juego y creatividad. Resulta pertinente mencionar que no hubo un límite en lo referido al año o antigüedad en la publicación del artículo, pues se decidió resaltar el aporte teórico que pueda presentar, ya que se consideró que la vigencia se conservaba. Al contrastar los artículos con diferentes años de publicación, se observó que tenían puntos en común. Por otro lado, los años de los documentos citados en el presente artículo van desde el año 2001 hasta el 2021.

Finalmente, se organizó la información tomando en cuenta tres criterios. El primero relacionado a la variable, distinguiendo de esta forma tres subgrupos, uno relacionado a la variable resiliencia, otro a la variable juego y, un último, a la variable creatividad. El segundo criterio hace referencia a los puntos en común y las discrepancias presentes dentro de cada subgrupo. El tercer criterio está relacionado a las conexiones identificadas entre las tres variables.

DESARROLLO

A continuación, se expondrán los principales contenidos teóricos de cada variable, con el fin de conocer con mayor profundidad sobre estos constructos antes de relacionarlos entre sí.

Resiliencia

Como se mencionó líneas arriba, se pueden distinguir algunos elementos que componen las características de la resiliencia. Entre las principales se destacan el enfrentar situaciones problemáticas, la flexibilidad de esta capacidad según las circunstancias y la transformación personal que lleva al individuo hacia un estado más funcional. Cabe señalar que esta capacidad puede apreciarse tanto a nivel individual como comunitario. Para los fines de este artículo, el enfoque será a nivel individual.

La resiliencia es entendida como la destreza de poder crecer al afrontar circunstancias adversas. Mientras se vivencia el trauma, la persona se encuentra a merced de la lógica de su entorno. La resiliencia es la capacidad de aprender a adaptarse, de ahí que este constructo contribuya a desarrollar la madurez. Otro elemento a considerar dentro de la resiliencia es la inteligencia, la misma que permite que la persona sea capaz de abstenerse de caer en peligros y, de ya estar en ellos, poder salir airoso (Lecomte, 2013).

Es así que se propone definir la resiliencia como la capacidad que posee un individuo para sobrellevar diferentes tipos de situaciones adversas y salir fortalecido de ellas, en los distintos ámbitos de su vida como a nivel físico, cognitivo, emocional y social.

Luego de comprender el significado de la resiliencia, surge la interrogante acerca de su origen;

es decir, cómo es que aparece en las personas. Con respecto a la naturaleza para el desarrollo de esta, se pueden apreciar dos momentos en la historia de la investigación sobre este constructo. En la década de los 70, predominaba la idea de que era un rasgo de personalidad. Sin embargo, en los 90, esa idea se transforma cuando se estudia la relación entre los aspectos individuales, familiares y contextuales, por lo que se entiende a la resiliencia como un proceso. Aun cuando cada perspectiva tenga enfoques diferentes, se pueden distinguir tres elementos en común acerca de la resiliencia: la capacidad de afrontamiento, el ser capaz de desarrollarse y aprender nuevas competencias (Fernandes de Araújo et al. 2015).

En línea con lo anterior, Coutu (2019) también plantea tres características propias de las personas resilientes: una aceptación radical de la realidad, la honda creencia de que la vida tiene un propósito y una óptima habilidad para improvisar. Si bien se le puede hacer frente a las adversidades con una o dos de estas características, estos autores plantean que solo se puede ser resiliente si se cuenta con el desarrollo de las tres. A continuación, se describen brevemente las tres características:

- Aceptación y afrontamiento de la realidad: hace referencia a la necesidad de poder estar preparado cuando corresponda mirar a la realidad a la cara. Esto, con el fin de poder desenvolverse de modo eficiente para sobrellevar contratiempos que pudieran alterar la calma.
- Creencia de que la vida tiene un propósito: las personas resilientes construyen perspectivas a partir de las adversidades por las cuales atraviesan para lograr un sentido, para ellas mismas y para su entorno.
- Habilidad para improvisar: se refiere a la capacidad que tienen las personas resilientes para hacer algo con lo que se tiene a la mano. Es la capacidad de arreglárselas para imaginar alternativas de solución donde otros se bloquean y no saben cómo proceder.

Con respecto al desarrollo de la resiliencia en una persona, se habla de una serie de factores protectores,

en contraposición con factores de riesgo. Según Becoña (2006), hay tres grupos de factores que se relacionan con el desarrollo de esta capacidad: los atributos del niño o niña, las características de la familia y las características del contexto social. Estos tres factores entran en relación para favorecer o, por el contrario, dificultar el desarrollo de la resiliencia.

Monroy y Palacios (2011) mencionan que, entre los atributos del niño o niña, se encuentra la inteligencia, ya que se ha visto que las personas inteligentes que experimentan un suceso estresante pueden enfrentar mejor la situación. También, está el temperamento, que es la capacidad de autocontrol, un aspecto importante para afrontar los retos de la vida. La flexibilidad es otro aspecto protector pues facilita la adaptación a diversas circunstancias. El sentido del humor es un elemento que permite reírse de las propias experiencias, moderando así la intensidad de las emociones. Finalmente, mencionan a la autoestima, ya que una alta opinión de sí mismo favorece la resistencia a eventos difíciles.

Con respecto a los factores familiares, en un primer lugar se encuentra el maltrato, que vendría a ser un elemento de riesgo, ya que produce detrimento tanto cognitivo como emocional y social. Otro factor de riesgo es la pérdida parental, ya sea por divorcio, muerte o separación definitiva, antes de los 5 años. También, cuando alguno de los padres padece de alguna enfermedad mental puede ser riesgoso, ya que favorece la aparición de problemas emocionales y de la conducta. Pero, también hay factores protectores como un apego seguro y apoyo de, por lo menos, uno de los padres. También, una disciplina positiva y el poder monitorizar que los límites establecidos se sostengan, respetando la autonomía. Asimismo, serán factores protectores altos niveles de calidez y protección acompañados de un estilo de crianza positivo y sano (Monroy y Palacios, 2011).

En relación a los factores del contexto social o la comunidad, encontramos, como factor de riesgo, la violencia; es decir, vivir en vecindarios o comunidades donde se promueva o se normalice la violencia y la agresión. Aunque elementos de un sistema familiar afectivo y sano pueden menguar el efecto de este factor. Entre los factores protectores se encuentran las

redes sociales y el vecindario. El primero tiene que ver con la aceptación de los contemporáneos y amigos que permite adquirir habilidades sociales y puede atenuar las consecuencias negativas de un entorno familiar dañino. Mientras que experimentar un rechazo por parte de sus pares, favorece la aparición de conductas de riesgo, antisociales y la aparición de enfermedades mentales. Con respecto al segundo -el vecindario-, una adecuada organización social y una comunidad unida, donde se promueva la participación en organizaciones locales, puede aminorar las consecuencias negativas que se generan en ambientes de violencia y pobreza. Estos mismos autores mencionan que estos factores se relacionan entre sí por lo que no es apropiado analizarlos de manera separada (Monroy y Palacios, 2011).

Analizando los factores mencionados, desde una mirada sistémica, Anaut y Cyrulnik (2016) mencionan que los traumas que podría experimentar un niño no son culpa de la madre, sino más bien se deben a algún estímulo dentro del entorno de la madre; por ejemplo, su pareja, la familia o el medio social en el cual se desenvuelve. Entonces, para ayudar al niño a desarrollar un factor resiliente, habría que eliminar la causa que genere malestar en su madre; sin embargo, se aprecia que esto no siempre es viable. Si no hay una intervención que posibilite la resolución de este trauma, se puede asentar en el niño una vulnerabilidad neuroemocional, lo cual dificultaría su capacidad de relacionarse con el otro y, por ende, de socializar.

La historia de los padres y su desarrollo técnico y cultural impactan fuertemente en el desarrollo de la resiliencia de sus niños. En el caso de las mujeres con un nivel sociocultural mermado, sin desarrollo laboral, ni soporte familiar, se suelen encontrar situaciones donde lo sensorial es pobre. Esto demanda que haya un mayor y mejor acceso a la educación y socialización de estas mujeres, con el fin de generar factores de resiliencia en sus hijos.

La aparición de un trauma emocional inhabilita el normal funcionamiento del cerebro. En casos como este, la reorganización del entorno puede contribuir a un nuevo desarrollo emocional de la persona. Es importante destacar que la adaptación y la resiliencia van de la mano, pues los estímulos y la seguridad se

evidenciarán en esta capacidad que tienen las personas para sobrellevar las condiciones del entorno que se van presentando día con día (Anaut y Cyrulnik, 2016).

Juego

Al referirse al juego, como se aprecia en la introducción del artículo, hay una amplia gama de perspectivas con respecto a este constructo. Por ejemplo, se destaca su carácter libre y placentero, así como su facultad de generar un estado excepcional en la persona o su naturaleza inherente al ser humano.

Después de una ardua revisión bibliográfica, se define al juego como una actividad placentera, que se realiza de manera voluntaria, tiene múltiples manifestaciones y posee un carácter universal, ya que es accesible a personas con todo tipo de características desde el nacimiento, pasando por las diferentes etapas de la vida.

Aunque tiene diferentes maneras de llevarse a cabo, de acuerdo con Roger Caillois, (en Anton, 2014), los tipos de juegos se diferencian según predomine alguno de estos elementos: competición, azar, simulacro o vértigo. Aunque refiere que suelen combinarse más de un elemento en muchos juegos, podemos identificar algunas características de cada tipo. Con respecto a los juegos de competición se presentan cuando los participantes tienen las mismas oportunidades de ganar o triunfar, pero solo una persona o equipo lo hará. Los juegos de azar se caracterizan porque los resultados no dependen de las decisiones del participante. Los juegos de simulacro se llevan a cabo cuando el jugador recurre al plano de lo imaginario para llevar a cabo una realidad alterna y finge ser parte de ella con disfrute. Los juegos de vértigo tienen que ver con el movimiento y la sensación por momentos de inestabilidad; como los juegos de los parques de diversión (Bernabeu & Goldstein, 2016).

Caillois también separa los juegos en dos dimensiones en relación al modo de jugar. La primera se caracteriza por basarse en la diversión y la espontaneidad. Mientras que la segunda es su opuesta, pues está más ligada a la disciplina y a una serie de normas que implican ingenio y habilidad (Anton, 2014).

A continuación, se revisarán las principales teorías elaboradas acerca del juego, desde cuatro perspectivas diferentes.

Teoría del juego según Sigmund Freud

Para Freud el juego vendría a ser el antecedente para que en la vida adulta sea posible recurrir a la fantasía y a la creación. Para los niños, es una actividad que permite expresar y realizar sus deseos inconscientes, así como comprender los acontecimientos del mundo exterior y utilizarlo como una herramienta para ejercer cierto control sobre la realidad (Larrabure & Paolicchi, 2018).

Bajo esta misma perspectiva, el juego es un camino directo hacia el inconsciente del niño. Por medio del juego, el niño logra incluir los elementos que capta del mundo real, pero de una manera propia y más agradable. Esto, a su vez, le permite ir identificando las diferencias entre su mundo psíquico o interno y el mundo material o externo (Duhalde et al., 2016).

Teoría del juego según Donald Winnicott

Winnicott afirma que el niño requiere de un proceso para reconocerse como un ser diferente a los otros y al mundo material y así, poco a poco, ir componiendo su propia personalidad. Para que este proceso pueda darse de manera natural, el niño requiere de un entorno que responda a sus necesidades tanto biológicas como psicológicas de manera adecuada. A este entorno lo nombró “ambiente facilitador”. Dentro de este “ambiente facilitador” el juego tiene un papel de esencial importancia, pues es la principal herramienta del niño para relacionarse con su entorno. Es así que el juego tiene la función de reforzar el desarrollo del niño. Desde el aspecto biológico, favorece el desarrollo del sistema nervioso. En el área social, facilita la relación entre sus contemporáneos y el aprendizaje de reglas y límites. Con respecto al área emocional, el juego permite al niño expresar sus emociones, deseos, problemas, etc. Refiere también que el juego, tanto para los niños como para los adultos, es reflejo de un sistema psíquico sano (Larrabure & Paolicchi, 2016).

Teoría del juego según Jean Piaget

Piaget, en su teoría del desarrollo, logra asociar los tipos de juego a las capacidades intelectuales que se van consiguiendo en cada etapa del desarrollo de

la persona. Es el juego el que permite alcanzar cada estructura de conocimiento, partiendo por un esquema sensorio-motriz en el cual se llevan a cabo juegos de tipo motor. Luego, se alcanza una estructura simbólica donde el juego cambia de forma e incluye la ficción. En un tercer momento, se alcanzan las operaciones mentales y el pensamiento lógico, es aquí donde aparecen los juegos de reglas. (Linaza, 2013).

Teoría del juego según Lev Vygotski

Vygotski plantea que para decir que una actividad es un juego debe tener, definitivamente, estos dos elementos: una situación imaginaria y reglas, ya sean implícitas o explícitas. También, plantea etapas de desarrollo del juego. En la primera etapa, se lleva a cabo un juego con objetos en el que el niño explora manipularlos de diferentes formas, construyendo así el inicio de su organización interna. En la segunda etapa, aparecen los juegos constructivos, donde el niño es capaz de planificar y razonar sobre sus acciones, entrando en una dinámica más cercana con su realidad circundante. Por último, en una tercera etapa, surgen los juegos de reglas, donde la persona es capaz de resolver problemas que tienen cierta dificultad, pero siguiendo una serie de pautas y límites. En esta parte, el niño o niña logra no solo incluir elementos de su razonamiento, sino también desenvolverse en el ámbito social (Bernabeu & Goldstein, 2016).

Creatividad

Como en el caso de la variable juego, se encuentra que la creatividad también muestra una serie de diversas perspectivas teóricas que van desde el pensamiento creativo hasta el acto de crear. Para fines de este artículo, se definirá la creatividad como una habilidad autodirigida para encontrar ideas y soluciones que tengan carácter novedoso frente a una situación específica; esta habilidad incluye, necesariamente, el proceso de razonamiento.

Para lograr la creatividad, se requiere de conocimiento previo, es decir, sin ello no es posible dar paso al razonamiento lo que, a su vez, dará pie a la creatividad. Sobre la creatividad, conviene destacar algunas características esenciales para ella: no es suficiente que se trate de algo meramente nuevo, lo que se requiere es que este algo sea relevante, cuando menos, para el campo para el cual ha sido creado.

Además, la creatividad sale a la luz cuando el creador integra la necesidad de resolver un problema, se enfoca y se dedica a la búsqueda de formas de resolver ese problema en cuestión, que antes no habían sido consideradas. Otra característica a destacar es que lo creado requiere de reconocimiento, es decir, el sentido de la creación es que esta sea socializada con el entorno, que se muestre a otros. La creatividad está inmersa en la cultura y, como tal, se ve afianzada gracias a la intercomunicación intelectual. Así también, esta resulta ser más trascendente cuando aquello que se crea genera una diferencia, un antes y un después, en el campo en el cual se propone lo creativo (Trillas, 2018).

De un modo u otro, las personas poseemos cierto nivel de creatividad. Dentro de este constructo, podemos apreciar dos procesos que forman parte de él: pensamiento creativo y producción creativa. El primero de ellos está referido a la búsqueda, división y estructuración de pensamientos para ir organizándolos de modo creativo. Mientras que la producción creativa hace alusión al punto de llegada que se quiere alcanzar luego de generada la creación. La creatividad resulta de la combinación de ambos procesos. Las personas creativas combinan ideas ya existentes de modo innovador y novedoso, ante una situación problema (Towe, 2017).

La creatividad, generalmente definida como la capacidad de generar ideas novedosas y útiles está asociada con el rendimiento académico y la inteligencia. Se considera que su desarrollo es fundamental para que la persona pueda hacer frente a las complejidades del mundo moderno. Por estas razones, los investigadores han buscado mejorar la creatividad de múltiples formas, por ejemplo, a través de capacitaciones. Sin embargo, el conocimiento sobre los mecanismos subyacentes a los logros creativos parece esencial para informar tales intentos (Zhao et al. 2021).

A continuación, se presentarán algunas teorías explicativas sobre la creatividad propuestas por Rodríguez (2013).

Por un lado, se encuentra la teoría Asociacionista. Desde esta teoría la creatividad es entendida como la

capacidad de establecer relaciones entre elementos que no suelen tener una conexión directamente establecida, buscando salir de jerarquías asociativas ya determinadas. Mientras más alejada la relación entre esos elementos, mayor será la creatividad para asociarlos y encontrar nuevas y útiles combinaciones. (Rodríguez, 2013). Arthur Koestler, uno de los exponentes de esta teoría, plantea que la creatividad es la capacidad de “bisociar”; es decir, relacionar elementos que no presentan una relación evidente. Plantea también que el proceso creativo tiene tres momentos. La primera es la fase lógica, la cual se refiere al momento en el que se reúne toda la información y se establece de manera puntual el problema. En segundo lugar, la fase intuitiva hace alusión al momento en el que surgen procesos inconscientes para lograr el desenvolvimiento de una idea. Por último, la fase crítica señala la aparición de elementos creativos y la persona procede a analizarlos y convalidarlos (Rodríguez, 2013).

Otra teoría es la Gestáltica, la cual plantea que la creatividad es la capacidad de organizar los elementos de manera nueva o diferente para encontrar una solución al problema. Por otro lado, esta teoría hizo un aporte interesante al estudio de la creatividad al referir que los conocimientos y experiencias previas que tiene la persona pueden ser factores que interfieran en la producción creativa; ya que al usar de manera repetitiva hábitos del pasado, se dificulta la resolución de un problema. A ello se le denomina “fijeza funcional o transferencia negativa” (Rodríguez, 2013).

DISCUSIÓN

A partir de la revisión teórica, se pasará al análisis de cada variable de manera individual y su relación con el desarrollo de la persona y las etapas de vida. Luego, se procederá al análisis de dos variables en sus diferentes combinaciones para finalmente discutir sobre la relación que existe entre las tres variables.

Resiliencia, juego y creatividad en el desarrollo de la persona y las etapas de vida

Influencia de la resiliencia en el desarrollo

Independientemente del contexto histórico y cultural en el que se desenvuelve una persona, se puede

encontrar que la resiliencia es un factor deseable, pues favorece y posibilita el tránsito favorable frente a posibles situaciones adversas que se puedan presentar.

Según Monroy y Palacios (2011), la resiliencia influye en el desarrollo sano y adecuado de la persona, pues le permite generar tres tipos de respuestas frente a situaciones difíciles, traumáticas o adversas:

- Que, pese a la adversidad, la persona muestra una evolución favorable y mejor de lo esperado.
- Que la persona mantenga una adaptación positiva, a pesar de la situación estresante.
- Que la persona logre recuperarse positivamente luego de sufrir un trauma.

Es parte de la vida atravesar por adversidades, claro está, considerando que hay diversos grados de complejidad. Por ello, la resiliencia resulta ser clave para hacerle frente a la vida misma y salir airoso.

Evolución de la resiliencia en las etapas de vida

La resiliencia está relacionada con los factores protectores tanto de la persona, de su familia y su comunidad. Dichos factores interactúan entre sí para formar sistemas adaptativos, que son los que van a contribuir directamente al desarrollo de la resiliencia. Cuando estos sistemas están disponibles, se desarrolla la resiliencia individual. Sin embargo, si en las primeras etapas de vida hay una exposición continua, crónica y aguda al estrés y la adversidad, estos sistemas adaptativos se alteran y no funcionan adecuadamente, lo que dificulta el desarrollo de la resiliencia. Los sistemas adaptativos son: aprendizaje, apego, motivación, respuesta al estrés, autorregulación, familiar, escolar, pares y cultural y social (Monroy y Palacios, 2011).

Influencia del juego en el desarrollo

El juego impacta en el desarrollo – independientemente de la etapa de vida en la que se encuentre la persona– sin embargo, muchos autores se centran en el estudio de la influencia del juego en las primeras etapas de vida. El impacto que tiene este radica en el aprendizaje, tanto de habilidades como de conocimientos. Bajo esta línea, Singer (2013) afirma

que hay una serie de estudios, a partir de la Segunda Guerra Mundial, que demuestran que el juego tiene propiedades educativas, por ejemplo, a través del juego madre-hijo luego se aprenden habilidades sociales, también los juegos de roles pueden desarrollar el pensamiento abstracto.

Además de su efecto educativo, también algunos autores plantean su efecto terapéutico. Anton (2014) refiere que, desde la teoría psicoanalítica, el juego posibilita la transferencia, lo que permite un proceso de análisis con niños. Uno de los exponentes de esta perspectiva es Winnicott, quien plantea que el juego permite procesar adecuadamente los traumas, mientras que Melanie Klein afirmaba que el juego permitía trabajar sobre el sentimiento de culpa devenido del Complejo de Edipo.

Sin embargo, Sutton-Smith (citado por Singer, 2013) plantea que la perspectiva del juego como elemento educativo tiende a alejar la mirada en el juego de los niños en sí mismo, más allá de su función educativa. Ello genera que el juego se encasille en elementos educativos y estructuras para impartir los conocimientos o habilidades que se pretende y va perdiendo su libertad y el placer de jugar por jugar.

En esta misma línea, Mantilla (1991) hace una crítica a la psicología por centrarse en investigar y explorar el juego desde su utilidad, mas no busca ahondar en la significación del juego en sí mismo. También critica el análisis del juego desde una perspectiva “adultocéntrica”, en vez de estudiar el juego en función del mundo del niño, se estudia en función del niño dentro de un mundo de adultos.

Con respecto a esto, Canning (2007), a partir de datos cualitativos obtenidos en observaciones no participativas en una guardería, plantea que en espacios de juego libres de adultos, los niños experimentan mayor autonomía en la toma de decisiones y una sensación de empoderamiento en el desarrollo de sus relaciones sociales y emocionales; este último punto hace referencia a la importancia de darle el espacio al juego por el juego, sin la influencia o control del adulto y que, aun así, el juego tiene efectos favorables en el desarrollo de los niños.

En síntesis, hay información que avala la idea de que el juego influye, de manera favorable, en el desarrollo de la persona, tomando en cuenta el ámbito educativo, de la salud mental y de las relaciones interpersonales. Pese a ello, otro grupo de autores plantean la importancia del juego por el juego, es decir, no limitarlo a una valoración exclusiva de lo educativo o terapéutico.

Evolución del juego en las etapas de vida

Después de analizar las perspectivas teóricas que explican cómo va evolucionando el juego según las etapas de vida, hemos observado que el análisis se queda en la etapa de la infancia y niñez, ya que no hemos encontrado una clasificación teórica que describa el juego en etapas posteriores.

Además de lo señalado en el acápite de Desarrollo, agregamos la clasificación desde el punto de vista cognitivo y desde el punto de vista social, a cargo de Smilansky y Parten, respectivamente.

En 1968, Smilansky propone cuatro categorías del juego, las cuales ilustran el aumento de la complejidad cognoscitiva en el desarrollo del mismo. Estas categorías son: juego funcional (comienza en la infancia y consiste en la repetición de movimientos como, por ejemplo, girar una pelota), juego constructivo (se refiere al empleo de objetos para construir algo), juego dramático (se refiere al uso de objetos, la realización de acciones o papeles que corresponden al mundo de la imaginación; es decir, se centra en lo simbólico y alcanza su punto más alto en la etapa preescolar) y juegos con reglas (se desarrolla en la edad escolar y se organiza gracias a procedimientos y penalizaciones) (Papalia, 2017).

En 1932, Parten reconoció seis tipos de juego, los cuales estaban vinculados al ámbito social de la persona; es decir, conforme los niños crecen, su juego se compone de elementos interactivos y colaborativos; las categorías propuestas por ella son: conducta desocupada (el niño no juega, solo que observa cosas que le generan algún interés temporal), conducta espectadora (observa jugar a otros niños, no interviene, pero está atento a observar aquello que le resulte atrayente), juego solitario independiente (se entretiene solo jugando con sus juguetes sin prestar

atención a otros niños y/o a los juguetes de esos niños), juego paralelo (juego al lado de otros niños, pero no con ellos), juego asociativo (juega con otros niños, cada niño se desenvuelve como guste y se interesa más por interactuar que por el desarrollo del juego en sí) y juego cooperativo o complementario organizado (los niños asumen diferentes roles y complementan sus acciones a fin de organizar el juego y desarrollarlo) (Papalia, 2017).

En el caso de la adolescencia, resulta esencial dar paso a la imaginación, la cual contribuye a que el adolescente pueda procesar aspectos que no le sean del todo agradables. También, es importante recordar que los adolescentes pasan por experiencias nuevas, lo que requiere de adaptación y para ello, la creatividad resulta clave. A diferencia del niño, el adolescente cuenta con mayor desarrollo del lenguaje, mayor capacidad de autonomía; es decir, cuenta con más herramientas para aplicar en su juego y su imaginación (Ascanio y Polanco, 2019). Probablemente sea esa una de las razones por las que, en la adolescencia, se incrementa el uso de videojuegos, debido a que estos cuentan con un grado de imprevisibilidad, como ocurre en la realidad; es este aspecto el que promueve el desarrollo de la creatividad en la mente del adolescente, lo que a su vez estimula su proceso madurativo. Cuando el adolescente juega videojuegos no necesariamente tiene a otro para relacionarse. Sin embargo, es importante mencionar que, con otros juegos, no se encuentra el riesgo de adicción, lo que sí está presente en el niño y adolescente con respecto a los videojuegos (Frison y Gaudio, 2019).

Luego, en la adultez tardía, encontramos que el juego brinda la oportunidad, a quienes se encuentran en esa etapa, de incorporar en su rutina diaria actividades que contribuyan a la activación en el nivel físico, lo que repercute en favor del cuidado cardiovascular, respiratorio, la calidad de vida en general y reduce el riesgo de fracturas y/o accidentes (Angarita y Torres, 2016).

A partir de lo investigado, resulta importante y necesario comprender que el juego cuenta con una revisión más teórica y minuciosa en las primeras etapas del ciclo vital. Si bien existe literatura que mira al juego en etapas posteriores a la niñez intermedia,

reconocemos la importancia de que se sigan ampliando investigaciones acerca del rol del juego en etapas posteriores.

Influencia de la creatividad en el desarrollo

Según refiere Yentzen (2003), por un lado, la creatividad nos ofrece la oportunidad de ampliar constantemente nuestras propias posibilidades tanto a nivel personal como a nivel grupal, comunitario y de la sociedad. Ya que por medio de la creatividad se pueden generar nuevos aprendizajes, nuevos descubrimientos y las direcciones hacia las que nos podemos dirigir resultan infinitas. Por otro lado, dicho autor también refiere, que la creatividad permite mejorar la calidad de nuestros propios pensamientos y, por lo tanto, mejorar nuestras condiciones de vida. Además, la creatividad permite que las personas se desarrollen como seres autónomos e independientes, pues con ella es posible confrontar la información que recibimos, transformarla y hacerla nuestra, en vez de solo repetir lo que recibimos.

La creatividad, entonces, resulta una herramienta útil para superarnos a nosotros mismos y tener la posibilidad de alcanzar mejores niveles de desarrollo en las diferentes áreas de nuestra vida. Al abrir las posibilidades a nivel personal, también se abren caminos a nivel grupal.

Diversos estudios se han centrado en la importancia de la creatividad en los ámbitos educativo y laboral, pues su presencia resulta vital para alcanzar mayores efectos positivos en dichos ámbitos.

Dygert y Jarosz (2020) sostienen que la creatividad se está convirtiendo en una característica cada vez más deseable en el ámbito laboral; tan es así que, un estudio realizado a la empresa IBM, en el año 2010, encontró que el 60% de los directores ejecutivos calificaron la creatividad como la característica más importante para poder tener éxito en el ámbito de los negocios, especialmente para las personas que ocupan puestos de liderazgo. Aunque esta investigación arroja luz sobre la importancia de la creatividad específicamente en el lugar de trabajo, la capacidad de pensar creativamente también está aumentando en valor en otros dominios. Con el deseo, cada vez mayor de creatividad en la cultura moderna, se hace cada vez más necesario comprender

mejor los procesos específicos que contribuyen a diferentes comportamientos creativos, como la resolución creativa de problemas y la generación de ideas creativas. Debido a su importancia para muchos dominios de la vida (diaria), Zhao et al. (2021) plantean que la creatividad puede verse mejorada gracias a entrenamientos guiados y compuestos por ejercicios y el planteamiento de situaciones hipotéticas.

Con respecto a la creatividad dentro del plano educativo, se plantea que, para mejorarla, una alternativa es educar continuamente a las personas en su capacidad para generar nuevos conocimientos, descubrir aplicaciones y mantener los conocimientos para ponerlos en práctica posteriormente; es así que, la misión de las instituciones de educación superior es crear y transferir conocimientos, lo cual incluye aspectos explícitos e implícitos (Lee, 2018). En materia de creatividad, influyen los factores del entorno educativo familiar, como la asistencia de los preescolares a sus instituciones educativas, la libertad que proveen los padres, así como el beneficio de poder participar de actividades vinculadas a la socialización con su grupo de pares (Gong et al., 2020).

Yentzen (2003), plantea tres técnicas que se pueden utilizar, en el ámbito educativo, para obtener respuestas o resultados creativos. La primera técnica es la de conocer las etapas del proceso creativo. Dicho autor toma como base la teoría de Kurt Notamedi y describe 7 etapas del proceso creativo: estructuración, verificación, exploración, revelación, afirmación, reestructuración y realización. Con respecto a la segunda técnica, consiste en la producción de analogías o conexiones analógicas; es decir, establecer semejanzas o equivalencias entre elementos diferentes, creando así conexiones entre elementos que parecen alejados. Finalmente, la tercera técnica es el pensamiento lateral, el cual consiste en desarmar las propias estructuras mentales y reorganizar la información para poder dar lugar a nuevas estructuras, ideas o elementos, dando lugar a la creatividad.

Evolución de la creatividad en las etapas de vida

Como se planteó en el marco teórico, la creatividad es un constructo dinámico. Este dinamismo también está influenciado por las etapas de vida del ser humano. Eso quiere decir que la creatividad varía, en cuanto

varían las características, necesidades y/o demandas de las diferentes etapas de vida.

Según un estudio realizado por Artola et al. (2011), la creatividad se incrementa con la edad y además cambian las características del tipo de creatividad que predomina según la etapa de desarrollo. Por ejemplo, en los niños predomina una creatividad más de tipo gráfica y no tanto verbal, mientras que la creatividad verbal tiene un incremento hacia la adolescencia y se mantiene en la adultez donde se experimenta un mayor equilibrio entre la creatividad verbal y gráfica por lo que muestra un incremento de la creatividad global conforme se va creciendo.

Si bien puede haber un incremento de la creatividad a lo largo de la vida, definitivamente hay factores que van a influir en este desarrollo. Artola et al. (2012) refieren que hay aspectos de la personalidad que pueden influir en el desarrollo de la creatividad. Algunos factores que lo favorecen son: tolerancia a la ambigüedad, deseo de arriesgar, autodisciplina, una gama amplia de intereses, etc. Esto en relación a elementos internos, pero también plantean una serie de elementos externos o del entorno que influyen en el incremento o disminución de la creatividad. Por ejemplo, los modelos de crianza que recibimos, los valores que nos inculcan, las actitudes culturales que nos rodean, etc. Ambientes perjudiciales para el desarrollo de la creatividad son aquellos que fomentan una restricción de posibilidades de elección, recompensas extrínsecas, miedo al fracaso, los prejuicios, trabajo bajo presión, etc. Por otro lado, los ambientes que favorecen el desarrollo de la creatividad son aquellos que promueven la autonomía, el respeto hacia el propio ritmo, los retos, la comunicación asertiva, reconocimiento y valoración por lo novedoso, etc.

La expresión de la creatividad, en las diferentes etapas de vida, también está condicionada a factores internos y externos, los cuales pueden impulsar su desarrollo o, por el contrario, frenarlo y reprimirlo.

Resiliencia y juego

El juego refuerza la resiliencia, porque facilita elementos para hacer frente a diferentes situaciones y permite la transformación y el aprendizaje. Esto

coincide con lo propuesto por Murray (2021), pues señala que, por medio de la aproximación lúdica, la persona puede reelaborar la historia una y otra vez hasta que encuentre una resolución que funcione, desarrollando así la habilidad esencial de poder resolver problemas, la misma que lleva –posteriormente– a un incremento de la capacidad de resiliencia.

Con respecto a la relación entre resiliencia y juego, Tenorio, Prado y Cedeño (2017) plantean que el juego cooperativo es esencial para el desarrollo de la resiliencia en la infancia. El juego cooperativo permite plantear soluciones para enfrentar diversos retos, pero de manera grupal, evitando así oposición entre las participaciones de cada integrante, más bien, todos deben unir esfuerzos para lograr un bien común. Es así que dichos autores plantean que el juego cooperativo permite desarrollar la fuerza interna de los niños o incluso adolescentes, fortalecer su identidad y así facilitar una adaptación adecuada a cualquier entorno. Además, promueve factores protectores de la resiliencia como la sensación de pertenencia a un grupo, la no violencia, la solidaridad, el trabajo en equipo para la resolución de problemas, la confianza en sus propias cualidades y en el grupo, respeto a las normas de convivencia, etc.

Resiliencia y creatividad

Teniendo en cuenta que la resiliencia nos ayuda a adaptarnos frente a las dificultades, la creatividad hace que esto sea más fácil, porque nos permitirá crear estrategias, respuestas, perspectivas, etc. Es así que Sánchez (2015) sostiene que el desarrollo de la resiliencia contribuye a superar adversidades a lo largo del ciclo vital de la persona y, en línea con ello, el uso de la creatividad permite enfocar las dificultades desde una mirada externa, temporal y específica, lo que contribuye a una perspectiva optimista que favorece la adaptación de la persona. Por su parte, Guilera (2011) añade que el desarrollo de la creatividad demanda la presencia de la resiliencia; es decir, la capacidad de poder hacerle frente a los posibles obstáculos que pudieran presentarse.

La flexibilidad, como característica propia de la creatividad, puede vincularse a la definición original de resiliencia en tanto esta se refiere a la capacidad de recuperarse luego de una situación que impacte en el

desarrollo cotidiano y/o habitual de la persona (Metzl & Morrell, 2008).

Juego y creatividad

Fehr y Russ (2016) destacan que el juego está ligado a los afectos. De esto se desprende una lógica asociación entre afecto y juego y su comprensible relación con el pensamiento creativo en la niñez. Ambos autores señalan que aprender a procesar las emociones podría ayudar tanto a la creatividad como a la resolución de problemas en la vida diaria. Es así que un factor importante dentro de la creatividad es la tensión, pues la tensión que se experimenta, previa a la resolución de un problema, puede ser una motivación importante para hallar un modo creativo de abordar una situación problemática. La identificación de problemas es importante en la creatividad. Las personas creativas podrían usar la tensión experimentada al ver el problema como una señal y un motivador. El placer efectivo en el desafío también podría ser parte de este proceso. Es probable que la afectividad en los juegos y el desafío de la creatividad contribuyan a una resolución de problemas más óptima.

Sobre la vinculación entre juego y creatividad, convendría destacar que los niños nacen con potencial creativo y este se va inhibiendo conforme avanzan en sus etapas de vida. Esto ocurre debido a que el sistema educativo convencional y las normas sociales constriñen la espontaneidad de lo lúdico lo que impacta, a su vez, en el plano creativo.

Resiliencia, juego y creatividad

Después de lo estudiado en cada constructo, hemos encontrado algunos puntos en común de las tres variables, los cuales comentaremos a continuación:

En primer lugar, encontramos que el simbolismo que otorga el juego ayuda a que la persona asimile, sobre todo en las primeras etapas de vida, lo que le viene sucediendo y pueda cuidar de su propia autoestima. Aquí, podemos apreciar la vinculación entre juego y resiliencia. Por otro lado, el acto creativo; es decir, esa libertad para crear y representar –en situaciones ficticias– lo que a uno le importa e impacta, contribuye a la reelaboración de eventos y esto, a su vez, da paso al desarrollo de la resiliencia. Vemos entonces, que lo simbólico e imaginario es un primer espacio de encuentro entre las tres variables.

Por otro lado, encontramos que la flexibilidad es otra de las características en común en las tres variables. En el caso del juego, una de sus características esenciales es que es incierto porque el desenlace que va a tener es desconocido, ello demanda flexibilidad. Con respecto a la creatividad, la flexibilidad permite explorar diferentes respuestas y alternativas. En relación a la resiliencia, la flexibilidad provee la posibilidad de adaptarse a las dificultades y brinda diferentes puntos de vista, lo cual facilita el aprendizaje.

También hemos podido apreciar que la resiliencia se vale del juego y el juego, a su vez, se ampara en la creatividad. La resiliencia utiliza al juego como una herramienta para lograr su propósito que es hacer frente a diferentes situaciones, logrando recuperar el equilibrio emocional. Por su parte, el juego utiliza la creatividad para hacer frente a la incertidumbre de la que hemos hablado y buscar nuevas formas para que el disfrute de la actividad lúdica en sí, pueda mantenerse.

A su vez, se puede analizar el hecho de que el juego y la creatividad funcionan como factores protectores para el desarrollo de la resiliencia. Por un lado, el juego y el acto de jugar proporcionan al niño o niña la posibilidad de darle variaciones a su realidad, permitiendo la inclusión de elementos placenteros, es así que el juego funciona como un procesador del evento disruptivo o problemático (Bruner et al. 2016). Por otro lado, la creatividad es una característica muy importante en los procesos de adaptación, de manera particular en personas que se ven enfrentadas a situaciones adversas (Llanos, 2020).

En el caso particular de la niñez, resulta común a las tres variables, el importante rol que juega la persona adulta que acompaña al niño a niña, en el desarrollo del juego, la resiliencia y la creatividad. En el caso del juego, el adulto debe proporcionar el espacio, tiempo y materiales necesarios para que el menor pueda jugar y así dar la posibilidad de que el juego evolucione según la etapa de vida del niño y sus necesidades. En ocasiones, es importante el rol de acompañante y observador, pero en otras, también es importante que asuma ser un jugador más. En el caso de la resiliencia, es esencial el apoyo de una persona

adulta significativa, ya sea un familiar o no, que le brinde una relación estable y sana para que el niño pueda desarrollar la resiliencia (Organización Mundial para la Educación Preescolar, 2016).

Con respecto a la creatividad, depende del adulto brindarle al niño un ambiente favorable para desarrollarla, que se caracterice por favorecer la curiosidad, impulsar la motivación intrínseca, desarrollar la autoconfianza; principalmente que le brinde un ambiente con un adecuado equilibrio entre la libertad y los límites (Bernabeu y Goldstein 2016).

CONCLUSIONES

Una primera conclusión que podemos elaborar acerca de la resiliencia es que esta resulta ser una característica favorable para que las personas logren hacer frente a las adversidades propias de la vida, menguando los efectos negativos de estas experiencias.

Al no hallar una categorización de la resiliencia en las distintas etapas de vida del ser humano, concluimos que las características de esta variable no dependen de la etapa de vida, sino más bien de los factores protectores de los cuales ya se habló en el marco teórico. No obstante, vale la pena enfatizar que la resiliencia y sus beneficios tienen un mayor alcance y un mejor pronóstico en la medida en la que se provean factores protectores que estimulen el desarrollo de la misma, de manera especial, en las primeras etapas de vida.

En cuanto al juego este es beneficioso en sí mismo, lo cual quiere decir que el simple hecho de jugar favorece diferentes áreas de la vida de la persona, en las diferentes etapas que esta atraviesa. Sumado a esto, se ha podido evidenciar que el juego trae consigo beneficios a nivel educativo y terapéutico.

Por otro lado, el juego tiene un carácter dinámico, pues va evolucionando y transformándose. Esto se evidencia con mayor claridad hasta la niñez e incluso la adolescencia. Sin embargo, creemos pertinente que hacen falta investigaciones acerca de cómo se desarrolla y manifiesta el juego en las siguientes etapas del ciclo vital.

Con respecto a la creatividad, su importancia radica en que posibilita la capacidad de evolución de las personas y grupos, así como el desarrollo de la autonomía.

También podemos señalar que es una capacidad y como tal es factible de ser desarrollada o potencializada. Esta práctica se da tanto en el ámbito educativo como en el ámbito laboral.

La creatividad es susceptible al cambio; es decir, puede variar según la etapa de desarrollo en la que se encuentre la persona, sus características de personalidad, el entorno en el que se desenvuelve, etc.

El juego es un factor protector para desarrollar la resiliencia, ya que una actitud lúdica permite ver el error como una oportunidad, logrando de este modo hacer frente a las adversidades.

La creatividad y la resiliencia vendrían a ser variables que se interrelacionan; es decir, la existencia de una facilita el desarrollo de la otra.

El juego y la creatividad comparten el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas y un manejo adecuado de los afectos frente a esta situación.

Existen varios puntos de encuentro entre la resiliencia, el juego y la creatividad. Por ejemplo, lo simbólico, lo imaginario y la flexibilidad son espacios de encuentro entre las tres. Además, encontramos que la resiliencia se vale del juego y este, a su vez, de la creatividad. Se puede considerar, también, que el juego y la creatividad son factores protectores que favorecen el desarrollo de la resiliencia. Es importante resaltar que, en el caso de la niñez, para el adecuado desarrollo y expresión de las tres variables es importante el rol que cumple el adulto.

Finalmente, podemos concluir que el desarrollo de las tres variables en la vida de las personas es esencial, pues, tanto de manera independiente como en conjunto, generan una serie de efectos positivos en diversas áreas, lo cual nos lleva a plantear la importancia de promoverlas para generar un impacto positivo en la salud mental de las personas.

REFERENCIAS

- Anaut, M. y Cyrulnik, B. (2016). *¿Por qué la resiliencia?* Gedisa.
- Angarita, C. y Torres, D. (2016). *Impacto de la lúdica en el adulto mayor* [Tesis de Licenciatura de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Institucional de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/3949/TorresArtunduagaDianaCarolina2016.pdf;jsessionid=609AF14244380654C9A7F75EC32F62D9?sequence=2>
- Anton, M. (2014). Jugar es una forma de libertad. *Psicoanálisis con niños. Perspectivas En Psicología*, 11(1), 100–104. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483547665013.pdf>
- Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo, I., Mosteiro, P. y Poveda, B. (2011). Cambios en el pensamiento divergente a lo largo del ciclo vital: ¿son los niños y adolescentes más creativo que los adultos?. *Prolepsis* (1), 41-55. https://www.researchgate.net/publication/275209322_Cambios_en_el_pensamiento_divergente_a_lo_largo_del_ciclo_vital_Son_los_ninos_y_adolescentes_mas_creativos_que_los_adultos
- Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo, I., Mosteiro, P. y Poveda, B. (2012). *PIC-A Prueba de Imaginación Creativa para Adultos*. Tea Ediciones.
- Ascanio, V. y Polanco, J. (2019). El estatuto del juego en la adolescencia. *Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira - RIBUC*. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5553/1/DDMEPCEPNA111.pdf>
- Becoña, E. (2006). Resiliencia: definición, características y utilidad del concepto. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 11(3). <https://doi.org/10.5944/rppc.vol.11.num.3.2006.4024>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones.
- Bruner, N., Epstein, J., Lopez, L. y Peltrin, J. T. (2016). La noción de trauma en la obra de Freud y Lacan: algunas relaciones posibles con el juego

- infantil y la formación psíquica de la memoria. VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.academica.org/000-044/670>
- Canning, N. (2007). Children's empowerment in play. *European Early Childhood Education Research Journal*, 15(2), 227-236. <https://doi.org/10.1080/13502930701320966>
- Coutu, D. (2019). Cómo funciona la resiliencia. En Harvard Business Review (Ed), *Resiliencia* (pp. 1-34) Reverté.
- Dygert, S. K. C., & Jarosz, A. F. (2020). Individual differences in creative cognition. *Journal of Experimental Psychology: General*, 149(7), 1249-1274. <https://doi.org/10.1037/xge0000713>
- Fehr, K. K., & Russ, S. W. (2016). Pretend play and creativity in preschool-age children: Associations and brief intervention. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(3), 296-308.
- Fernandes de Araújo, L., Teva, I., & Bermúdez, M. de la P. (2015). Resiliencia en adultos: una revisión teórica. *Terapia Psicológica*, 33, 257-278. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0718-48082015000300009&script=sci_arttext&tlng=en
- Frison, R. y Gaudio, R. (2019). El campo lúdico en la adolescencia. Acerca de los descubrimientos y la creatividad en la época actual. *Congreso - Memorias 2019*. <https://www.academica.org/000-111/628.pdf>
- Frith, E., Elbich, D., Christensen, A., Rosenberg, M., Chen, Q., Kane, M., Silvia, P., Seli, P. & Beaty, R. (2020). Intelligence and creativity share a common cognitive and neural basis. *Journal of Experimental Psychology: General*, 1-25.
- Gong, X., Zhang, X., & Tsang, M. C. (2020). Creativity development in preschoolers: The effects of children's museum visits and other education environment factors. *Studies in Educational Evaluation*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100932>
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi. <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Larrabure, M. P., & Paolicchi, G. (2018). La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil. *Anuario de Investigaciones*, XXV, 363-374. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3691/369162253043/369162253043.pdf>
- Larrabure, P., & Paolicchi, G. (2016). Relación del tipo de apego con el juego infantil en la institución escolar. *Anuario de Investigaciones*, XXXIII, 289-298. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696071.pdf>
- Lecomte, J. (2013). *Resiliencia y humor*. Gedisa.
- Lee, J. (2018). The effects of knowledge sharing on individual creativity in higher education institutions: socio-technical view. *Administrative Sciences*, 8(2), 2076-3387. <https://doi.org/10.3390/admsci8020021>
- Levine SZ, Laufer A, Stein E, Hamama-Raz Y, Solomon Z. (2009) Examining the relationship between resilience and posttraumatic growth. *J Trauma Stress* 22(4):282-286.
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón. *Revista de Pedagogía*, 65(1), 103-117. <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65107>
- Llanos, M. (2020). Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia. *Avances En Psicología*, 28(2), 191-204. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248>
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno?. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV(12), 101-123. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641206.pdf>
- Meneses, M., María De Los Ángeles, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Metzl, E., & Morrell, M. (2008). The Role of Creativity in Models of Resilience: Theoretical Exploration

- and Practical Applications. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(3), 303–318. <https://doi.org/10.1080/15401380802385228>
- Monroy, B. y Palacios, L. (2011). Resiliencia: ¿Es posible medirla e influir en ella? *Salud mental* 34(3), 237-246. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252011000300007&script=sci_arttext
- Murray, S. (2021). The therapeutic use of stories in play therapy. En Kaduson, H. & Schaefer, C. (Eds.). *Play therapy with children: modalities for change* (pp. 93-106). Asociación Estadounidense de Psicología.
- Organización Mundial de la Salud. (s.f.). *Preguntas más frecuentes*. <https://www.who.int/es/about/frequently-asked-questions>
- Organización Mundial para la Educación Preescolar - Uruguay. (2016). Proyecto: Juego y Resiliencia. Proyecto presentado ante la OMEP Mundial. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/06/PROYECTO-DE-JUEGO-EXPLORATORIO.pdf>
- Papalia, D. (2017). *Desarrollo humano*. Mc Graw Hill.
- Patston, T., Kaufman, J., Cropley, A. & Marrone, R. (2021). What is creativity in education? A qualitative study of international curricula. *Journal of Advanced Academics*, 32(2), 207–230. <https://doi.org/10.1177/1932202X20978356>
- Rodríguez, G. A. (2013). Bisociaciones creativas, sinéctica y pensamiento divergente. *Revista Q*, 8(15), 1–22. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6816/Bisociaciones%20creativas%20C%20sin%20A9ctica%20y%20pensamiento%20divergente.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosales, G. E. (2008). *Niñez - Resiliencia - Creatividad*. Brujas.
- Sánchez, O., Méndez, F. y Garber, J. (2015). Producción divergente explicativa: la relación entre resiliencia y creatividad. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(3), 551–568. <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293142880006.pdf>
- Singer, E. (2013). Play and playfulness, basic features of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 172-184. http://psychologyinrussia.com/volumes/pdf/2015_2/2015_2_27-35.pdf
- Stamatis, C. & Weisman de Mamani, A. (2020). A latent profile analysis of creativity: Associations of convergent and divergent thinking with subclinical schizotypal, obsessive-compulsive, and affective symptoms. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1-15.
- Tenorio, P., Prado, M. y Cedeño, M. (2017). Resiliencia y juegos cooperativos en el contexto escolar. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 456-469. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6102831>
- Towe, L. (2017). *Creatividad: ¿por qué no se me ocurrió?* FC Editorial.
- Tranter, H., Brooks, M. & Khan, R. (2021). Emotional resilience and event centrality mediate posttraumatic growth following adverse childhood experiences. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 13(2), 165-173. <https://doi.org/10.1037/tra0000953>
- Trillas, E. (2018). *El desafío de la creatividad*. Universidade de Santiago de Compostela.
- Uriarte Arciniega, J. (2005). La resiliencia. Una nueva perspectiva en psicopatología del desarrollo. *Revista de Psicodidáctica*, 10(2), 61–79. <https://ojs.ehu.es/index.php/psicodidactica/article/download/190/186>
- Yang, Z. & Hung, I. (2021). Creative thinking facilitates perspective taking. *Journal of Personality and Social Psychology*, 120(2), 278-299. <https://doi.org/10.1037/pspa0000259>
- Yetzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. *Polis Revista Latinoamericana*, 6, 1-25. <https://journals.openedition.org/polis/pdf/6745>
- Zhao, X., Zhang, W., Tong, D., & Maes, J. H. R. (2021). Creative thinking and executive functions: Associations and training effects in adolescents. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1037/aca0000392>