

Facultad de Cultura Física

Evaluación de la calidad de la clase de
Educación Física en la Educación
Secundaria

Trabajo de diploma para optar por el título
de licenciado en Cultura Física.

Autor: Jorge Zaldívar González.

Tutor: MSc. Elieser Alonso Leyva.

Holguín 2016



PENSAMIENTO

La verdadera educación, la educación de calidad, exige individuos altamente creadores, para lo cual se necesita también que los maestros sean altamente creativos.

Marta Martínez Llantada.

DEDICATORIA

- A la Revolución, ya que gracias a ella he tenido la posibilidad de estudiar y hoy poder lograr con esfuerzo y sacrificio mi principal objetivo: convertirme en un profesional de la Cultura Física.
- A mis padres, por apoyarme durante mi formación profesional.
- A todos los profesores que han contribuido a mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

- A todos aquellos que han tenido la oportunidad de ver y contribuir a mi formación.
- A todos en general:

Muchas gracias

Resumen

El tema relativo a la calidad de la clase de Educación Física ha cobrado gran importancia en los últimos tiempos por lo que representa para el logro de la personalidad que requiere el mundo contemporáneo. Su soporte básico es la actividad, así como las motivaciones de los individuos que los llevan a la creatividad e imaginación. En la ESBU Carlos Manuel de Céspedes del municipio Holguín, se han presentado dificultades referidas a la calidad de la clase en 7mo grado. Para ellos se utilizaron métodos del nivel teórico, empíricos, del nivel estadístico: observación, entrevista y encuesta, entre otros. Como principales resultados se encuentran que la investigación permitió diagnosticar la urgencia de elaborar juegos pre deportivos para favorecer la creatividad desde la educación física; la propuesta es una herramienta novedosa para incrementar la creatividad motriz. Se considera importante los referentes teóricos asumidos desde el punto de vista teórico - metodológico. Se ha realizado un proceso de valoración de la efectividad de los juegos con la aplicación de un test inicial y uno final a través de los cuales se ha comprobado la efectividad de los juegos propuestos.

Índice		
Capítulo	Contenido	Páginas
I	INTRODUCCION	1
	Fundamentación del problema	3
	Problema	4
	Objetivo	4
	Preguntas Científicas	4
	Tareas científicas	5
	Muestra y metodología	5
	Métodos	6
	Resultados esperados y Aporte	7
II	DESARROLLO	8
1	Juegos pre deportivos para favorecer la creatividad motriz en el 5to grado	
1.1	Algunas consideraciones sobre la creatividad motriz	
1.2	Principales consideraciones sobre la creatividad motriz	
1.3	Desarrollo de la creatividad motriz	
1.4	Valor creativo de los juegos pre deportivos	
1.5	Características de los escolares de 5to grado	
2	Juegos pre deportivos	
3	Análisis de los resultados	
III	CONCLUSIONES	
IV	RECOMENDACIONES	
V	BIBLIOGRAFÍA	

Introducción

La creatividad como un fenómeno multifacético, susceptible de manifestarse en los diferentes ámbitos de la actividad humana, es posible asumir su presencia en el deporte, al igual que en otras muy diferentes, que van desde la ciencia al arte, pasando por la realidad cotidiana de cada ser humano. No obstante, esta afirmación, dada como resultado de una primera impresión, merece un análisis en profundidad que permita aclarar toda una serie de cuestiones que implican a la relación entre creatividad y actividad física en general y deporte en particular.

Se han revisado los diferentes enfoques que se ha dado a la creatividad en el contexto de la actividad física. Desde su consideración como prolongación de la inteligencia, hasta su identificación como expresión configuradora, sin olvidar las realidades: deporte, actividad física y creatividad.

Integrar los diferentes enfoques de creatividad en una definición que, sin tener un sentido único, ya que se mueve entre el rendimiento y la configuración, permite representar la acción motriz desde la perspectiva de la creatividad.

Identificar los diferentes indicadores de creatividad utilizados en cada uno de los enfoques desde los que se ha pretendido explicar la creatividad en el ámbito de la actividad física. Indicadores que se mueven entre los clásicos, que arrancan de las primeras teorías de la creatividad desarrolladas por Guilford y que se vinculan con dimensiones del pensamiento como fluidez, flexibilidad o por el contrario, indicadores vinculados a actitudes personales como la sensibilidad o la expresividad (de la Torre, 1991)

Al analizar del deporte desde las referencias clásicas de creatividad: persona, producto, proceso y situación. A medida que se analizan cada uno de estos elementos o estamentos del deporte, se ratifica la realidad de una creatividad polarizada: hacia el rendimiento o resolución de problemas, en un extremo y hacia la expresión configuradora y artística, en el otro extremo.

¿Es posible y deseable analizar las demandas creativas que presentan los diferentes deportes y las diferentes situaciones en que el deporte puede desarrollarse? ¿Es la creatividad motriz algo conceptual o puede traducirse a valores susceptibles de ser evaluados empíricamente?

Dada la variedad de modalidades deportivas existentes y las manifestaciones diferentes que, en cada caso, puede presentar la creatividad, se propone un modelo de análisis de los deportes desde la perspectiva de la creatividad. En este modelo se analizan aquellas variables que definen las características en cada deporte, como son: objetivo motor, tipo de tareas, situación deportiva, nivel de incertidumbre, necesidad y riesgo que implican las decisiones a tomar, presencia o no de adversarios directos, etc.

Hablar de Creatividad en estos tiempos es hablar de creación, en área de Educación Física, también, se desarrolla la Creatividad, pero desde la motricidad es decir una Creatividad Motriz, desde esta área se aporta con las actividades lúdicas, actividades, expresivas, deportivas, recreativas y culturales, que permiten de una u otra manera estimular y potenciar la Creatividad Motriz en un ambiente creativo, donde se motive y favorece al desarrollo de la misma.

La creatividad ha sido objeto de estudio en diferentes ramas del saber con diferentes enfoques y propósitos por varios autores, entre los que se destacan: Wyrlick (1968), Doddos (1973), Bertsch (1983), Fetz, (1989), en Ruiz Pérez (1995), Judith Cleland y Gallahue (1993 Paulovic (1995) desde el ámbito de los deportes de equipo como el fútbol, baloncesto, identifica creatividad con capacidad para resolver los problemas tácticos de juego de forma rápida, encontrando la solución ideal.

Ruiz Pérez (1995) identifica creatividad motriz con competencia motriz o capacidad para dar múltiples respuestas y para resolver los problemas.

Otros investigadores y estudiosos destacados en la temática Lowenfeld y Lambert, (1961); Bojalil, (1981); García, (1987); Prigorov y Yatsenko, (1987); Rodríguez,(1987,1995); Guilford, (1972); Torre (1991), Sherrill (1983) Chivás, (1992); Saturnino de la Torre, (1992); Heller, (1993); Minujín, (1993); Menéndez, (1994); Betancourt, (1994); Mitjáns, (1995); Martínez, (1990, 1994, 2005); Martínez LLantada y Lisbet Vedecia, (2013) y Luis Anasco R(2014) entre otros. Esta es desarrollada desde el punto de vista de la persona y como expresión de la personalidad, aunque existen otros enfoques referidos a estos autores.

En el momento actual la tendencia es a prestar mayor atención al estudio de la creatividad en función de los ámbitos en los que se desarrollen los procesos creativos, por lo que hay quien se pregunta si es posible hablar de creatividad en términos genéricos o se debería hablar diferenciadamente de distintos ámbitos o campos creativos (verbal, gráfica, deportivo o motriz, etc.) (Garaigordobil y Pérez, 2004).

Los estudiosos del tema reconocen que todos los individuos tienen en sí un potencial creador, siendo éste susceptible de estimulación y desarrollo. Sin embargo, no hay coincidencia a la hora de definir el concepto porque, como señala Torre (1995), la creatividad es un fenómeno polisémico, multidimensional y factorial. Es polisémico porque recibe múltiples significados, multidimensional porque son variadas las dimensiones bajo las que se ha concebido (persona, proceso, medio, producto), y factorial porque se manifiesta de diversos modos según el campo al que se aplique (figurativo, semántico, simbólico, comportamental, etc.).

El término de creatividad es aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas, y que abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también la posibilidad de descubrir un problema. Indiscutiblemente que la formación creativa ofrece en nuestros días una opción para anticipar soluciones a los múltiples problemas del mundo contemporáneo y del futuro

- Desarrollar en los alumnos aquellos atributos más característicos de la creatividad, tales como la originalidad, flexibilidad, elaboración, inventiva, curiosidad, sensibilidad e independencia.
- Reconocer y recompensar las manifestaciones creativas de sus alumnos.
- Aceptar las ideas de los alumnos e incorporarlas en el curso del proceso.
- Ayudar a los alumnos a reconocer sus propias capacidades, posibilidades, intercambio y ayuda entre unos y otros.

Al analizar la creatividad desde el punto de vista pedagógico, se puede decir que está relacionada con la calidad de la educación, a través de los nexos que existen entre proceso creativo, proceso de aprendizaje y la actividad creadora del maestro (González, 1996); este último, es el eslabón fundamental para contribuir de forma efectiva al desarrollo de la creatividad en los estudiantes está se caracteriza por :

1. Se encuentra potencialmente en cada una de las personas.
2. Se desarrolla, se pierde o puede restablecer en dependencia de la estimulación que reciba.
3. No es una facultad de genios o talentos especiales.
4. No es sinónimo de inteligencia, aunque se requiere un nivel mínimo de esta para ser creativo.
5. Requiere adiestramiento, circunstancia y disciplina mental.
6. Lo fortuito puede también contribuir al despliegue de la creatividad.

En la escuela primaria objeto de estudio ,en el municipio Holguín , se detectaron insuficiencias referidas a la creatividad motriz en **los** estudiantes de 5to grado , lo que dificulta el desarrollo de las habilidades motrices deportivas en estos escolares, a través del diagnóstico realizado se detecto que existe (insuficiencias)

1. Limitada capacidad para generar un número variado de respuestas motoras de forma rápida.

2. Falta de originalidad para generar respuestas motoras inusuales, incluso respuestas únicas en relación con el grupo
3. No siempre se visualizan imágenes mentales, intuir. Fantasía.
4. abierto ante nuevas situaciones por parte del estudiante.

Estas limitaciones permitieron diagnosticar la presencia de un problema científico

¿Cómo evaluar la calidad de la clase de Educación Física de la Enseñanza Secundaria?

Para dar solución al mismo se plantea como objetivo: diseñar indicadores que permitan evaluar la calidad de la clase de Educación Física en la Enseñanza Secundaria a partir de un enfoque integral-físico educativo.

Para dar cumplimiento al objetivo se elaboraron las siguientes preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan la evaluación de la calidad de la clase de Educación Física?
2. ¿Cómo se evalúa la calidad de la clase de Educación Física en la Enseñanza Secundaria, a partir de un enfoque integral físico-educativo?
3. ¿Cuáles indicadores metodológicos afectan la calidad de la clase de Educación Física a partir de un enfoque integral físico-educativo?
4. ¿Cómo se comportan los niveles de satisfacción de los estudiantes por las clases de Educación Física que se imparten en la Enseñanza Secundaria?

Para dar respuesta a las preguntas científicas se cumplimentan las siguientes tareas

1. Determinar los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan la evaluación de la calidad de la clase de Educación Física.
2. Diagnosticar como se evalúa la calidad de la clase de Educación Física en la Enseñanza Secundaria, a partir de un enfoque integral físico-educativo.

3. Definir los indicadores metodológicos que afectan la clase de Educación Física en la Enseñanza Secundaria a partir de un enfoque integral físico-educativo.
4. Caracterizar los niveles de satisfacción de los estudiantes por clase de Educación Física que se desarrollan en la Secundaria.

Para ello se utilizaron métodos del nivel teórico, empíricos, del nivel estadístico: entre los que se encuentran la observación, entrevista y encuesta, el grupo de discusión, entre otros. Como principales resultados se encuentran que la investigación permitió diagnosticar necesidad de potenciar la creatividad motriz en estas edades, siendo una herramienta de valor para el estudio de la misma.

Aunque en su mayoría coinciden en los indicadores de creatividad considerados **(Fluidez, flexibilidad y originalidad)**

Constituyen aportaciones importantes en el campo de la evaluación de la creatividad motriz

De una población de 64 estudiantes se tomó una muestra representada por veinte estudiantes de 5to grado, con los siguientes criterios de inclusión

Presentan dificultades en

1. La originalidad motriz
2. Flexibilidad motriz y
3. Fluidez Motriz

De los veinte estudiantes de 5to grado.

1. En la etapa inicial mostraron originalidad motriz, sólo cuatro estudiantes lo que representa un 20% luego de aplicar los juegos predeportivos 11 para un 55 %

2. Mostraron flexibilidad motriz, sólo 7 lo que representa un 35%. luego de aplicar los juegos predeportivos 17 para un 85 %

3. Mostraron fluidez motriz, sólo 3 lo que representa un 15 %. luego de aplicar los juegos predeportivos 14 para un 70 %

Elementos que conforman los Juegos pre-deportivos para potenciar la creatividad motriz

- Dominio general del contenido del deporte y los contenidos que se trabajan en el 5to grado.
- 2- Propiciar la flexibilidad, la originalidad y la fluidez motriz, en las diferencias individuales de cada estudiante
- Elaborar situaciones de juegos para potenciar la creatividad motriz en los estudiantes
- Estimular acciones creativas en los estudiantes
- Utilizar adecuadamente los estilos de enseñanza, evitando la crítica excesivas, que inhiban la participación y su creatividad

El jugar y el juego constituyen una herramienta capaz de generar espacios y momentos para la acción libre, la creación y el estímulo de aprender y desarrollar habilidades creativas. Los pedagogos-as encargados de educar al ser humano a través de lo físico, de la praxis física, del diálogo corporal activo y real, pueden en un ejercicio de humildad, volver su mirada atenta al mundo mágico de su propia infancia y redescubrir el milagro que el mundo del juego desencadena en todos aquellos que participan activamente de sus atributos y valores.

Metodología investigativa:

La investigación se defiende en el materialismo dialéctico y privilegia el paradigma cualitativo, aunque utilizó algunos métodos y técnicas del paradigma cuantitativo útiles para los fines

perseguidos. En el proceso investigativo se utilizaron diferentes métodos de la investigación científica. Dentro de los métodos teóricos, los que siguen:

Análisis- Síntesis: asociado al proceso de análisis de los documentos y las fuentes relacionadas con el tema, posibilita revelar y estudiar los niveles de actividad creadora a través de las clases de Educación Física, como parte del ejercicio académico y para el procesamiento de la información tanto teórica, como empírica, permitió la caracterización del objeto de investigación y la determinación de fundamentos teóricos, metodológicos y la elaboración de las tareas.

Histórico- lógico: para el estudio del estado actual del objeto de la investigación y establecer los antecedentes teóricos y prácticos acerca del proceso creativo a través de las clases de Educación Física, así como observar como evoluciona el mismo.

Inductivo-Deductivo: Para obtener generalizaciones de las transformaciones y la posibilidad de abrir un espacio a la actividad creadora a través de las clases de Educación Física y para elaborar la reseña histórica del problema objeto de investigación, sus etapas y características en el aprendizaje de las clases de Educación Física.

Dentro de los métodos empíricos se encuentran:

Observación: A estudiantes y profesores, para caracterizar sus particularidades, el desarrollo de los programas en los talleres para constatar las principales insuficiencias en el tratamiento a los contenidos de la actividad creadora a través de las clases de Educación Física.

Entrevistas: A los docentes para la recogida de información, sobre el proceso creativo, y su preparación en el tratamiento del tema, para conocer las causas generales que provocaron el problema.

Revisión de documentos: Para estudiar los documentos normativos y generales como Programas de preescolar, O/ Metodológicas, que establecen el desarrollo de la actividad creadora a través de las clases de Educación Física y la formación integral de los estudiantes.

El método experimental, sirvió para comprobar la efectividad de las actividades, orientadas y la potenciación de estas hacia la actividad creadora durante el proceso docente de la asignatura Educación Física, la que tuvo como muestra a 20 alumnos

Se emplearon métodos estadísticos de valoración empírica como el de tanto por ciento.

DESARROLLO

Parece claro que la evaluación de la creatividad es un problema sin resolver, no sólo a nivel teórico, sino también a nivel práctico; Las dificultades arrancan, sin duda de la ambigüedad e imprecisión del concepto. Forteza (1974) señala las siguientes limitaciones en la medida de la creatividad:

- Ausencia de teoría unánime. No existe una teoría de la creatividad, que siendo aceptada unánimemente o, por lo menos, ampliamente compartida pueda servir para unificar y dirigir los esfuerzos encaminados a lograr procedimientos adecuados de apreciación. Bajo el paraguas de la creatividad se han investigado aspectos muy diferentes: requisitos del producto creativo, peculiaridades del proceso creativo, características de la personalidad creadora, o una serie de aspectos que van desde la motivación a las aptitudes e incluso el ambiente familiar, escolar o de trabajo. Podemos hablar de evaluar la creatividad del artista, la del científico, la del empresario o la del deportista, incluso de la creatividad de la persona corriente en su vida cotidiana ¿hay algo común a todas ellas o se trata de manifestaciones específicas e independientes?

- Dificultad para aislar las dimensiones o indicadores de creatividad. Esta ambigüedad y heterogeneidad de las teorías de creatividad nos sitúa ante reflexiones como estas ¿Qué medimos cuando evaluamos creatividad? ¿Cómo traducimos el término creatividad en conductas observables y medibles? ¿Qué dimensiones de la creatividad nos interesa medir y que criterios vamos a emplear para su medida y contraste? ¿Son conductas verbales, figurativas o motoras las que permiten ver la creatividad en el campo específico? ¿Medimos aptitudes intelectuales o actitudes

psíquicas? ¿Existe correlación entre las diferentes dimensiones de creatividad?
¿Existe correlación entre las diferentes medidas del mismo rasgo de creatividad?

- Dificultades para obtener medidas válidas y fiables, exigencias de todo instrumento de medida. ¿Estamos midiendo lo que realmente queremos medir? ¿Las medidas obtenidas se mantienen estables en el tiempo y concuerdan con las medidas tomadas por diferentes evaluadores? Convertir la definición teórica de una característica tan compleja como es la creatividad en variables observables y medibles con garantías de validez y fiabilidad resulta realmente difícil y es una de las limitaciones más importantes de la evaluación de la creatividad.

- Dificultad para encontrar un criterio externo de creatividad ¿Son realmente predictoras las medidas de creatividad? Hay garantías de que un individuo que obtiene puntuaciones altas en un test de creatividad va a mostrarse como un individuo creativo en determinado específico. ¿Existen criterios externos con los que podamos contrastar los resultados de un test de creatividad? O a la inversa, ¿los individuos considerados en su ámbito como creativos, puntuarán alto en los tests de creatividad? El valor predictivo de la evaluación de la creatividad presenta limitaciones importantes, hasta el extremo que en ocasiones se ha llegado a defender que el único criterio válido son las obras creativas (inventos, obras artísticas, descubrimientos, etc.)

No obstante, a pesar de estas dificultades, la evaluación de la creatividad interesa, tanto desde el punto de vista educativo como desde el punto de vista conceptual, pudiendo establecer los siguientes objetivos:

- Objetivos desde el punto de vista educativo. La creatividad es una capacidad a potenciar que se convierte en objetivo educativo, razón por la que su evaluación se hace necesaria y su interés está justificado por las propias funciones de la evaluación en general, diagnóstico y pronóstico; funciones en las que se apoyan las decisiones de la intervención educativa (de la Orden, 1982): Se evalúa para

identificar conductas o productos creativos (diagnosticar) y para identificar rasgos, características o atributos predictores de futuras conductas y productos creativos (pronosticar).

- Objetivos desde el punto de vista conceptual. En la medida en que la definición de la creatividad es compleja y presenta dificultades para un concepto unitario consensuado, adquiere mayor importancia la utilización de un significado operacional más concreto y diferencial, como el que puede aportar un procedimiento de evaluación, necesariamente acompañado de la descripción del objeto y de las dimensiones a medir.

En resumen, cualquiera que sea el significado real a que hace referencia el término “creatividad”, su evaluación supone la descripción de una realidad (conducta o producto), el contraste con una referencia adecuada (coherente con dicha realidad) y la decisión básica de su valor, seguida o no de otras decisiones como selección, orientación, tratamiento u otro tipo de intervención. Las fases de este proceso evaluativo sólo cobran sentido en la medida en que se haya definido previamente la creatividad en el contexto específico en que se pretende medir. Sólo entonces se pueden establecer con claridad los criterios para la selección de la realidad a evaluar (conductas y productos), las formas e instrumentos de medida y la referencia que va a servir de contraste (criterios de evaluación).

A pesar de esta serie de limitaciones, la evaluación de la creatividad es factible y requiere de una metodología específica que comienza por la definición operativa de la creatividad en un campo específico y el aislamiento de aquellas dimensiones que mejor expliquen la creatividad en ese ámbito concreto.

El presente capítulo tiene por objeto revisar los diferentes métodos de evaluación de la creatividad en general y, de modo más concreto, analizar los criterios metodológicos en la evaluación de la creatividad en el movimiento, tanto en el proceso de construcción de un instrumento como en la aplicación del mismo. En este

apartado se analizan las líneas metodológicas que garantizan el cumplimiento de los objetivos, es decir la validez y fiabilidad de los datos obtenidos. Para terminar se revisan los diferentes tests de creatividad motriz que se han venido utilizando en el ámbito de la actividad física y el deporte, sus indicadores y variables así como los protocolos de aplicación. Desde esta revisión se puede comprobar que la evaluación de la creatividad motriz mantiene un completo paralelismo con los diferentes enfoques del propio concepto, con un predominio evidente de la creatividad identificada con divergencia de respuestas y en menor medida, relacionada con la capacidad imaginativa, expresiva y simbólica.

1.2 Métodos de evaluación de creatividad

Los estudios de la creatividad han seguido dos caminos diferentes. Por un lado se considera como un rasgo presente en todos los individuos y relativamente cercana a la inteligencia. Por el otro, se considera como una combinación de aptitudes, temperamento y motivación que solo se da en algunas personas extraordinarias.

En el primer caso se han realizado estudios empíricos propios de la psicología diferencial, diseñando una serie de tests que buscan la predicción del rendimiento y al mismo tiempo pretenden aportar luces sobre la definición de creatividad y datos sobre la validez del propio constructo teórico. Desde el segundo enfoque se han analizado minuciosamente las biografías de aquellas personas consideradas como genios en alguno de los campos: científico y artístico, especialmente.

Son dos, pues, las corrientes metodológicas en la evaluación de la creatividad: los métodos cuantitativos que diseñan tests de carácter objetivo (psicometría de la creatividad) y los métodos cualitativos más subjetivistas que tratan de explicar la personalidad de los genios creativos.

1.2.1. Métodos Cuantitativos o Psicometría de la Creatividad

Los tests de creatividad se dividen en dos grandes bloques: los que se basan en la producción divergente y los que se basan en autoinformes de personalidad.

Entre los primeros, se encuentran los tests de creatividad de Guilford, basados en su propio modelo del intelecto, los tests de Torrance (Torrance Test of Creative Thinking), el test de las asociaciones remotas (Remote Associates Test) de Mednick., basado en la asociación de ideas como clave del proceso creativo.

Entre los segundos se destaca el test Alpha Biographical Inventory del Instituto for Behavioral Research in Creativity, que es un cuestionario biográfico que cubre las diferentes áreas de la persona con 300 ítems (desarrollo, vida familiar, vida adulta, estudios). Este cuestionario proporciona dos medidas diferenciadas: predicción del rendimiento académico y creatividad.

1.2.2. Características generales de los tests de creatividad?

En los tests de creatividad se formula una serie de ítems o preguntas, de naturaleza y composición variada, a las que los individuos tienen que responder, de una forma similar a cualquier otro test de capacidades o aptitudes. Teniendo en cuenta que lo que se quiere medir generalmente es la producción divergente, no existen respuestas correctas o incorrectas, al contrario de lo que ocurre en el test de capacidades. Por esta razón tampoco existe un criterio único e indiscutible para su valoración. Para valorar la calidad de respuesta se utiliza el juicio de expertos y para la originalidad, mientras que la originalidad se evalúa de forma relativa por la rareza singular de las respuestas.

La cualidad principal de las respuestas creativas es la espontaneidad y, por tanto, las preguntas o ítems deben estar poco dirigidos para propiciar este tipo de respuestas. En general los ítems del test de creatividad buscan respuestas espontáneas que permitan destacar los aspectos de la conducta creativa fuera de la situación del test

(pronóstico); esto tiene como consecuencia la dificultad de objetivar las respuestas y compararlas con un modelo de referencia.

1.2.3. Indicadores de creatividad se han aislado y medido en los tests

Desde que Guilford, en su conferencia en 1950, estudió en profundidad la estructura factorial de la creatividad, los resultados de sus numerosas investigaciones pusieron de manifiesto la existencia de varios rasgos primarios (factores o indicadores) relacionados con el concepto de creatividad; son estos la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, constituyendo la base de la llamada producción divergente, que se ha convertido en el referente más aceptado de la creatividad. Bien es verdad que no han sido estos los únicos factores encontrados, aunque sobre otros no existe la unanimidad en el acuerdo: Tales indicadores son la elaboración, la expresión, la imaginación, la sensibilidad ante los problemas y largo etc.

Ventajas e inconvenientes de los tests de creatividad

A pesar de que la creatividad se ha comenzado a estudiar como una prolongación de la inteligencia, no ha llegado a alcanzar su nivel de desarrollo, ni en la explicación teórica ni en la definición operativa. Mientras la medida de la inteligencia refleja los valores básicos de una escuela tradicional, la creatividad no ha pasado de considerarse como un valor incipiente, más bien como una aventura que perturba al asentado modelo de persona y de educación tradicional. Es necesario reconocer que, del mismo modo que representa una idea más libre y abierta de persona, también representa una forma más ambigua e imprecisa a la hora de ser evaluada.

A pesar de la evidencia de la dificultad que los tests de creatividad, Hudson (1966) en de la Orden (1982) considera que son útiles con todas sus imperfecciones, para usos prácticos en que resulta irrelevante el nivel del cociente intelectual.

1.2.4. Métodos Cualitativos de la Evaluación de la Creatividad

Desde este enfoque se han analizado exhaustivamente las biografías de los artistas y científicos como Mozart, Dalí, Picasso, Julio Verne o Marta Grhahan. Incluso desde la psiquiatría o el Psicoanálisis se ha estudiado la expresión artística de los enfermos mentales tratando de encontrar relación entre creatividad y locura. El resultado son obras amenas que tratan de explicar la creatividad de los genios, pero no se profundiza en el concepto científico de creatividad y sus dimensiones (factores o indicadores)

Los criterios empleados en los métodos cualitativos, son los logros o productos alcanzados y los juicios subjetivos sobre las personas apreciadas como creativas (de la Orden, 1982).

La utilización del producto como criterio tiene una gran tradición y cierta lógica, hasta el extremo de considerar el rendimiento como el mejor predictor del rendimiento. No obstante este criterio solo puede ser útil ante “descubrimientos” y ”obras” de grandes científicos o artistas y, por el contrario, su utilidad es prácticamente en un nivel escolar y educativo.

Los juicios subjetivos, apoyados en escalas de calificación, se refieren a evaluaciones por medio de apreciaciones subjetivas ya sean de iguales o superiores, profesores, directivos e incluso escalas de autocalificación.

Las características de la personalidad contrastada con un perfil de las personas creativas, se han utilizado como criterio cualitativo por diferentes autores, especialmente por aquellos que enfatizan la personalidad creativa sobre otras dimensiones como la producción divergente (Mackinnon, Catell, Butcher) recogidos en de la Orden (1982)

En general el problema de subjetividad se ve aumentado en los métodos cualitativos. Dado que en este tipo de evaluaciones, el criterio real es la concepción subjetiva del

calificador sobre creatividad. En este caso la subjetividad puede paliarse con la coincidencia de jueces, lo que con frecuencia se ha denominado objetividad intersubjetivada (de la Orden, 1982).

2.2 LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ

Los diferentes tests para evaluar la creatividad motriz pertenecen al modelo cuantitativo y se apoyan en la medición de la producción divergente en las respuestas motoras ante diferentes propuestas. Constituyen un fiel reflejo de la orientación aptitudinal que, de forma predominante, se ha dado al concepto de creatividad en general. Aunque en su mayoría coinciden en los indicadores de creatividad considerados, difieren en otros aspectos, como son las habilidades motrices a que hacen referencia, los criterios utilizados para la selección de items así como los criterios empleados para su evaluación.

Los tests de creatividad motriz de mayor trascendencia, han sido elaborados y experimentados en la segunda mitad del siglo XX. A continuación se citan los más representativos así como los indicadores mas frecuentemente considerados.

- Wyrrick (1968): fluidez, originalidad y creatividad (fluidez+originalidad)
- Bertsch (1983): fluidez, flexibilidad y originalidad
- Johnson (1977), modificado por Cleland y Gallahue (1993) y Cleland (1994): fluidez, flexibilidad, divergencia (fluidez+flexibilidad)
- Brennan (1983): fluidez, flexibilidad y originalidad
- Doddos (1973): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración
- Sherrill Lubin y Routon (1979): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración
- Torrance (1981): fluidez, originalidad e imaginación
- Sherrill (1979): fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, predisposición al riesgo a la complejidad, curiosidad e imaginación.

Las garantías de calidad de un test, validez y fiabilidad comienzan a gestarse en el proceso de construcción del propio test y en cada paso de dicho proceso, se están reforzando o, por el contrario, contaminando, según el rigor de los diferentes pasos de la construcción del test. Véase el modelo de construcción del instrumento de evaluación en la tabla 1.

Un test de creatividad motriz, debe responder a las necesidades que plantea el constructo de creatividad, definición compleja que requiere un gran esfuerzo por la clarificación de los criterios que intervienen en esta definición. En la tabla 1 se presenta el modelo para la construcción de un test de creatividad motriz que incluye el proceso de construcción y los criterios metodológicos para la consecución de garantías de calidad.

En líneas generales, existe bastante acuerdo en las fases del proceso de construcción de un instrumento de estas características (Castejón, 1996) (Anguera, 1982) (Popham, 1983) establecen las siguientes fases en el proceso:

- Establecimiento del marco teórico de referencia
- Selección de indicadores coherentes con la definición de referencia
- Operativización de los indicadores seleccionados
- Aplicación del instrumento y análisis de comprobación

En esta fase se define el concepto de creatividad motriz y el nivel de movimiento en donde se va aplicar (genérico o específico). Por la complejidad y el grado de elaboración, los niveles son dos: genérico y específico.

En el nivel genérico, la creatividad se refiere a patrones básicos de movimiento o habilidades motrices básicas: locomoción, no locomoción o estabilidad y manipulación de diferentes objetos.

En el nivel específico, la creatividad se refiere a las habilidades específicas deportivas o de danza, en donde la creatividad supone la combinación de habilidades deportivas específicas como el pase, bote, tiro o diferentes pasos de danza.

Mayoritariamente se ha evaluado por medio de habilidades motrices básicas (desplazamientos, manipulaciones y equilibraciones), como en el caso de Wyrick (1968), Johnson (1977), Bertsch (1983) y, en menor medida, se han utilizado habilidades compositivas específicas de la danza, como en el caso de Brennan (1983). Con cierta frecuencia se ha incluido la dimensión imaginativa y simbólica de las respuestas como objeto de evaluación de la creatividad; es el caso de Sherrill Lubin y Routon (1979) y Torrance (1981). Sólo en el caso de Sherrill (1979), se considera la dimensión afectiva (tendencia al riesgo y a la complejidad) junto a la cognitiva, como objeto de evaluación de la creatividad en el movimiento.

2.2.1. Selección de indicadores coherentes con la definición

Los indicadores que conforman la creatividad en el ámbito específico a evaluar (educación física de base.) y se seleccionan los más representativos para los objetivos planteados. Para que los indicadores seleccionados proporcionen una información precisa debe existir un amplio consenso sobre esta selección y deben estar definidos con toda claridad.

Con respecto a los indicadores utilizados en los tests de creatividad motriz, la fluidez (número de respuestas en un tiempo dado) aparece de modo constante en todos. En segundo lugar, como más frecuentes, figuran la flexibilidad (número de respuestas de categorías diferentes) y la originalidad (número de respuestas inusuales), que son contempladas en todos los tests menos en uno: Mientras la flexibilidad es ignorada por Wyrick, la originalidad no es considerada por Johnson. Menos incidencia presenta la elaboración (respuestas matizadas con detalles) como indicador de creatividad en el movimiento, que sólo la consideran Sherrill Lubin y Routon, Doddos y Sherrill. Igualmente escasa la incorporación de la imaginación (respuestas expresivas y simbólicas), ya que sólo Torrance y Sherrill, la tienen en cuenta en sus tests. Por último, la tendencia al riesgo (atracción por las situaciones arriesgadas) y a la complejidad (atracción por las situaciones difíciles), así como la curiosidad (atracción por situaciones nuevas y desconocidas), son incluidas exclusivamente por Sherrill.

La trascendencia de la selección de los ítems, estos deben ser sometidos a diferentes análisis. Fernández Méndez (1996) señala la necesidad de responder a las siguientes cuestiones relacionadas con los ítems: ¿Cuál es la congruencia o relevancia de cada ítem con el objetivo (dominio)? ¿Cuál es la capacidad para diferenciar individuos en el continuo del dominio? Para el análisis de estas cuestiones se hace uso de criterios racionales y empíricos. En el análisis de congruencia/relevancia predominan los componentes racionales. En el análisis de la discriminación es necesario el método empírico, que consiste en la aplicación a una muestra amplia y representativa de la población a la que va dirigido el test.

2.2.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE CREATIVIDAD MOTRIZ

Los tests de creatividad motriz más representativos son los siguientes:

Test de Creatividad Motriz (Wyrric, 1968)

Test de Creatividad Motriz de Bertsch (1983)

Test para Evaluar la Habilidad en el Movimiento Divergente de Johnson (1977) modificado por Cleland y Gallhue (1993) y Cleland, f. (1994)

Test Brennan de Composición Motriz Creativa (Brennan, 1982)

Test del Pensamiento Creativo en la Acción y el Movimiento (Torrance, 1981).

Escala de medida de creatividad Motriz (Sherrill, Lubin and Routon, 1979).

Las Conductas en el Proceso Creativo adaptado por Sherrill (1979) del Modelo de Creatividad Integral de E. Williams

Modelo para la Evaluación de Creatividad. (Doddos, 1973)

No todos los tests revisados presentan el mismo nivel de operativización en las aplicaciones prácticas. Dicho nivel estará en función de determinados aspectos relacionados con la metodología empleada, especialmente la claridad en la definición a nivel empírico con el fin de permitir su identificación, la previsión de los valores en que puede manifestarse dicho indicador, así como un número adecuado de ítems, lo

suficientemente reducido que permita su apreciación sin perder matices o criterios de interés en dicho indicador.

Entre los tests revisados, los que presentan un mayor nivel de operativización son los siguientes: el test de Bertsch que presenta cuatro ítems y una categorización muy detallada de las conductas que pueden darse como respuesta, los tests de Torrance, de Wyrlick y de Brennan, tienen buen nivel de operativización, si bien resulta compleja su aplicación. En el caso de Wyrlick, por presentar un número elevado de ítems (16), el test de Brennan, presenta dificultades para identificar las categorías en la flexibilidad, ya que se trata de ítems que implican composiciones y no movimientos aislados.

Por el contrario, el test de Jhonson, a pesar de tener un grado elevado de elaboración, incluso presenta hojas de registro para la observación, es muy laboriosa su aplicación, dado el elevado número de tareas propuestas y el tiempo que requiere por alumno (11 minutos).

Otros como la Escala de Sherrill, Loubin y Routon, presentan un nivel de operativización muy reducido, ya que las tareas se plantean bajo criterios de absoluta libertad, haciendo imprevisibles las respuestas y de difícil codificación. Los tests de Sherrill y de Doddos, no son realmente instrumentos, sino modelos de evaluación en los que se establecen los criterios sin llegar a ser operativizados en un instrumento. No obstante constituyen aportaciones importantes en el campo de la evaluación de la creatividad motriz

2.1. Test de Creatividad Motriz (Wyrlick, 1968)

Este instrumento consta de cuatro tests y sus características generales, ítems e indicadores pueden apreciarse en las tablas 2 y 3

Tabla 2: Test de Creatividad Motriz (Wyrrick, 1968)

Características generales

CONCEPTO DE CREATIVIDAD	Capacidad de dar respuestas motoras con fluidez, con originalidad o con la combinación de ambas capacidades
INDICADORES	Fluidez (F), Originalidad (O) y Creatividad (M-C)
POBLACIONES	Alumnas universitarias de Educación Infantil
HABILIDADES	Locomoción, equilibrio dinámico y manipulaciones de aro y pelota
MATERIALES	Dos líneas paralelas, aro, banco y pelota-pared.
PROTOCOLO	Aplicación individual e independiente. Tres minutos para la ejecución en cada prueba. Aplicación total en dos días (8 ítems cada día).
NIVEL DE OPERATIVIZACIÓN	Definición operativa precisa en cada indicador, aunque su aplicación resulte muy laboriosa, dado el alto número de ítems (16). Es posible su reducción en función de la alta correlación entre las tres variables, fluidez, originalidad y creatividad.
VALIDEZ FIABILIDAD	Los 16 ítems muestran un elevado índice de correlación Son formas equivalentes Líneas paralelas: I - 2 y II - 1 (.82) Equilibrio: I - 4 y II - 3 (.77) Balón - pared: I-6 y II-6 (.88) Aro: HI -7 y II - 8 (.77)

<p>Tabla 3: Test de Creatividad Motriz (Wyrrick, 1968)</p> <p>Items, indicadores y medidas</p>	
TEST/ITEMS	INDICADORES Y MEDIDAS
<p>¿De cuantas formas puedes desplazarte entre dos líneas paralelas?</p> <p>I -1 Cada trayecto debe incorporar una vuelta o giro</p> <p>I -2 Formas diferentes con excepción de la marcha</p> <p>II-1 Con las manos como principal medio de apoyo</p> <p>II-2 Sujetando una rodilla contra el pecho con las manos.</p>	<p>(F) Fluidez</p> <p>Suma de respuestas en cada ítem, otorgando 1 punto por respuesta</p>
<p>¿De cuantas maneras puede moverse desde el extremo de un balancín de madera?</p> <p>I -3 De forma que una o ambas manos estén en contacto con el banco en todo momento</p> <p>I - 4 De forma que uno o dos pies queden en contacto con el banco todo el tiempo</p> <p>II-3 De forma que su cadera esté mas alta que su cabeza, pudiendo usar solo el banco o en combinación con el suelo</p> <p>II-4 de forma que alguna parte del cuerpo toque la barra, con excepción de manos y pies. Alguna parte de su cuerpo puede tocar el balancín más de una vez.</p>	<p>(O) Originalidad</p> <p>Valorada según la frecuencia de la respuesta en el grupo:</p>

<p>¿De cuantas maneras puede enviarse la pelota (8 pulgadas) a la pared, manteniéndose detrás de una línea trazada a 8 pies de la pared?</p> <p>I - 5 No importa en que lugar cae la pelota cuando llega a la pared</p> <p>I - 6 La pelota debe enviarse a la pared por medio de un rodamiento, siendo válido cualquier movimiento para rodar la pelota</p> <p>II-5 La pelota debe ser lanzada a la pared por la espalda</p> <p>II-6 La pelota debe ser enviada por medio de un rebote hasta la pared.</p>	<p>Respuesta única (2)</p> <p>Respuesta de dos sujetos (1)</p> <p>Respuesta de tres o más sujetos (0)</p> <p>(M-C) creatividad</p>
<p>¿De cuantas formas puedes mover el aro:</p> <p>I -7 ¿De cuantas formas puedes levantar el aro que esta en el suelo?</p> <p>HI-8 ¿De cuantas formas puedes llevar el aro entre dos líneas, sin entrar en el aro?</p> <p>II-7¿De cuantas formas se puede mover alrededor del aro, manteniendo vertical y apoyado en el suelo?</p> <p>II-8 ¿De cuantas formas puedo mover el aro alrededor del cuerpo?</p>	<p>Promedio de fluidez y originalidad</p>

3.2. Test de Creatividad Motriz de Bertch (1983)

Elabora un test con cuatro items y dos dimensiones: (a) forma no definida, dejando que el niño fije sus objetivos y sus operaciones motrices, y (b) forma semidefinida, especificando el objetivo y la organización del medio, pero dejando que el sujeto se mueva con libertad dentro de las consignas fijadas.

2.3. Test para Evaluar la Habilidad en el Movimiento Divergente de Johnson (1977) Modificado por Cleland y Gallahue (1993) Y Cleland (1994)

Estos autores identifican movimiento divergente como capacidad de las personas para crear, ejecutar y variar las habilidades motrices básicas o tareas fundamentales de movimiento: locomotoras, manipulativas y de estabilidad. .

La medida o el criterio de movimiento divergente es una combinación de fluidez (n. de respuestas y flexibilidad (variación en las respuestas) ante problemas motores concretos, quedando excluida de este concepto la originalidad de las respuestas. Las características de este test se observan en la tabla 6 y 7.

Además de los expuestos hasta este momento, existen otros modelos de evaluación de la creatividad en el movimiento, que si bien su nivel de operativización es tan bajo, que incluso en algunos casos no existe y se reduce a un planteamiento teórico, han aportado aspectos de interés que deben considerarse. Son tres modelos los que vamos a citar:

- (a) Las conductas del Proceso Creativo de Sherrill (1979) (tabla 14)
- (b) Modelo Comportamental de la Torre (1991) (tabla 15)
- (c) Modelo de análisis de la creatividad motriz de Doddos (1973) (tabla 16)

3.3.4. Las Conductas del proceso Creativo(Sherrill, 1979)

Es un instrumento adaptado del Modelo Integral de Williams (1973). Su interés radica en que es uno de los escasos planteamientos que incluyen en el significado de la creatividad, además de los tradicionales indicadores de carácter cognitivo, indicadores de carácter actitudinal y afectivo. Aunque el modelo original de Williams tiene un alto nivel de elaboración, su aplicación al ámbito de la motricidad responde más a un planteamiento teórico que a un instrumento de evaluación

Tabla 14: Las Conductas del Proceso Creativo (Sherrill, 1979) tomadas de Williams (1972)

Comportamientos cognitivo y psicomotor	Significado
Pensamiento y movimiento fluido	Generar el máximo n. de respuestas
Pensamiento y movimiento flexible	Cambiar categorías de movimiento
Pensamiento y movimiento original	Generar respuestas inusuales
Pensamiento y movimiento elaborado	Adornar una idea o movimiento

Comportamientos afectivos	Significado
Predisposición al riesgo	Exponerse a las críticas
Predisposición a la complejidad	Mantener el orden por encima del caos
Curiosidad	Ser inquisitivo y estar abierto a nuevas situaciones
Imaginación	Visualizar imágenes mentales, intuir

b.	
INDICADORES DE CREATIVIDAD	Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración
NIVELES DE MOVIMIENTO	<p>Movimientos básicos: en función del número de partes del cuerpo implicadas, la relación entre ellas y la relación con los objetos.</p> <p>Patrones de movimientos fundamentales: Que no implican un aprendizaje específico, como ocurre con las habilidades motrices básicas.</p> <p>Habilidades de movimiento especializadas que implican un aprendizaje, como las habilidades específicas</p>

	deportivas.
FACTORES DE CREATIVIDAD EN EL MOVIMIENTO	<p>Respuestas múltiples y variadas</p> <p>Combinación de elementos, como en el caso de los deportes de equipo.</p> <p>Secuencias de elementos como en los deportes gimnásticos.</p>

En la medida en que la definición de la creatividad es compleja (Forteza, 1974), y presenta dificultades para una concepto unitario consensuado adquiere mayor importancia la utilización de un significado operacional más concreto y diferencial, como el que puede aportar un procedimiento de evaluación, necesariamente acompañado de la descripción del objeto y de las dimensiones a medir.

Los diferentes tests para evaluar la creatividad motriz pertenecen al modelo cuantitativo y se apoyan en la medición de la producción divergente en las respuestas motoras ante diferentes propuestas. Constituyen un fiel reflejo de la orientación aptitudinal que, de forma predominante, se ha dado al concepto de creatividad en general.

Los tests de creatividad motriz de mayor trascendencia, han sido elaborados y experimentados en la segunda mitad del siglo XX. En el capítulo se revisan los más representativos, así como los indicadores de creatividad motriz contemplados por los diferentes autores:

- Wyrrick (1968): fluidez, originalidad y creatividad (fluidez+originalidad)
- Bertsch (1983): fluidez, flexibilidad y originalidad
- Johnson (1977), modificado por Cleland y Gallahue (1993) y Cleland (1994): fluidez, flexibilidad, divergencia (fluidez+flexibilidad)

- Brennan (1983): fluidez, flexibilidad y originalidad
- Doddos (1973): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración
- Sherrill Lubin y Routon (1979): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración
- Torrance (1981): fluidez, originalidad e imaginación
- Sherrill (1979): fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, predisposición al riesgo a la complejidad, curiosidad e imaginación.

Por otra parte, se plantea la metodología a seguir en la construcción de un test de creatividad, con el fin de garantizar su calidad y la utilidad en su aplicación, es decir, garantizar que cumple con los objetivos planteados. En líneas generales existe bastante acuerdo en las fases del proceso de construcción de un instrumento con estas características (Castejón, 1996) (Anguera, 1982) (Popham, 1983):

- a. Establecimiento del marco teórico de referencia, que permite identificar el concepto de creatividad en el ámbito específico de interés.
- b. Selección de indicadores coherentes con la definición dada.
- c. Operativización de los indicadores convirtiéndolos en conductas observables que permitan el acuerdo entre observadores. En esta fase tiene extraordinario interés la selección de ítems, que deben provocar respuestas variadas, minimizar el riesgo físico y que estén relacionadas con la especialidad deportiva, si se trata de un deporte o, por el contrario, tener un carácter básico que no requiera aprendizaje previo, si se trata del nivel básico de aprendizaje. Es importante, también, el establecimiento de categorías y los criterios de variación que permitan catalogar todas las conductas observadas.
- d. La aplicación del instrumento es imprescindible para comprobar su funcionamiento: su capacidad de discriminación y la calidad de los datos, su validez y fiabilidad. Para lo cual es necesario, en la fase de construcción, el rigor descriptivo y la ausencia de ambigüedades y posteriormente, después de la aplicación, los análisis estadísticos pertinentes.

Desde esta perspectiva presento mi concordancia con la propuesta por una educación física creativa

Creativa porque es ésta la expresión más genuinamente humana de la singularidad de cada individuo, de su mismidad, de sus perfiles diferenciadores como persona y que cada cual debería aprender a potenciar. Lúdica, porque la propuesta se hace en base al jugar exploratorio como legado genético de la naturaleza y al juego como construcción cultural, pues se trata de la única expresión humana, que conozca, que puede llevar a cabo una armónica transición entre aquello de suyo más natural, el comportamiento espontáneo en las niñas y niños, y aquello otro más moldeado por la cultura, la construcción de símbolos, signos y mitos. Positiva, porque se dirige a la construcción de cada persona respetando y propiciando sus caracteres diferenciadores, estimulando su aceptación y autoestima, y tratando de poner en práctica situaciones pedagógicas que requieren el fomento del respeto y tolerancia hacia todo aquello distinto a mi yo.

Siguiendo a Y. Prigogine (1990): "en el siglo XIX la vida, las diferentes especies, la existencia de los hombres y de sus sociedades se concibieron como productos de la evolución. En la actualidad, a finales del siglo XX, nada parece que pueda ya escapar en el futuro a este modo de inteligibilidad, ni la materia ni siquiera el espacio-tiempo". De modo que esta teoría, que ha sido reformulada y ampliada en los últimos tiempos, que no superada, se torna un referente sustancial para entender la naturaleza del ser humano, y de carácter irrenunciable para todos aquellos que intenten comprender la función educativa de los pedagogos-as físicos, de los educadores-as de la physis.

Gracias a los principios que desvela la teoría de la evolución, hoy sabemos con todo lujo de detalles que la inteligencia, esa facultad de la que nos sentimos tan vanidosamente orgullosos los humanos, ha sido un producto evolutivo como consecuencia de una precedente y larguísima etapa de la vida de nuestra especie que ha tenido en la exploración motriz el eje vertebrador de su transformación.

La selección natural no favorece al individuo de mejores aptitudes sino al de mayor descendencia y al que sabe adaptarse con eficiencia a las condiciones del entorno. La competición no es pues objeto del proceso evolutivo, lo que de suyo existe en la naturaleza son procesos de cooperación y no de competencia. Afinando podríamos colegir que lo trascendente en la vida de los humanos es la dependencia entre los diferentes individuos de un determinado grupo, de unos grupos respecto de otros y del entorno y condiciones de vida a los que han debido adaptarse los diferentes colectivos humanos.

Suscribo totalmente lo afirmado por Branco Bokun (1987): "el juego llegó a ser el principal instrumento de supervivencia de nuestros ancestros, su única especialización. El juego ayudó al hombre a inventar instrumentos útiles. Las herramientas pudieron haber sido creadas a partir de juguetes. El Homo-ludens precedió al Homo-faber"; aunque yo prefiero hacer referencia al mencionado jugar exploratorio en estos niveles de la evolución humana, ya que el juego, como posteriormente veremos, se trata de una compleja construcción cultural que exige un determinado nivel de inteligencia y de sociabilidad.

La naturaleza, a través de su milenario proceder evolutivo muestra constantemente gran sabiduría, de ahí que haya dispuesto en el comportamiento de muchas especies animales el jugar exploratorio como seguro baluarte de adaptabilidad exitosa, como un modo natural de aprender a vivir. "Resulta evidente que sólo juegan verdaderamente los animales más desarrollados que aprenden, aquellos que buscan nuevas situaciones por propia iniciativa, o sea que son curiosos y ensayan nuevos comportamientos para aprender con ello. Ni los insectos, ni los peces ni los anfibios juegan. En cambio lo hacen muchos mamíferos, sobre todo cuando son jóvenes, y también algunos pájaros. Esto indica que el juego está relacionado con el aprendizaje" (Eibl-Eibesfeldt, I., 1979).

La libertad creativa del juego ha ido restringiéndose a medida que iba institucionalizándose socialmente. Los juegos, por simples y espontáneos que

parezcan siempre se construyen a partir de un mínimo consenso, de unos acuerdos previos que establecen las condiciones bajo las que se llevará a cabo. Aparece así una interacción social indispensable en el desarrollo social de los humanos: la sumisión y el respeto a las reglas de juego. Pero la consolidación del juego social no erradicó el jugar espontáneo, sino que lo desplazó a los primeros meses y años de la infancia, mientras el juego construido culturalmente constituyó la puerta infantil hacia la sociabilidad e integración grupal. Ambos han constituido y constituyen aún un mundo mágico-simbólico que conforma la realidad infantil por antonomasia.

2.4 EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO AL SERVICIO DE UNA EDUCACIÓN FÍSICA CREATIVA.

Los humanos formamos una especie que ha evolucionado en sociedad. Al igual que otras muchas especies nos agrupamos para salvaguardarnos del instinto sexual, para asegurar la descendencia (Lorenz, K., 1995); de cualquier modo, el hecho es que la vida comunitaria ha marcado nuestra trayectoria evolutiva siendo la cultura la producción más sofisticada y humana que hemos logrado forjar como criaturas sociales.

La cultura, que se fue modulando a medida que lograban nuestros antepasados experimentar determinadas conductas que se manifestaban adecuadas para adaptarse a las exigencias del medio, ha pasado de ser un catálogo relativamente simple de comportamientos y costumbres a convertirse, después de milenios, en un complejo sistema de signos y símbolos que representan, no tan sólo un programa integrado de conducta individual y colectiva, sino de toda una cohorte de creencias y valores, de sistemas de pensamiento y representación simbólica o de saberes y recursos tecnológicos que convierte a los procesos de socialización e integración social en un costoso y largo período de enculturación, de adaptabilidad a la cada vez más compleja y diversa cultura humana.

En la medida que la cultura y las sociedades que la acogen se han ido haciendo más complejas, los procesos de adaptabilidad social y enculturación se han hecho más costosos. Si en los tiempos de las agrupaciones primitivas recolectoras de alimentos (Gordon Childe, V., 1975) aprender a vivir en armonía con el grupo y el entorno era relativamente simple porque los estímulos para aprender se suscitaban a partir del jugar exploratorio y del juego social, siendo los aprendizajes contextualizados, porque lo que se aprendía eran formas de comportamiento a aplicar en el mismo medio y con la misma función que se desarrollaba en los juegos y pasatiempos lúdico festivos; en las sociedades contemporáneas se han creado las instituciones escolares para llevar a cabo esa función, que antaño pertenecía a todo el grupo, alejándose cada vez más de aquello que conforma la realidad vital de los individuos que pretende educar.

La sociedad contemporánea es compleja y diversificada, se ha construido a partir de una especificidad funcional que atañe prácticamente a cada individuo; la vida comunitaria se ha diseminado de tal modo que la familia se ha convertido en una célula social reducida a su mínima expresión (la pareja, la pareja y algún descendiente, un sólo individuo); las formas de relacionarnos están tan formalizadas que requieren de un largo período de aprendizaje y los saberes y técnicas (códigos, símbolos, preceptos...) que hay que aprender para vivir en sociedad de forma solvente y segura, son tan abstractos y sofisticados, que las instituciones docentes ofrecen a sus escolares un largo catálogo de aprendizajes descontextualizados.

Esta situación ha provocado que la institución escolar se haya convertido en un lugar poco atractivo para nuestros escolares, en donde se ven sometidos a aprender un largo y complejísimo catálogo de saberes que no entienden, ni saben si los lograrán aplicar alguna vez en su vida, donde tan sólo les enseñan a resolver problemas cuya solución ya es conocida de antemano por los adultos; institución que les obliga a memorizar con no pocos esfuerzos toda una serie de signos y símbolos altamente complejos, cuyo aprendizaje está sometido a un riguroso control sistemático, generador, en no pocas ocasiones, de angustia y tensiones, y que utiliza

para el estímulo de la curiosidad, de natura altamente desarrollada en nuestra especie, abstracciones ininteligibles o apelaciones morales que crean desazón y falta de seguridad personal.

Tal estado, poco afortunado de cosas, que atañe a todo el sistema educativo ahora mismo vigente, envuelve así mismo a la otrora activa y atractiva clase de educación física. La educación de la condición físico-deportiva se ha decantado en los últimos años hacia la imitación del resto de disciplinas pedagógicas que están atrapadas en saberes abstractos fuertemente descontextualizados. Hasta se ha recurrido a los exámenes teóricos como un *modus operandi* generador de estatus científico y pedagógico, de tal suerte que los estudiantes tienen cada vez menos deseos de acudir a las clases de educación física.

He insistido en varias ocasiones que el gran legado epistémico de la educación física consiste en que ostenta la facultad de ofrecer enseñanzas y experiencias contextualizadas (Lagardera, F., 1989, 1990-b, 1992, 1993-a), esto es así porque los saberes que puede difundir y enseñar son de naturaleza práxica, activa; en donde los estudiantes aprenden a partir de su implicación personal, puesto que aquello que aprenden tiene una aplicación práctica inmediata, y además, con la elaboración de un programa de actividades pedagógicas mínimamente coherente, atendiendo a la naturaleza de la *physis* humana, éstas serían de gran interés para los niños y jóvenes, pues en gran medida forman parte de su realidad, de aquello que aparece como verdaderamente interesante, real y vivo, que se hace presente ante ellos.

En mi opinión resulta indispensable tratar de cambiar el signo de esta lamentable y negativa situación. La escuela puede convertirse en un lugar y un tiempo para la alegría, el encuentro interpersonal, la creación, el estímulo de la curiosidad que movilice el afán por aprender y generar nuevos saberes. Aprender es uno de los grandes retos de la vida humana, pero también uno de los grandes placeres. Tan sólo aquellos que hacen de su vida un proceso de crecimiento

personal, un camino de perfección y búsqueda encuentran diariamente una fuente inagotable de estímulos para vivir y hacer vivir a los demás.

La educación física dispone de la llave maestra que puede hacer cambiar el signo de este lamentable proceso de deterioro social, de burocratización y degradación académica. Ya señalaba J. Ulmann (1982), que "la educación física configura su ámbito pedagógico a partir del eje dialéctico natura-cultura. De una parte, la educación es la acción de una cultura sobre una naturaleza, de otra, la educación física se justifica por el hecho de que es un aspecto de la formación indispensable para toda educación al formar parte de nuestra cultura. Es otorgando a la educación corporal un objetivo ambicioso, y no como mero producto corporal, como puede la educación física alcanzar su estatus; este objetivo consiste en participar en la transformación de los valores culturales, haciendo evolucionar el sistema ideológico dominante". Y para esto los profesores y profesoras de educación física pueden, si lo desean, centrar su atención pedagógica en el jugar exploratorio y en el juego mágico-simbólico, pues la actitud lúdica encierra en sí misma la síntesis filogenética y ontogenética del devenir mundano de la especie humana: hacer compatible, alegre y estimulante la transición armónica entre natura y cultura.

El jugar espontáneo, exploratorio y experimental es una actitud de nuestros niños-as fijada en sus gametos a partir de una evolución milenaria, la naturaleza no hace estas cosas de modo gratuito. Generar y plantear situaciones lúdicas en donde éste jugar exploratorio se manifieste podría constituir un modus operandi habitual para todos los pedagogos y padres. Estimular y organizar momentos para el pacto lúdico, para jugar en sociedad, podría también convertirse en un proceder habitual en los pedagogos encargados de educar lo físico, de educar la physis humana.

El jugar y el juego constituyen una herramienta capaz de generar espacios y momentos para la acción libre, la creación y el estímulo de aprender y desarrollar habilidades creativas. Los pedagogos-as encargados de educar al ser humano a través de lo físico, de la praxis física, del diálogo corporal activo y real, pueden en un

ejercicio de humildad, volver su mirada atenta al mundo mágico de su propia infancia y redescubrir el milagro que el mundo del juego desencadena en todos aquellos que participan activamente de sus atributos y valores.

Absolutamente todos los saberes y contenidos que programarse puedan en una sesión de educación física son susceptibles de formalizarse de un modo lúdico. Mediante situaciones lúdicas, tratando de estimular, aunque no requiere de grandes esfuerzos, el jugar espontáneo de los alumnos o mediante sugerencias y propuestas de juegos más elaborados y contruídos.

El juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, autotélico, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser contruído, destruido y reconstruido, siempre y cuando se sitúe en el marco de una experiencia pedagógica creativa e innovadora. Los profesores y profesoras de educación física pueden prestar atención a sus alumnos-as cuando éstos-as juegan, y se percatarían así de la inagotable fuente de creatividad que emerge de cualquier situación lúdica. No deben pues los profesores-as preocuparse por lograr poseer un sofisticado catálogo de juegos, bastaría con que observasen a sus alumnos-as jugar y que prendiese en sus corazones la alegre magia del juego, la revitalización de su infancia más jovial y positiva, pues el momento de la clase se configura como un mágico laboratorio en donde se manifiestan espontáneamente las conductas lúdicas de sus alumnos-as. Comencemos pues los profesores y profesoras a jugar. Para ello sugiero a continuación cuatro bloques de contenido básico del ludismo activo, que cualquier profesora o profesor avezado logrará impulsar con éxito en cualquier comunidad educativa.

Lo que a continuación sugiero, no debiera entenderse como la mera enumeración de diversos bloques de contenido pedagógico propios de la educación física a aplicar en cualquiera de los niveles educativos, sino de toda una serie de situaciones lúdicas que ordenadas en función de su diferente grado de complejidad praxica, podrán configurar o no los saberes del área, en función de su adaptabilidad

a cada realidad escolar, según considere el criterio de cada docente. Se trata de una propuesta muy concreta, pero a buen seguro que los profesionales del área sabrán enriquecerlos, mejorarlos y sobre todo, aplicarlos al ámbito concreto de su quehacer pedagógico, pues al fin y al cabo ellos y ellas son poseedores de la experiencia sobre el terreno que, en mi caso, la contingencia del tiempo transcurrido me ha alejado de la ejercitación docente en escuelas e institutos.

Resulta importante advertir que las diferentes situaciones a continuación expuestas, han sido clasificadas a partir del análisis de su lógica interna de la que cada una de ellas son portadoras. Al margen de quiénes sean los protagonistas del juego en un momento dado o de las intencionalidades pedagógicas del profesor-a, todo juego es portador de una determinada lógica que provoca irremediamente el surgimiento de determinadas acciones de juego. Toda situación lúdica, con mayor o menor complejidad reglamentaria, establece unas condiciones de juego que todo participante debe respetar; en este sentido, el juego no es libre, sino todo lo contrario, establece una red de coacciones sobre todos los jugadores participantes. Uno es libre de jugar o no, pero cuando decide entrar a formar parte de la situación lúdica, ésta gobierna los comportamientos de forma decisiva.

Cada uno de los diferentes juegos pre deportivos propuestos ha sido introducido mediante una pequeña reflexión en torno a la creatividad motriz. Esto más que una advertencia pretende significar una invitación a los profesores-as para que constaten en sus alumnos-as la emergencia de determinadas acciones y actitudes creativas en el desarrollo de los juegos. Así mismo, cada uno de los participantes en cada juego mostrará sus conductas singulares, adscritas a su historia personal, lo que equivale a decir que cada profesor-a dispone de un privilegiado laboratorio para conocer a sus alumnos-as; pues al margen de las acciones propias de cada juego, cada jugador las interpreta de manera singular. De este modo los pedagogos podemos observar como reaccionan determinados alumnos-as ante situaciones antagónicas, de cooperación, de autodescubrimiento..., y sugerirle en todo momento participar en situaciones

pedagógicas que consideremos más adecuadas para la transformación y mejora de sus conductas motrices de forma creativa.

Pero lo que siempre deberá tener muy en cuenta el profesor-a de educación física es el enorme potencial transformador que está en sus manos y en los estudiantes como elemento fundamental para auto gestionar y accionar con creatividad cada acción motriz. Por esto resulta de suma importancia analizar en cada momento la secuencia lógica de acciones que emergen en cualquier situación práxica, sobre todo si está reglamentada, para conocer aquello que van a experimentar los alumnos y alumnas cuando la lleven a la práctica. Si en el sistema educativo existe una disciplina gravemente tendenciosa, muy alejada de cualquier asepsia o neutralidad, esta es sin duda la educación física. Existen prácticas que fomentan la agresividad, otras la cooperación, otras la atención interiorizada, otras la sumisión, otras estimulan la creatividad... Este arsenal de posibilidades está en las manos de los pedagogos, y en la sabiduría de su empleo está guardado buena parte de la felicidad humana, pues al fin y a la postre el cuerpo, nuestra corporeidad, es el único y fiel baluarte que nos ofrece el existir mundano.

Planteamiento de situaciones pedagógicas en base al descubrimiento exploratorio mediante la aplicación de la puesta en común sistemática

Cuando nos referimos a descubrimiento queremos decir que los profesores-as pueden aprender a crear situaciones pedagógicas de tal naturaleza, que posibiliten la experimentación real de los actores. No se trata tanto de dar consignas sobre el modo de hacer los diferentes ejercicios y juegos, sino más bien de sugerir a los alumnos-as que prueben a experimentarlos con el fin de conseguir distintos objetivos.

No hay que andarse con excesivos rodeos, ni pensar ejercicios ni sugerencias muy sofisticadas; los profesores-as harían bien en comenzar a programar sus clases en base al jugar exploratorio, partiendo de preceptos pedagógicos muy elementales y simples. El descubrimiento, andar, correr, saltar, girar, gatear, respirar, tocar o mirar..., constituyen un catálogo de acciones humanas simples en su naturaleza,

pero en las sociedades complejas como la nuestra, se han desvirtuado a partir de prejuicios y valoraciones culturales.

Actualmente en las instituciones docentes se habla y se escribe frecuentemente de cooperación, compañerismo y solidaridad. Posiblemente se habla en exceso pero para señalar de forma negativa la carencia de esas actitudes eminentemente sociales y que son básicas para una evolución positiva de nuestra vida social.

En primer lugar, como ha señalado reiteradas veces T.Orlick (1986 y 1990), los juegos cooperativos destierran cualquier tipo de competición. No importa el resultado y en la mayoría de los casos éste no existe. Si algún aspecto se contabiliza o compara, será en cualquier caso una interacción positiva, cooperativa, de ayuda. Por lo tanto en este maravilloso mundo nadie pierde y todos ganan.

Con frecuencia los adultos estamos tan enfermos de estrés competitivo, hemos pasado tanto tiempo luchando por un cachito de reconocimiento social, que interpretamos éstos juegos como mundo irreal, como una fantástica utopía; y para ello nos justificamos diciendo que el mundo y la vida son una competencia constante. Esto es cierto para este momento de la historia humana que nos ha tocado vivir, pero no siempre fue así, y de nosotros depende que en un próximo futuro deje de ser la vida social tan asfixiante, competitiva y tensa. En la medida que nuestra actitud personal ante el mundo y los demás sea de cooperación, estaremos colaborando de forma importante a la transformación y mejora de la vida; y si además somos profesores-as de educación física y queremos propiciar estas actitudes entre nuestros alumnos-as, la historia futura de la humanidad nos lo agradecerá...

Los juegos que sugiero están basadas en la interacción positiva. Contrariamente a lo que muchos profesores y profesoras puedan pensar, debido fundamentalmente a una herencia cultural exageradamente competitiva, estas

situaciones son extremadamente divertidas y motivantes, pudiéndose aplicar tanto con alumnos-as de primaria como de cualquier nivel con énfasis en la confianza depositada en el compañero-a, en los demás; por último, las estrictamente cooperativas muestran el modo de divertirse y trabajar de manera solidaria. En el anexo final podrán encontrar una sintética descripción de cada una de estas situaciones cooperativas y en cualquier caso remito a los lectores a la abundante bibliografía existente ya en este campo (Cascón,F. y Beristain,C.M.,1986; Camerino,O. y Castañer,M., 1990; Orlick,T. 1986, 1990; Trigo,E. 1989)

Juegos de afirmación: este bloque de contenidos lúdicos los sugiero con la intención clara de fomentar una atmósfera de alegría, positividad y tolerancia dentro del grupo. Cuando hablo de afirmación me estoy refiriendo al propósito pedagógico de conseguir que cada miembro del grupo se sienta libre y capaz para manifestar su singularidad en la seguridad de que se le aceptará en condiciones de igualdad y respeto. Por esto tratan de afirmar la personalidad de cada cual a partir de relaciones positivas entre todos los miembros del grupo. Si esto es así, no debemos forzar nunca a ningún alumno a participar si en ese momento no desea hacerlo: conectar, cumpleaños, entrevista, me pica aquí... (ver anexo)

Juegos de confianza: tratan fundamentalmente de crear un clima de armonía y tolerancia entre el grupo. A partir de estas situaciones los participantes activos aprenden a confiar en los demás compañeros-as. Estimular la confianza y facilitar la comunicación crea un contexto ideal para facultar en los alumnos-as la emergencia del sentimiento de seguridad, esencial en la construcción de personas sanas: alfombra mágica, bamboleo, cuco, lazarillo...(ver anexo)

Juegos solidarios: en donde la lógica interna de las prácticas propuestas deviene en situaciones de comunicación positiva en todos los casos. Todos los participantes ostentan como condición esencial el desempeñar un rol colaborativo, puesto que el objetivo de las acciones realizadas supone la participación cooperativa de todos.

Todos los esfuerzos suman y ninguno se contrapone. Para que cada una de estas situaciones lúdicas se desarrollen de un modo óptimo, todos-as los-as participantes actúan estableciendo relaciones solidarias. Como pone de manifiesto el estudio de estos juegos desde la Praxiología ⁸, se trata de situaciones en donde la interacción entre los participantes es de solidaridad, de comunicación positiva.

En estos tiempos, cuando la paz y la armonía están tan cuestionados, llevar a cabo de forma sistemática este tipo de tareas en el marco de las clases de educación física, significa una toma de partido activa con el propósito de generar en nuestros alumnos-as actitudes de colaboración y solidaridad, de estimular la expresión de conductas regidas por un tipo de interacción cooperativa, por una lógica solidaria.

Para el profesor/a de educación física supone un reto pedagógico de primer orden, ya que implica mostrar de forma activa a sus alumnos-as, que es posible divertirse sin necesidad de que existan ganadores o perdedores: ciempiés, troncos móviles, zapato a la cabeza (ver anexo).

La actitud y entusiasmo del profesor-a al plantear estas situaciones lúdicas, resultará a la postre determinante para que se genere un ambiente de confianza y seguridad, puesto que, hemos de tener muy en cuenta que se trata de promocionar conductas que en el contexto cultural y social en el que vivimos no suceden con frecuencia, desafortunadamente, aunque podemos hacer por su fomento mucho más de lo que pensamos, constituyendo las clases de educación física un lugar y un momento pedagógico excelente para lograrlo.

Para plantear situaciones de juegos pre deportivos que estimulen en nuestros alumnos-as su creatividad y su participación activa, no se requiere de ningún saber erudito acerca del juego. Cualquier situación pedagógica o cualquiera de los saberes ⁹ atribuidos a la educación física pueden ser ofrecidos en forma de juegos, lo que redundará en el interés de los participantes y en crear una atmósfera de alegría y de participación, ideal para tratar de incidir pedagógicamente en la

optimización de determinadas conductas, pues al fin y al cabo nuestro quehacer educativo consiste en esto.

Los profesores/as de educación física harían bien en desarrollar la suficiente imaginación y perspicacia para estimular la de sus alumnos-as en la búsqueda y creación de juegos y situaciones lúdicas que mejor se adapten a sus intereses y necesidades. Es asombrosa la capacidad de imaginación y creatividad que desarrollan los escolares cuando los profesores/as confían en ellos y crean una atmósfera pedagógica proclive a la participación y sugerencias de todos.

La comunicación activa y participativa de todos los alumnos-as puede convertirse en un procedimiento habitual, lo que recomiendo con énfasis ya que pueden obtenerse magníficos resultados pedagógicos; pero para los profesores-as más reacios, atrincherados en el seno de nuestra cultura profesional, atiborrada de desarrollismo físico-deportivo, les sugerimos que se establezcan de forma experimental un momento y un espacio semanal para la búsqueda creativa; e incluso orientar a sus alumnos-as indicándoles que tipo acciones pueden crear en cada caso: cooperativos, antagónicos o paradójicos, con el fin de que los programas y las clases sigan un esquema sistemático, especialmente para aquellos-as fieles seguidores de los programas curriculares, oficiales o extraoficiales.

La dinámica pedagógica de la participación creativa resulta sumamente sencilla, pues se basa únicamente en una puesta en común ágil y bien estructurada. A partir de este elemental proceder podemos asistir al milagro de la creación y al surgimiento de procesos de discusión y socialización sumamente positivos en el marco de actuaciones pedagógicas tradicionales. El esquema de este procedimiento es siempre el mismo:

a.- Estímulo referencial: el profesor-a en un primer momento y los alumnos-as seguidamente, proponen una situación lúdica sin excesivas reglas; con la única condición de que todos pueden jugar y de que no existen las eliminaciones.

b.- Desarrollo de la acción: la propuesta explicada a todo el grupo se pone en práctica, indicando que cuando surja algún conflicto o cuando alguien tenga una sugerencia, levantará el brazo o dará una fuerte palmada para que todo el grupo se reúna en un círculo y discuta las propuestas existentes.

c.- Puesta en común: todos reunidos en círculo para sugerir cambios o modificaciones. Evitar los comentarios negativos y estimular las aportaciones positivas. Cada puesta en común no debe durar más de dos o tres minutos.

El profesor-a juega un activo papel de animador-a, con el fin de que este procedimiento resulte ágil y dinámico; tratando de evitar que la puesta en común se convierta en un impedimento para lo que realmente importa: ¡ jugar ;

Elementos que conforman los Juegos pre-deportivos para potenciar la creatividad motriz

- Dominio general del contenido del deporte y los contenidos que se trabajan en el 5to grado.
- 2- Propiciar la flexibilidad, la originalidad y la fluidez motriz, en las diferencias individuales de cada estudiante
- Elaborar situaciones de juegos para potenciar la creatividad motriz en los estudiantes
- Estimular acciones creativas en los estudiantes
- Utilizar adecuadamente los estilos de enseñanza, evitando la crítica excesivas, que inhiban la participación y su creatividad

La Propuesta de juegos pre deportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la Educación Física en los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria Arcenio Escalona, en el municipio Holguín están conformados con la siguiente estructura elaborada por Herminia

Los juegos elaborados cuentan con la siguiente estructura Predeportivos.

1. Nombre:
2. Objetivo: que estará en dependencia del deporte pero siempre para

Lograr la creatividad motriz
 - originalidad motriz
 - Variadas respuestas motrices
 - flexibilidad motriz
 - fluidez motriz en la ejecución de los movimientos
 - en las diferentes habilidades motrices deportivas que trabajemos
3. Materiales:
4. Desarrollo:
5. Organización
6. Reglas:
7. Variantes:
8. Diagrama

Los juegos pre deportivos que a continuación se presentan están dirigidos a generar espacios, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física del quinto grado, que resuelvan las insuficiencias constatadas, potencien la estimulación de la fluidez y la flexibilidad del pensamiento, la adquisición de los conocimientos y el desarrollo de habilidades generales y específicas de la asignatura, del tema objeto de estudio.

La función principal en este trabajo es demostrar la importancia de los juegos en el desarrollo creativo, al concretar los procedimientos que son necesarios para estimular la fluidez, originalidad y la flexibilidad del pensamiento.

La secuencia de aspectos que se tiene en cuenta en cada juego son:

- El objetivo que, dado el interés de esta investigación, enfatiza en la intencionalidad formativa del juego
- Los conocimientos que contribuyen a formar o a fijar del tema seleccionado

- Valoración de las posibilidades de los juegos para estimular la fluidez, originalidad y flexibilidad del pensamiento y acción motriz.
-

Juego para desarrollar la creatividad

Juego Nro 1

Nombre: La cadena

Objetivo: Mostrar actitudes creativas en el trabajo con la resistencia

Materiales: Banderitas

Organización: Se forman dos equipos en hileras, situadas cada una en un extremo del terreno y detrás de una señal.

Desarrollo: El profesor estimula a los estudiantes en cómo se pueden pasar la mayor parte del tiempo corriendo desarrollando varias actividades en la carrera a la orden de comenzar el juego los integrantes de cada equipo salen corriendo en forma de trote realzando estas acciones, en sentidos contrarios, alrededor del terreno. A una señal del profesor el último alumno de cada hilera aumenta el ritmo del paso y toma la punta de su equipo y así sucesivamente hasta que el primer niño o capitán vuelva a ocupar su lugar. El profesor dará el tiempo de duración del trote, así como la frecuencia de salida para tomar la punta, en correspondencia con los objetivos propuestos.

Reglas:

1. Se otorga un punto positivo por cada alumno que primero tome la punta de la forma más creativa
2. - Ningún alumno debe salir antes de la señal
3. - Gana el equipo que mayor cantidad de alumnos se mantengan en la carrera y obtenga más puntos positivos de forma creativa

Variante: Si el espacio es reducido, realizarlo en una hilera de forma no competitiva.

Carrera plana en grupo. El profesor debe ir graduando el tiempo y la distancia hasta llegar a recorrer 8 minutos

Juego Nro 2

Nombre: Persecución en fila

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas a la rapidez

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en la posición que indique el profesor (cuclillas, sentados, de espaldas, etc.)

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones ejecutadas tanto por el docente como por el estudiante a la señal del profesor comienza la persecución, donde los alumnos del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las carreras . Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas representa un punto para su equipo.

Juego Nro 3

Nombre: Quién es más creativo

Objetivo: Mostrar actitudes creativas en el trabajo con las habilidades motrices deportivas

Materiales: Banderitas

Organización: Se forman dos equipos en hileras, situadas una frente a la otra separadas a 3 metros.

Desarrollo: El profesor estimula a los estudiantes en cómo se pueden pasar la pelota con diferentes habilidades deportivas creando la acción desarrollando varias actividades la orden de comenzar el juego los primeros integrantes de cada equipo comienzan los pases realizando estas acciones, el último alumno de

cada hilera toma la punta de su equipo y así sucesivamente hasta que el primer niño o capitán vuelva a ocupar su lugar, levanta la pelota y da la voz de ya

Reglas:

1. Se otorga un punto positivo por cada alumno que primero tome la punta de la forma más creativa
2. Ningún alumno debe salir antes de la señal
3. Gana el equipo que mayor cantidad de puntos positivos obtenga de forma creativa

Variante: especificar el tipo de pase

Juego Nro 4

Nombre: Quién corre más

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas a la rapidez

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en la posición que indique el profesor (cuclillas, sentados, de espaldas, etc.)

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones ejecutadas tanto por el docente como por el estudiante a la señal del profesor comienza la persecución, donde los alumnos del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las carreras . Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas representa un punto para su equipo.

Juego Nro 5

Nombre: Quién corre más

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas a la rapidez

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en la posición que indique el profesor (cuclillas, sentados, de espaldas, etc.)

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones ejecutadas tanto por el docente como por el estudiante a la señal del profesor comienza la persecución, donde los alumnos del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las carreras . Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas representa un punto para su equipo.

Juego Nro 6

Nombre: Quién es más creativo en la persecución

Objetivo: Estimular la fluidez del pensamiento a partir de una situación motriz específica que requiere la creatividad física para resolverla.

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en la posición que indique el profesor (cuclillas, sentados, de espaldas, etc.)

Desarrollo: El docente estimulara con preguntas las acciones ejecutadas por el estudiante a la señal del profesor comienza la persecución desde diferentes posiciones , donde los alumnos del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los

alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las carreras. Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas representa un punto para su equipo.

Juego Nro 7

Nombre: Batea y corre

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en el bateo

Organización: se divide el grupo en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas con una pelota y bate en la mano:

; Desarrollo: a la señal del profesor mostrará creatividad en las acciones de bateo y por el estudiante a la señal del profesor que ejecuta la acción, se deben ejecutar acciones originales.

Regla: El alumno que realice acciones creativas al bater y correr representa un punto para su equipo.

Juego Nro 8

Nombre: Quién lanza

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en la habilidad de lanzar

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de a 15 metros una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en dos equipos (A y B) se ubican al frente

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones ejecutadas al lanzar, donde los alumnos del equipo A tratarán de llegar lo más lejos posible en cada lanzamiento ejecutado a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales al lanzar. Representa un punto para los más creativos. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas al lanzar representa un punto para su equipo.

Juego Nro 9

Nombre: El cuadrado

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas en el tiro al aro

Organización: Se forman 2 equipos (A y B) , frente a cada aro

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones ejecutadas tanto por el docente como por el estudiante a la señal del profesor comienza la demostración donde los alumnos de cada equipo, deben ejecutar acciones originales en el tiro al aro, lo cuál representa un punto para los escolares. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas representa un punto para su equipo.

Juego Nro 10

Nombre: El triángulo

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas a la habilidad de pase y recepción

Organización: Se trazan tres líneas de partida (A, B, y C) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas, divididos en tres equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B, el C en el equipo que indique el profesor

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones de pase y por el estudiante a la señal del profesor comienza el primer equipo a pasarle al B estos reciben y repiten la acción. Después de cada repetición, los pasadores pasan a ser receptores y viceversa.

Regla: El alumno que realice acciones creativas en el pase o recepción representa un punto para su equipo.

Juego Nro 11

Nombre: Quién conduce

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en las respuestas a la habilidad de conducir

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados en filas,

divididos en dos equipos (A y B) se ubican sobre las líneas respectivas: el A en posición de pie; el B en la posición que indique el profesor (cuchillas, sentados, de espaldas, etc.)

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones de conducir ejecutadas por el estudiante a la señal del profesor comienza la conducción , donde los alumnos del equipo A (perseguidores) tratarán de tocar a los alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las conducción. Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que se original en las acciones creativas en la conducción representa un punto para su equipo.

Juego Nro 12

Nombre: Quién salta más

Objetivo: Mostrar fluidez, originalidad y flexibilidad motriz en la habilidad de saltar

Organización: Se trazan dos líneas de partida (A y B) paralelas y con una separación de 5 metros; a 15 metros de B una línea de llegada. Los alumnos formados dispersos

Desarrollo: Se mostrará creatividad en las acciones de salto ejecutadas tanto por el docente como por el estudiante a la señal del profesor comienza la persecución, con diferentes saltos (perseguidores) tratarán de tocar a los alumnos del equipo B (perseguidos) antes de llegar a la línea de llegada, se deben ejecutar acciones originales en las carreras. Después de cada repetición, los perseguidores pasan a ser perseguidos y viceversa. Cada perseguido tocado antes de la línea de llegada representa un punto para los perseguidores. Gana el equipo que más puntos acumule (Fig. 18).

Regla: El alumno que realice acciones creativas en el salto representa un punto para su equipo.

Juego Nro 13

Nombre: “Conduce y cambia de dirección”.

Objetivo: Realizar la conducción del balón con el pie izquierdo.

Materiales: Pelota de mini fútbol.

Organización: Se forman equipos en hileras situadas detrás de una línea de salida, al frente de cada equipo se colocan obstáculos en diferentes direcciones separados entre si por la distancia que determine el profesor. El primer alumno de cada equipo tendrá un balón en sus pies.

Desarrollo: A la señal del profesor, los primeros alumnos de cada equipo conducen el balón con el pie izquierdo cambiando de dirección hacia los diferentes obstáculos según haya explicado el profesor, al llegar al ultimo dan la vuelta alrededor de este y regresan corriendo a entregar el balón al siguiente compañero incorporándose al final de su equipo.

Regla:

1. Gana el equipo que mejor realice la actividad y primero termine.
2. La salida será desde la línea de partida, si se conduce el balón con el otro pie perderá un punto.

Variante:

- Regresar conduciendo.
- Realizar repeticiones del juego con el pie derecho.

Juego Nro 14

Nombre: “Dos perros para un hueso”.

Objetivo: realizar la conducción del balón con ambos pies.

Materiales: Pelota de mini fútbol o de balonmano.

Organización: Se forman dos equipos en filas separados entre si a cierta distancia. En el centro del área y entre los dos equipos se coloca un balón, los alumnos tendrán un número que los identifique.

Desarrollo: Cuando el maestro mencione un número los alumnos de ambos equipos que los tienen corren hacia el balón para tratar de apoderarse del mismo y regresarlo

conduciendo hacia la línea de su equipo. El alumno que lo logre su equipo obtiene un punto. Para continuar el juego la pelota vuelve a colocarse en el centro.

Reglas:

1. Gana el equipo que más puntos acumule.

Juego Nro 15

Nombre: “Condúcela y pásala”

Objetivo: conducción del balón hacia diferentes direcciones y levantar la cabeza para tener una mejor visión periférica.

Materiales: Balón # 4, 2 vallitas, un silbato, cronometro, etc.

Organización: Se divide el grupo en 2 equipos en dependencia de la asistencia del día, en un terreno con medidas reducidas. Los integrantes de cada equipo llevaran un short y medias del mismo color y sin camisa y se diferenciarán por un pañuelo de un color para un equipo y de otro para el otro equipo atado en la cabeza. El saque se sorteará con una moneda.

Desarrollo: El juego comenzará a la señal del árbitro con un saque desde el centro del terreno con una duración de 20 minutos. Los jugadores conducirán el balón, se lo pasaran entre ellos y trataran de evitar que el balón pase a poder del equipo contrario.

Reglas:

1. Ganará el equipo que más tiempo tenga el balón en su poder.

Dentro de los elementos que conforman los Juegos pre-deportivos para potenciar la creatividad motriz encontramos

El dominio general del contenido del deporte y los contenidos que se trabajan en el 5to grado.

Lograr Propiciar la flexibilidad, la originalidad y la fluidez motriz, en las diferencias individuales de cada estudiante.

Elaborar situaciones de juegos para potenciar la creatividad motriz en los estudiantes

Estimular acciones creativas en los estudiantes

Utilizar adecuadamente los estilos de enseñanza, evitando la crítica excesiva, que inhiban la participación y su creatividad

2.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

En este epígrafe se declara que con las acciones propuestas se potenciará la creatividad motriz de los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria Willian Aguilera del consejo popular San Andrés, en el municipio Holguín

Entrevistas al personal docente (ver anexo 1)

Luego de aplicar las entrevistas al personal docente (ver anexo 1) se pudo constatar que de las 3 entrevistadas, todas, para un 100%, tienen un criterio acertado sobre la creatividad, expresando que es crear algo nuevo transformando la realidad de acuerdo con los conocimientos que uno posee.

Del personal docente entrevistado, 2 manifiestan que la imaginación es el fundamento psicológico potenciador de la creatividad para un 100%.

Las 2 docentes para un 100% opinan que sus estudiantes son creativos cuando crean algo que exige su originalidad en la actividad.

Ejemplo:

Se le pide al estudiante que dibuje una silueta con su cuerpo que utilizan los deportistas, este lo hace pero además, da la idea de crear otras acciones motrices

Todo el personal docente entrevistado considera que los estudiantes son más creativos en la actividad motriz independiente para un 100%, aunque una plantea que en las actividades de motricidad los niños son creativos para un 43%.

Se constató que 1 docentes para un 50 % plantea que ellos desarrollan la creatividad en los escolares a través de las actividades motrices, así como en la actividad independiente, un docente plantea que la creatividad se desarrolla en

todo momento de la vida del escolar y que los juegos son la actividad rectora para potenciar la creatividad motriz.

Las 3 entrevistadas para un 100% plantean que las actividades que se realizan para desarrollar la creatividad motriz no son suficientes, le atribuyen este resultado al hecho de que existen limitaciones en su formación en este sentido para propiciar un pensamiento creativo que le permita en el desarrollo del proceso pedagógico para desarrollar la creatividad motriz en estas edades y por otra parte el niño debe manifestar curiosidad, originalidad en sus movimientos.

Mediante esta entrevista se pudo constatar que el 100% de las docentes no poseen los conocimientos suficientes relacionados con la creatividad motriz por lo que resulta necesaria una mayor preparación metodológica que le permita en el contexto del proceso pedagógico a desarrollar sobre la creatividad motriz.

Los resultados que a continuación se describen los cambios obtenidos en tales sujetos en correspondencia con la acción transformadora de las acciones propuestas.

Observación a las clases

Lo anterior propició un estado de ánimo positivo en los educandos. Se evidenció en 12 actividades observadas para un 100% que estas se realizan en el área de Educación Física La oferta de materiales para el desarrollo de las acciones que forman parte de las actividades físicas planificadas , en este caso se evidenció en el 100% de las actividades el uso de medios de aprendizaje .

Se constató en 9 de las actividades analizadas, que representa un 100%, que los métodos fundamentales en el estilo didáctico del docente, son el mando directo, la práctica recíproca, los cuales propician que el escolar obtenga una información más amplia del objeto de análisis, al participar una mayor cantidad de analizadores y que origine nuevas soluciones sin que se le imponga nada, ya que prima la sugerencia en el desarrollo de los juegos .

En esta información respecto a los logros o limitaciones de los mismos en este tipo de actividad.

Teniendo en cuenta el sistema de preguntas utilizadas se constató que el docente eventualmente acude a las inducidas, las cuales dan origen a respuestas reproductivas, lacónicas, de poco alcance reflexivo y creativo, estas se evidencian en las actividades analizadas. Sin embargo las preguntas desarrolladoras las hace con más frecuencia, lo anterior se puso de manifiesto en 7 de las actividades programadas equivalentes a un 87.5%.

En el momento de ejecución de las actividades se evidenció que le brinda al escolar la atención individualizada que este requiere. En este sentido se constató la utilización de tareas colectivas de la incipiente búsqueda independiente, el empleo de preguntas abiertas en correspondencia con el diagnóstico individual y la aplicación correcta de niveles de ayuda antes de llegar a la demostración, lo que resulta evidente en 14 de las actividades estudiadas que representan un 100%.

El profesor les da la posibilidad a los escolares de expresar en la acción lo que hicieron, respetando en todo momento sus criterios y creaciones, ofreciendo la atención de tipo diferenciada a los que la necesiten.

También se pudo constatar en las actividades observadas que eventualmente le brinda la posibilidad al escolar de que detecte y corrija sus errores de forma independiente, esto lo logra a través del tiempo que le ofrece al escolar para que lo detecte y el correcto empleo de los niveles de ayuda.

Se evidenció en 14 de las actividades analizadas, cifra que representa un 100%, que el docente emplea diferentes formas organizativas para el desarrollo de su actividad.

También resultó evidente en 8 de las actividades constatadas equivalentes a un 75% que emplea con más frecuencia situaciones pedagógicas con carácter imaginario y fantasioso contribuyendo al desarrollo de la imaginación de sus niños; es más flexible ante los razonamientos atrevidos y las hipótesis de vuelo aunque conduzcan al error.

Los resultados que se obtuvieron manifiestan de manera general, que las deficiencias encontradas en la dirección del proceso docente educativo, por parte del personal docente, que labora en la educación física detectadas en la etapa de constatación inicial han disminuido, influyendo positivamente en las manifestaciones creativas de los escolares de quinto grado

Resultados del método grupo de discusión. Ver anexo (5)

Análisis e interpretación

Especialistas del municipio y provincia: 2

Directivos de la escuela: 1

Profesores de Educación Física: 2

Profesores de Educación Física de la FCF: 3

Con el objetivo de conocer el estado de opinión que tienen los especialistas del municipio, los profesores de Educación Física acerca de cómo potenciar la creatividad motriz en escolares de quinto grado plantean que los juegos predeportivos, contribuyen a el logro del objetivo por el cual se elaboró, el nivel de satisfacción práctica del material como solución al problema y posibilidades reales de su puesta en práctica., así como los beneficios que tributará en la práctica.

Para corroborar la efectividad de los juegos pre deportivos propuestos, en esta actividad participaron 2 especialistas del municipio, 2 profesores de Educación física, 2 profesores de Educación Física de la Facultad de Cultura Física., con experiencia en su labor profesional.

Se solicita que ofrezcan las ideas y criterios sobre las deficiencias e insuficiencias que presentan los juegos pre deportivos elaborados , su concepción teórica y, los elementos y niveles de preparación profesional a tener en cuenta para la planificación de los mismas y de una vez emitir sus consideraciones.

Los criterios de efectividad empleados se relacionaron con:

- 1- Consideran acertados los criterios que se enuncian para la realización de los juegos pre deportivos para potenciar la creatividad motriz.
- 2- La concepción de la misma permite su aplicación en diferentes contextos.
- 3- Sirve de preparación a todos los profesionales de la Cultura Física.
- 4- Evalúan de forma positiva la propuesta, y consideran juegos pre deportivos efectivos
- 5- A manera de conclusión es aprobada la efectividad de la propuesta, por su carácter novedoso, integrador y sobre todo por las posibilidades de generalización

CONCLUSIONES

Luego de haber aplicado los juegos predeportivos concluimos que:

1. Los fundamentos teórico-metodológicos sustentan que los juegos pre-deportivos son un instrumento de valor para desarrollar la creatividad
2. El diagnóstico arrojó las insuficiencias existentes relacionados con los indicadores de la creatividad motriz de los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera del consejo popular San Andrés y ofrecer las acciones a desarrollar a través de la educación Física con los juegos predeportivos
3. Los juegos pre-deportivos elaborados potenciaron la creatividad motriz a través de la Educación Física en los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera del consejo popular San Andrés, en el municipio Holguín mostrando un incremento en los niveles alcanzados en los indicadores iniciales y finales relacionados con la flexibilidad motriz, la originalidad motriz, la fluidez motriz, la riqueza expresiva, la curiosidad y la improvisación
4. Se constató la efectividad que poseen juegos pre-deportivos para potenciar la creatividad motriz en la Educación Física, de los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera del consejo popular San Andrés, en el municipio Holguín a través del criterio de especialista y la experimentación sobre el terreno

BIBLIOGRAFÍAS

1. Arnold, P. (1991) Educación Física Movimiento y Currículum. E. Morata. Madrid
2. Best, D. (1980) The aesthetic in Sport, *British JNL of Aesthetics*, 15, 197-213
3. Cagigal, J.M. (1982) En torno a la Educación por el Movimiento, *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, V. 34, nº 92, 289-304
4. Bertsch, J.(1983) La creativite motrice. 1. Son evaluation et son optimisation dans la pedagogie des situations motrices a l'ecole. Institut National du Sport et de l'Education Physique. Paris.
5. Boxill, J.M. (1985) Beauty, Sport and Gender, *Journal of the Philosophy of Sport*, XI, 36-47
6. Brennan, M.A. (1983) Dance creativity measures: a reliability study. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 54(3), 293-295
7. Brennan, M.A. (1982) Relationship between creative ability in dance and selected creative attributes. *Perceptual and Motor Skills*-55 (1), 47-56
8. Cagigal, J.M. (1982) En torno a la educación por el movimiento. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, vol. 34, n. 92, p.289-304
9. Cleland, F. E. y Gallahue, D. L. (1993) Young children's divergent movement ability study. *Perceptual and Motor skills*, 77, 535-544
- 10.Cleland, F. E. (1994) Young children's divergent movement ability: study II. *Journal of Teaching in Physical Education*, 13(3), 228-241
- 11.Coca, S. (1989) Comunicación y Creatividad: La Expresividad Creativa del Gesto.Tesis Doctoral en Ciencias de la Información. Universidad Complutense. Madrid.
- 12.Cratty, B. (1973) *Motricidad y Psiquismo en la Educación y el Deporte*. Miñón. Madrid

13. De la Torre, S. (1991). La creatividad en la expresión dinámica en *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas* (Marín, R. y de la Torre, S. Barcelona. Vicens Vives.
14. Graupera, J. L. Y Ruiz, L.M. (1994) Creatividad y aprendizaje motor en la infancia. Conceptos medidas y aplicaciones. *Revista de Educación Física y Deportes Vol. 1(3)* p. 26-30.
15. Marina. J.A. (1994) *Teoría de la Inteligencia Creadora*. Barcelona, anagrama, col. Argumentos.
16. Martínez, A. (1997) *La dimensión artística de la gimnasia rítmica*. Tesis doctoral Universidad de Vigo.
17. Martínez, A. (1997) Aproximación al deporte a través de los principios artísticos: creatividad, expresión y estética. *Apunts*. Nº 58. pág. 88-92.
18. Maslow, A. (1994) *La Personalidad Creadora*. Barcelona. Kairós.
19. Murcia, N. (2002) La Evaluación de la Creatividad Motriz: un concepto por construir. *Apunts*, 65, 17-24
20. Parlebas (1988) *Elementos de sociología del Deporte*. Universidad Internacional Deportiva de Andalucía. Málaga
21. Ruiz Pérez, L.M. (1995) Competencia Motriz. *Elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física Escolar*. Gymnos. Madrid
22. Sherrill, C. (1983). Fostering creativity in handicapped children. *APAQ:Adapted Physical Activity Quarterly* 3(3), 236-249
23. Torrance, E.P. (1976) *La Enseñanza Creativa*. Ed. Santillana. Madrid
24. Wyrick, W. (1967). The development of a test of motor creativity. *The Research Quarterly*, Vol. 39 nº 3 .p.756-765.
