

Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte

“Manuel Fajardo”

FACULTAD DE CULTURA FÍSICA DE HOLGUÍN

Juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de
Educación Física en 5to grado

Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciada en Cultura Física.

Autor: Odalkys Rodríguez Castillo.

Tutor: MSc. Idalmis Tejeda González.

Holguín 2015

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 y en especial a mi tutora.
- A nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, guía y ejemplo a seguir en cada una de nuestras acciones.

Agradecimiento

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

Muchas gracias

Resumen

El tema relativo al desarrollo de la creatividad en la escuela 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 escuela primaria William Aguilera Ochoa del consejo popular 153 del municipio de San Andrés se han presentado dificultades referidas al desarrollo de la creatividad motriz en el quinto grado. Para ellos se utilizaron método del nivel teórico, empírico y matemático-estadístico. Como principales resultados se encuentran que la investigación permitió diagnosticar la urgencia de elaborar juegos predeportivos para potenciar la creatividad desde la clase de 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-metodológicos. 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.

Summary

The relative topic to the development of the creativity in the school has charged great importance in the last times for what represents for the achievement of the personality that requires the contemporary world. Their basic support is the activity, as well as the motivations of the individuals that take them to the creativity and imagination. In the primary school William Aerie Ochoa of the popular advice 153 of the municipality of San Andrés difficulties have been presented referred to the development of the motive creativity in the fifth grade. For them they were used method of the theoretical, empiric and mathematical-statistical level. As main results they are found that the investigation allowed diagnosing the urgency of elaborating games for potential the creativity from the class of Physical Education. The proposal is a novel tool to increase the motive creativity. It is considered important the relating ones theoretical assumed from the theoretical-methodological point of view. It has been carried out a process of valuation of the effectiveness of the games with the application of an initial test and one final through which he/she has been proven the effectiveness of the proposed games.

Índice	
Contenido	Páginas
Introducción	1
Fundamentación del problema	3
Problema	13
Objetivo	13
Preguntas Científicas	13
Tareas científicas	14
Muestra y metodología	15
Desarrollo	
Fundamentación teórica	18
La creatividad motriz	18
El juego y la creatividad motriz	26
Dinámica de grupo y creatividad motriz	29
Análisis de los resultados de la primera medición	
Entrevistas a los profesores de educación física (ver anexo 1)	32
Análisis de la prueba de la escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979).	34
Juegos predeportivos para potenciar la creatividad en las clases de Educación Física	36
Análisis del grupo de discusión (ver anexo 2)	52
Conclusiones	54
Bibliografías	55

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 el 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 a nivel internacional ha sido objeto de estudio en diferentes ramas del saber con diferentes enfoques y propósitos por varios autores, entre los que se

destacan: Wyrrick (1968), Daddos (1973), Bertsch (1983), Fetz, (1989), 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, para resolver los problemas.

Otros investigadores y estudiosos destacados en la temática tales como: Lowenfeld y Lambert (1961), Bojalil (1981), García (1987), Prigorov y Yatsenko (1987), Rodríguez (1987 y 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 y 2005), Martínez LLantada y Lisbet Verdecia (2013), 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, entre otros) (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 y 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.

Argumentar la necesidad de estudiar o investigar la creatividad puede parecer irrelevante; sin embargo, aunque el desarrollo de la creatividad en la humanidad es central y cada vez más necesaria en el contexto de la educación física debido a que la sociedad requiere de escolares que sean pensadores, investigadores e innovadores, no sólo aprendices del pasado, memorizadores e imitadores sino productores de nuevos conocimientos y de ideas que amplíen el desarrollo de las ya existentes, para poder enfrentar la sucesión de rápidos cambios sociales y tecnológicos; así como, la toma de decisiones adecuadas.

Según Solórzano 2001, la solución creativa de problemas juega un papel importante en la educación, y en Cuba existen escasos estudios de creatividad motriz en la asignatura de Educación Física, elementos que avalan la necesidad de la presente investigación.

En la escuela primaria objeto de estudio en el municipio San Andrés, 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 detectó que existe insuficiencias empíricas, tales como:

1. Limitada capacidad para generar un número variado de respuestas motoras de forma rápida.
2. Falta de originalidad para generar respuestas motoras inusuales y únicas en relación con el grupo
3. No siempre se visualizan imágenes mentales, la fantasía, abierto ante nuevas situaciones por parte del escolar.

Estas limitaciones permitieron diagnosticar la presencia del siguiente problema científico:

¿Cómo potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa en el municipio San Andrés?

Para dar solución al mismo se plantea como objetivo: diseñar juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física, en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, en el municipio San Andrés.

Para dar cumplimiento al objetivo se elaboraron las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Qué fundamentos teórico-metodológicos sustentan la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física, en los escolares de 5to grado.
2. ¿Cuál es estado actual de la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física, en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés?

3. ¿Qué elementos deben conformar los juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés?
4. ¿Qué factibilidad poseen los juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés?

Para dar respuesta a las preguntas científicas se elaboraron las siguientes tareas científicas:

1. Determinar los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés.
2. Diagnosticar el estado actual de la creatividad motriz en la clase de Educación Física, de los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés.
3. Elaborar los juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés.
4. Constatar la factibilidad que poseen los juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz a través de la clase de Educación Física en los

escolares de 5to grado de la escuela primaria William Aguilera Ochoa, del municipio San Andrés.

Metodología, métodos, técnicas y procedimientos de la investigación

Métodos teóricos:

Analítico-sintético: 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.

Métodos empíricos:

Observación: se empleó en el juego de los 10 pases para constatar cómo se comportan los indicadores en los escolares del test de la Escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979).

Entrevista: a los profesores de educación física que trabajan en la escuela donde se desarrolló la investigación para la recogida de información sobre el proceso creativo.

Revisión de documentos: para estudiar los documentos normativos y generales como programas de educación física y las orientaciones metodológicas, que establecen el desarrollo de la actividad creadora a través de las clases de Educación Física y la formación integral de los escolares.

Grupo de discusión: sirvió para comprobar la factibilidad de las actividades orientadas y la potenciación de estas hacia la actividad creadora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Física.

Matemáticos y estadísticos: tabla de distribución de frecuencia relativa y absoluta y la estadística descriptiva.

Muestra

Para la investigación se seleccionaron tres grupos de sexto grado con un total de 64 escolares de la escuela primaria Williams Aguilera Ochoa de la circunscripción 153 del municipio San Andrés. Del total de escolares se seleccionaron 20 (10 hembras y 10 varones) que representan el 31.25% de la población los cuales presentaban dificultades en la Creatividad motriz debido a que no mostraban: fluidez, originalidad y flexibilidad en las tareas a realizar en la clase de Educación Física.

Procedimiento

Los datos obtenidos de la prueba inicial y final del grupo se analizan teniendo en cuenta las variables del estudio y para lo cual se establecen valores numéricos que permitan saber si existe o no diferencias significativas entre mediciones, una vez incorporados los juegos predeportivos a las clases.

Tabla 1. Escala para evaluar la creatividad de la escala de medida de Sherrill, Lubin y Routon (1979) modificada por la autora.	
0 punto	No muestra el indicador
1 punto	Muestra el indicador con dificultad
3 puntos	Muestra los movimientos con fluidez

Para evaluar la creatividad se empleó el test de la Escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979), modificada por la autora. El objetivo del instrumento es evaluar la creatividad de Habilidad en el movimiento divergente, propuesto por Johnson (1977) y modificado por Cleland y Gallahue (1993).

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 (muchas respuestas) y flexibilidad (variación en las respuestas) ante problemas motores concretos, y originalidad (respuestas insólitas, inesperadas, improvisadas, inusuales, entre otras). Ver tabla 2.

Tabla 2. Escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979)		
Dimensiones	Indicadores	Evaluación
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hace muchos intentos? • ¿Continúa moviéndose todo el tiempo? • ¿Sus movimientos son rápidos, vivaces, energéticos? • ¿Son sus movimientos relevantes? • ¿Se emplea el móvil con eficiencia en el entorno? 	Tabla 1
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Son los intentos de naturaleza, variada y muestran rapidez en el cambio de ideas? • ¿Varia el espacio, la energía y la fluidez? • ¿Sus respuestas implican el cuerpo entero y las diferentes partes del cuerpo? • ¿Varían la utilización del móvil en el entorno? • ¿Utilizan diferentes grupos musculares para trabajar con el móvil? • ¿Cambia las partes para solucionar la tarea en el movimiento locomotor y no locomotor? 	Tabla 1
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Son las respuestas al movimiento insólitas, inesperadas? • ¿Experimenta con el cuerpo o partes del cuerpo nuevos y 	Tabla 1

	únicas formas de movimiento? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Usa el tiempo (acentos, velocidad, ritmo) de manera insólita? • ¿Usa el espacio de formas interesantes y novedosas (dirección, dimensión, caminos directos o curvos, nivel)? • ¿Usa la fuerza (fuerte, débil, ligero, pesado) de un modo insólito? • ¿El flujo del movimiento varía intencionadamente (fácil, con gracia, armónico)? 	
--	---	--

Tipo de diseño

La metodología que se aplicó en el estudio corresponde a un diseño preexperimental donde se evalúa una prueba inicial y final a un grupo de escolares de 5to grado. Posterior a la prueba inicial se aplicaron al grupo los juegos predeportivos por espacio de 10 semanas. Los datos obtenidos de ambas pruebas se analizaron teniendo en cuenta las variables del estudio y para lo cual se establecen valores numéricos que permitan saber si existe o no diferencias significativas entre las mediciones.

Desarrollo

Fundamentación teórica

La sistematización epistémica de la literatura revisada aborda de manera más detallada varios temas que sustentan directamente la temática de investigación. En el capítulo se ha expone cómo se ha estudiado la creatividad por las diferentes escuelas psicológicas a lo largo de todos estos años. Cada autor ha hecho énfasis en una determinada proyección, por lo que la visión ha sido unilateral. En la última década, no obstante, ya se han estado haciendo esfuerzos por lograr un enfoque integrador, que tenga en cuenta los puntos cardinales de la investigación en creatividad.

La creatividad motriz

Resulta complejo polisémico definir la creatividad, así como clasificarla en una categoría de desempeño, pero si es importante dejar claro que la creatividad es una parte del pensamiento, y que dentro de las estrategias para enseñar a pensar, generalmente se desarrollan competencias creativas y que estimulan el intelecto. De tal manera, el modelo de Escuelas Inteligentes (Harvard Project Zero, 1998) está basado en dos principios:

- 1) El aprendizaje es una consecuencia del pensamiento y un pensamiento efectivo puede ser aprendido por todos los estudiantes.
- 2) El aprendizaje debe incluir la comprensión profunda, la cual involucra el uso activo y flexible del conocimiento.

Según la profundidad con que opera cada autor aparecen distintas y variadas definiciones acerca de la creatividad según los variados enfoques. Algunos términos son ambiguos y confusos. Lo que sí queda claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida, sustentadas en las

transformaciones aceleradas que suceden en la sociedad que no deben permitir que sobreviva una educación caduca, cuyos conocimientos impartidos estén atrasados con respecto a lo que ocurre en los centros de producción tecnológica, científica y cultural.

Una educación irrelevante, sin concesiones a la crítica, a la inventiva y a la imaginación, en medio de una realidad que se desborda en la búsqueda del logro de esos ideales, debe ser eliminada o al menos cambiada sustancialmente, ya que todos los individuos poseen un determinado potencial creativo, para que éste se estimule y desarrolle, es necesario crear ambientes de aprendizaje propicios, que le permitan al escolar enfrentar retos y situaciones basadas en problemas contextualizados.

Según Puccio (1989), las investigaciones realizadas de forma sistemática sobre la creatividad se han desarrollado en el presente siglo, fundamentalmente en su segunda mitad.

La Psicología desde disímiles perspectivas teórico-metodológicas de partida, asociacionista, psicoanalítica, conductista, neopsicoanalítica, humanista, existencialista, cognitivista, entre otras (Mednick, Freud, Wertheimer, Skinner, Fromm, Rogers y Maslow, May, Kierkegaard, Sartre, Heidegger, Guilford y Sternberg, respectivamente) han destacado la importancia del estudio de la creatividad; por ello resulta difícil encontrar un área de aplicación de esta ciencia que no se plantee, de forma más o menos explícita, el diagnóstico de las capacidades creativas, las condiciones de su formación, desarrollo y aceleración en correspondencia con las nuevas realidades a las que el hombre se enfrenta y cambia.

Las teorías psicológicas contemporáneas han enfatizado el estudio de los procesos creativos de manera unilateral, los aspectos afectivos y los cognitivos.

El psicoanálisis se ha ocupado preferentemente de la motivación que a la creación, considerando que la creatividad tiene sus orígenes en los conflictos inconscientes y es una realización de los mismos a través de la sublimación. Para los asociacionistas es la posibilidad de crear nuevas combinaciones, que responden a exigencias específicas. Según Landau (1991); Sternberg y Lubart (1991) y Bolton (1978), los gestaltistas, por otro lado, la enfocan como una reestructuración del campo problemático, que da lugar a un "insight" creativo.

La concepción existencialista, que considera que la creatividad solamente es posible cuando el individuo encuentra su propio mundo, de ahí que el hombre creativo es aquél que está abierto a la sociedad y predomina en él la satisfacción de las necesidades secundarias de comunicación con el mundo.

Por otro lado, los psicólogos humanistas enfocan la creatividad desde el punto de vista de la persona. En su concepción la conciben como desarrollo personal y señalan una serie de características inherentes a la personalidad creativa, como son: deseo de conocer y crecer, flexibilidad, apertura a nuevas experiencias, autorrealización, entre otras

No obstante a las concepciones de estos enfoques, la escuela humanista valoró altamente el papel del hombre en el acto creador, en una época en que predominaba un enfoque analítico y funcionalista del ser humano, que no contribuía a analizarlo en su integralidad y carácter activo.

En el caso de las teorías factorialistas, la principal es la encabezada por Guilford en la década del cincuenta, donde se le da un espacio a la creatividad dentro de su modelo intelectual, el cual es un resultado de la colaboración de las operaciones, los contenidos y los productos del pensamiento. De manera general, los factores que caracterizan la

creatividad, según este autor, están más relacionados con los contenidos semánticos: fluidez, flexibilidad, redefinición, elaboración, originalidad y sensibilidad a los problemas (Betancourt 1993 y Guilford 1980).

Los estudios sobre la creatividad ha sido uno de los temas privilegiados de la ciencia contemporánea, y en estos últimos años las investigaciones sobre la temática progresaron vertiginosamente y donde se destaca la importancia del estudio de la misma; por ello resulta difícil encontrar un área de aplicación actual en que no se plantee, de forma más o menos explícita, el diagnóstico de las capacidades creativas, las condiciones de su formación, desarrollo y aceleración en correspondencia con las nuevas realidades a las que el hombre se enfrenta y cambia.

Sobre creatividad motriz en Cuba se destacan los trabajos de América González, Albertina Mitjans, Alicia Minujin y Mónica Sorín. A. Mitjans (1990), parte de explicar la creatividad como un proceso de la personalidad en su totalidad. La creatividad se expresa en la unión de lo cognoscitivo y lo afectivo, que constituye la esencia del papel regulador u orientador de la conducta que posee la personalidad.

Además la autora expresa que las capacidades y el pensamiento complejo propios de la personalidad creadora operan y funcionan con las necesidades y motivos del sujeto como elementos fundamentales. El proceso creativo está pleno de vivencias emocionales que no son resultado del proceso sino parte del proceso mismo y elementos dinamizadores.

Por su parte, A. González (1984 y 1990) ha abordado el fenómeno con una concepción integral en la cual se le brinda atención tanto a las formaciones complejas de la personalidad: la autovaloración, el trazarse metas de manera voluntaria y consciente,

como a otros procesos de carácter menos general: los motivos específicos que impulsan al innovador a crear y los estados anímicos que se producen durante este proceso.

En sus trabajos se le otorga un gran peso explicativo al concepto "motivación procesal", entendido como el placer y disfrute afectivo que provoca en el sujeto el proceso mismo de la creación de algo nuevo, aun cuando no haya llegado al resultado final.

La educación física, como una de las asignaturas dentro del currículo con mayor campo de actuación en el trabajo de algunas de las inteligencias múltiples debe insistir en el desarrollo de la creatividad motriz y dentro de los elementos curriculares que componen su planificación, los juegos predeportivos se emplean en todas las unidades de contenidos de forma constante.

A partir de este criterio cualquier planteamiento metodológico que se diseñe para mejorar y desarrollar la creatividad en el ámbito de la educación física, deberá tener en cuenta la aplicación didáctica de los mismos, y su adaptación a cada uno de los contenidos del currículo debe sustentarse de criterios didácticos que favorezcan el proceso creativo del escolar.

Los primeros estudios sobre la creatividad motriz se basaron en reconocer las características del pensamiento y comportamiento creador. En esta generación se sitúan los estudios relacionados con lo motriz de Guilford y Torrance a nivel general y los de Wyrick, Berstch y Fetz a nivel específico. En ellos, se parte de la creatividad como cantidad de respuestas y su evaluación como instrumental de medición.

A partir de esta sistematización son la existencia de definiciones de la creatividad motriz como las siguientes:

Según Wyrick, 1968:759), *“... la capacidad para producir el mayor número de respuestas posibles ante un estímulo dado, además de la capacidad para producir respuestas originales...”*.

Otra definición es la dada por Berstch, 1983: 47, que considera que es: *“... capacidad del sujeto para generar comportamientos motrices caracterizados por la fluidez, flexibilidad y originalidad...”*.

Para Fetz, 1989: 142 cit. Ruiz Pérez, 1995: 106, la creatividad motriz está compuesta de la competencia para: variar, modificando el desarrollo temporal, espacial o dinámico de formas establecidas de movimiento; combinar relacionando de forma simultánea o sucesiva movimientos independientes para establecer estructuras de acciones cerradas y componer acciones motrices creando nuevas formas de movimiento por variación y combinación.

De las definiciones de creatividad motriz obtenida en la sistematización de los autores anteriores, se asume para la investigación las dadas por Berstch y Fetz que se ajustan a las intenciones de la investigación, y sobre todo sustentan los juegos predeportivos que se proponen, además la propia dinámica de los mismos refuerza lo que F. Chibas ha sistematizado en sus estudios sobre creatividad, afirmando que en sentido general es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Abarca no sólo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.

Indudablemente, el sujeto creativo siempre va más allá de lo aprendido, de la información inmediata, de la lógica de la actividad, aunque haya partido de ellos. No reproduce, sino que transforma; no se conforma con responder a las preguntas, sino

que se interroga sobre las respuestas; no se contenta con buscar la solución esperada, sino que busca alternativas múltiples a problemas variados. Con otras palabras, la creatividad está en la capacidad y la actitud para generar ideas y comunicarlas, capacidad que tiene su origen en los estímulos socioculturales.

Para estudiar todo el conjunto de factores que se relacionan con la creatividad motriz se recurre a las cuatro dimensiones que Money (1963, cit. Marín Ibáñez, 1995: 175) propuso para el estudio de este contenido a nivel general: producto, proceso, ambiente y personas de creación motriz.

Según autores y con los cuales se identifica la autora del trabajo todas estas dimensiones son dependientes y están interrelacionadas; se elabora un producto a partir de un proceso de creación motriz con eficacia, porque ha existido un ambiente idóneo de aprendizaje y a su vez tanto en el escolar como en el profesor se han dado las circunstancias ideales para lograrlo.

La creatividad motriz está compuesta de indicadores que será preciso descomponer para poder realizar su análisis; basado en la clasificación de Marín Ibáñez (1995), se han adaptado los más relevantes, seleccionando como factores de la creatividad motriz los siguientes:

- Originalidad motriz. Rasgo que determina el carácter único de las respuestas, su grado de diferenciación con otras respuestas y su nivel de ingenio.
- Fluidez o producción motriz. Cantidad de respuestas aportadas, o la cantidad de soluciones al problema que proporciona el sujeto.
- Calidad motriz. Calidad de cada una de las propuestas elaboradas con independencia del grado de original de cada propuesta.

- Redefinición motriz. Capacidad de encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales.
- Flexibilidad mental motriz. Es la capacidad para cambiar fácilmente de una propuesta motriz a otra alternativa, sin gran tensión

Indudablemente, a partir de estos indicadores de creatividad motriz la educación física, entendida como el proceder pedagógico que actúa sobre la esencia del ser humano, pues al tratarse de una de las pocas enseñanzas contextualizadas, aquéllas que establecen situaciones pedagógicas a partir de la realidad de los escolares y las desarrollan mediante la acción práctica y que está presente en la mayoría de sistemas educativos vigentes hoy en el mundo entero, puede constituirse en un instrumento sumamente capaz para colaborar en la construcción de personas creativas.

El juego y la creatividad motriz

El juego constituye una herramienta mágica capaz de generar espacios y momentos para la acción libre, la creación y el estímulo de aprender. Los pedagogos encargados de educar al ser humano a través de lo físico, de la práctica 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.

Una técnica se considera juego cuando predomina su carácter lúdico, aquí no necesariamente se trata de resolver el problema real que le preocupa al participante o al grupo, sino de simplemente jugar. El juego, por tanto, provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

También produce una zona donde la incertidumbre y el error son posibles y productivos, y es factible, además, desafiar la realidad (Sorin, 1992).

Los juegos le permiten al grupo descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permita aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Absolutamente todos los saberes y contenidos que puedan planificarse en una clase 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 escolares o mediante sugerencias y propuestas de juegos más elaborados y contruidos.

No cabe duda que el juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser contruido, destruido y reconstruido, siempre y cuando se sitúe en el marco de una experiencia pedagógica creativa e innovadora.

La teoría general de los sistemas abre una vía sólida para entender al ser humano como una globalidad, ya no es necesario apelar a constructos muy poco definidos, como lo ha sido la clásica aportación de la educación física a la educación integral del individuo. A partir de la concepción sistémica se puede ser mucho más precisos: un sistema inteligente es abierto, adaptativo, codificativo, proyectivo e introyectivo, y la educación

física, por constituirse en práctica real, que se hace presente como realidad, actúa abiertamente en las cinco dimensiones sistémicas del ser humano, en franca diferencia con el resto de disciplinas pedagógicas que ponen énfasis en la dimensión adaptativa y codificada preferentemente (Lagardera, F. 1989).

A partir de la concepción sistémica se pueden entender los juegos predeportivos como verdaderos sistemas prácticos según autores lo que resulta de gran importancia para los pedagogos de la educación física, ya que a partir de su análisis estructural se puede saber cuál es la lógica interna de cada uno de estos sistemas.

Existen juegos predeportivos esencialmente cooperativos, en donde todos ganan, no existe la necesidad de perder; también los hay que implican una relación de uno consigo mismo y el mundo de los objetos, lo que proporciona una base racional sobre la que plantear situaciones esencialmente pedagógicas para modificar ciertas conductas o para estimular la emergencia de otras que interesen al equipo de profesores implicados.

La teoría de la evolución y sus más recientes reformulaciones atestiguan la importancia de los aprendizajes contextualizados, y en este sentido, si la educación física plantea situaciones pedagógicas prácticas, en donde la implicación de la acción corporal es total, y la acción de jugar su expresión más genuina, pues sólo a partir de esta implicación práctica efectiva se aprende, se puede afirmar que se trata de una enseñanza contextualizada, porque opera con la realidad de los sujetos protagonistas.

La realidad pone de manifiesto que los escolares deben aprender a jugar y provocar las circunstancias de juego frecuentemente, dado que en el mismo se experimenta con la suerte, lo espontáneo y lo no premeditado. Durante el juego se producen muchas ideas que brotan por sí solas, no siguiendo un orden lógico. Aun cuando no se genere idea alguna, puede servir de antecedente para el desarrollo de ideas creativas.

Dinámica de grupo y creatividad motriz

Pocas dudas quedan sobre la trascendencia de la dinámica grupal como generadora y potenciadora de ideas creativas para la solución de problemas sobre todo cuando se hace referencia a la misma como todo lo que pasa en el interior del grupo a lo largo del interactuar de las personas que forman parte de él.

En primer lugar es importante conocer que las metas de los grupos creativos poseen características específicas, tales como: son estructurados, con alto grado de desconocimiento para el grupo y, por ende, de incertidumbre, representando un reto en la medida que con el conjunto de soluciones existentes no se le puede dar respuesta a los problemas y es necesario buscar nuevas alternativas. Esto va a permitir el cumplimiento de dichas metas lo que implica ensimismo gran tensión y transcurre entre fuerzas aparentemente opuestas (lo conocido vs lo desconocido).

Para Agor (1991), las metas de un grupo de este tipo surgen cuando:

- Existe un alto grado de incertidumbre.
- Hay pocos precedentes existentes.
- Los conocimientos son limitados y no están claramente definidas sus vías de acción.
- Los conocimientos o datos analizados tienen poco uso semejante y las nuevas direcciones están emergiendo.
- El tiempo es limitado y hay urgencia para obtener una solución verdadera.

Un grupo es un conjunto de personas que interactúan directamente entre sí (cara a cara) reunidas alrededor de un objetivo común, y que llegan a integrar una formación relativamente estable en el tiempo con una determinada estructura (roles o papeles y reglas o normas grupales) y procesos dinámicos internos.

Es decir, que posee sus propios estilos de comunicación y forma de tomar decisiones, un determinado grado de cohesión y motivación, así como un modo específico de establecer las relaciones interpersonales entre sus miembros.

Este conjunto de fuerzas que hace que el funcionamiento de un grupo sea, en lo fundamental, bastante distinto al de cada uno de sus integrantes por separado, es lo que se ha dado en llamar Dinámica de Grupos (Dauling 1986; Saint-Arnaud 1981; Sbandi 1980; Shaw, 1986).

El trabajo en grupo ofrece algunas ventajas, tales como: servir de punto de comparación al sujeto para evaluar las habilidades y capacidades individuales, ofrece también distintos estilos y estrategias de actuación que pueden servir de modelo.

El grupo puede proporcionar, además, una retroalimentación más rica y variada que la que puede dar un solo individuo a otro, incrementa las expectativas de cada persona ante el problema y disminuye la ansiedad del sujeto al enfrentar la tarea, al ver que no está solo, y que hay otros que enfrentan una situación similar.

Por otra parte, también es un sistema de trabajo económico que permite entrenar o preparar un determinado número de personas en el dominio de técnicas que posibilitan solucionar creativamente los problemas en poco tiempo.

Es imprescindible que la comunicación grupal no ocurra en línea recta, sino en redes, no en una o dos, sino en múltiples direcciones, para lo cual resulta imprescindible un clima abierto y flexible. Este puede facilitarse dividiendo al grupo en varios subgrupos, cuando las condiciones y el estado de la tarea así lo permitan.

La incertidumbre, por su parte es siempre aquello inconstante, dudoso y no seguro, ignorado en toda su extensión. Siempre la tarea de la creación tiene un alto por ciento de incertidumbre. Otro elemento que no se puede desconocer son los llamados

fenómenos de las luchas por el poder o liderazgo. En todo grupo de personas que comienzan a relacionarse entre sí, siempre surgen formas de comportamiento peculiares en función de cómo el otro se relaciona con el resto. Una de las más características es la de que alguien de los reunidos trate de influir sobre los demás. Este es el líder.

- Autoritario: el líder trata a los miembros en una forma impositiva como si fueran inferiores en rango a él. Por esta razón ignora criterios, desestimando ideas y desperdiciando el potencial total del grupo. Esta forma de liderazgo no es conveniente para el trabajo del grupo creativo.
- Anárquico: Es líder sólo de nombre. En realidad no coordina ni orienta al grupo, produciéndose el desorden y la anarquía. Este estilo tampoco resulta conveniente al grupo creativo.
- Democrático: Es el que facilita la participación de todos los miembros del grupo. Respeta a cada uno por igual, tomando sus criterios en cuenta para cualquier decisión. Este tipo de liderazgo es el que más se aviene al trabajo del grupo creativo (Dauling, 1986. Glassner, 1979).

Sin embargo, en estos grupos encaminados hacia el análisis de un problema complejo y a la producción de salidas creativas para situaciones viejas, es recomendable más que la presencia de un líder democrático, la presencia de lo que Rogers (1959) denomina un conductor-facilitador. Este es un nivel cualitativamente superior al primero, pues más que un líder es alguien que orienta y facilita la liberación del potencial creador del grupo, y encauza y organiza las fuerzas que de por sí éste posee. El en sí mismo se ofrece al grupo como un recurso o herramienta para ser utilizado por los presentes.

Indudablemente, los grupos desestructurados, sin coherencia, con dirección impositiva o carente de ella, con escasa estimulación, raramente producen ideas innovadoras; por el contrario, la existencia de un clima flexible, tolerante, comunicativo, en el que se valoran las aportaciones de sus componentes, destaca por sus innovaciones.

Indicadores para evaluar la creatividad

Uno de los grandes obstáculos en la medición de la creatividad radica principalmente en la confiabilidad y validez del instrumento. De acuerdo con Sánchez (2006), para que un instrumento pueda realmente medir la creatividad debe de considerar las características y el contexto del individuo, lo cual al parecer no se contempla del todo en el test de Torrance.

Lacasella, (1998); Laimé (2005) y Franco (2006), refieren que, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad son los principales criterios para la medición de la creatividad, indicadores que asume la autora del trabajo y que de acuerdo con Sánchez, (2006) se definen de la siguiente manera:

- La fluidez: capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos.
- La flexibilidad: implica el manejo de alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es tener una visión más amplia o diferente.
- La originalidad: es el aspecto más característico de la creatividad, e implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

Análisis de los resultados de la primera medición

En este apartado se presentan los resultados de la primera y segunda prueba realizadas al grupo antes y posterior a la aplicación de los juegos predeportivos durante un periodo de clases presentándose a sí mismo las interpretaciones de los resultados y las valoraciones obtenidas en las intervenciones pedagógicas a manera de tablas clasificadas por la evaluación obtenida.

Entrevistas a los profesores de educación física (ver anexo 1)

El análisis del ítem uno se pudo constatar que el 100% de los entrevistados tienen criterio acertado sobre la creatividad, expresando en sentido general está relacionada con crear algo nuevo, transformar lo existente en busca de la mejor respuesta, entre otros aspectos.

Al analizar el ítem dos se constata que el 100% de los entrevistados manifiestan que los movimientos creativos se diferencian de los realizados cotidianamente por su grado de coordinación, de limpieza, virtuosos, originales, espontáneos, entre otras características.

El análisis del ítem tres muestra que el 100% de los entrevistados consideran que los escolares son creativos en la clase cuando a partir de situaciones conocidas son capaces de elaborar nuevas situaciones más complejas, cuando son capaces de responder a una situación motriz de variadas formas, entre otros aspectos.

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.

En el ítem cuatro se constata que el 50% de los entrevistados plantea que no en todas las clases realizan actividades para desarrollar la creatividad debido a la actividad de objetivos que deben de darle salida en la misma, además opinan que presentan limitaciones desde su formación limitaciones en su formación para propiciar un pensamiento creativo que le permita en el desarrollo del proceso pedagógico desarrollar la creatividad motriz en estas edades. El otro 50% de los entrevistados afirma que emplean las actividades creativas en cada clase.

A partir de análisis de las respuestas de los entrevistados se pudo constatar que no todos los profesionales poseen los conocimientos suficientes relacionados con la creatividad motriz, por lo que resulta necesario una mayor autopreparación en esta dirección que le permita acercarse a la necesidad de formar hombres creativos.

Análisis de la prueba de la escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979).

Tabla 3. Primera medición.							
Resultados de la prueba de la escala de medida de la creatividad de Sherrill, Lubin y Routon (1979).							
Varones	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Hembras	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad
1	1	1	1	1	1	1	1
2	3	1	3	2	3	1	1
3	1	1	1	3	1	1	1
4	1	3	1	4	3	1	1
5	3	1	3	5	1	3	3
6	3	1	1	6	3	1	1
7	3	3	1	7	3	3	1
8	1	1	1	8	1	1	1
9	3	3	1	9	1	1	1
10	1	1	1	10	1	1	1
Medias	2	1,6	1,4	Medias	1,8	1,4	1,2

La tabla 3 muestra los resultados alcanzados durante la aplicación de la prueba en la primera medición, donde se constata que las medias en cada indicador de las hembras están por debajo a las de los varones, en gran medida avalado por que en estas edades los varones juegan más que las hembras sobre todo con móviles.

Se puede observar que la media más significativa en los indicadores tanto en los varones (2 puntos) y en las hembras (1.8 puntos) y se relaciona con la fluidez motriz de los movimientos en el juego de los 10 pases. Esto se sustenta en que las clases de Educación Física en estas edades los varones excluyen en muchas ocasiones a las hembras de los juegos con móviles debido al género, además los varones se inclinan por la práctica de muchas actividades donde tienen que atrapar y lanzar objetos, sobre todo pelotas de todo tipo.

Tabla 4. Resultados según la tabla de evaluación de las dimensiones.						
Puntos	Fluidez	%	Flexibilidad	%	Originalidad	%
0	-	-	-	-	-	-
1	11	55.0	15	75.0	17	85.0
3	9	45.0	5	25.0	3	15.0

La tabla 4 muestra los resultados del grupo según los indicadores de la creatividad motriz evaluada a través del juego de los 10 pases. El 55.0% no muestra fluidez durante el juego, es decir, existen muchos intentos fallidos del pase y la recepción, escolares con escasa movilidad de posición y os movimientos poco relevantes, entre otros indicadores. Por otra parte, la dimensión flexibilidad estuvo marcada por el 75.0% de escolares que ni la muestran en el juego. Los indicadores más relevantes están en la escasa variabilidad de los movimientos del pase, solo implican las manos

para recibir e enviar el móvil y se mueven en espacio reducido, entre otros indicadores.

La dimensión originalidad muestra un 85.0% de escolares que no la muestran durante el juego. Los indicadores fundamentales están relacionados con que las respuestas son las mismas durante todo el juego, no varían la velocidad de las acciones, los pases siempre son en la misma dirección y entre los mismos escolares, entre otros indicadores.

Juegos predeportivos para potenciar la creatividad en las clases de Educación Física

Juego 1.

Nombre. Toma la punta

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 realizando 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 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 (cuchillas, 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.

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

Juego 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 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 (cudillas, 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 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 (cudillas, 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 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 (cudillas, 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 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 las manos:

; 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 batear y correr representa un punto para su equipo.

Juego 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 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 tratan de llegar lo mas 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 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 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 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 (cudillas, 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 la 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 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 13

Nombre: “Conduce y déjala”.

Objetivo: Realizar la conducción del balón con ambos pies.

Materiales: Pelota de mini fútbol.

Organización: Se trazan dos líneas paralelas separadas entre si por 15 m, a 5 m de cada una de ellas y en línea recta se marcan dos círculos por cada equipo constituido, los que están divididos en dos hileras y formados frente a frente detrás de las líneas. En el círculo más próximo al primer alumno de cada equipo se coloca una pelota.

Desarrollo: A la señal del profesor, el capitán de cada equipo sale corriendo hasta llegar al círculo donde se encuentre la pelota, se apodera de ella y la conduce hasta dejarla en el próximo círculo, continua con una carrera al frente, le da una palmada al alumno de su equipo que esta frente a él y se incorpora al final de esa hilera. El alumno que recibe la palmada, ejecuta la misma acción en sentido contrario y así sucesivamente hasta que todos hayan participado.

Reglas:

1. Gana el equipo que primero termine.
2. Los alumnos no pueden salir hasta la señal del profesor.

Juego 14

Nombre: “Pelota inquieta”.

Objetivo: Ejecutar la conducción del balón con los pies.

Materiales: Pelota de mini fútbol o de balonmano.

Organización: Se forman equipos en hileras situadas detrás de una línea de salida, a dos metros de esta y frente a cada equipo se coloca cuatro obstáculos uno a continuación del otro y con un metro de separación entre sí, a dos metros del último obstáculo se marca la línea de llegada. El primer alumno de cada equipo sostiene un balón con el pie.

Desarrollo: A la señal del profesor, el primer alumno sale conduciendo la pelota bordeando los obstáculos hasta llegar a la línea final, regresa conduciendo el balón en línea recta y entrega la pelota al siguiente alumno, incorporándose al final de la hilera, el alumno en turno repite las mismas acciones y así sucesivamente hasta que todos lo hayan realizado.

Reglas: Gana el equipo que mejor lo realice la actividad y primero termine.

Variante: Regresar corriendo.

Juego 15

Nombre: "Recorrido de pelota".

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

Materiales: Pelota de mini fútbol o similar.

Organización: Se forman equipos en círculos de manera que los alumnos queden formados uno al lado del otro y guardando un metro entre sí de separación. Se selecciona un capitán que sostiene una pelota entre sus pies.

Desarrollo: A la señal del profesor el capitán de cada equipo avanza conduciendo la pelota con el pie derecho bordeando a sus compañeros hasta llegar al alumno que estaba a su derecha, le entrega la pelota y ocupa su lugar. El alumno en turno realiza

la misma actividad hasta que todos hayan participado. Gana el equipo que mejor realice la actividad y primero termine.

Reglas:

1. Si se deja de bordear un alumno se pierde un punto.
2. Si se conduce el balón con el otro pie se pierde un punto.
3. Si el jugador pierde el dominio del balón debe de ir a buscarla y reiniciar la acción en el lugar donde se produjo la interrupción.

Variante:

Realizar repeticiones del juego con el pie izquierdo.

Juego 16

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 17

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 18

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 predeportivos para potenciar la creatividad motriz se encuentran:

- 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.

Análisis de las observaciones a clases después de la aplicación de los juegos predeportivos

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

Análisis del grupo de discusión (ver anexo 2)

Análisis e interpretación

Especialistas del municipio y provincia: 2

Directivos de la escuela: 1

Profesores de educación física: 2

Profesores del departamento de TPEF de la facultad: 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 5to grado a partir de 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.

Se solicita que ofrezcan las ideas y criterios sobre las insuficiencias que presentan los juegos predeportivos elaborados, su concepción teórica y los elementos y niveles de preparación profesional a tener en cuenta para la planificación de los mismos 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 predeportivos 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 que los juegos predeportivos son 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 haberse aplicado los juegos predeportivos se concluye que:

1. Los fundamentos teórico-metodológicos sustentan que los juegos predeportivos son un instrumento de valor para potenciar el desarrollo de la creatividad motriz a partir de la clase de Educación Física.
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 Arcenio Escalona en el municipio San Andrés y ofrecer las acciones a desarrollar a través de la educación física con los juegos predeportivos
3. Los juegos predeportivos elaborados potenciaron el desarrollo de la creatividad motriz a partir de la clase de Educación Física en los escolares de 5to grado de la escuela primaria Arcenio Escalona, en el municipio San Andrés, mostrando un incremento en los niveles alcanzados en los indicadores iniciales y finales relacionados con la flexibilidad motriz, la originalidad motriz y la fluidez motriz.
4. Se constató la efectividad que poseen juegos predeportivos para potenciar la creatividad motriz en la Educación Física, de los estudiantes de 5to grado de la escuela primaria Arcenio Escalona, en el municipio San Andrés a través del grupo de discusión.

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. Malaga.
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.

Anexo 1.

Entrevista a los profesores de educación física.

Objetivo: conocer el estado actual de conocimiento sobre la creatividad motriz de los profesores de educación física en la Educación primaria.

Profesores (as). Se desarrolla una investigación pedagógica dirigida a conocer el estado actual de conocimiento de los docentes en ejercicio relacionado con la creatividad motriz a partir de la clase de Educación Física. Para ello resulta de gran valor y utilidad las opiniones que pueda usted ofrecer al respecto. De antemano le agradecemos su colaboración, sinceridad, y objetividad puesta en la misma.

1. ¿Qué entiende usted por creatividad a partir de su experiencia pedagógica como profesional de la educación física en la Educación primaria?
2. Según sus criterios ¿Cuáles son los indicadores que diferencian los movimientos creativos?
3. ¿Cuándo usted considera que sus escolares han sido creativos en la clase de Educación Física?
4. ¿Usted cómo profesional de la educación física realiza en cada clase actividades para desarrollar la creatividad motriz en sus escolares?