

Creatividad motriz

Ana R. Cao. Lda. INEF Universidade da Coruña

Eugenia Trigo Aza. Profesora INEF Universidade da Coruña

“La creatividad es 5% de inspiración y 95% de transpiración”. Einstein

Introducción

El fenómeno de la motricidad humana ha sido y sigue siendo necesariamente susceptible de diferentes modelos y perspectivas de tratamiento. Su presencia dentro de la esfera educativa nos compromete a realizar una intervención que optimice la formación motora y todo el conjunto de procesos que moviliza la persona en todos los ámbitos de su conducta: afectiva, social, cognitiva y motora.

Para ello es necesario indagar en metodologías coherentes con este fin de educación integral. Nosotras encaminamos nuestra línea de investigación hacia la creatividad motriz. Como afirma Seirul-lo, es necesario incorporar tareas motrices que pongan a prueba las capacidades funcionales de la inteligencia, hecho imprescindible para una educación centrada en el alumno y conformadora de su personalidad de forma definitiva (Seiru-lo, 1991).

La incorporación de la creatividad a la motricidad puede lograr ese objetivo, además de incidir en todas las capacidades potenciales humanas: la creatividad es la capacidad intrínsecamente humana que fusiona de forma equilibradora los procesos primarios del hemisferio derecho y los secundarios del izquierdo. “El hemisferio izquierdo, que suele ser el dominante, tiene mayores habilidades verbales y matemáticas, con lógica secuencial, analítica y simbólica, parecida al funcionamiento de un ordenador; el hemisferio derecho es mudo dotado de sensibilidad espacial y de relaciones mayores con las emociones, la imaginación, el arte y la información no verbal” (R. Delgado, 1994).

Frente a una educación tradicional orientada a potenciar las facultades del hemisferio izquierdo, la creatividad asegura la integración con los procesos del ensueño, imaginación, sensibilidad y fantasía del lado derecho en una síntesis valiosa. Si queremos individuos originales, independientes, críticos, capaces de afrontar con éxito la situación de cambio estructural que está viviendo nuestra sociedad global, aportando nuevas soluciones con espíritu emprendedor y rebelde, debemos comprometernos en una educación que supere la simple transmisión de conocimientos, de habilidades, de reproducción y adaptación al sistema cultural.

Se acusa a la sociedad de conformismo, de acomodamiento, de incapacidad para transformar una realidad que se antoja insostenible, pero... ¿cómo crear nuevas soluciones, nuevos comportamientos si no existe la capacidad para ello? El cerebro, según Delgado 1988, es una inmensa antorcha; si apagamos su luz por falta de información o muerte entonces ya no servirá, y se convertirá en un ente material vacío. La plasticidad del cerebro hace que la calidad de las operaciones dependan de los circuitos de neuronas existentes, gracias a la cantidad de sinapsis estimuladoras que establezcan esas conexiones. Damasio, Delgado, Boulu y Luria entre otros afirman que para muchos circuitos no es suficiente la potencialidad genética y que en ausencia de actividad, las neuronas se quedan en estado infantil sin desarrollar. El cerebro sólo utiliza aproximadamente el 30 por cien de sus neuronas, pero esta capacidad es susceptible de ser modificada por experiencias continuas. Por ello es necesario inducir al sujeto a utilizar sus circuitos cerebrales exponiéndolo a experiencias facilitadoras, mas aún cuando “la competitividad neuronal refuerza las actividades más utilizadas y elimina el desuso. Estos hechos tienen importantes consecuencias educativas, ya que las regiones cerebrales que no se estimulan por el aprendizaje degeneran lentamente” (R. Delgado, 1994).

En el sistema educativo actual el niño mayoritariamente creativo es coartado por un sistema de reproducción de modelos. Paralela a esta inhibición de la capacidad creativa se produce una pérdida de posibilidades de vivencia corporal-motriz. Este parcelamiento o encasillamiento en conductas motoras estereotipadas perjudica el desarrollo motor pleno, ¿podemos todas las personas manifestar nuestras habilidades y capacidades a través de las mismas prácticas? ¿Son esos los “modelos” óptimos para el desarrollo motriz de las capacidades, habilidades y cualidades de personas con características tan diferentes? ¿Pueden esos patrones de movimiento considerados óptimos abarcar todo el conjunto de demandas motrices? ¿Por qué no buscar que la persona asuma parte de su educación motora aprovechando su autoconocimiento?

Hasta ahora nos hemos limitado a fundamentar el porqué consideramos importante el introducir en el ámbito motor una metodología creativa, que se incorpore (sin sustituir) al resto de experiencias que debe de iniciar la persona para su desarrollo armónico: deporte, expresión, danza, juego, etc. Pero la unión de creatividad y motricidad requiere de una metodología coherente y sistemática adaptada a nuestro ámbito de movimiento. Nos ocuparemos ahora de conceptualizar, de relatar las orientaciones metodológicas fundamentales, sus aportaciones, esbozar el estado de la cuestión y las líneas de investigación presentes y futuras.

Conceptualización

Como coinciden múltiples autores de fuera y dentro del ámbito de la motricidad (Torre, Guilford, De Bono, Torrance, Marín, Ruiz) la creatividad es un término que a pesar de su uso continuo no posee un significado unánimemente reconocido. Este problema se agrava cuando nos referimos a la creatividad motriz (CM), por la escasez de investigación al respecto. Muchas de las definiciones de CM (Trigo, 1996) reducen el concepto a la capacidad que poseen los sujetos para dar respuestas motrices lo más variadas y novedosas posibles. Nuestro concepto de CM intenta huir de enfoques parciales y reduccionistas, para desde una perspectiva holística, global y sistémica, entenderlo como la *capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporalidad utilizando toda su potencialidad* (cognitiva, afectiva, social, motriz). No se trata solamente de fijarse en la manifestación motora, sino de ir más allá y hacer que el sujeto se implique todo él, manifestándose a través del lenguaje motor. Hay que conocer/saber/intuir/percibir/hacer (figura 1) todo el proceso que ha llevado a cabo el sujeto paralelo a la acción observable porque aquí es donde reside parte del potencial educativo de la CM.

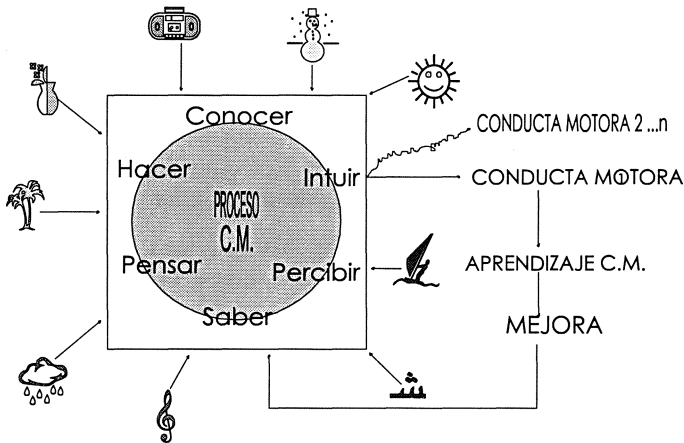


Figura 1

En este sentido cobra vital importancia la diferenciación entre proceso creativo, producto creativo y producto creador.

Por *proceso creativo motriz* entendemos la capacidad de expresión motora y lúdica que posee todo individuo cuando se le abren los cauces de libertad y de comunicación adecuados. Digamos que aquí la creatividad tiene solamente incidencia en la propia persona: no se pretenden conseguir productos ni

demostrar a los demás sus originalidades; sino simplemente disfrutar con la búsqueda de nuevas posibilidades motrices y nuevas manera de vivir nuestra propia corporeidad. No importa el resultado, no son importantes los hechos sino las sensaciones y lo que éstas producen en el sujeto.

Entendemos por *producto creativo motriz* el resultado de todos los procesos creativos. Cada vez que nos sumergimos en una búsqueda creativa sobre cualquier aspecto de la motricidad (proceso) terminamos elaborando determinadas situaciones que son observables. Estos pequeños resultados son los productos creativos, que son importantes para el sujeto o grupo que los ha desarrollado. Constituyen la gratificación personal del esfuerzo previo. Son "sus" productos creativos. Supone, según Ghiselin (1963) el *plano secundario* y según Taylor (1956) el *mundo expresivo* del producto creativo.

Por el contrario los *productos creadores motrices*, son el resultado de algunos de los procesos y productos creativos. Pero bien entendido que *no todo proceso o producto creativo lleva ni tiene por qué llevar a un producto creador*. Interpretando el producto creador motriz, como aquel hecho que tiene posibilidades de permanecer en la cultura social porque ha dado origen a una nueva situación lúdico-motriz. La creación de un nuevo juego que cuaja en la ciudadanía, una representación, una danza con un nuevo y original estilo que sienta precedentes, una nueva técnica o táctica deportiva, un nuevo material o espacios que permitan desarrollar una conducta motriz más original, etc. En resumen, son aquellos productos valiosos no solamente para el sujeto que los crea sino para la sociedad a la cual sirve. Corresponde al *plano primario* de Ghiselin o al *universo significativo de la cultura* de Taylor.

Nuestro grupo de investigación sobre la creatividad motriz, creado en el INEFG de la Universidad de A Coruña está introduciéndose en este ámbito olvidado de la conducta creativa humana.

La CM no sólo incide en una mejora de la Creatividad sino que incide en la mejora de la motricidad en sí misma. Por ello se denomina CM. Esto puede quedar reflejado en el esquema siguiente:

Creatividad y Motricidad
+ pensamiento + acción + pensamiento = ámbito educativo (ej. creación de juegos motores)
+ acción + pensamiento + acción = ámbito rendimiento (ej. práctica imaginada)

Tabla I. Creatividad y Motricidad.

El estado de la cuestión

Los estudiosos de la creatividad general del individuo (Marín, Torrance, Torre, por citar solamente a los más conocidos en nuestro país) no suelen hacer referencia explícita a la creatividad motriz del ser humano. Cuando leemos sus textos, y en la exposición de ejemplos, nunca encontramos referencias al ámbito de la motricidad. Cuando se habla de los indicadores de la creatividad, se olvidan totalmente de ejemplificar situaciones de creatividad motriz. La investigación sobre la creatividad motriz del ser humano es un camino sin explorar y por construir. No sabemos en qué consiste, no sabemos cuáles pueden ser sus indicadores, no sabemos quién es un individuo creativo motrizmente, no sabemos cómo evaluarlo; es decir no sabemos prácticamente nada de la creatividad motriz. Todo un campo de trabajo tenemos por delante para los que estemos preocupados en esta gran actividad humana, como es nada más y nada menos que nuestra conducta creativa-motriz.

Si repasamos la bibliografía en castellano que Torre recoge en una de sus últimas obras (Torre, 1993: 341-369), nos encontramos con las siguientes obras referenciadas:

TIPO DE DOCUMENTO	CREATIVIDAD	CREATIVIDAD LÚDICO-MOTRIZ
libros	268	2
artículos	240	3
capítulos libros	70	0
capítulos readings	191	1
total	769	6

FUENTE: TORRE, 1993 (elaboración propia)

Tabla II. Número de documentos en castellano sobre creatividad.

Si esta es la situación en lengua castellana, no es mejor cuando indagamos en las bases de datos más internacionales. Así analizando la CD-ROM en sus variantes: psicología (PSYCLIT), educación (ERIC), sociología (ISOC), deporte (SPORT DISCUS) solamente encontramos un número más o menos significativo de trabajos en esta última base de datos.

En este vaciado bibliográfico no hemos considerado el descriptor «psicomotricidad», pues es un término que en la práctica (no debiera ser así) se refiere exclusivamente al desarrollo de la motricidad infantil y, no al desarrollo de la motricidad general del individuo a través de todas sus etapas de vida (como es la realidad en el desarrollo humano).

Las referencias a las distintas posibilidades de entablar el estudio de la motricidad humana (el juego, el deporte, la educación física), no son muy numerosas. Si nos introducimos en el análisis de la temática de esos textos nos encontramos con:

- Después de haber realizado una categorización por temas, estos se nos han agrupado en 21 categorías. En la base de datos específica del ámbito motriz –*Sport Discus*– el porcentaje mayor de publicaciones se refiere a las categorías “juego” (13,1%), “danza-expresión” (12,4%) y “educación física escolar” (12%), lo cual nos confirma lo que pensábamos: el juego y la educación física escolar se refiere a niños y jóvenes, únicas personas que parece pueden desarrollar su creatividad motriz. La categoría danza-expresión confirma que la creatividad motriz ha sido trabajada únicamente en los fenómenos expresivo-artísticos del movimiento.

- Las bases de datos de Educación (*Eric*) y Psicología (*Psyclit*) nos ofrece muy poca información. En estas bases de datos la indagación se agrupa de manera casi exclusiva en el descriptor “play” (juego), mientras que hay una ausencia de artículos o libros que traten el tema de la creatividad relacionada con el ámbito motor en sus distintos aspectos.

Cualquier faceta humana avanza a expensas de la investigación, por lo tanto vamos a hacer un análisis de lo que sucede en este ámbito. Lo haremos observando dos vías. Por un lado las Tesis Doctorales leídas en España y en el extranjero y por otra banda, analizando las becas de investigación del programa I+D del MEC.

a) En la base de datos TESEO en la que se recogen todas las tesis leídas en España, no aparece ninguna referencia al tema que nos preocupa. Es decir, hasta el momento no ha sido leída en nuestro país ninguna investigación doctoral que tenga relación con la CM.

b) De igual manera al revisar las becas de investigación del MEC tampoco hemos encontrado ninguna que de una u otra manera se refiera a este aspecto de la conducta humana. Es más, no aparece ninguna investigación donde el ámbito de la motricidad humana sea su temática.

c) Algo diferente sucede cuando analizamos la base de datos SPORT DISCUS en el apartado de Tesis Doctorales. Aquí nos hemos encontrado con 39 trabajos leídos entre los años 1959 y 1991. Haciendo una introspección en estos datos nos hemos encontrado con que la mayoría de estas tesis (32) han sido desarrolladas en el “International Institute for Sport and Human Performance” de la Universidad de Oregón. Las otras siete, han sido leídas en las Universidades de Otawa, Wisconsin, Pennsylvania, Massachusetts, Alberta,

Quebec y Arkansas, a razón de una por cada departamento. ¿Cuáles han sido los temas que los investigadores de la motricidad creativa han escogido para su desarrollo? Como no podía ser de otra manera, la mayoría de estos trabajos se centran en el tema de la danza (13), seguido por aspectos relacionados con el mundo infantil (12: 8 de aspectos generales, 2 referidos al juego y 2 en relación a la danza). Existen 6 tesis que tratan aspectos más o menos conceptuales de la motricidad creativa, 6 referentes a la formación de profesores, otras 3 tratan de temas de psicología y motricidad creativa y, por último 4 tesis que retoman asuntos del mundo del entrenamiento, de la motricidad de niños discapacitados, de los espacios y del mundo del arte.

Líneas de investigación

Entre todos, caminaremos por las diversas sendas que la creatividad motriz nos ofrece para, poco a poco ir estableciendo y progresando en el estudio de este ámbito de la conducta humana totalmente olvidada por los investigadores de las Ciencias Humanas.

Así, deberemos, entre otros adentrarnos en los aspectos siguientes de la creatividad motriz:

- Entendimiento fenomenológico de la Creatividad Motriz. ¿Qué es la CM?
- ¿Qué indicadores de la creatividad general son aplicables a la creatividad motriz?
 - ¿Cómo se pueden redefinir?
 - ¿Qué otros indicadores son específicos de la CM?
 - Ejemplos de cada indicador sobre las diferentes situaciones motrices.
- ¿Qué métodos generales de desarrollo de la creatividad son transferibles a la mejora de la CM?
- ¿Cuáles son las notas que caracterizan a un individuo creativo motrizmente?
- ¿Cuál es el proceso de adquisición y mejora de la CM?
- ¿Qué teorías creativas son aplicables a la CM? ¿Cómo las redefinimos?
- ¿Cuáles son las condiciones en las cuales se expansiona la CM?
- ¿Cómo se comporta nuestro cerebro cuándo utilizamos procesos creativos y de simple repetición en el aprendizaje de situaciones motrices?
- Batería de test de creatividad motriz.
- Correlación entre la creatividad general y la CM.

- Correlacionar la CM con el uso del tiempo libre.
- Procedimientos para una didáctica de la CM.
- ¿Cuáles son los condicionantes del procesos creativo motriz?
- Situaciones y recursos estimuladores del proceso CM.
- Técnicas y actividades para estimular el proceso CM.
- Bloqueos al proceso creativo-motriz.
- Nuevos espacios y materiales que potencien la CM.
- Métodos creativos aplicados al alto rendimiento (imaginación mental, relax imaginativo, recreación de situaciones...).
- ...

Estos son algunas de las cuestiones que tenemos que enfrentar los investigadores de la creatividad corpórea y motriz.

Nuestro equipo de investigación está en estos momentos llevando a cabo un primer proyecto centrado en los objetivos recogidos en la tabla III y utilizando el modelo de “integración metodológica” (Camerino, 1994) donde se recoge información a través de ocho instrumentos diferentes.

Objetivos de nuestra investigación
1. Averiguar lo que la población conoce sobre la creatividad motriz (conceptualización)
2. Hacer un inventario de conductas motrices creativas.
3. Analizar lo que distintas poblaciones (niños, jóvenes estudiantes de educación física, jóvenes y adultos en programas de educación física escolar o recreativa, jóvenes y adultos en programas de creatividad) piensan y sienten después de la vivenciación de sesiones de motricidad bajo <i>estrategias didácticas creativas</i> .
4. Analizar lo que las mismas poblaciones anteriormente señaladas (niños, jóvenes estudiantes de educación física, jóvenes y adultos en programas de educación física escolar o recreativa, jóvenes y adultos en programas de creatividad) piensan y sienten después de la vivenciación de sesiones de motricidad bajo <i>estrategias didácticas no creativas</i> .
5. Analizar lo que piensan y sienten jóvenes estudiantes de Pedagogía y Educación Social, después de la vivenciación de sesiones de creatividad no motriz.
6. Comparar los resultados entre los puntos 2 - 3; 3 - 4 y 3 - 5.

Tabla III. Objetivos de nuestra investigación.

Orientaciones didácticas

La creatividad permite vivir la corporeidad, utilizando en la búsqueda innovadora de una idea motriz valiosa, todo el potencial humano. Éste se pone en funcionamiento cuando el proceso creativo demanda la utilización de indicadores tales como: fluidez, flexibilidad, elaboración, comunicación, síntesis, sensibilidad ante los problemas, redefinición...

Exponemos unas breves *orientaciones didácticas* que nos den algunas indicaciones de cómo incorporar la creatividad en las sesiones de motricidad:

1. Alternar en una misma sesión tareas de índole creativa con otras de distinta naturaleza e ir progresivamente buscando su conexión.

2. Utilizar propuestas de trabajo en grupo e individual. Hay que estimular la creatividad personal y grupal puesto que se ponen en funcionamiento procesos mentales diferentes en uno y otro caso. El grupo puede ser un estímulo al proceso creativo, pero en otras ocasiones se convierte en un inhibidor de conductas individuales (De Bono, 1994).

3. Alternar tareas que incidan en los diferentes indicadores (fluidez, flexibilidad, etc.)

4. Introducir poco a poco las estrategias creativas para habituar a la gente a este tipo de trabajo, que modifica su rol habitual.

5. El educador es un observador continuo, debe saber actuar en función de la situación-demandas del grupo. Evitar un exceso de protagonismo-direccional para favorecer la libertad y autonomía del alumno. Esto no tiene nada que ver con el “dejar hacer”. A ser creativo se aprende y existe toda una metodología de trabajo encaminada a ese fin.

6. Incidir en las retroalimentaciones positivas durante los procesos (animar la búsqueda) y no en los productos. El alumno debe valorar-disfrutar de toda su actividad y no sólo de su resultado final (elaboración).

7. Utilizar medios y recursos no habituales para evitar conductas estereotipadas (material, propuestas de juegos, deportes, músicas...).

8. El soporte musical en algunas sesiones de creatividad motriz, puede ser tanto facilitadora de la desinhibición y de la liberación corporal, como de su encasquetamiento en determinadas direcciones. Se usará por tanto en su justa medida, y para trabajar aspectos concretos de la motricidad.

9. Incorporar en las sesiones periodos-actividades que favorezcan la reflexión-procesamiento-análisis de lo vivido. Pueden ser actividades de

elaboración global a partir de lo vivido en la sesión utilizando distintos canales expresivos (oral, escrito, plástico, musical, motriz), redacciones motrices, relax imaginativo, etc.

Posibles aplicaciones didácticas

Mientras redactamos esta comunicación nos llama la atención la introducción a un programa de televisión (“Todos somos humanos”, Antena 3, 22 abril 1996) sobre vídeos. Los “squechs” que aparecían hacían alusión a aspectos “no usuales” de la motricidad (resbalones, tropezones, caídas, desequilibrios, etc.) y estas situaciones no usuales provocaban risa y humor en los televidentes. La risa y el humor son uno de los indicadores superiores de una persona creativa. ¿Cómo es posible, entonces que los profesionales de la educación física y el deporte no hayan explotado esta faceta de la motricidad? ¿Por qué nos hemos limitado, encarcelado en desarrollar casi con exclusividad situaciones motrices estereotipadas?

¿Para qué nos puede servir la CM? Veamos algunos ejemplos:

- Uso de la motricidad inusual como provocación (técnica creativa) de risa y humor.
- Iniciación deportiva: soluciones creativas a problemas técnicos y tácticos (ver para ello otras tres comunicaciones que se presentan en este congreso).
- Mejora del rendimiento deportivo.
- Métodos de enseñanza divergentes.
- Búsqueda de nuevas situaciones motrices.
- Innovación y creación de nuevos materiales y espacios para el desarrollo de la motricidad.
- Creatividad como vía de manifestación catárquica, de placer de movimiento.
- La CM como punto de arranque a otras formas de expresión y comunicación. Trabajo de la interdisciplinariedad a partir de situaciones lúdico-motrices (Castañer y Trigo, 1995).

Bibliografía

- CAMERINO, O. (1995): *Integració metodològica en la investigació de l'educació física*. INEFC. Lleida.
- CASTAÑER, M. y TRIGO, E. (1995): *La interdisciplinariedad en la ESO*. Inde. Barcelona.
- DE BONO, E. (1994): *El pensamiento paralelo*. Paidós. Barcelona.
- LAUDAU, E. (1987): *El vivir creativo*. Herder. Barcelona.
- R. DELGADO, J.M. (1994): *Mi cerebro y yo*. Temas de hoy. Madrid.
- SEIRUL-LO, F. (1991): "El papel de la E.F. de Base en el desarrollo psicológico y social del niño", *Revista de Educación Física*. nº38. 32-34.
- TORRE, S. (1993): *Creatividad plural*. PPU. Barcelona.
- TRIGO, E. (1989): *Juegos motores y creatividad*. Paidotribo. Barcelona.
- TRIGO, E. (1996): *La creatividad lúdico-motriz*. MICAT. Universidad Santiago.