

# EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ COMO NECESIDAD EDUCATIVA

---

**Cenizo Benjumea, J. M. y Fernández Truan, J. C.**



## **SUMARIO:**

El desarrollo de la Creatividad motriz en los alumnos debe ser necesariamente un elemento presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio de los distintos ámbitos de estudio (participantes creativos, proceso creativo, ambientes creativos, y productos creativos) son factores determinantes en la eficacia del desarrollo de creatividad motriz en Educación Física.

## **SUMMARY:**

The development of driving Creativity in pupils must necessarily be an ever present element in the teaching-learning process. The study of the different circles (creative participants, creative process, creative atmospheres and creative products) are deciding factors in the efficiency of the development of driving creativity in Physical Education.

Vivimos la era de las reformas escolares, la obligación de la educación es preparar, de un modo eficaz, a los alumnos para dar respuesta a los cambios que se producen en una sociedad variable. La pedagogía de la creatividad, el diagnóstico y el cultivo de la misma, es un objeto capital de toda formación. El cambio constante y acelerado que experimenta la sociedad, demanda preparar al alumnado para que se conviertan en personas que resuelvan situaciones imprevistas con la mayor creatividad. Por lo que su preparación deberá incluir como aspecto novedoso y relevante, elementos para un adecuado desarrollo de la creatividad.

En una civilización en progreso no basta con extrapolar las tendencias del presente para crear el futuro, sino que hay que inventarlo. La creatividad debe ser una exigencia cotidiana para lograrlo. El hombre se realiza en su creación. Sus facultades creadoras son, al mismo tiempo, las más susceptibles de ser desarrolladas y las más vulnerables al retroceso e involución. Además, la educación lo mismo que la cultiva a veces también la ahoga. Es por esto, por lo que hay que esforzarse en la elaboración de unos programas de intervención que fomenten el desarrollo de esta capacidad.

Aunque no queramos reconocerlo, el ideal es llevar a cabo una actividad creadora que vaya adquiriendo cada día mayor importancia, que la convierta en un objetivo fundamental de la educación presente y futura. Por el contrario, la práctica responde a un sistema educativo donde la memorización y la repetición son eje principal del “aprendizaje” de los alumnos. Hay que actuar de acuerdo a los ideales y a la necesidad educativa y para lograrlo, la educación tiene que facilitar la expresión, la comunicación de las propias ideas en un ambiente de confianza, enseñar compartiendo opiniones, creer en el propio juicio.

Un hándicap que posee la Educación Física son los malos ejemplos, que en algunos casos, los medios de comunicación y la propia sociedad orientan hacia una actividad física centrada en el

deporte y en especial el de élite. En éste, los niños ven un ejemplo de actuación que propician unos estereotipos que limitan su capacidad para crear propuestas motrices propias. Desde el ámbito educativo y, concretamente, a través de la Educación Física se debe potenciar la motricidad del YO personal e individual con sus posibilidades y limitaciones. Para ello, se debe potenciar su capacidad de creatividad motriz.

Ofrecer una definición de creatividad no es una tarea fácil puesto que, como indica Marín Ibáñez (1995: 37), *“cualquier definición corre el riesgo de estrechar la frondosa riqueza de las manifestaciones creativas”*. Hay concepciones de la creatividad que hacen alusión a *“un proceso, otras a las características de un producto, algunas a un determinado tipo de personalidad y también otras que hablan de la forma que tienen algunas personas de operar su pensamiento”* (Casillas, 1999).

El concepto de creatividad desde sus inicios ha sido objeto de estudio desde diferentes ámbitos para ofrecer una definición, siendo todas ellas complementarias y relacionables con el concepto de educación (Fernández-Sarramona, 1978: 21-22):

- *“Un proceso esencialmente dinámico entre dos personas”*. La capacidad creativa tiene una componente innata y otra desarrollable a través del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- *“Que pretende el perfeccionamiento como persona”*. El proceso de creación tiene como objetivo mejorar lo que hay y, por lo tanto, superarse como ser humano.
- *“Que busca la inserción activa y consciente del ser personal en el mundo social”*. Los productos creativos buscan un cambio, soluciones a problemas, en los distintos ámbitos de la comunidad.
- *“Significa un proceso permanente e inacabado a lo largo de toda la vida humana”*. La persona creativa indaga conti-

*nuamente en la solución novedosa y útil de los problemas que van surgiendo e incluso va buscando.*

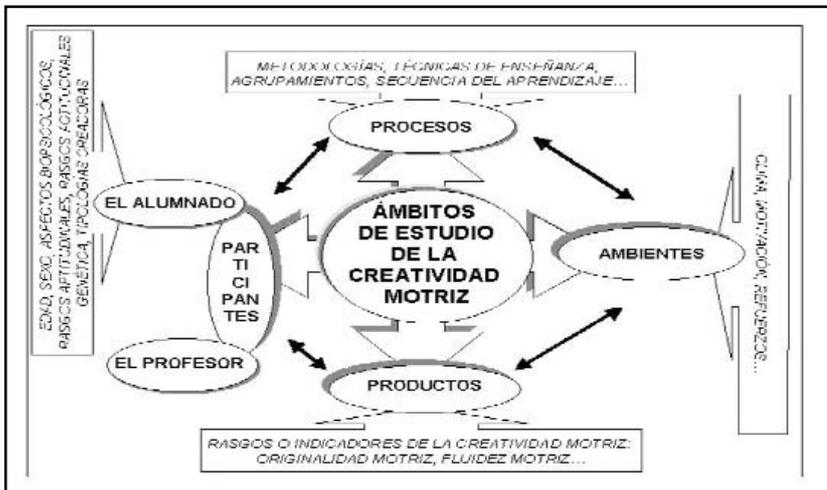
- *“Proporciona los medios y las ayudas necesarias para alcanzar las metas del hombre, partiendo de la aceptación consciente y creadora del sujeto”. Las personas, con su capacidad de innovar, van propiciando la superación del mundo.*
- *El estado resultante, aunque en constante perfeccionamiento, supone una situación duradera –no definitiva-, distinta al estado original –natural- del hombre”. Los procesos y productos creativos proporcionan un estado de bienestar para la persona y, en algunos casos, social. Este estado es circunstancial; dado que la aparición de problemas hace que el creador comience de nuevo a pensar.*

Trigo Aza (2000: 63, 1998: 624) entiende por motricidad “la vivencia de la corporeidad para expresar acciones que impliquen el desarrollo del ser humano” (1999: 72) y por corporeidad “la vivenciación del hacer, sentir, pensar y querer” (1999: 60) identificándola sólo con lo humano a diferencia de cuerpo; “todo aquel objeto, animal o cosa que ocupa un espacio y por ende se puede percibir por los sentimientos” (2000: 9). Relaciona la creatividad con la motricidad: “La Creatividad Motriz 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 Creatividad Motriz” (1998: 624).

Basándose en estas ideas, define la Creatividad motriz como: **“La capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa”**. (Maestu y Trigo, 1995 y Trigo, 1998: 623)

Para estudiar todo el conjunto de factores que se relacionan con la creatividad motriz es necesario recurrir a las cuatro dimensiones que Money (1963 cit. Marín Ibáñez, 1995: 175) propuso para el estudio de este contenido a nivel general: Producto creativo, Proceso creativo, Ambientes creativos y Personas creativas.

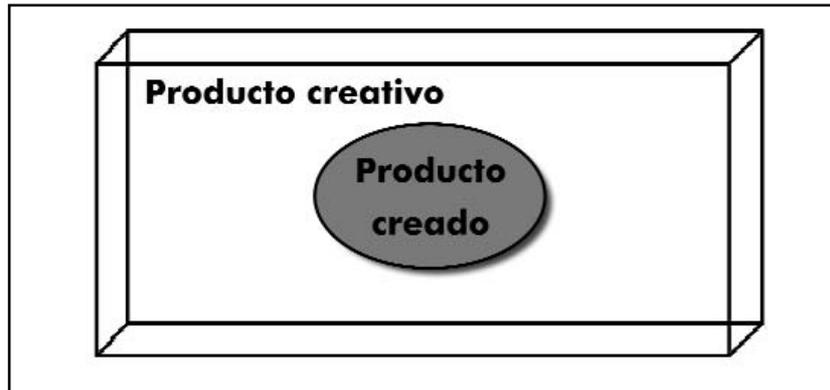
Todos los ámbitos son dependientes y están interrelacionados; se elabora un producto a partir de un proceso de creación motriz con eficacia, porque ha existido un ambiente idóneo y a su vez tanto en el alumno como en el profesor se han dado las connotaciones ideales para lograrlo.



Trigo Aza (2001: 79) diferencia entre **producto creativo** de la motricidad y producto creado de la motricidad.

- **Producto creativo de la motricidad**, que coincide con el resultado de todos los procesos creativos.

- **Producto creado de la motricidad**, que "son el resultado de algunos de los procesos y productos creativos... no todo proceso o producto creativo no lleva ni tiene que llevar a un producto creador... aquel hecho que tiene posibilidad de permanecer en la cultura social porque ha dado origen a una nueva situación lúdica en la motricidad."



En ambos casos, el grado de creatividad del material elaborado viene definido en función de los rasgos que la caracteriza. En el cuadro que se expone a continuación se desarrolla un estudio evolutivo en el que partiendo de los rasgos de la creatividad a nivel general propuestos por Löwenfeld (1961 cit. Marín Ibáñez 1996: 40), pasando por un interesante análisis de aplicación de algunos de ellos a actuaciones con la motricidad de Rey y Trigo (1995) y Trigo Aza (1999: 36-40, 2000: 66-71), llegamos a determinar un conjunto de indicadores de la creatividad motriz.

INDICADORES DE LA CREATIVIDAD (LÖWENFELD, 1961 CIT. MARÍN IBÁÑEZ 1996:40)	APLICACIÓN DE ALGUNOS INDICADORES DE LA CREATIVIDAD A ACTUACIONES CON LA MOTRICIDAD (REY Y TRIGO 1995; TRIGO AZA, 1999: 36-40, 2000: 66-71)	INDICADORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ
Originalidad	Soluciones corporales inusuales, innovadoras.	<b>Originalidad motriz</b> Respuestas motrices infrecuentes-ingeniosas.
Fluidez o productividad	Diversidad de respuestas motrices.	<b>Fluidez o productividad motriz</b> Cantidad de respuestas motrices distintas.
Flexibilidad mental	Elegir una misma tarea desde distintas perspectivas. Realizar diversas y variadas actividades.	<b>Flexibilidad mental motriz</b> Acciones motrices que coinciden con distintos tipos de categorías de respuestas.
Elaboración	Completar una idea, trabajarla. Realizar distintos productos con la motricidad a partir de distintas experiencias creativas.	<b>Elaboración motriz</b> Calidad de las respuestas motrices.
Sensibilidad ante los problemas	Ver más allá. Cuestionamiento ante lo hecho y por hacer.	<b>Sensibilidad motriz</b> ante los problemas Curiosidad motriz por innovar, mejorar, descubrir fallos...
Redefinir	Utilizaciones inusuales. Experimentar nuevas aplicaciones corporales.	<b>Redefinición motriz</b> Elaboración de respuestas motrices haciendo un uso distinto para lo que en un principio se creó un recurso material.

Inventar hipótesis		<b>Inventar hipótesis motrices</b> Formulación de una o más posibilidades que justifiquen la solución de un problema motriz.
Mejorar el producto		<b>Mejorar el producto motriz</b> Respuestas motrices que superen en originalidad motriz, elaboración motriz... a las propuestas creadas en un principio.
Establecer relaciones remotas		<b>Establecer relaciones motrices remotas</b> Capacidad que aúna la flexibilidad mental motriz, la sensibilidad motriz y la síntesis motriz.
Sintetizar	Crear una situación motricia nueva partiendo de lo existente.	<b>Síntesis motriz</b> Fusión de acciones motrices variadas articulando una unidad para ofrecer respuestas motrices diversas.
Abstraerse		<b>Abstracción motriz</b> Capacidad que le permite excluir lo secundario para descubrir lo importante y poder ofrecer la/s solución/es motrices más adecuadas.
Analizar	Búsqueda de nuevas relaciones y sentidos entre los elementos de un todo.	<b>Análisis motriz</b> Descomponer las propuestas motrices en todas sus partes para estudiarla y poder ofrecer una respuesta.

Organizarse		<b>Organización motriz</b> Dentro de la síntesis motriz, fusionar coherentemente y de forma coordinada acciones motrices variadas articulando una unidad para ofrecer respuestas motrices diversas.
	Nivel de inventiva. Productos creativos novedosos y valiosos en el ámbito personal y social. Es el final del proceso creativo al cual no tienen por qué llegar todos los sujetos. NOTA: Indicador propuesto por Marín Ibáñez en el ámbito de la creatividad general.	

El **proceso creativo** ha sido estudiado por varios autores, como De la Torre (1993: 92-100), Casillas (1999), etc. La mayoría coinciden, siguiendo lo escrito por el primero de los citados, en identificar en el proceso cuatro fases:

1<sup>a</sup>. Preparación: Etapa de información y documentación que conduce al planteamiento del problema. La posesión de estos datos previos es la base para construir algo distinto. El autor señala la "atención" como elemento prioritario para pensar sobre lo que se quiere intervenir.

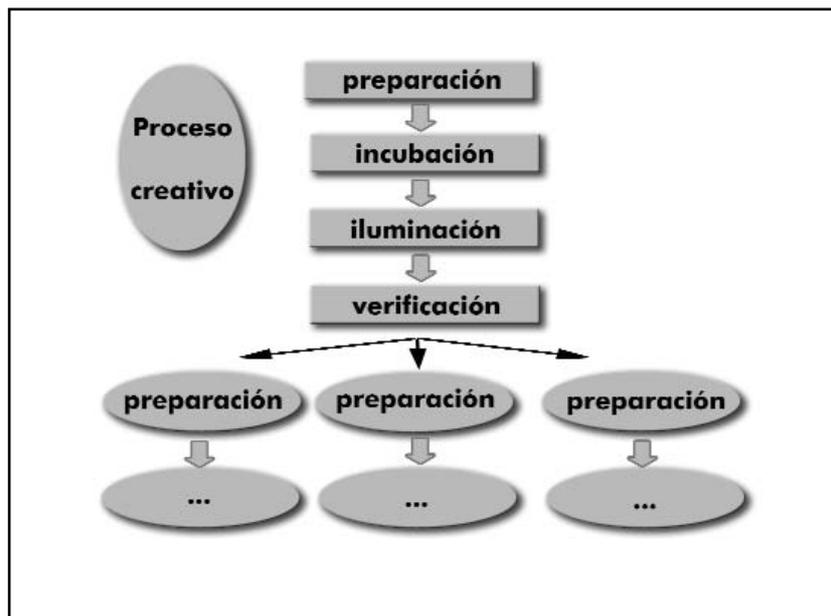
2<sup>a</sup>. Incubación: Toda la información recibida aparece en estado de descanso aparente. Simula ser una fase donde no existe actividad pero se trata del momento donde se visualiza la solución desde puntos de vistas distintos. "Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas

desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo". Algunos autores la denominan la etapa "de la combustión de las ideas" porque se aumentan las alternativas de solución que se tienen. "Las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas".

3ª. Iluminación (o "concepción"): De la Torre la denomina "diversificación", puesto que se trata del momento donde surge la idea creativa, nueva, inédita gracias a una disposición divergente. Todos los datos de que se disponía aparecen estructurados funcionalmente dando la solución al problema planteado.

4ª. Verificación: La investigación y revisión de los resultados obtenidos requieren una nueva elaboración sistemática. "...proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental."

Todo proceso creativo le proporciona a la persona un conjunto de experiencias que le suponen una ventaja a la hora de encausar otros nuevos.



Durante el transcurso de este proceso, algunos de los factores que influyen y que analizaremos más detalladamente a continuación son: las experiencias previas que tenga el alumno, los agrupamientos que utiliza el docente y la metodología que se emplee.

## **A) METODOLOGÍA**

Dentro de este último aspecto, los métodos de enseñanza específicos de la Educación Física, Delgado Noguera (1991) diferencia dos clases de métodos: la “Instrucción directa” y “la enseñanza mediante búsqueda”. Sánchez Bañuelos (1984: 234-265) también realiza esta división pero las denomina técnicas, agrupándolas en:

a) Instrucción Directa. En ella el profesor le proporciona al alumno una información directa sobre la solución del problema, concretándole como debe realizar su ejecución.

b) Mediante búsqueda. En este caso, el docente proporciona un problema al alumno, y éste de forma activa, busca la solución/es más adecuada. Las fases de este proceso coinciden con las de la creatividad motriz (Preparación, Incubación, Iluminación, Evaluación).

El segundo método expuesto favorece el proceso, el ambiente y el producto de creación motriz beneficiando al alumno en el logro de:

- Una relación entre la actividad física y la actividad cognitiva.
- Una autonomía y una capacidad de decisión significativa.
- Una educación integral.
- Una interrelación con otras materias curriculares.
- Una motivación.

Delgado Noguera (1991: 186) , clasifica los estilos de enseñanza de la Educación Física en:

- Estilos de enseñanza tradicionales
- Estilos de enseñanza que fomentan la individualización
- Que posibilitan la participación del alumno en la enseñanza.
- Estilos de enseñanza que propician la socialización.
- Estilos de enseñanza que implican cognoscitivamente de forma más directa al alumno en su aprendizaje.
- Estilos de enseñanza que favorecen la creatividad.

Dentro de estos últimos “Estilos de enseñanza que favorecen la creatividad”, Delgado Noguera (1991: 190) analiza la Sinéctica (William J. Gordon, 1961) como estilo de enseñanza que desarrolla la creatividad.

## **B) ORGANIZACIÓN**

Las características de las situaciones educativas demandan una u otra forma de organización. Trigo Aza (1999: 48) citando a De Bono (1994), afirma que “*el grupo será beneficioso según el tipo de trabajo a realizar, ya que éste puede ser un estímulo al proceso creativo, pero en otras ocasiones se convierte en un inhibidor de conductas individuales*”. También en este sentido, a la idea de Kaufmann, A; Fustier, M.; Drevet, A. (1973: 35 cit. De la Torre, 1987: 73) donde exponen que el potencial creativo de un grupo es mayor que el de un individuo debido “*al repertorio de conocimientos y de ideas*”, se deberían hacer las siguientes consideraciones a tener en cuenta:

- a) atendiendo al tamaño del grupo,
- b) al grado de creatividad de los miembros del grupo,
- c) a la motivación del grupo,

- d) a la relaciones entre los miembros,
- e) a los objetivos que se pretende.

A pesar de las dificultades para trabajar en grupo, debido a sus innumerables ventajas, es necesario este tipo de agrupamientos. A las dos ventajas que enumera Trigo Aza (1999: 48), podemos añadir una tercera que incita al desarrollo del proceso de creación motriz:

1. *“El grupo como banco de información”*. Su importancia no está tanto en la cantidad (fluidez motriz) como en la calidad (elaboración y originalidad motriz) de sus respuestas motrices.
2. *“El grupo como fuente de energía, como potenciador de la creatividad”*. Para ello, es importante que cada uno de sus miembros sea consciente de lo que es trabajar de forma cooperativa, donde tus aportaciones sirven como cimiento a la propuesta ofrecida por un compañero.
3. El grupo como relación social donde fluyen situaciones, emociones compartidas, comunicación, cohesión... que favorecen el desarrollo personal.

Además, el grupo necesita de unas condiciones que fortalezcan su estructura, a fin de que se produzca un desarrollo eficaz de la creatividad motriz de sus componentes. Unas condiciones que pueden ser internas y externas y que podemos resumir en:

- a) Los condicionantes internos que hacen que un grupo sea creativo son (Heinelt, G. 1979: 85 cit. De la Torre 1987: 73):
  - Motivación social, donde sus miembros ofrecen una disponibilidad y ceden a sus exigencias personales.
  - Comunicación y todos los factores de los que depende: comprensión, receptividad, conocimiento del otro...
  - Aceptación; la comunicación debe llevar consigo un respeto sincero de la opinión del otro.

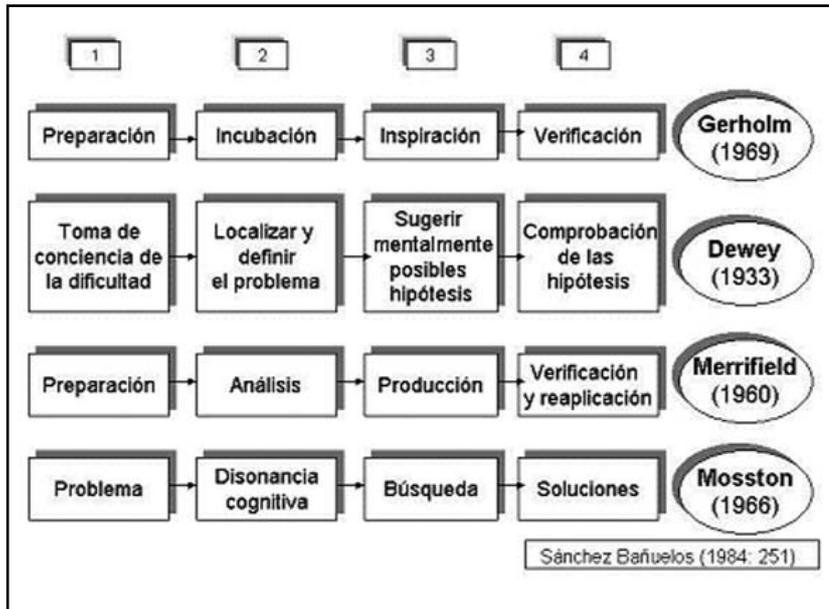
- Compromiso activo de todos sus miembros de unos objetivos comunes conocidos y coherentes.
- Integración grupal, donde cada uno de sus miembros conoce y cumple su rol atendiendo a sus posibilidades de acuerdo con unos objetivos grupales.
- Clima de confianza entre sus miembros que propicie la exposición de ideas de cada uno de sus componentes.

b) Los condicionantes externos de los que depende un grupo creativo son (De la Torre 1987: 75):

- Número de componentes.
- Edades de sus componentes.
- Características personales y culturales.
- Equipamiento y acondicionamiento del lugar de actuación.
- Distractores o estimuladores.
- Normas grupales.
- ....

Con ayuda de las características que definen a un grupo creativo descritas por Sikora (1979: 72-180), De la Torre (1987: 75), Trigo Aza (1999: 49) vamos a realizar un análisis de estas características:

1. Objetivos grupales e individuales concretos de descubrimiento que estimulan la búsqueda de una solución.
2. Grupos reducidos y heterogéneos. Los grupos no deben estar compuestos ni por pocos componentes, porque se reduce el número de propuestas, ni por muchos, puesto que se comienzan a hacer subgrupos dificultando las relaciones sociales. Cinco, considera el autor un número adecuado a nivel escolar porque: facilita la participación de todos sus miembros, evita los empates ante una votación democrática,



facilita el llegar a un acuerdo, facilita la distribución en el espacio (en una clase de 25 alumnos saldrían 5 grupos).

3. Estabilidad de los miembros. Este factor beneficia el conocimiento y los enlaces afectivos de sus miembros favoreciendo el adecuado nivel de comunicación para que se produzca el proceso de creación.
4. Sistema de rotación de funciones dentro del grupo y aceptación de las mismas.
5. Flexibilidad, en cuanto tiene la capacidad para modificar la estrategia, observar el problema desde otro punto de vista, integrar e interaccionar con otras ideas sin modificar el objetivo.
6. Confianza individual y grupal. Es mayor el grado de confianza que puede tener el grupo creador que un individuo creador. En el grupo, la persona *“pierde el miedo al ridículo y uno se*

*siente libre de expresar lo que piensa o siente” (De la Torre 1987: 77). La autonomía del grupo favorece su autoestima.*

7. La heterogeneidad en sus componentes hace que se fortalezcan los productos creativos del grupo.
8. Necesidad de unas normas “impuestas” y propias elegidas democráticamente favorecen el buen discurrir del proceso de creación motriz.
9. Espíritu de grupo donde sus componentes se sienten identificados con él.

### **C) EXPERIENCIAS PREVIAS**

Las experiencias motrices realizadas previamente por el alumnado ejercen una importante influencia en las respuestas motrices que realiza posteriormente. Éstas, intervienen en el desarrollo de la creatividad motriz desde:

- a) La interrelación de contenidos. Las prácticas en un determinado contenido curricular proporcionan conocimientos y procedimientos que posibilitan la extrapolación, de una u otra forma, al resto de ellos. Los niños crean juegos reglados a partir de la práctica de tareas motrices simples como puede ser botar una pelota.
- b) La interdisciplinariedad. Por ejemplo, si un alumno ha realizado un grupo de tareas motrices en Educación Física donde ha tenido que lanzar y en Educación Artística ha manipulado papeles, posiblemente cuando se le ofrezca crear cualquier respuesta motriz con este material didáctico, fabricará una pelota y la lanzará de diferentes formas.

## D) ESTÍMULOS

Dentro del proceso de creación motriz, los estímulos “*son aquellas situaciones que pueden resultar motivantes a la producción de creatividad*” (De la Torre, 1987: 35). Ayudándonos del grupo de estímulos de la creatividad a nivel general que propone este mismo autor (Ibid, 35-50) se puede destacar:

a) Cualquier contenido puede ser presentado y llevado a cabo siguiendo las *características del juego*:

- *Placentero*. El juego debe poseer un componente de diversión, lúdico.
- *Socializador*. En el juego se deben encontrar hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.
- *Susceptible de desarrollar la creatividad*. Debe crear un ambiente que potencie la creatividad motriz reclamando imaginación, reflexión e iniciativa para solucionar los problemas motores que se plantean en las situaciones de juego.
- *Reglado*. Para un mejor desarrollo de este tipo de tareas, es imprescindible que se lleven a cabo de acuerdo con unas determinadas normas.
- *Motor de aprendizaje significativo*. Con la práctica del juego, el niño adquiere unos contenidos que le son válidos.
- *Riqueza motriz*. Debe ofrecer una gama importante de posibilidades que faciliten el desarrollo psicomotor del niño.

b) Un clima creativo en clase exige que los alumnos superen los temores a *expresar libremente lo que piensa*. Este ambiente exige el esfuerzo del respeto de todos los participantes. El clima que se crea y los entornos físicos pueden favorecer que se pro-

duzca un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz. El clima. Se trata de los estímulos y bloqueos que favorecen o retraen respectivamente la creatividad motriz en el proceso educativo.

c) Los *planteamientos divergentes* se caracterizan porque (De la Torre, 1987: 40):

- No precisan recurrir necesariamente a la memoria aunque sí a los conocimientos del tema;
- Despiertan en el alumno curiosidad por la respuesta;
- Desencadenan una gran variedad de respuestas;
- Carece de respuestas predeterminadas o dadas previamente;
- No hay temor a equivocarse.

d) Las *actividades perfectivas*, es decir, aquellas en las que se exige a los sujetos una mejora son más estimulantes que las tareas motrices cerradas o exentas de una opinión personal, como pueden ser las informativas. “*Un juguete que permite combinaciones, modificaciones, tiene un poder mayor para estimular la inventiva que esos otros compactos, acabados, que sólo sirven para mover de un sitio a otro*” (De la Torre, 1987: 40).

Famose (1992 cit. Blández, 1992: 37) diferencia tres tipos de tareas motriz atendiendo a las instrucciones que el docente ofrece:

- “*Las tareas definidas se caracterizan por el alto grado de especificaciones del docente sobre la tarea, dando lugar a un aprendizaje instructivo donde se determina totalmente el movimiento, convirtiendo a las personas en máquinas repetitivas de un patrón motriz estereotipado que anula el desarrollo de la creatividad*” (Blández, 1992: 37).
- “*Las tareas semi-definidas corresponden a las llamadas*

Tareas	Elementos tipos	Objetivo	Operaciones	Arreglo material	Feedback
<b>NO DEFINIDAS</b>	Tipo I	No especificado	No especificado	No especificado	Autoevaluación
	Tipo II	No especificado	No especificado	Especificado	Autoevaluación
	Tipo III	No especificado	Semiespecificado	Especificado	Autoevaluación
<b>SEMI-DEFINIDAS</b>	Tipo I	Especificado	No especificado	No especificado	Autoevaluación
	Tipo II	Especificado	No especificado	Especificado	Autoevaluación
<b>DEFINIDAS</b>	Tipo I	No especificado	Especificado	No especificado	Evaluación externa
	Tipo II	Especificado	Especificado	Especificado	Evaluación externa

*situaciones problema, donde el individuo se transforma en investigador de un problema motriz que se le propone” (Ibid, 40).*

- *“Las tareas no definidas, en las que el grado de intervención del docente es mínimo. Se caracterizan por la ausencia de objetivos concretos, el máximo grado de indeterminación del movimiento y por el fuerte componente de ambiente creativo en que se desarrolla” (Ibid, 40).*

e) *La utilización de técnicas creativas debe ser constante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

f) *Variedad de recursos. “Cuanta mayor variedad de recursos acerquemos a la experimentación y vivencia el alumno, mayores posibilidades tendremos de que se integren nuevas experiencias” (De la Torre, 1987: 42). Además*

g) Los *juicios críticos* del profesor y, en algunas situaciones, de los propios compañeros frenan determinadas comunicaciones.

h) La *alabanza* o el reconocimiento de la originalidad y calidad del producto por parte del profesor e incluso de los mismos compañeros mejora y favorece con creces su actitud creativa ayudando la consecución de otros objetivos.

## E) BLOQUEOS

Dentro del clima en el proceso didáctico, los bloqueos son aquellas circunstancias que “*obstaculizan la resolución de un problema impidiendo ver todas sus dimensiones*” (De la Torre, 1987: 44). Este mismo autor expone algunos casos que perfectamente son extrapolables al campo de la creatividad motriz:

- *Dificultad de aislar el problema.* Ocurre cuando el alumno se preocupa de un aspecto parcial del problema motriz propuesto impidiendo analizar el conjunto y poder actuar de forma creativa. Esto ocurre fácilmente en momentos de cansancio o de fatiga.
- *Bloqueo por limitación al problema.* Se da cuando delimita tanto el planteamiento que, a veces, llega a ignorar el efecto de las variables sobre otras de tipo general. Es decir, se olvida de la posibilidad de integrar los ámbitos de estudio dentro de otros contextos o marcos más generales. Es por esto, por lo que es necesario que se replanteen las situaciones motrices desde otros puntos de vista para ver otras vías de solución.
- *Dificultad de percibir relaciones remotas.* Esta imposibilidad viene dada por una incapacidad de relacionar los ámbitos del problema motriz propuesto.

- *Dar por bueno lo obvio.* Nos quedamos con lo de siempre, lo simple, por que la complejidad de otras respuestas motrices hay que trabajar y defender.
- *Rigidez perceptiva.* Aparece cuando se obsesiona en una línea de pensamiento llegando a producir un gran número de respuestas motrices pero, todas, de la misma categoría. Esta forma de proceder limita la posibilidad de plantear posibles soluciones distintas.
- *Inseguridad psicológica.* Los alumnos que desconfían de sí mismos, de su potencial, se aferran en lo que conocen y destierran cualquier posibilidad compleja que le lleve a una situación motriz de desafío del riesgo.
- *Temor a equivocarse o al ridículo.* Las personas con una autoestima baja desconfían de sus posibilidades y recelan a errar y al que dirán los demás.
- *Aferrarse a las primeras ideas recibidas.* Es una perspectiva incongruente, desde el punto de vista de la creatividad motriz, el atender sólo al pensamiento inicial obviando cualquier posibilidad de abrir otras vías de análisis. Otra posibilidad, enlazada con la idea anterior, es la de tomar como referencia la idea inicial para criticar el resto que vayan apareciendo.
- *Deseo de triunfar rápidamente.* Lo mismo que es importante tener el afán de conseguir el objetivo como estímulo también es necesario ser cautos en el proceso creativo y no aferrarse al triunfo rápido. “Sin pausa pero sin prisas” puede ser un buen lema para crear.
- *Alteraciones emocionales y desconfianza en los inferiores.* El temor oprime toda actividad motriz natural. La preocupación es una acción reiterativa que ahoga toda actitud espontánea y no lleva a la resolución creativa del problema.
- *Falta de paz interior que perturba la conciencia y la receptividad.*
- *Sentimiento de inferioridad.*

- *Falta de impulso y constancia para llevar hasta el final la labor comenzada.*
- *Condicionamiento de pautas de conducta.* La sociedad actual nos presiona hacia el conformismo, hacia el no-enfrentamiento de otras posibilidades de actuaciones más novedosas. El autor Ralph J. Hallman (1967: 325 cit. De la Torre, 1987: 54), expone: “*Las presiones son quizá las mayores inhibitoras de las respuestas creativas. Estas presiones pueden tomar la forma de objetivos y actividades elegidos por el maestro, rutinas y test estandarizados o de un plan de estudios inflexible*”.
- *Sobrevaloración social de la inteligencia.* Relacionado con el anterior bloqueo, la sociedad no introduce la creatividad en su jerarquía de valores y sí *sobrevalora el razonamiento lógico y la retención de conocimientos.* Torrance, citado por De la Torre (1987: 55), ha demostrado que el rendimiento académico es el mismo en niños inteligentes que en niños creativos.
- *Sobrevaloración de la competencia y cooperación.* Cuando se trabaja en grupo “*La excesiva importancia de la competencia como de la cooperación disminuyen la propia iniciativa, recursos y creatividad. La primera porque puede llevar a la persona a perder de vista su objetivo o problema que tiene entre manos para enfrentarse a otros; la segunda, porque exigen de ella el moldear sus ideas creativas adecuándolas a la organización para la que trabaja.*” (De la Torre, 1987: 56). En un equipo se pueden dar dos casos: un miembro extrovertido que involucre en el proyecto creativo al resto o, por el contrario, uno introvertido que le imposibilite el resto la posibilidad de crear.
- *Orientación hacia el éxito.* La persona creativa debe evitar priorizar la satisfacción de crear por encima del triunfo sobre los demás. Es importante el éxito entendido como la superación de sí mismo.

- *Excesiva importancia al rol de los sexos.* Atendiendo a las investigaciones que se han realizado a nivel general, el arte de crear está reñido con la diferenciación del sexo. Sería interesante sacar unas conclusiones en el ámbito de la creatividad motriz.
- *Presiones al conformismo.* La coacción es el mayor enemigo de la creación motriz. “Al exaltar la aceptación y el acatamiento en lugar de la observación crítica se inhibe la creatividad” (De la Torre (1987: 60).
- *Actitud autoritaria.* Esta forma de actuar anula la espontaneidad y debilita el pensamiento creador. “La educación por la autoridad dirige a los alumnos a aprender lo que otros ya han descubierto” (Hallman, 1975: 237).
- *Ridiculización de los intentos creativos.* Todo intento de creación motriz debe llevar paralelo un conjunto de estímulos que refuercen el proceso. Son contraproducentes acciones que ridiculicen llegando a eliminar la creación del producto.
- *Excesiva exigencia de objetividad.* Aparece cuando el profesor insiste en la búsqueda de unas repuestas o unas soluciones predeterminadas. Lo ideal es incitar a la adquisición de una actitud crítica, flexible y/o dinámica.
- *Excesiva preocupación por el éxito.* La obsesiva consecución de un producto que supere a los demás lleva consigo intereses egoístas de prestigio y de apariencia que perjudican el proceso creativo.
- *Intolerancia a la actitud lúdica.* Partiendo de la idea que la creatividad es fundamentalmente divertida, se puede afirmar que para crear es necesaria la libertad para jugar con las ideas y con los materiales.
- *Sobrevaloración de recompensas o castigos.* Algunas veces, se priorizan las motivaciones exteriores o se fomenta la creatividad a través de recompensas o amenazas perjudicando su proceso.

## F) LA MOTIVACIÓN

La palabra motivación deriva del griego “*motivus*”, que hace referencia al movimiento, de ahí que signifique provocar, suscitar. La motivación es el “*conjunto de factores que intervienen como causa de la conducta o móvil de la acción*” (Diccionario Enciclopédico Universal). La motivación es la causa del comportamiento de un alumno o la razón por la que lleva a una actividad determinada. Por lo tanto, motivar es “*disponer del ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo*” (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española).

También en el apartado anteriormente exponíamos, según Maslow, una serie de necesidades humanas. Centrándonos en el ámbito del desarrollo de la creatividad motriz, el alumno tiene la necesidad de crecer, de superarse, de movimiento, de diversión, de descubrir, de experimentar, de producir, de vencer obstáculos... Cuando los responsables de su educación permiten que se desarrollen todas ellas, se está realizando un proceso de motivación eficaz. Tal es su importancia que Gallego (1990: 175 cit. Sáenz López y otros, 1999) afirma que “*la motivación es una de las preocupaciones más graves que tienen actualmente los profesores principiantes*”.

Del Villar (1993) y Sáenz López (1998), muestran como en Educación Física la dificultad no está en que los alumnos no lleguen motivados a las sesiones, sino en “*como canalizar esta excesiva demanda en una estructura organizativa eficaz*” (Sáenz López y otros, 1999). Con esto no se quiere realizar una defensa de métodos centrados en el profesor, sino en establecer un sistema de organización y demás factores didácticos que beneficien el tiempo de actividad motriz del alumno.

Siguiendo los dos tipos de motivaciones que se presentaban en el apartado citado, *extrínseca* e *intrínseca*, vamos a exponer una serie de factores que contribuyen a la producción de la creatividad motriz (Sáenz López y otros, 1999):

**Bloqueos que se pueden producir en el proceso didáctico y que obstaculizan la resolución de un problema**

PERCEPTIVOS Y MENTALES	EMOCIONALES O PSICOLÓGICOS	SOCIOCULTURALES	ÁMBITO ESCOLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dificultad de aislar el problema motriz.</li> <li>- Bloqueo por limitación del problema motriz.</li> <li>- Dificultad de percibir relaciones remotas.</li> <li>- Dar por bueno lo obvio.</li> <li>- Rigidez perceptiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inseguridad psicológica.</li> <li>- Temor a equivocarse o al ridículo.</li> <li>- Aferrarse a las primeras ideas recibidas.</li> <li>- Deseo de triunfar rápidamente.</li> <li>- Alteraciones emocionales y desconfianza de los inferiores.</li> <li>- Falta de paz interior que perturba la conciencia y la receptividad.</li> <li>- Sentimiento de inferioridad.</li> <li>- Falta de impulso y constancia para llevar hasta el final la labor comenzada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Condicionamiento de pautas de conducta.</li> <li>- Sobrevaloración social de la inteligencia.</li> <li>- Sobrevaloración de la competencia y cooperación.</li> <li>- Orientación hacia el éxito.</li> <li>- Excesiva importancia al rol de los sexos.</li> <li>- "Quien pregunta demasiado, suele ser tenido como entrometido, y en el mejor de los casos 'pesado'" (Ibid, 58).</li> <li>- "Damos más valor a las autoridades y a las estadísticas que a las nuevas propuestas" (Ibid, 58).</li> <li>- "Al decidirnos por una dedicación impulsados por la mayor aceptación social o por su remuneración económica, dejamos de lado una importante fuente de creatividad: las aptitudes y anhelos más profundos" (Ibid, 59).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presiones al conformismo.</li> <li>- Actitud autoritaria.</li> <li>- Ridiculización de los intentos creativos.</li> <li>- Sobrevaloración de recompensas o castigos.</li> <li>- Excesiva exigencia de objetividad.</li> <li>- Excesiva preocupación por el éxito.</li> <li>- Hostilidad hacia respuestas motrices distintas a las del grupo.</li> <li>- Intolerancia con la actitud lúdica</li> </ul>

**a) Diseño de las tareas motrices:**

Para desarrollar la aptitud creativa y fomentar una actitud que favorezca la producción divergente es necesario tener en cuenta durante el proceso de selección de las actividades motrices una serie de características:

*1.- Motivaciones extrínsecas:*

- Tareas motrices que potencien los aprendizajes cognitivos, procedimentales y actitudinales.
- Tareas motrices con unos contenidos acordes a las capacidades y al contexto del alumno.
- Combinar tareas motrices cercanas al alumno con otras nuevas e innovadoras que le supongan alterar la rutina y conocer otros campos.
- Estructurar la organización de las tareas motrices de tal forma que favorezca el tiempo útil o tiempo funcional.



- Una propuesta que posibilite una competición educativa permitirá la superación de uno mismo y nunca la superación del compañero. Sáenz López y otros defienden un planteamiento de las tareas motrices “*intranscendente, es decir, que ganar o perder suponga nada extraordinario*” ... “*intentar que todos los alumnos experimenten el éxito de una u otra forma*”. Un ejemplo de esto último sería: en el lugar de decir “a ver quién consigue antes 3 formas distintas de saltar con el aro”, proponer “seguro que cada uno de nosotros consigue 3 formas distintas de saltar con el aro, ¡ánimo!” y posteriormente valorar tanto el que ha terminado antes como el último, la respuesta motriz más original y la menos innovadora.
- Como se expuso en el apartado de los estímulos que favorecen un clima propicio para el desarrollo de la creatividad motriz, las tareas motrices no definidas o semi-definidas provocan “*un cierto riesgo o azar*” (Bernardo, 1991 cit. Ibid. Sáenz López y otros, 1999).
- Realizar los agrupamientos de tal forma que provoquen la cooperación entre los miembros del grupo.
- Uno de los requisitos esenciales de todo aprendizaje es la atención. El mejor medio de conseguirla en el niño es mediante actividades que sean de su agrado, y de ahí el carácter lúdico que deben revestir. La tarea motriz mantenida y repetida en los mismos términos durante un tiempo prolongado lleva al efecto contrario: la fatiga y el aburrimiento. Cuanto menor sea la edad del niño, menor debe ser la duración de una misma actividad, y más rápido el cambio de una a otra. El cambio no siempre supone pasar de una a otra completamente distinta; podemos también atraer la atención del niño introduciendo ciertas variaciones dentro de una misma tarea motriz.

## 2. Motivaciones extrínsecas

No sólo proponer tareas motrices innovadoras le supone al alumno una motivación. Es necesario que se presenten de tal forma que despierten la curiosidad. La restricción de la información durante el proceso de secuenciación del aprendizaje puede suponerle un estímulo para lograr respuestas motrices originales.

### **b) Incentivos:**

Los incentivos son estímulos que hacen al alumno actuar de una forma determinada. Éstos pueden ser:

- *Incentivos materiales* (ejemplo: una bolsa de caramelos).
- *Incentivos no materiales* (ejemplo: *¡lo has hecho fantástico!*).

En nuestro caso, nos vamos a centrar en los segundos; puesto que en educación no son recomendables sistemáticamente los materiales “*ya que estaríamos estimulando el deseo por el consumo*” (Sáenz López y otros, 1999). Dentro de ellos, estos mismos autores, distinguen los refuerzos positivos y negativos para fomentar unas conductas y suprimir otras:

- *Refuerzos positivos*: son estímulos, verbales o no, que se sabe de antemano que le gustan y que se llevan a cabo bien porque ha realizado una conducta correctamente o se espera que lo haga.
- *Refuerzos negativos* (castigos): son estímulos verbales o no que tienen como función suprimir las conductas indeseables.

El docente de Educación Física, para lograr un grado de motivación eficaz, es muy recomendable que esté continuamente incentivando positivamente a sus alumnos (*¡muy bien!*, *¡ánimo!*,

*¡que bien lo has hecho!*, una palmada en la espalda, aplausos...). También es de gran importancia, establecer refuerzos positivos no sólo después de realizar la respuesta motriz sino antes de elaborarla; de esta forma se conseguirá que el alumno vaya con una motivación intrínseca mayor.

Dado que el refuerzo negativo puede provocar una serie de consecuencias colaterales de tipo emocional, es necesario que:

- *Los refuerzos sean siempre coherentes.* Con independencia del estado de ánimo del docente o de cualquier otra razón, una misma conducta del alumno no puede ser unas veces reforzada positivamente y otras negativamente.
- *El educador debe explicar siempre al alumno, simultáneamente a la utilización del refuerzo, en un lenguaje asequible, la razón por la cual su conducta es buena o mala.* De esta forma, se conseguirá que el alumno asimile las conductas motrices o las normas y podrá extrapolarlas a otros casos similares.
- *Se evite establecer competencias entre los alumnos por el logro de un refuerzo.* A cada uno se le debe reforzar de acuerdo con sus conductas, sus posibilidades motrices, y siempre que ésta suponga un progreso.
- *Se proporcionen inmediatamente después de la aparición de la conducta motriz a reforzar.*

### **c) Recursos materiales**

La utilización correcta de los materiales didácticos en Educación Física, igual que en resto de las Áreas curriculares, supone un importante motor en el proceso de educativo. Del mismo modo, *“su uso indiscriminado, su utilización inespecífica, su condición vicaria en un depauperado proceso de enseñanza-aprendizaje, les convertiría en elementos inútiles cuando no perjudiciales”* (Santos Guerra, 1991: 29). Este mismo autor, citando a Rath

(1971), enumera un grupo de puntos a tener en cuenta para que la *potencialidad didáctica* de los materiales sea verdadera. Todos ellos, se puede afirmar, posibilitan un contexto en el que el alumno puede desarrollar su capacidad de creación motriz:

- *“Que permitan al alumno tomar decisiones razonables respecto a cómo utilizarlos y ver las consecuencias de su elección.”* La Asociación Mundial de Educadores Infantiles, en un estudio científico del juego y del juguete, “La edad y los juguetes”, afirma que la mayor equivocación que se puede realizar es seleccionar *“aquellos que no permitan la variación y no se presten a desplegar su habilidad creadora”*.
- *“Que permitan desempeñar un papel activo al alumno: investigar, exponer, observar, entrevistar, participar en simulaciones, etc.”*
- *“Que permitan al alumno o le estimulen a comprometerse en la investigación de las ideas, en las aplicaciones de procesos intelectuales o en problemas personales y sociales.”*
- *“Que implique al alumno con la realidad: tocando, manipulando, aplicando, examinando, recogiendo objetos y materiales.”* Esta idea la defiende Mario Fiedotin diciendo: *“Para desarrollar la creatividad en la educación será condición indispensable la más amplia libertad para poder jugar con ideas y materiales, con representaciones de los objetos y con los objetos mismos, de modo que operen como fuente de estímulo incesante para sumergirse en la fantasía y en el mundo de lo impensado e inesperado.”*
- *“Que puedan ser utilizados por los alumnos de diversos niveles de capacidad y con intereses distintos, proporcionando tareas como imaginar, comparar, clasificar o resumir.”*
- *“Que estimulen a los estudiantes a examinar ideas o la aplicación de procesos intelectuales en nuevas situaciones, contextos o materias.”* Esta idea concuerda con “la reutiliza-

ción” de los materiales. En este sentido, Eugenia Trigo (1997: 63) defiende los materiales para jugar porque suponen una oportunidad para la improvisación y para desarrollar la capacidad de imaginación y la creatividad.

- *“Que exijan a los estudiantes examinen temas o aspectos en los que no se detiene un ciudadano normalmente y que son ignorados por los medios de comunicación: sexo, religión, guerra, paz, etc.”*
- *“Que obliguen a aceptar cierto riesgo, fracaso y crítica, que pueda suponer salirse de caminos trillados y aprobados socialmente.”*
- *“Que exija que los estudiantes escriban de nuevo, revisen y perfeccionen sus esfuerzos iniciales.”*
- *“Que comprometan a los estudiantes en la aplicación y dominio de reglas significativas, normas y disciplinas, controlando lo hecho y sometiénolo a análisis de estilo y síntesis.”*
- *“Que den la oportunidad a los estudiantes de planificar con otros y participar en su desarrollo y resultados.”* El uso de los materiales en Educación Física debe implicar relaciones sociales, donde el éxito no venga dado por la creatividad motriz de un alumno sino por la suma de todas las del grupo.
- *“Que permitan la acogida de los intereses de los alumnos para que se comprometan de forma personal.”*

Todos estos principios deben de estar fundamentados en un marco metodológico donde la utilización de los materiales didácticos proporcione un pensamiento divergente y, por lo tanto, la solución de problemas sea una búsqueda constante.

#### **d) Los roles del Profesor y el alumnado**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje intervienen, entre otros, el docente y el alumno. En el caso de las prácticas cuya intención principal es el desarrollo de la creatividad motriz, al

contrario que en otros métodos de enseñanza, el papel activo del segundo es fundamental.

El alumno es el protagonista del proceso. Muchos son los factores de su persona que podrían estar interrelacionados con el desarrollo de esta capacidad: La herencia genética, la inteligencia, el sexo, su edad escolar, los estilos de pensamiento, etc.

Algunos autores han estudiado la relación de estos factores con la creatividad en el ámbito general. En futuros estudios sobre la creatividad motriz, partiendo de esta base, se analizarán las posibles interrelaciones.

En los estilos de enseñanza que desarrollan la creatividad motriz, el rol del profesor es importante no por el volumen en sus intervenciones, sino por el cómo y cuando de ellas:

- *En las decisiones previas a clase, debe elegir:*

- El objetivo que se persigue.
- Las tarea/s motriz que componen la sesión bajo un planteamiento de solución de problemas. Estudio de la secuenciación de aprendizaje.
- Recursos materiales: cuáles se requieren y cuándo y cómo presentarlos.

- *En las decisiones sobre la ejecución, debe tener en cuenta:*

- Refuerzos.
- Feedback: momento, tipo, al alumno-grupo...

- *En las decisiones sobre la evaluación de la clase, debe tener en cuenta:*

- Autoevaluación: del alumnado y del docente.
- Crítica constructiva.

Además del análisis realizado en el apartado “Ambientes de la Creatividad motriz”, creemos oportuno especificar el rol de un

profesor creativo con una disposición a que sus alumnos desarrollen su creatividad motriz.

En este sentido, Trigo Aza (2001, 47-48) especifica el nuevo rol del educador, describiéndolo como:

- *“Orientador, guiador, sugeridor de trabajos, buscador de moldes nuevos y de nuevas formas de convivencia.”* Es necesario que el docente se implique en el momento y en la forma adecuada.
- *“Conocedor de sí mismo.”*
- *“Saber establecer relaciones personales y trabajar en equipo.”*
- *“Capaz de elaborar proyectos y tomar decisiones.”* Para ello, es necesario adoptar una actitud crítica con consigo mismo y con el alumnado.
- *“Control de la clase logrando en su justa medida la autoridad.”* La autoridad debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo. Para ello, hay que olvidarse de la idea que el profesor lo sabe todo y todo lo que dice lleva razón.
- *“Evaluar los procesos de aprendizaje de los alumnos y utilizar los resultados para mejorar.”*
- *“Saber desarrollar técnicas de los alumnos y utilizar los resultados para mejorar.”*
- *“Saber desarrollar técnicas de enseñanza acordes con los procesos de aprendizaje.”*
- *“Gozar con la formación permanente y la investigación educativa.”*
- *“Acentuar la dimensión personalizada de la enseñanza (atención a la diversidad).”* Es necesario respetar el proceso y las respuestas del alumno.
- *“Adaptarse a los cambios y promoverlos. Tener la energía suficiente para no amoldarse (del todo).”*
- *“Facilitar el desarrollo de los procesos personales de los alumnos: conocer, ser, hacer, comunicarse.”*

- *“Entender el aula como comunidad universal de investigación.”*
- *“Infundir alegría, felicidad y pensamiento positivo.”*
- *“Comprender que “enseñar es aprender””.*
- *“Desarrollar la profesión con una gran dosis de motivación interna con la vista puesta en los sujetos que aprenden., los cuales motivaremos para que sean más ellos mismos y algún día “superen al maestro”.*
- *“Tener actitud favorable a la creatividad, buscar caminos para estimularla y ser capaz de formar personas creativas.”*
- *“Hacer de la educación un proyecto de vida. Educar no es instruir.”*

A esta aportación del nuevo rol del docente es interesante añadirle las cualidades que especifica Montávez y Zea (1998: 36) del rol del educador de Expresión Corporal y que se pueden extrapolar al desarrollo de la creatividad motriz:

- *ARTISTA: “originalidad, capacidad de improvisación, sensibilidad, seguridad, espectacular, sentido crítico, perfeccionismo, desinhibición, vivencial.”*
- *ANIMADOR: “capacidad de escuchar, intuitivo, comunicativo, carisma, espíritu lúdico, organización, espontaneidad, iniciativa, vitalidad, afectividad, abierto, cooperativo, sentido del humor.”*
- *EDUCADOR: “investigador, conocimiento de los contenidos, integrador, humilde, comprensivo, exigente, recursos didácticos, tolerante, reflexivo, sinceridad, recursos personales, capacidad de análisis...”*

A la vista de toda la fundamentación anterior, llegamos a la conclusión de que el desarrollo de la Creatividad Motriz es una necesidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niveles educativos, pero mucho más en la Primaria, en donde a pesar de su gran cantidad y diversidad de aspectos a considerar,

debe convertirse en una exigencia cotidiana que nos permita aportar al alumnado los suficientes conocimientos y experiencias enriquecedoras, como para que puedan dar respuestas adecuadas a los constantes y acelerados cambios que experimenta la sociedad actual en todos los ámbitos de la vida.

## BIBLIOGRAFÍA

ALEXANDER, F. *The Western Mind in Transition*. New York: Random House, 1960.

ÁLVAREZ SEOANE, M. y TRIGO AZA, E. Deporte en edad escolar y creatividad motriz. VI Congreso Galego de Educación Física "Educación Física e Deporte no século XXI". Vol. II, pp. 633-642. Coruña: Servicio de publicaciones de la Universidad de la Coruña, 1998.

BERSTCH, J. La creativité motrice. *Education Physique et Sport*. 1981, nº 181, p. 46-48.

BETANCOURT MOREJÓN, J. Creatividad en la educación: Educar para transformar. *Revista digital de educación "Nueva época"*. Nº 10, Julio -Septiembre 1999. [Consulta: 29 de Agosto de 2002]. <<http://www.jalisco.gob.mx./srias/educacion/consulta/educar/10/10julian.htm>>

BETANCOURT MOREJÓN, J. y VALADEZ SIERRA, M. D. Reflexiones en torno a los niños superdotados. La creatividad y la educación. *Psicología Científica*. 2002. [Consulta: 1 de Enero de 2003]. <<http://www.psicologia.com/articulos/ar-jbetancourt01.htm>>

CAO, A. y TRIGO, E. Creatividad motriz. VI Congreso

Galego de Educación Física "Educación Física e Deporte no século XXI". Vol. II, pp. 621-631. Coruña: Servicio de publicaciones de la Universidad de la Coruña, 1998.

CASAS CARBAJO, J. La creatividad en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Madrid: EOS, 2000.

CASILLAS, M. A. Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. Revista digital de educación "Nueva época". N° 10, Julio-Septiembre 1999. [Consulta: 29 de Agosto de 2002]. <<http://www.jalisco.gob.mx./srias/educacion/consulta/educar/10/10miguel.htm> >

DE LA TORRE, S. Educar en la creatividad. Madrid: Narcea, 1987.

DE LA TORRE, S. Creatividad en la reforma española. Revista digital de educación "Nueva época". N° 10, Julio-Septiembre 1999. [Consulta: 29 de Agosto de 2002] <<http://www.jalisco.gob.mx./srias/educacion/consulta/educar/10/10saturn.htm> >

DELGADO NOGUERA, M. A. Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza. Granada: ICE de la Universidad de Granada, 1991.

GARDNER, H. Mentas creativas. Barcelona: Paidós, 1997.

MAESTU, J. y TRIGO, E. (1995). Abriendo líneas de investigación en la creatividad motriz. Actas del II Congreso de Ciencias del deporte, la educación física y la recreación. Lleida, vol. 2, 157-167.

MARÍN IBÁÑEZ, R. La Creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación. Madrid: UNED, 1995.

MARÍN, R. y TORRES, S. Manual de la creatividad. Barcelona: Vicens-Vives, 1991.

MARINA, J. A. y PRECIADO, N. Hablemos de la vida. Madrid: Temas de hoy, 2002

MURCIA PEÑA, N. La evaluación de la creatividad motriz: un concepto por construir. Revista Educación Física y recreación.

Colombia, nº 11, pp. 39-51, Diciembre 2000.

MURCIA PEÑA, N. (a) Los condicionantes: concertación e imposición en el desarrollo de la creatividad motriz. Revista digital efdeportes. Buenos Aires, nº 38, Julio de 2001 [Consulta: 27 de Agosto de 2002]. < <http://www.efderpotes.com/efd38/con-dic.htm> >

MURCIA PEÑA, N y otros. Sistemas de evaluación para la creatividad en motricidad humana. Revista digital efdeportes. Buenos Aires, año 8, nº 52, Septiembre de 2002 [Consulta: 6 de Noviembre de 2002].

< <http://www.efderpotes.com/efd52/creativ.htm> >

MURCIA PEÑA, N. (b) El aprendizaje significativo. Una necesaria relación en la educación física. Revista digital efdeportes. Buenos Aires, año 7, nº 39, Agosto de 2001 [Consulta: 6 de Noviembre de 2002]. < <http://www.efderpotes.com/efd39/sig-nif.htm> >

PRADO, D. 10 activadores Creativos. Santiago de Compostela: Servicio de Publicaciones de Intercambio científico Campus Universitario Sur, 1998.

PRADO, D. Estimular la creatividad en el aula. Revista digital de educación "Nueva época". nº 10, Julio-Septiembre 1999. [Consulta: 29 de Agosto de 2002]. <<http://www.jalisco.gob.mx./srias/educacion/consulta/educar/10/10entre.htm> >

PRIETO SÁNCHEZ, M. D. y FERRÁNDIZ GARCÍA, C. Inteligencias múltiples y currículum escolar. Málaga: Aljibe, 2001.

REY, A. TRIGO, E. Abriendo líneas de investigación en la creatividad motriz. Actas del II Congreso del deporte, la Educación Física y la recreación. Lleida: 1995.

SÁENZ LÓPEZ BUÑUEL, P., IBÁÑEZ GODOY, S. y JIMÉNEZ FUENTES GUERRA, F. J. La motivación en las clases de Educación Física. Revista digital efdeportes. Buenos Aires, Año 4, nº 17, diciembre de 1999 [Consulta: 1 de Enero de

2003]. < <http://www.efderpotes.com/efd17a/motiv.htm>>

SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos, 1990.

SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. Didáctica de la Educación Física. Madrid: Pearson Educación, 2002.

SHERILL, C. Fostering creativity in handicapped Children. Papper. Inter. Symp. Fedr. Of adepted Psysical Activity. Toronto.1985.

SHERILL, C. Social and psychological dimensions of sport for the disable athletes. En SHERILL, C. Spot and the disabled athletes. Champaign, Human Kinetics, 1986.

SIKORA, J. Manual de métodos creativos. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.

SORIANO DE ALENCAR, E. M. L. La educación para la creatividad. Revista educar. nº 10, Julio-Septiembre 1999. [Consulta: 1 de Enero de 2003].

<<http://www.jalisco.gob.mx./srias/educacion/consulta/educar/dirrseed.htm>>.

STEMBERG, R. Y LUBART, T. La creatividad en una Cultura Conformista. Barcelona: Paidós, 1997.

TORRANCE, E. P. Orientación del talento creativo. Madrid: Troquel, 1969.

TORRANCE, E. P. y MYERS, R. E. La enseñanza creativa. Madrid: Santillana, 1986.

TRIGO AZA, E. Abriendo sendas en la creatividad motriz. I Congreso de innovación educativa. pp. 531-538.

TRIGO AZA, E. Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Barcelona: Paidotribo, 1994.

TRIGO AZA, E. Creatividad general y creatividad motriz. Cuadernos Técnico-pedagógico. A Coruña: INEF, 1989.

TRIGO AZA, E. (a) Creatividad motriz. La dificultad de salirnos de los esquemas motores establecidos. Revista digital Sport Sciences. (12 de Mayo de 2001) [Consulta: 27 de Agosto de

2002]. < <http://sportciencias.com/es/docs/detalle/61.shtml> >

TRIGO AZA, E. (b) Creatividad y Juego en el Educación Física. Revista digital Sport Sciences. (12 de Mayo de 2001) [Consulta: 27 de Agosto de 2002].

< <http://sportciencias.com/es/docs/detalle/53.shtml> >

TRIGO AZA, E. y colaboradores. Creatividad y motricidad. Barcelona: Inde, 1999.

TRIGO AZA, E. © Creatividad, motricidad y formación de colaboradores. Una experiencia de investigación colaborativa. Revista digital Sport Sciences. (12 de Mayo de 2001) [Consulta: 27 de Agosto de 2002]. < <http://sportciencias.com/es/docs/detalle/51.shtml> >

TRIGO AZA, E. (e) Estrategias de futuro para un ocio recreativo. Revista digital Sport Sciences. (12 de Mayo de 2001) [Consulta: 27 de Agosto de 2002]. <

<http://sportciencias.com/es/docs/detalle/52.shtml> >

TRIGO AZA, E. Juego y creatividad: dos asignaturas pendientes en la Educación Física del tercer milenio. VI Congreso Galego de Educación Física "Educación Física e Deporte no século XXI". Vol. II, pp. 269-279. Coruña: Servicio de publicaciones de la Universidad de la Coruña, 1998.

TRIGO AZA, E. Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo, 1997.

TRIGO AZA, E. La creatividad lúdico-motriz. Santiago: Tórculo, 1996.

TRIGO AZA, E. Manifestaciones de la motricidad. Zaragoza: Inde, 2000.

TRIGO AZA, E. (f) Motricidad creativa, una forma de investigar. La Coruña: Universidad de la Coruña, 2001.

WENDA, J. D. A comparison of motor creativity and motor performance of young Children. Tesis Doctoral. Universidad de Michigan. 1977.

WYRICK, W. Comparacion of motor creativity with verbal

creativity, motor ability and intelligence. Thesis Ed. D. University of Texas, 1966.

WYRICK, W. The development of a test of motor Creativity. Research Quarterly. Vol. 39, n° 3, pp. 756-765, 1968.