



# CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN CORPORAL: UN MODELO PRÁCTICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DURANTE LA FORMACIÓN INICIAL DEL MAESTRO. ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA.

## AUTORES

AURORA LLOPIS GARRIDO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día el sistema educativo ha ido evolucionando y modificando sus formas en la enseñanza, por ello observamos como cada vez se está haciendo prioritario la utilización de una metodología más creativa que implique al alumn@ en sus procesos de aprendizaje, haciéndole protagonista de su educación. Atrás han quedado la enseñanza tradicional en el que el maestr@ o profesor@ determinaba qué, cómo, donde, y cuando desarrollar los contenidos que establecía la ley sin la participación del alumn@.

El trabajo que proponemos está dirigido a maestros de educación física durante su periodo de formación y especialmente orientado hacia una de las materias en la que el trabajo de creatividad está intrínseco en la filosofía de la misma, la Expresión Corporal.

La formación del maestr@ y del profesor@ en esta materia tradicionalmente ha sido escasa, en la mayoría de los casos se ha limitado a una asignatura anual en el mejor de los casos durante los años que duraba la carrera, y a la asistencia de forma esporádica en cursos cuyos contenidos eran cercanos a la materia.

Nuestro objetivo es ofrecer un modelo que estimule la creatividad del maestro que está en formación, que en este caso está aplicado a la materia Expresión corporal, pero que puede ser adaptado al resto de materias.

Nosotros nos ubicamos en el contexto educativo y dentro de él en el área de Educación Física, para aproximarnos a una definición nos referiremos a la dada por Gardoqui M. L. y Sierra M. A. (1994, 168) "Contenido de la Educación Física caracterizado por el tratamiento específico y diferenciado de todos los aspectos del movimiento en sus vertientes formales y expresivas en función de sus objetivos de expresión, comunicación y creatividad."

El M.E.C. (1992) entiende por Expresión corporal "Materia en la que se potencia la interacción del cuerpo con el medio que le rodea, a través del estudio y utilización intencionada de los gestos, las miradas y posturas corporales.

Otros autores Mateu M. (1993, 474) conciben la expresión corporal en referencia a un concepto más amplio "las actividades corporales de expresión". En la misma línea Romero Martín R. (1997) las define como "el conjunto de manifestaciones socioculturales que abordan el cuerpo desde una perspectiva expresiva, comunicativa o estética, siendo el propio cuerpo junto con el movimiento y el sentimiento los instrumentos de los que se sirven para sus prácticas."

Situándonos en la formación del maestr@ de Educación Física nos gustaría aportar una definición propia; entendemos por actividades corporales de expresión, aquellas actividades que favorecen en l@s estudiantes la comunicación corporal espontánea y creativa, a través de un lenguaje corporal propio y original, que les proporciona recursos para expresar y enseñar a expresar sentimientos, emociones, sensaciones y pensamientos.

## APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

### ¿QUÉ ES EXPRESIÓN CORPORAL?

Actualmente el término expresión corporal se encuentra en una fase de desorientación ya que ha sido un concepto estudiado en muy diversos campos y cada uno de ellos a aportado una definición propia, por lo que podemos obtener una definición del concepto desde la psicología, la antropología, la danza, el teatro, la educación, etc... visiones todas ellas válidas pero que en común pueden generar un caos terminológico.

Esta multiplicidad terminológica aunque en algunos casos ocasiona contradicciones a su vez produce una gran riqueza conceptual.

### ¿QUÉ ES CREATIVIDAD?

Al igual que ocurre con la Expresión corporal, con la creatividad, no existe una definición única, pero sí hay una serie de conceptos ligados a esta, Matussek P. (1984, 11) señala los más frecuentes: originalidad, capacidad inventiva, flexibilidad, descubrimiento, cosa extraordinaria, inteligencia. Este autor la define (1984, 8) en estos términos: "La creatividad es un potencial -casi siempre desconocido y, por ende, desaprovechado- que se encuentra en cada uno y que sólo espera ser descubierto, despertado y desarrollado.



Para Csikszentmihalyi M. (1998, 21) "la creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación."

Menchén F. (1998, 62) la define como "la capacidad que tiene el niño para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevos valores y significados".

Todos tenemos una idea propia de lo que es creatividad, algo así como "la capacidad para hacer una cosa nueva". Como profesionales de la Educación Física debemos fomentar dicha capacidad en nuestros alumnos/as, favoreciendo situaciones pedagógicas en las que los niños/as (en nuestro caso los estudiantes) tengan la oportunidad de construir, confeccionar, crear, ... "productos expresivos" sobre la base de sus conocimientos, experiencias, pensamientos, ideas, etc. y mostrarlos ante un colectivo que los va a valorar, a criticar aceptándolos o rechazándolos pero siempre enriqueciendo a la persona, y también a la materia que trabajamos.

## MODELO "IOE" DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

El modelo "IOE" se crea ante la escasez de modelos para estimular la creatividad en el periodo escolar. Surge en el año 1974 como resultado de un trabajo de investigación que se desarrolló en la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid, de la mano Díez, Mateos y Menchén.

Los tres ejes fundamentales en los que se basa el modelo y de los que toma su nombre son: imaginación (I); Originalidad (O) y Expresión (E).

Según Menchén, (1998, 21) la plataforma que justifica este modelo está determinada por las capacidades que intervienen en el descubrimiento de la realidad.

Las tres vías que constituyen el modelo son:

- vía intelectual
- vía ecológica
- vía multisensorial

En cada una de ellas intervienen unas capacidades específicas, se desarrolla un proceso y existen unos indicadores que posibilitan y perfilan el resultado creativo. A continuación señalaremos dichos elementos de forma esquematizada, centrándonos en aquellos términos que para nuestro trabajo son de mayor interés. (Todo ello ha sido tomado de Menchén 1998).

### VÍA INTELLECTIVA

**CAPACIDAD INTELIGENCIA** entendida como capacidad de adquirir los conocimientos necesarios para la solución de problemas.

**PROCESO INTUICIÓN** percepción interior que nos lleva a comportarnos de determinada manera. **IMAGINACIÓN** facultad del espíritu para producir imágenes. **PENSAMIENTO** facultad de pensar. (arte de pensar hacia delante). **INDICADOR DE IMAGINACIÓN** es la flexibilidad para relacionar las vivencias y experiencias

### VÍA ECOLÓGICA

**CAPACIDAD SOCIOCULTURAL** responde a la importancia que tienen las capacidades socioculturales en el desarrollo de la creatividad.

**PROCESO NATURALEZA** espacio natural que rodea al niño. **CULTURA** conjunto de hechos, normas, costumbres y valores que caracterizan a un país. **INSPIRACIÓN** impacto que produce un hecho sobre la mente.

Resultado de las combinaciones que se dan entre los elementos de la vía intelectual y la multisensorial.

**INDICADOR DE ORIGINALIDAD** capacidad para dejar de lado los convencionalismos y los procedimientos establecidos, a favor de otros nuevos cuando hiciera falta.

Es el modo personal de elaborar los contenidos del pensamiento.

### VÍA MULTISENSORIAL

**CAPACIDAD SENTIDOS** ver, oír, gustar, oler, tocar

**PROCESO SENSACIÓN** Se entiende por sensación la impresión que recibe el sujeto del medio ambiente y de su mundo interior. **PERCEPCIÓN** Percibir es asimilar los estímulos dándoles un significado. **SENTIMIENTO** la guía interior que genera el estado de ánimo o disposición afectiva, especialmente de agrado o desagrado, hacia personas, objetos, actitudes y opiniones. **EMOCIÓN** estado afectivo intenso y relativamente breve, originado por una situación o pensamiento, o imagen agradable o desagradable, que activa y excita al sujeto.

**INDICADOR DE EXPRESIÓN** es la disposición para captar estímulos y expresarlos con sensibilidad.

## ¿CÓMO HACER UNA PROGRAMACIÓN CREATIVA SIGUIENDO EL MODELO "IOE"?

Menchén (1998, 70) señala principalmente tres pautas de acción a la hora de programar.

- Elaborar una programación abierta es preferible a una programación cerrada.
- Un enfoque interdisciplinar es más facilitador que un desarrollo disciplinar.
- Un modelo de autoaprendizaje es más motivador que el aprendizaje impuesto

Además presenta como objetivos creativos para todo programa los siguientes:

### Objetivos generales:

- Flexibilidad de pensamiento:** capacidad de encontrar enfoques y pistas diferentes para abordar una situación.
- Originalidad de ideas:** capacidad de producir asociaciones y conexiones muy distantes al tema en cuestión.
- Fluidez de expresión:** habilidad que permite emitir un rápido flujo de ideas.



#### Objetivos específicos:

- Desarrollar los sentidos:* Capacidades para desarrollar los sentidos: Observación, Percepción y Sensibilidad
- Fomentar la iniciativa personal:* Capacidades para fomentar la iniciativa personal: Espontaneidad, Curiosidad y Autonomía
- Estimular la imaginación:* Capacidades para estimular la imaginación: Fantasía, Intuición y Asociación

## APLICACIÓN DEL MODELO "IOE" EN EXPRESIÓN CORPORAL

Para describir el modelo práctico vamos a seguir las pautas desarrolladas por Menchén siempre adaptándolas a la materia expresión corporal y al contexto al que va dirigido nuestro trabajo, la formación inicial del maestr@ de Educación Física.

Partimos de las tres dimensiones propuestas por Menchén, currículo (en nuestro caso la hemos denominado currículo de Expresión Corporal), estrategias del profesor@ y capacidades a desarrollar en el alumn@, e incluimos una nueva dimensión de gran interés para la Expresión Corporal, recursos didácticos; a todas ellas corresponderían contenidos diferentes:

#### DIMENSIONES

##### Currículo de expresión corporal. Contenido:

- Áreas que componen dicha materia: Lenguaje corporal, Danza, Dramatización.

##### Estrategias del profesor. Contenido:

- Recursos y medios que utiliza el profesor@ en las clases de expresión corporal para estimular la creatividad: Globalización y análisis, Juegos, Utilización de objetos, Audición e interpretación de músicas por medio del movimiento, Visionado de imágenes, Lectura creativa, Escritura creativa, Trabajo individual, Trabajo colectivo, Reutilización de gestos deportivos, Relajación, Interdisciplinariedad, Metáforas y analogías, Tolerancia

##### Recursos didácticos. Contenido:

- Material específico de E.F. (balones, aros, cuerdas, picas, bancos suecos, colchonetas, etc.), Música y equipo de reproducción, Imágenes en papel, Vídeos y reproductor, Diapositivas y proyector, Textos escritos (prosa y verso), Materiales para expresión plástica (pinturas para maquillaje, tizas, lápices, pinturas para pintar con las manos, papel, cartón, telas etc.), Instrumentos musicales (sobre todo de percusión).

##### Capacidades a desarrollar en el alumn@. Contenido:

- Observación, Percepción, Sensibilidad, Espontaneidad, Curiosidad, Autonomía, Fantasía, Intuición, Asociación.

#### LENGUAJE CORPORAL

##### ACTIVIDADES CREATIVAS

##### OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos

- Describir y expresar diversos gestos del rostro al percibir diversas sensaciones por nuestros sentidos, por

ejemplo, luz intensa; sabor amargo, dulce; olor a azufre, a un perfume; tacto de algo áspero, suave, escuchar un estruendo de platos que se rompen, unos pasos fuertes sobre unas escaleras, una música melancólica, etc.

- Hacer un repertorio de gestos con las manos a través de los cuales podamos expresar las diferentes sensaciones que nos llegan a través de los sentidos.

- Tomar conciencia de las diferentes formas de andar que utilizamos cuando el terreno es muy resbaladizo, abrupto, rugoso, blando, inclinado, con muchas curvas, baches, en un medio acuático, caminados sobre arena, sobre nieve, sobre césped, etc.

- Observar qué formas tienen de sentarse nuestros compañeros/as en lugares diferentes por ejemplo, en clase, en la cafetería, en la pista polideportiva, en un banco sueco, en el salón de actos durante una exposición de un profesor, etc.

- Buscar por parejas descripciones de miradas ante un paisaje apacible, ante una película de terror, escenas de violencia, fotos de la familia,... y representarlas.

- Buscar posturas con los pies que expresen sensaciones de calor, frío, comodidad, cansancio, incertidumbre, nerviosismo, etc.

##### OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal

- Comentar los gestos más sobresalientes de personajes conocidos del cine, televisión, política, deporte y qué información recibimos de este personaje a través de ellos.

- Transmitir mensajes exclusivamente a través de gestos.

- Analizar el lenguaje no verbal que se desarrolla en una situación cotidiana, un viaje en un transporte urbano, una cita en un café, una cena familiar, etc.

- Coleccionar imágenes que representen gestos corporales (manos, rostro, piernas, pies, tronco,...) con una clara intención comunicativa.

- Elaborar un monólogo no verbal con el que comuniquemos sentimientos, emociones, pensamientos o sensaciones a nuestros compañeros

##### OBJETIVO III: Estimular la imaginación

- Inventar situaciones en las que sólo nos podamos comunicar con los gestos, por ejemplo hablar bajo el agua, explicar a un japonés una pequeña historia, comunicarnos con un amigo estando los dos amordazados, etc.

- Crear un lenguaje de signos para una comunidad especial con unas características propias, por ejemplo, un pueblo extraterrestre que no tiene boca pero sí unas manos muy grandes, o una especie marina con los ojos rajados como los chinos y aletas muy largas, etc.

- Elaborar un guión gestual par una conversación entre un grupo de amigos.

- Transformar un texto escrito en una representación gestual.

- Reinventar gestos conocidos o universales dándoles un toque personal

- Transformar gestos que se realizan comúnmente con un segmento corporal (por ejemplo las manos) y realizarlo con otro (con los pies).



## CONCLUSIONES

A modo de reflexión y después de haber aplicado el modelo propuesto me han llamado la atención algunas actitudes y comportamientos en los estudiantes:

- ❑ Desconcierto; ahora tienen la posibilidad de responder expresivamente como ellos quieran, sientan o necesiten, pero en algunos casos se quedan bloqueados sin ser capaces de dar una solución propia que no esté basada o sea similar a otras ya desarrolladas.
- ❑ La mayoría de los estudiantes buscan una sola y única solución al problema planteado, que sea de la forma más convencional posible y según ellos "más correcta". De alguna manera están buscando una fórmula o receta que sirva para todo.
- ❑ No están acostumbrados a sentirse partícipes y "directores" de su formación.; ser "creativo" significa asumir riesgos, en la mayoría de las situaciones pedagógicas que planteamos sus respuestas determinan los contenidos que abordamos en profundidad.
- ❑ Cuando consiguen liberarse del miedo a ser observados, criticados y evaluados, las respuestas son más originales y valiosas.
- ❑ A medida que se avanza en el programa los estudiantes se convencen de que pueden utilizar más la imaginación, la intuición, la herencia de nuestra cultura, las sensaciones, los sentimientos, etc. y menos la razón y la lógica; y se demuestran a ellos mismos que los productos resultantes son buenos.

Para finalizar me gustaría enumerar los diecisiete principios sobre la creatividad (Zelinski E. 2001, 17) con los que comienzo la asignatura el primer día de clase. Creo que a todos nos pueden servir de guía.

- a) Elige ser creativo
- b) Busca muchas soluciones
- c) Escribe todas tus ideas
- d) Analiza detenidamente tus ideas
- e) Define tus objetivos
- f) Considera los problemas como oportunidades
- g) Busca lo evidente
- h) Asume riesgos
- i) Atrévete a ser diferente

- j) Sé irrazonable
- k) Diviértete y sé alocado
- l) Sé espontáneo
- m) Vive el presente
- n) Practica el pensamiento divergente
- o) Desafía las normas y suposiciones
- p) Demora tu decisión
- q) Sé persistente

## BIBLIOGRAFÍA

- Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1997) Desarrollo de la expresividad corporal. Barcelona: Inde.
- AAVV. (1993). *La Educación Física en Primaria Reforma*. Volumen I. Barcelona: Paidotribo.
- Barret, G. (1995). *La pedagogía de la educación en expresión dramática y en educación*. Québec: Recherche en Expression
- Carballo, C. (1995). *Teatro y dramatización*. Granada: Aljibe.
- Castañer, M. (2000). *Expresión corporal y danza*. Barcelona: Inde
- Csikszentmihalyi, m. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Paidós.
- García, H. M. (1997). *La danza en la escuela*. Barcelona: Inde
- García, L. y Motos, T. (1990). *Expresión Corporal*. Madrid: Alhambra
- Guilford J. P. y otros (1983) *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Matussek, P. (1984). *La Creatividad*. Barcelona: Herder
- Medina, V. y De la Torre, J. M. (1998). *El teatro en el aula*. Granada: Comares.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide
- Rodríguez, M. (1991). *Creatividad en la investigación científica*. México: Trillas
- Motos, T. (1985). *Juegos y experiencias de expresión corporal*. Barcelona: Humanitas.
- Torrance, E. y Myers, R. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid: Santillana
- Santiago, P. (1985). *De la expresión corporal a la comunicación interpersonal*. Madrid: Narcea.
- Schinca, M. (1988). *Expresión Corporal*. Madrid: Escuela Española, S.A.
- Zelinski, E. J. (2001). *Pensar a lo grande*. Barcelona: Oniro