

SI JUEGAS CUANDO TRABAJAS SERÁS MÁS CREATIVO

IF YOU PLAY WHILE YOU WORK, YOU WILL BE MORE CREATIVE

MAYALEN PIQUERAS CALERO
Universidad de Sevilla

RESUMEN

El juego y la creatividad son dos actividades humanas con rasgos semejantes y se dan en condiciones similares. De hecho, en la mayoría de los casos podemos decir que la creatividad no puede darse sin el juego y viceversa.

Si esto es cierto, sería previsible que un programa educativo que utilizara una metodología lúdica, en la que las actividades del programa se elaboraran en forma de juegos, potenciara con facilidad la creatividad de los individuos que lo desarrollaran.

Comprobar esta hipótesis fue el punto de partida de una investigación en la que se proyectó estudiar las estructuras metodológicas utilizadas por diferentes profesores en la materia de educación plástica y visual, y la relación de estas con el desarrollo creativo y el aprendizaje de los alumnos.

Utilizando un método de investigación-acción cualitativo, la pretensión de este trabajo fue analizar desde distintos puntos de vista cual sería el desarrollo creativo y de aprendizaje de varios grupos de estudiantes que siguieran un mismo programa pero mediante distintas metodologías, una de ellas lúdica; y probar si efectivamente ante un mismo programa educativo, una metodología basada en juegos aparecería como beneficiosa respecto a los objetivos de aprendizaje y desarrollo creativo previstos en el programa.

Presentamos alguna de las conclusiones a las que se llegaron con esta investigación que ofreció un ejemplo práctico de la aplicación del juego como instrumento metodológico en la enseñanza secundaria con resultados muy positivos en el desarrollo de las capacidades afectivo-sociales pero también en las el ámbito de las capacidades cognitivas.

ABSTRACT

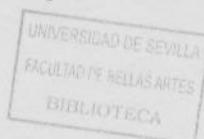
Playing games creativity are two human activities with similar characteristics and wich take a place in similar circumstances. In fact, in the majority of the cases we can say that creativity is not possible without playing games, and viceversa.

If this is true, we could hypothesize that an educacional program which uses ludic methodology, in wich the syllabus activities are carried out by playing games, would promote creativity in those individuals who carry them out.

Proving this hypothesis was the starting point of an investigation wich planned to study the methodological structures used by different teacher in plastic art and visual education and their relationship with the creative development and learning of the studens.

Using a qualitative research-practice method, the proyect's aim was to analyze from different points of view what the creative development and learning of various groups of students would be who followed the same syllabus but with different methodologies, one of them *ludic*, and to confirm that, with the same educational syllabus, a methodology based on playing games would be more beneficial with respect to the learning and creative development objectives outlined in the syllabus.

We are presenting some of the conclusions that this research came to, as it offered a practical example of the use of playing games as a secondary education methodological instrument with very positive results in the development of affective-social capacities as well as cognitive abilities.



El tema de la creatividad no deja de ser nuevo y viejo a la vez. En el ámbito educativo actual y en especial en temas de educación artística la creatividad y el desarrollo creativo de los individuos es una constante en los objetivos de los planes de estudios a todos los niveles y sin embargo desde mediados de siglo se está hablando del tema como si tratase de algo novedoso.

Lo mismo sucede con el juego, otro de los grandes temas en boga en educación. En este caso, el interés por el estudio de la naturaleza y origen del juego destacando sus valores pedagógicos es aún más antiguo (finales siglo XIX).

Es habitual encontrar en la bibliografía sobre creatividad referencias al juego, y viceversa, de una manera constante. Son muy numerosos los títulos de obras relacionados con la educación en los que aparecen estas dos palabras unidas por diferentes nexos e incluso en algunos casos ambos conceptos llegan a identificarse (López Quintás, 1977, Marín, 1993; Dansky, 1986; Dewey, 1934; Read, 1973; Wasserman, 1992).

En un estudio comparativo que desarrollamos durante los años 94-95 entre las características que definen los comportamientos creativos y las características de los comportamientos lúdicos se comprobamos que no sólo existen numerosas conexiones sino que en la mayoría de los casos no puede darse uno sin los otros. Parece que los productos creativos resultan de procesos que en un momento u otro de la génesis han necesitado de situaciones o características relacionadas con la actividad lúdica.

El juego es un modo de actividad que facilita los encuentros creativos por muchas razones. Uno de los principales es la ausencia de miedos que en ocasiones se dan en el trabajo. Los participantes se encuentran libres para realizar espontáneamente combinaciones arriesgadas de ideas o cosas sin el riesgo o el temor del fracaso. Lo que diferencia la actividad seria de la actividad lúdica es que en el juego las situaciones pasan "como si" por lo que el miedo queda relegado a un plano secundario con respecto a otro tipo de actividades.

El juego carece de presiones que nublan, dificultan, o retrasan los encuentros creativos. La necesidad de éxito o hallazgo, la obligación de la dirección a un fin que se plantea en la actividad seria carece de importancia en el juego ya que no existe un propósito final prescrito previamente, únicamente hay una intención de jugar que tiene el fin en sí misma.

Desde el primero de los autores que plantearon la cuestión de la creatividad (Guilford, 1971) hasta los últimos teóricos sobre el tema (Saturnino de la Torre, 1994) encontramos que los indicadores de creatividad definidos son similares. Pueden reducirse a los siguientes:

Originalidad, Novedad, Imaginación, Fantasía, Flexibilidad, Autonomía, Libertad, Espontaneidad, Expresividad, Disfrute...

Otras características propias del proceso creativo son:

Proceso orientado, con reglas, evoluciona con la edad, depende de la cultura, necesita del planteamiento de problemas, de las relaciones grupales, de la voluntad de hacer, y de la motivación del individuo.

Todas estas características son también comunes al juego. Son dos actividades humanas con rasgos semejantes y se dan en condiciones similares. Aún más, en la

mayoría de los casos podemos decir que la creatividad no puede darse sin el juego y viceversa. Si esto es así, sería previsible que un programa educativo que utilizara una metodología lúdica, en la que las actividades del programa se elaboraran en forma de juegos, potenciara con facilidad la creatividad de los individuos que lo desarrollaran.

Comprobar esta hipótesis fue el punto de partida de una investigación en la que se planteó estudiar las estructuras metodológicas utilizadas por diferentes profesores en la materia de educación plástica y visual, y la relación de estas con el desarrollo creativo y el aprendizaje de los alumnos.

Utilizando un método de investigación-acción cualitativo, la pretensión de este trabajo fue analizar desde distintos puntos de vista cual sería el desarrollo creativo y de aprendizaje de varios grupos de estudiantes que siguieran un mismo programa pero mediante distintas metodologías, una de ellas lúdica; y probar si efectivamente ante un mismo programa educativo, una metodología basada en juegos aparecería como beneficiosa respecto a los objetivos de aprendizaje y desarrollo creativo previstos en el programa.

La hipótesis se perfiló sobre la base de las siguientes consideraciones:

1. La creatividad es un tipo de actividad humana innata a todas las personas en mayor o menor medida pero que necesita un medio adecuado para poder desarrollarse.
2. Las características de este medio son la flexibilidad, libertad, autonomía, ausencia de miedos, posibilidad de encontrar problemas, un medio en el que los procesos sean orientados o reglados, y en el que sean posibles las interacciones grupales e individuales.
3. Con independencia del medio, es un comportamiento que necesita a su vez para darse la disposición del individuo.
4. La creatividad en cualquier dominio de conocimiento no puede darse sin que exista un aprendizaje previo en dicho dominio.
5. El juego es otra actividad humana que reúne todas esas mismas características.
6. En el juego, el jugador desarrolla aprendizajes.
7. El juego es un tipo de actividad susceptible de ser estructurado como método educativo por ser reglado.

Esta investigación cualitativa se realizó en base a cuatro estudios de casos desarrollados en dos escenarios diferentes y distintos niveles de enseñanza pero con edades aproximadas entre los sujetos. Dos en el I.E.S. Las Aguas de Sevilla en el curso de tercero de E.S.O., y dos en el I.N.B. Isbilya de Sevilla en el curso de segundo de B.U.P.

En el Instituto Isbilya se desarrollaron los dos estudios de caso simultáneamente durante el segundo trimestre del año escolar 94-95, en la asignatura de Dibujo. Cada caso corresponde al estudio de un grupo de segundo de B.U.P en los que la asignatura es optativa. En uno de ellos (grupo 1), dio clase el profesor titular de la asignatura, Antonio, y el investigador participó mediante observación participante y en el otro grupo (grupo 2) fue en el que el investigador el que dio clase mediante la metodología experimental de juegos y su profesor permaneció como observador.

En el I.E.S. las Aguas la investigación se llevó a cabo durante dos bienios escolares: 93-94 y 94-95 en la asignatura de Plástica del curso de tercero de E.S.O. donde esta materia es obligatoria. El grupo de alumnos de tercero de E.S.O. del primer bienio corresponde al primer caso (grupo1), en el que la profesora titular Teresa llevó la docencia.

El grupo del segundo bienio corresponde a otro curso de tercero (grupo2) en el que se desarrolló la metodología experimental y que tuvo como profesor al investigador y Teresa como observador participante.

Finalizada la investigación los resultados respecto al desarrollo creativo y al aprendizaje de los alumnos fueron mejores en los casos de los grupos que trabajaron mediante juegos y menores en los que siguieron una metodología tradicional. Estas valoraciones no están basadas únicamente en los resultados obtenidos en unos tests de creatividad. Las conclusiones provienen de un análisis cualitativo y cuantitativo basado en la triangulación de muchos datos directos recopilados durante la investigación mediante distintas herramientas: entrevistas personales, cuestionarios, test de creatividad, trabajos de clase de los alumnos, diarios personales, grabaciones en vídeo de las clases, comentarios de la observación participante, etc.

En esta investigación ofrece un ejemplo práctico de la aplicación del juego como instrumento metodológico en la enseñanza secundaria con resultados muy positivos en el desarrollo de las capacidades afectivo-sociales pero también en las el ámbito de las capacidades cognitivas.

En las clases en las que se utilizaron juegos el ambiente era mucho más divertido y distendido que en el otro tipo de clases. Fue una diversión en clase producida por el trabajo y en el trabajo y no por otros motivos externos al mismo que se pueden dar, y de echo se dan, en cualquier otra clase.

La expectación que producía el desarrollo de nuevos juegos provocaba una motivación mayor en los alumnos hacia el siguiente trabajo que cuando en las otras clases se planteaban nuevas actividades.

La desinhibición que se consiguió de los alumnos con los juegos no tenía comparación con la de los otros dos grupos. Esta desinhibición repercutió en sus trabajos de manera que estos llegaron a ser mucho más libres y arriesgados. La ausencia de miedos y la constante ruptura de sus propios esquemas y prejuicios en estas clases les daba más pie a dar rienda suelta a las ideas originales o extrañas. Dicho de otra manera, las cosas extrañas dejaron de parecerles tan extrañas. El ambiente de los juegos llevaba consigo el humor y este a las combinaciones arriesgadas.

Un valor añadido de estas clases es que resultaron más satisfactorias tanto para los alumnos como para el profesor, consiguiendo así un clima apropiado provisto de impactos positivos que facilitaron los encuentros creativos y el desarrollo imaginativo.

No queremos dejar de resaltar el hecho de que el juego resultó también con diferencia una potenciador del aprendizaje. Como se pudo observar en los resultados de las entrevistas, los alumnos de las clases de juegos fueron más capaces de describir lo que habían aprendido durante el curso, dar explicaciones más claras sobre los temas tratados y a su vez dieron un mayor número de respuestas correctas en las preguntas directas sobre contenidos.

Una característica importante que es necesario resaltar es que en las clases de juegos se consiguió el difícil objetivo de “la clase estética” de la que hablan Litterst y Eyo (1993), aquella en que los alumnos aprenden criticando, participando y dando su opinión. En las clases con juegos, al perder el miedo a la asignatura y porqué no decirlo al profesor, los alumnos no callaban ni debajo del agua. Esto no se consiguió al primer día, pero poco a poco se fueron acostumbrando. Concretamente en nuestros casos fue mucho más rápido y productivo en el grupo del Isbilya que en el de las Aguas.

Con los juegos se consiguió la autonomía de los alumnos en el trabajo. En las clases en las que los alumnos trabajaron con juegos no era tan necesario estar encima de los chicos para que trabajaran. Desde luego dependía del entusiasmo con el que acogieran los nuevos juegos, pero sin ningún tipo de duda podemos afirmar que cuando funcionaban no les inmutaba ni la campana de la hora. En el grupo de las Aguas, mucho más difícil al trato y para el trabajo, esto ocurrió en distintas ocasiones y siempre asombraba a las dos profesoras, especialmente Teresa tan reacia en un principio a este tipo de actividades fue variando sus propias opiniones al respecto en base al desarrollo de las clases. En muchos de los extractos de los diarios de clase que llevaban los alumnos (una de las numerosas herramientas de recogida de datos que se utilizaron en la investigación) ellos mismos son los que se asombran al ver que estas clases se les pasaban volando. Cuando el trabajo se estructura de esta manera es más fácil captar la atención de los alumnos por más tiempo y así es más fácil también que se den los encuentros creativos deseados. En las clases de juegos los resultados positivos tuvieron una relación directa con el método multidireccional y lúdico estructurado por el profesor.

Queremos presentar como parte de las conclusiones los resultados del análisis estadístico de las diferencias en el desarrollo creativo de cada grupo obtenidos a partir de los test de creatividad elaborados por Saturnino de la Torre (1991) que se pasaron a los alumnos al comienzo y final del curso con el fin de analizar la varianza.

El ANOVA paramétrico de las diferencias según grupo aplicando el test de comparaciones múltiples de Duncam dio los siguientes resultados:

Resultó que el comportamiento de los grupos según los datos obtenidos en los tests de creatividad era diferentes en cada grupo pero semejantes estadísticamente dos a dos, coincidiendo en sus semejanzas los dos que habían desarrollado una metodología tradicional (en el cuadro corresponden a los grupos 1 y 3) y los dos que habían desarrollado una metodología lúdica (grupos 2 y 4). Se obtuvo las mismas conclusiones con la aplicación de los tests de Tukey y Bonferroni.

El ANOVA no paramétrico sobre la variable diferencia de los cuatro grupos aplicando el test de Kruskal-Wallis comprobó que estadísticamente las diferencias según grupo eran ciertamente significativas por ser el chi-cuadrado menor de 0.05. Los resultados entre grupos quedaron de la siguiente manera:

GRUPO 4 (Isbilya 2) > GRUPO 2 (Las Aguas 2) > GRUPO 1 (Las Aguas 1) > GRUPO 3 (Isbilya 1)

Los resultados son semejantes dos a dos entre los grupos con métodos lúdicos y los grupos con métodos tradicionales siendo más favorables las puntuaciones de los grupos con juegos. Se confirma que partiendo de unas condiciones semejantes en cada grupo, la aplicación de un método lúdico provoca un desarrollo creativo mayor que un método tradicional.

Un punto más a favor para este tipo de método fue que el grado de satisfacción general de los alumnos respecto a sus clases resultó más favorable en los grupos que utilizaron los juegos.

Ciertamente el uso de métodos lúdicos en la enseñanza artística parece ser un instrumento pedagógico privilegiado. Más aún hoy día que nos enfrentamos al reto de una nueva Ley de Educación que promueve la necesidad de currículos abiertos y multidireccionales, el juego se nos presenta como bastión en el que poder hacer realidad muchos de los objetivos que se plantean para el área.

Si realizamos un repaso de cada uno de los nueve objetivos generales de área que propone la Logse para esta asignatura veremos que planteando el currículum mediante actividades lúdicas los objetivos lejos de parecer una utopía se muestra algo más cercana la consecución de los mismos. El profesor será el encargado de centrar esos juegos en una serie de materias específicas, plantearlos según una secuencia concreta y decidir los objetivos. De esa forma, se facilita el desarrollo creativo y se aprende a respetar otros modos de expresión de una manera más natural ya que al ser “un juego” muchas de las críticas mordaces sobre lo que está bien y lo que está mal, de alguna manera se diluyen. Al no contar tanto el resultado final se llegan a apreciar en los trabajos de los otros nuevos aspectos. En los juegos la flexibilidad y solidaridad en el trabajo tiene que ser una constante porque de otro modo el juego se acaba. La expresión de ideas, sentimientos o vivencias mediante los materiales pictóricos se convierte en algo más natural que cuando se enfrentan a la necesidad de realizar un ejercicio artístico. La planificación individual o colectiva adecuando las fases del trabajo a los objetivos que se pretenden se convierte en una simple invención de las reglas del juego. Como resultado final de todo este entrenamiento “... apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético...” resulta una consecuencia y no una utopía.

Frente a los detractores del uso o abuso del juego con fines prácticos, queremos decir que los juegos pueden y deben motivarse y dirigirse. Se puede enseñar a los alumnos a jugar y ayudarles a ello. El jugar no tiene edad y los beneficios son patentes. El juego libre tan beneficioso que se abandona con la edad, de esta forma se recupera y puede llegar a crear nuevos hábitos.

Un dato curioso a este respecto fue que cuando el investigador dejó de dar clase al comienzo del tercer trimestre, tanto en un instituto como en otro, cuando volvía para hacer las entrevistas, los alumnos le preguntaban por qué ya no eran las clases como antes. A pesar de las numerosas críticas iniciales y los prejuicios que todos tenían al comienzo, muchos de esos alumnos después de dos trimestres cambiaron de opinión. Como decía Carmen en uno de los cuestionarios:

“... hemos aprendido bastantes cosas y aunque al principio pensé que los juegos no nos podían ayudar, siento que me equivoqué”.