

Juegos didácticos: una opción para estimular la creatividad motriz

Yisel Álvarez Álvarez
Boris Romero Turro

UCCFD "Manuel Fajardo" Cuba



Recibido: 2016-03-04 Aprobado: 2016-06-11

Resumen

Los autores fundamentan cómo los juegos didácticos elaborados para su aplicación en el desarrollo de la clase de educación rítmica correspondiente al primer año de la carrera de Licenciatura en la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte de La Habana, estimulan la creatividad motriz necesaria para el desempeño de futuros profesores de Educación Física. La metodología aplicada incluye el diagnóstico a 60 estudiantes así como la aplicación de encuestas y entrevistas a profesores especializados. Los resultados son parte del análisis documental, la aplicación de medición y modelación, así como de la tabla de distribución de frecuencias empíricas. La validación se realiza mediante la aplicación de los juegos a dos grupos de estudiantes de primer año y sobre criterios de especialistas los cuales verifican la efectividad de los mismos.

Palabras clave: creatividad motriz, juegos didácticos, Educación Física, Educación Rítmica

Introducción

La Cultura Física contribuye al desarrollo y la formación multilateral y armónica de la personalidad de los niños, niñas y jóvenes desde sus primeros años de vida hasta la adultez en la que Educación Física desempeña un papel determinante.

La carrera de Licenciatura en Cultura Física tiene entre sus propósitos la formación de profesionales con habilidades pedagógicas que respondan a la diversidad de problemáticas de su ámbito laboral en correspondencia con los objetivos generales de la Educación Física en Cuba.

La asignatura curricular de Educación Rítmica ubicada en el II semestre del primer año de la Licenciatura en Cultura Física tributa a la unidad de Actividades Rítmicas que se imparte durante el I ciclo de la educación primaria y sus contenidos son importantes dentro de la Educación Física cubana porque desarrollan en los niños la posibilidad de crear movimientos o ejercicios partiendo de sus propias vivencias. Los estudiantes en el primer año de la carrera deben responder a ritmos variados, no solamente con sonidos percutidos sino también con ritmos de movimientos que pueden o no producirse durante la realización de algunas actividades, respondiendo a un ritmo, independientemente de que este se encuentre matizado de otras actividades como la expresión corporal. La apropiación de estas habilidades prepara al estudiante para la realización de su

Didactical games: an option to stimulate motor creativity

Abstract

The authors based how educational games developed for application in the development of the kind of rhythmic education for the first year of the Bachelor of Science University of Physical Culture and Sport of Havana, stimulate motor creativity necessary for the performance of future teachers of Physical Education. The methodology includes diagnosis to 60 students and the implementation of surveys and interviews with specialized teachers. The results are part of the documentary analysis, measurement and modeling application, as well as the empirical distribution table frequencies. Validation is performed by applying games to two groups of freshmen and specialists criteria which verify the effectiveness thereof.

Keywords: motor creativity, didactical games, Physical Education, Rhythmic Education

Práctica Laboral en el I ciclo de la educación primaria, donde las unidades de Actividades Rítmicas y los Juegos son fundamentales y demandan de un profesional creativo y preparado para que la clase de Educación Física sea menos tradicional y más original.

El diagnóstico inicial aplicado a 60 estudiantes de primer año devela que presentan limitaciones de creatividad y originalidad, descoordinación en los movimientos y dificultades con el ritmo en la ejecución de algunas actividades. Superar estas limitaciones es tarea del profesor especialista para lograr

egresados capaces de cumplir con los objetivos y la misión declarada para esta carrera. La aplicación de un grupo de juegos didácticos en las clases de la asignatura Educación Rítmica como alternativa para el desarrollo de la creatividad motriz es el objetivo propuesto por los autores de la investigación.

Del estudio y la revisión bibliográfica acerca de la creatividad en el tema objeto de investigación se relacionan conceptos y consideraciones tomadas en cuenta en la fundamentación del proceso que condujo a la propuesta de los juegos didácticos.

J. Guilford (1959) explica que "...la creatividad en sentido limitado se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente". Se infiere que para que el sujeto tenga una conducta creativa, la condición necesaria es la presencia de aptitudes creativas, y esta conducta creativa se manifiesta en tanto estén presentes aspectos motivacionales y volitivos.

Carl Roger (1959) representante de la concepción humanista, expresa que la creatividad es "...la aparición de un producto relacional nuevo que resulta por un lado de la unicidad del individuo, y por otro, de los aportes de otros individuos y de las circunstancias de su vida". Esta definición enfatiza la interacción hombre-grupo-sociedad.

"La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias grietas o lagunas en los conocimientos, y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis o modificarlas si es necesario y comunicar los resultados". Según E. Torrance (1970) para lo cual establece una relación directa entre la creatividad y la solución de problemas, otorgándole un peso esencial a los procesos cognitivos, fundamentalmente el pensamiento. Por otra parte absolutiza la relación, que sin dudas existe, entre la generación de ideas creativas y la solución de problemas.

Mangaret Meat (1985) explica "la creatividad como el descubrimiento y la expresión de algo que es tanto una novedad para el individuo creador, como una realización en sí misma". Esta definición enfatiza la relación descubrir y crear, precisando que solo hay creatividad cuando se realiza algo, es decir, trata el problema a partir del objeto creado para después abordar las condiciones del individuo que crea. R. Rothenberg (1991), plantea: "Creaciones son aquellos productos que son tanto nuevos como valiosos, y creatividad es la capacidad o estado mediante el cual se realizan estas creaciones". Aquí se evidencia el énfasis marcado en el producto creativo, su novedad y utilidad, para decidir si alguien es creativo o no y en qué medida, en detrimento de aspectos procesales y de funcionamiento de la personalidad.

En Cuba los investigadores dedicados al estudio de esta temática, lo hacen desde concepción filosófica y psicológica común.

J. Betancourt (1993) expresa que "la creatividad es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas, partiendo de informaciones ya conocidas". Abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema donde el resto de las personas no lo ven. Este investigador hace hincapié en el proceso de creación en sí, dándole peso al pensamiento divergente en el descubrimiento y solución de problemas. En esto coincide con estudiosos del tema para quienes encontrar problemas es tan importante como su solución para entender la creatividad. A. Mitjás (1995) entiende "la creatividad como proceso de descubrimiento de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que además, tiene un carácter personal lógico". En esta definición sin negar la influencia de factores socio-históricos o situacionales externos, se enfatiza en la importancia de las características del sujeto en la determinación del comportamiento creativo.

A los efectos de la propuesta sobre juegos didácticos como alternativa para el desarrollo de la creatividad, los autores consideran *la creatividad como expresión de la personalidad en su función reguladora, como expresión de configuraciones personalológicas que, mediatizadas o no por la acción intencional del sujeto, desempeñan un papel sustancial en la determinación del comportamiento creativo.*

Metodología

A partir de la selección aleatoria de 60 estudiantes que representan el 16% del total de alumnos de primer año y con la participación de 10 profesores de Educación Rítmica con más de 5 años de experiencia impartiendo la asignatura se realiza la evaluación de la creatividad motriz de los estudiantes para conocer el estado actual. Se aplicaron encuestas a los profesores de la asignatura Educación Rítmica. Se utilizaron los métodos de análisis y síntesis, análisis documental, medición y modelación, así como la tabla de distribución de frecuencias empíricas.

Análisis y discusión de los resultados

De acuerdo con los documentos normativos de la asignatura Educación Rítmica quedan establecidos los propósitos fundamentales para impartir los contenidos de la asignatura. Se establece lo siguiente:

- Ubicada dentro del currículo en el II semestre y se imparte a los alumnos de primer año.
- El tema relacionado con el estímulo de la creatividad motriz expresa desde el objetivo general la necesidad de tratarlo como herramienta en la formación profesional.
- Los contenidos distribuidos en los dos temas posibilitan aplicar tareas motrices desde la clase para estimular la respuesta y la creatividad motriz en los estudiantes.

Evaluación de la creatividad motriz a los estudiantes en la asignatura Educación Rítmica.

El instrumento aplicado para evaluar la creatividad motriz fue elaborado por los profesores Juan C. Fernández y José M. Cenizo (2004) y adaptado por la Dra. C. Ana María Morales Ferrer para el Curso-Taller Creatividad motriz (2009). El instrumento en cuestión permite realizar una valoración general de los niveles de creatividad motriz de los estudiantes de primer año de la carrera de Cultura Física que se encuentran recibiendo la asignatura Educación Rítmica. Adecuado a los intereses de la investigación los autores deciden la aplicación de solo 3 de los 5 indicadores principales a los que se adiciona la relación necesaria con los elementos musicales utilizados en esta asignatura. Los indicadores principales con los que se trabajó son la *producción motriz*, la *originalidad* y la *flexibilidad mental*.

Resumiendo los resultados, se constata que las puntuaciones más elevadas se alcanzaron de forma individual, además se observa que las puntuaciones van disminuyendo a medida que se exige coordinación grupal entre los estudiantes, lo que guarda estrecha relación con la experiencia motriz de los propios sujetos.

Las respuestas motrices dadas fueron limitadas. Solo coincidieron un total de tres respuestas durante todas las formas de aplicación del instrumento, la ejecución del test de forma individual con relación a las otras dos formas organizativas obtuvo mayor cantidad de acciones.

En cuanto a la relación del ritmo los mayores porcentajes se ubican entre regular y mal, este aspecto guarda relación con la asignatura Educación Rítmica.

La cantidad de movimientos completos fluctúa entre dos y seis, evidenciando en sentido general la escasez de respuestas motrices de la muestra estudiada en esta investigación.

Con relación a la flexibilidad mental podemos plantear que no se observó debido a la poca variabilidad y número de variantes de respuestas motrices dadas.

Finalmente, de los resultados obtenidos, se infiere la necesidad de establecer una propuesta de juegos didácticos para ser utilizados en las clases de Educación Rítmica, teniendo en cuenta los contenidos y objetivos para la estimulación de la creatividad motriz, esencial para mejorar los aspectos tales como *la relación del ritmo y la flexibilidad mental traducida en la variedad y cantidad de acciones, así como los otros indicadores evaluados*.

Los juegos didácticos para la estimulación de la creatividad motriz en los estudiantes de primer año de la UCCFD

La propuesta es de 12 juegos didácticos. Hasta donde los autores lograron indagar, en el contexto estudiado, no se observan propuestas similares, lo que pudiera considerarse como una alternativa para dar solución a las limitaciones diagnosticadas. Los juegos didácticos que se describen, están en correspondencia con los objetivos de los contenidos seleccionados de la asignatura y los principales fundamentos de la creatividad motriz.

Para la selección de los juegos didácticos sugeridos se tuvo en cuenta las dificultades encontradas como resultado del diagnóstico realizado a los estudiantes.

No.	Nombre del juego	Contenidos de la asignatura
1	Muévete con las figuras de notas	Elementos básicos de la escritura musical.
2	Ritmo y tiempo con patrón de movimiento	Elementos básicos de la escritura musical.
3	Diviértete con la música	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (juegos rítmicos).
4	Tu cuerpo y el ajedrez	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).
5	Los movimientos de mis personajes favoritos	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).
6	Con ritmo y movimientos deportivos	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal y ritmo).
7	Los días de la semana	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (juegos rítmicos y expresión corporal).
8	El rostro de mi nombre	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).
9	Con mi cuerpo, jugando a la pelota	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).
10	Las manos dialogan	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).
11	Recado musical	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (juegos rítmicos).
12	Concierto de animales mudos	Metodología para la introducción del ritmo a través de la unidad de actividades rítmicas, (expresión corporal).

Cuadro 1. Relación de nombre, contenidos y clasificación de los juegos didácticos que integran la propuesta.

A modo de ejemplo se describe el juego didáctico:
Tu cuerpo y el ajedrez

Objetivo: Demostrar movimientos corporales con las piezas de ajedrez.

Materiales: Piezas de ajedrez en cartulina.

Organización: El grupo se dividirá en dos equipos de igual cantidad de integrantes de acuerdo con la matrícula del mismo, utilizarán la forma organizativa escogida por ellos, Cada integrante de los equipos tendrá una pieza de ajedrez de cartulina, el primer equipo pertenece a las piezas blancas y el segundo a las piezas negras.

Desarrollo: A la señal del profesor los estudiantes de cada equipo tienen que desplazarse por el área y expresar corporalmente los movimientos de la pieza que le corresponda.

Reglas:

- Gana el equipo que más movimientos realice sin repetir ninguno.
- Se otorga un punto adicional al equipo que logre realizar movimientos originales y creativos.

Variantes:

- Se puede utilizar una música para que a partir de esta realicen los movimientos que correspondan a su pieza.

- Organizarlos de forma tal que se asemeje al tablero de ajedrez y realizar una jugada.

Análisis de los resultados de la segunda evaluación de la creatividad motriz a los estudiantes en la asignatura Educación Rítmica

Se realizó una intervención pedagógica durante las clases para aplicar los juegos didácticos sugeridos en correspondencia con los contenidos del programa de la asignatura. Posteriormente se realizó la segunda evaluación de la creatividad motriz a los estudiantes y de esta manera comprobar los efectos de la intervención.

En esta segunda medición, se asumió el criterio de someter a objeto de análisis aquellos indicadores que presentaron mayores dificultades en el diagnóstico inicial, brindándole a los estudiantes más posibilidades de trabajar con disímiles implementos.

En los resultados de la evaluación de la producción motriz de los estudiantes, se aprecian 12 respuestas motrices, observándose mayor homogeneidad durante las diferentes maneras de ejercitación. En el gráfico se puede distinguir el referido comportamiento.

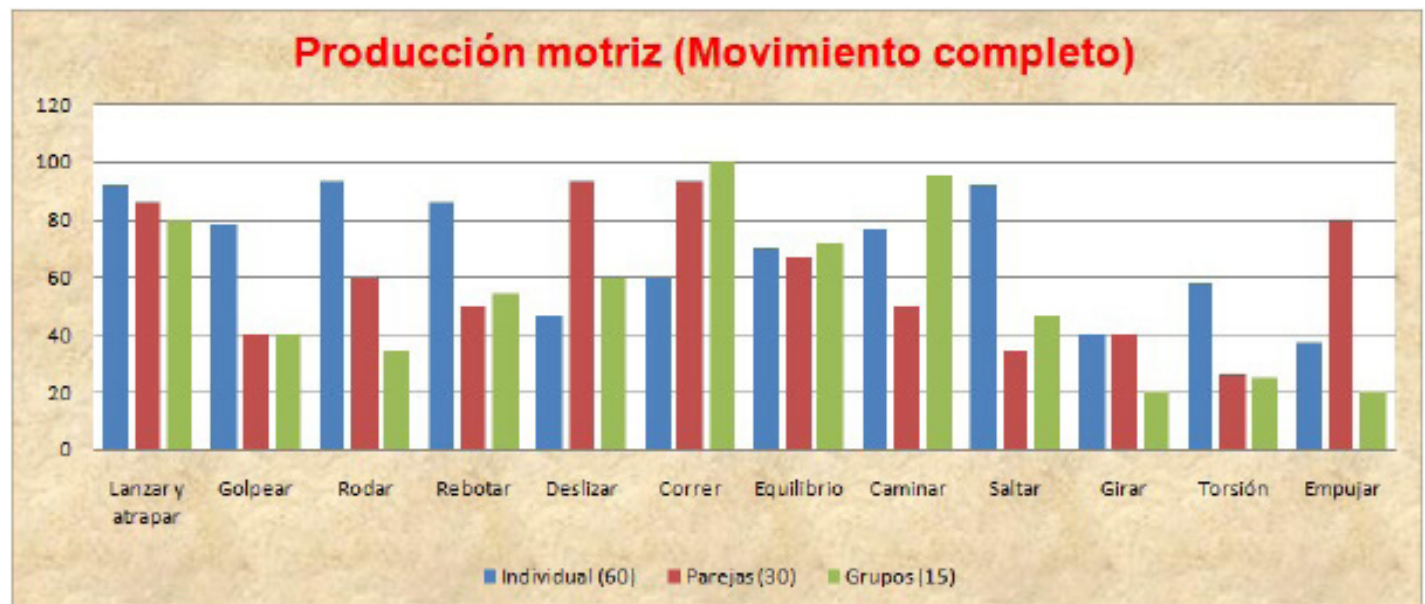


Gráfico 1. Producción motriz de los estudiantes de primer año

En cuanto al criterio de evaluación que relaciona el ritmo durante la realización de la acción motriz con la música, se obtienen resultados satisfactorios en más del 70%.

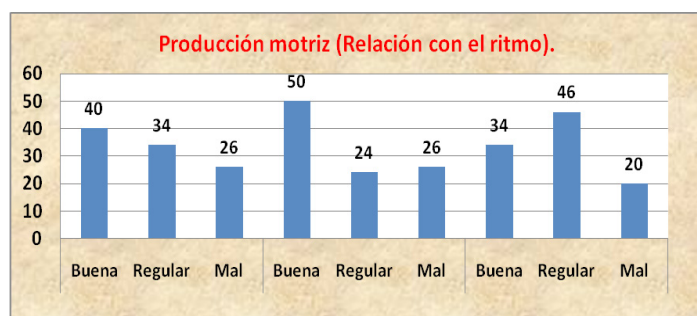


Gráfico 2. Valoración de la relación del ritmo

Cuando se refiere al indicador de originalidad, se enfatiza en los cambios de dirección donde los estudiantes ejecutaban diferentes actividades (frente, lateral, atrás y diagonal). Según se observa en los resultados, existe un marcado incremento en las respuestas, atendiendo a las posibilidades de cambiar de dirección en correspondencia con las variadas formas de trabajo.

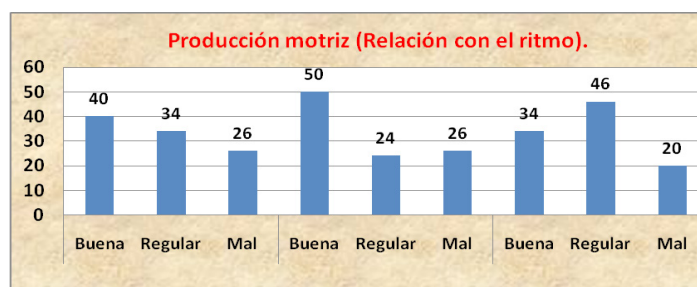


Gráfico 3. Originalidad (cambios de dirección)

Del análisis de los resultados, se infiere que los juegos didácticos propuestos contribuyen positivamente a estimular la creatividad motriz desde los contenidos de la asignatura Educación Rítmica, según se pudo constatar en los indicadores evaluativos como relación del ritmo, cantidad de movimientos, cambios de dirección, variabilidad de las respuestas, en los que se logró una adecuada mejoría.

Finalmente es perfectible afirmar que los resultados logrados evidencian el cumplimiento del objetivo trazado.

Conclusiones

Los métodos aplicados para el diagnóstico posibilitaron comprobar la realidad existente en cuanto a las limitaciones de los estudiantes para el desarrollo de la creatividad motriz y constata el estado de necesidad de la investigación.

La sinergia que se establece entre las acciones de juego para la estimulación de la creatividad motriz y las acciones prácticas, favorecen las respuestas a las tareas motrices orientadas en la asignatura Educación Rítmica.

La propuesta de juegos didácticos para la estimulación de la creatividad motriz en los estudiantes de primer año de la UCCFD, constituye una alternativa de solución a los problemas detectados, atendiendo a la valoración positiva en cuanto a su pertinencia, viabilidad y efectividad, según el criterio de los especialistas.

Referencias bibliográficas

- Betancourt J. (1993). La creatividad es el proceso. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Carl Roger (1984). La Creatividad y la personalidad. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Colectivo de autores (2009). Programa analítico de la asignatura Educación Rítmica. Departamento de Educación Física. UCCFD Manuel Fajardo.
- Guilford. J (1959). Creatividad, Personalidad y Educación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Mangaret Meat (1985). La creatividad algo más que un descubrimiento y la expresión del individuo creador. (Material Fotocopiado). La Habana.
- Mitjáns Martínez, Albertina (1999) Creatividad, Personalidad y Educación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Morales, A. M. y de la Paz, N. (2009) "La creatividad en el currículo de educación física escolar en Cuba: un apremiante reclamo formativo" En: Congreso Pedagogía 2009 Palacio de las Convenciones. Ciudad de La Habana
- Rothenberg R.(1991).Las creaciones, productos físicos. (Material Fotocopiado). La Habana.
- Torrance E. (1970). La creatividad y problemas. (Material Fotocopiado). La Habana