

**LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DE CO-  
REOGRAFÍAS. UNA EXPERIENCIA “DESING  
THINKING” EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.**

**Feu, S.; Antúnez, A.; Córdoba, L.; Mateos, M.J.**

**Facultad de Educación  
Universidad de Extremadura.**

## INTRODUCCIÓN

Según nuestra lengua la creatividad es la capacidad de creación o la facultad de crear, y el ser creativo es el que posee o estimula la capacidad de creación, invención, etc. Así pues está plenamente justificado que los profesores tengan, entre otras muchas tareas, estimular y estimularse para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos y en sí mismos.

*“Educar en la creatividad, como exponen diversos autores, es educar para el cambio y formar personas versátiles, originales, con capacidad inventiva, amplia visión de futuro, con iniciativa propia y confianza en sus posibilidades, preparadas para afrontar los retos que se les van planteando durante su vida escolar y cotidiana, además de dotarles de las mejores herramientas para la innovación” (Pérez, 2013; p. 1)*

Más adelante el mismo autor nos dice:

*“No podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de la capacidad creativa del profesorado, siendo muy complicado intentar educar para que el alumnado sea creativo si el profesorado no posee cualidades como la flexibilidad, la originalidad, el entusiasmo, la apertura a las nuevas concepciones y métodos de enseñanza, etc.” (Pérez, 2013; p. 2)*

Abraham Moles (1967) define creatividad como “la facultad de reorganizar los elementos del campo de la percepción de manera original y susceptible de dar lugar a operaciones en cualquier campo fenomenal.” Este mismo autor explica que la creatividad es una capacidad de la inteligencia que únicamente trata de mezclar datos ya conocidos para dar soluciones nuevas.

La creatividad es un proceso mental complejo para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía (Esquivias, 2004). Gardner (2001, p.126), considera que una persona creativa es aquella que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”.

Esta definición es más compleja que algunas otras en el sentido de que se incorporan características específicas de la personalidad y competencias, la tenacidad para seguir adelante ante un reto propuesto o impuesto, o la capacidad para la resolución de problemas. No cabe duda que la forma de ser de cada uno afectará a su capacidad para crear, pero estamos convencidos que las posibilidades creativas están directamente relacionadas con la propia experiencia, la formación y la cultura.

Siempre ha preocupado cual es el momento vital en el que el individuo resulta más creativo. Chacón, y Moncada (2006), en su estudio con alumnos universitarios de la titulación de educación física, reflejan que los estudiantes de primer curso de carrera muestra una menor creatividad que los de cuarto nivel de carrera y que por tanto se debería considerar cuál ha sido el

papel de la educación en las etapas anteriores y la incorporación de las herramientas docentes y pedagógicas para estimular el pensamiento divergente, base de la creatividad.

La sociedad tiende a homogeneizar a las personas coartando el pensamiento divergente, y en numerosas ocasiones los docentes anulan el desarrollo y la expresión creativa de sus estudiantes (Sequeira, 2000).

## **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DESING THINKING**

En la actualidad existen numerosas técnicas para resolver problemas de forma creativa. Estas técnicas favorecen el pensamiento creativo, la autonomía, el desarrollo de competencias transversales y profesionales así como la motivación de los estudiantes (González, 2014).

Desing Thinking es una metodología para resolver problemas complejos (Ruiz, et al., 2015), permite la resolución de retos y problemas de forma creativa (González, 2014). Es una metodología centrada en el alumno como sujeto activo de su propio proceso de enseñanza aprendizaje, donde es el alumno, en un trabajo colaborativo con otros compañeros, quien elige la solución al problema mejora, una solución existente,... Esta metodología se desarrolla en cinco fases: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar, Testar. Lo importante de este proceso es que el aprendiz no solo debe crear un "producto" sino que debe prototiparlo y testarlo para ver cómo funciona. El hecho de que el alumnado tenga que "bailar" su propia coreografía frente al resto del grupo de clase les ayuda en el proceso de desinhibición que necesitan para enfrentarse a los grupos de clase en las escuelas.

## **COREOGRAFIAR PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD**

Coreografiar es escribir en el aire una danza nueva. Cuando nos planteamos pedir a nuestros alumnos la realización del trabajo de coreografiar sobre una música estamos convencidos de que esa actividad será beneficiosa tanto para su desarrollo personal como para su desarrollo profesional. Coreografiar es imaginar los movimientos del propio cuerpo acompañando a un estímulo visual, auditivo o táctil. Generalmente los movimientos producidos por un estímulo traducen al exterior una suerte de sensaciones íntimas y personales que se aproximan mucho al estado de ánimo que experimentamos en ese momento.

Encontrar los movimientos que mejor se ajusten a los sentimientos producidos por el estímulo es un acto de búsqueda y selección dentro del bolsillo personal de nuestros recursos. El proceso de la creatividad requiere de la presentación de un problema a nuestra mente imaginándolo y visualizándolo para después inventar la solución desde la perspectiva de la posibilidad real. Todos los humanos somos más o menos creativos, estos niveles de creatividad vendrán determinados por el grado de curiosidad o la necesidad de escapar de un problema.

La creatividad requiere de un amplio espectro de posibilidades alimentado por todas las experiencias personales, tanto a nivel de conocimientos como a nivel de sentimientos. Cuanto más

numerosos sean nuestros conocimientos mayores serán nuestras posibilidades de utilizarlos para crear cosas nuevas.

Los trabajos que se exigen a los estudiantes de la Facultad de Educación, se encaminan hacia la perspectiva del maestro creativo, procurando formar a docentes capaces de afrontar su tarea con los recursos suficientes para poder crear, emprender,... de manera exitosa, en cada momento de su vida profesional. En el programa de la asignatura “Expresión, Comunicación y Creación en las manifestaciones motrices” se contemplan una serie de objetivos encaminados a desarrollar diferentes capacidades como:

- Mantener una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.
- Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
- Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Aplicar los conocimientos a su trabajo y resolución de problemas dentro de su área de estudio.

#### **DISEÑO Y PUESTA EN ESCENA DE UNA COREOGRAFÍA: LA EXPERIENCIA**

A los alumnos de la Facultad de Educación de la Universidad de Extremadura, dentro de la asignatura antes mencionada se les solicitó la creación de una coreografía basada en una pieza musical de su libre elección. Este trabajo se engloba dentro de los trabajos de grupo que deben desarrollar durante el semestre, con los siguientes objetivos:

- a) Favorecer el proceso creativo
- b) Descubrir nuevos movimientos
- c) Desarrollar el sentido del ritmo
- d) Aprender a escuchar música
- e) Elaborar coreografías originales
- f) Trabajar en equipo

**Metodología:** La metodología empleada en esta experiencia se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos, empleando como técnica para favorecer la creatividad el Desing Thinking.

**Participantes:** Los participantes en la experiencia fueron estudiantes del tercer del Grado de Educación Infantil.

**Materiales:** Elección libre de la música o elaboración de un montaje musical, un objeto para acompañar en la coreografía, el vestuario y el maquillaje si fuera necesario.

**Procedimiento:** El problema planteado al alumnado es crear una coreografía con un número de movimientos diferentes y un número de evoluciones espaciales del grupo: cuanto mayor sea el número de dichos elementos mejor será la valoración. El tiempo de que dispusieron para seleccionar la música, adaptar los movimientos y concretar la coreografía fue de un mes que, teniendo en cuenta que las clases no se interrumpen y hay que atender a las demás asignaturas, ese tiempo se reduce bastante.

Además el problema presentó los siguientes condicionantes de la tarea para crear un problema a los que los alumnos tuvieran que adaptarse a través de su proceso creativo: i) *No repetir un paso más de tres veces*, ii) *No repetir una formación espacial más de dos veces*, iii) *Procurar no utilizar movimientos de los llamados de "aerobic"*

### **LA EXPERIENCIA SE PUDO ABORDAR EN LAS SIGUIENTES FASES (FIGURA 1):**

I) Fase de empatizado: formación de grupos y compartir experiencias y sensaciones antes del inicio de la fase de definición.

II) Fase de definición: Coreografiar es escribir en el aire una danza nueva, ajustada a un ritmo musical o a unos sonidos concretos. Puede ser dramática, cómica, romántica, bélica, histórica, etc... igual que una novela. Los alumnos tuvieron que:

- a) Seleccionar un estilo. Existen cientos de estilos, desde folklore a flamenco o hip-hop, así que elige uno que sea adecuado para los componentes del grupo. Puede ser una combinación de algunos o de muchos, o puedes optar por lo simple.
- b) Elegir una canción que complemente tu estilo.
- c) Escuchar la canción con atención e identifica las secciones.

III) Fase de ideado: el alumnado puede acudir a distintas fuentes para obtener información y documentarse. A continuación es necesario presentar las mejores ideas y seleccionarlas en el grupo. Para esta fase son adecuadas las técnicas de torbellino de ideas y dinámicas de grupo. También puede funcionar empezar a bailar para buscar sensaciones, para encontrar un paso con el que se esté cómodo, a gusto, feliz,... para posteriormente apuntarlo con detalle para que puedan recordarlo y compartirlo. Cada alumno aportará los movimientos que crea más originales.

IV) Fase de prototipado: En esta fase ayuda el poder materializar las ideas y visualizarlas.

La música no es tangible y a veces es conveniente materializarla a través de dibujos para ver como fluye la melodía. Es necesario contar todos los tiempos de la música elegida (sobre un papel) y dividirlos en estrofas (parte de este trabajo se pudo hacer en la fase de ideado). Así se puede saber la cantidad de movimientos que podemos hacer y los cambios espaciales.

Para favorecer la visualización de las ideas de los movimientos se pueden utilizar grabaciones, realizar un storyboard, representar movimientos.... La coreografía requiere coordinar los

movimientos entre los miembros del grupo, por tanto es necesario el entrenamiento de los movimientos con la música.

V) Finalmente en la fase de testeo, se produce la representación pública de la coreografía en el aula frente al grupo clase. En esta fase se produce la evaluación del montaje y representación atendiendo a los siguientes criterios:

- a) Adaptación de los movimientos al ritmo de la música elegida.
- b) Adecuación del movimiento al estilo musical.
- c) Uniformidad en los participantes: vestuario y movimientos.
- d) Variación de movimientos y originalidad.
- e) Utilización del espacio.
- f) Variación en las formaciones espaciales.
- g) Perfección en la ejecución.

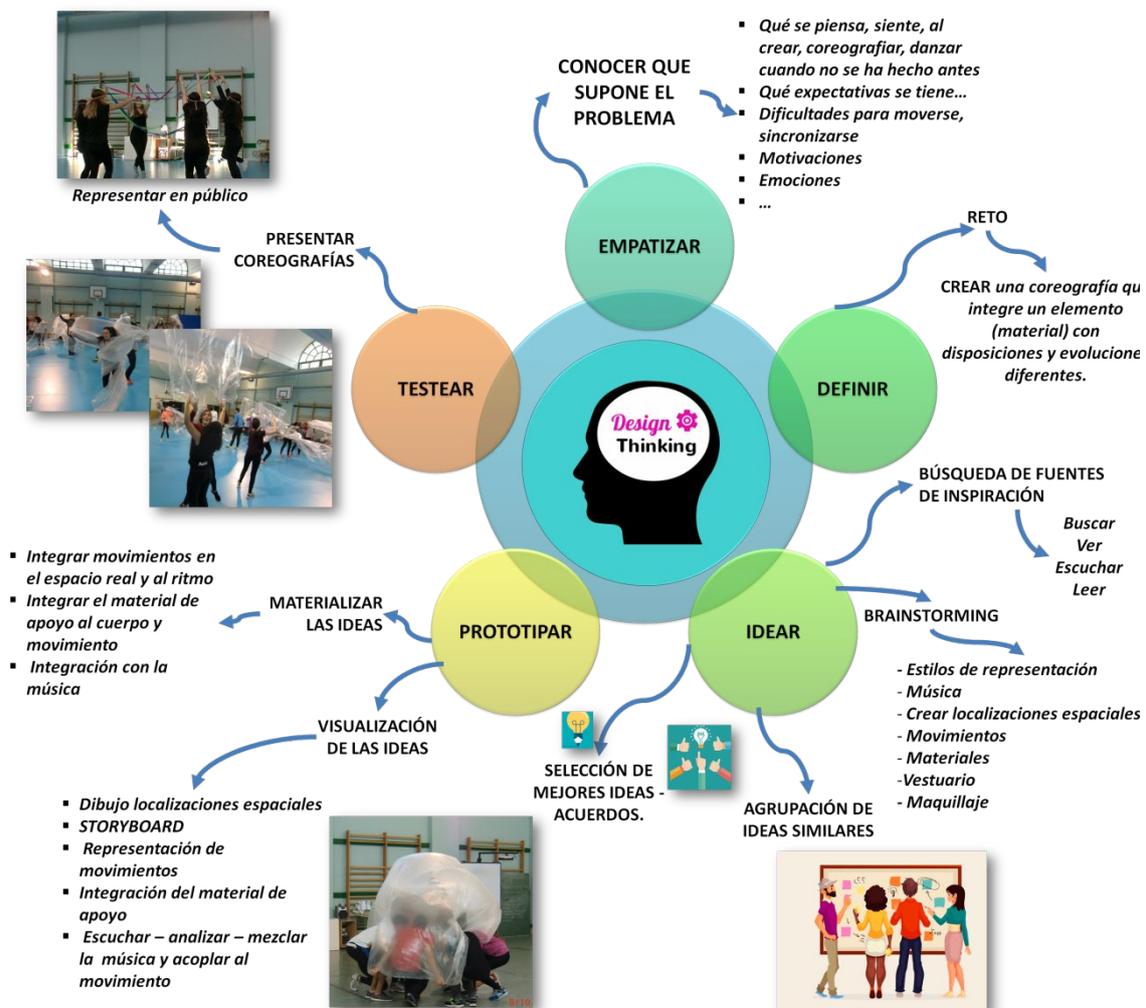


Figura 1: Procedimiento de empleado en la experiencia bajo la técnica de desing thinking.

**Limitaciones:** Las mayores dificultades con las que se encuentran los alumnos son fundamentalmente el tiempo general y la coordinación de los tiempos personales. Una gran parte de los alumnos de esta Facultad de Educación residen fuera de la ciudad, en poblaciones cercanas, esto dificulta bastante la posibilidad de reunirse para hacer estos trabajos de grupo.

## EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

A pesar de las dificultades, las coreografías fueron expuestas y la valoración de las exposiciones fueron muy buenas; los estudiantes idearon y materializaron un alto número de movimientos y cambios espaciales (Tabla 1).

Las músicas seleccionadas para los montajes coreográficos se repartieron entre las bandas sonoras de películas infantiles y algunos montajes de músicas diferentes. Todas se ajustaban a los ritmos más alegres, menos un grupo que optó por el tema “Morir hay que fallecer” de la película “La novia cadáver”. Todos los grupos utilizaron algún objeto ajustado al tema musical empleando: cintas, lazos, paraguas, etc. El grupo número cuatro fue el que utilizó una escenografía más completa: maquillaje cadavérico, velo y chistera que se integró con la música seleccionada.

Tabla 1. Movimientos y cambios espaciales.

Grupo	Participantes M/H	Movimientos diferentes	Cambios espaciales	Música	Valoración
1	8	30	16	Halo- Beyonce	10
2	5/1	27	9	Hakuna Matata. Remix Disney	9
3	10	22	8	Ser hombre. Libro de Selva	7'5
4	8	20	8	La Novia cadáver	7
5	8	29	13	Ser hombre. Libro de Selva	10
6	4/4	14	12	Busca lo más vital. Libro S	6'5
7	8	21	10	Color esperanza. D. Torres	7'5
8	9/1	21	12	Sherlock Holm + Ego	8

Una vez que los alumnos pudieron ver lo que sus otros compañeros habían hecho surgieron las discusiones sobre la idoneidad de la calificación, algunos alumnos no quedaron conformes con la nota obtenida. El concepto de “movimiento creativo” no se entiende bien, la originalidad en el movimiento se reduce a sus propios conocimientos, fundamentalmente a lo visto en T.V. en definitiva, la investigación para descubrir nuevas formas de moverse queda muy reducida, cuando no inexistente.

La mayor dificultad para el alumnado se centra en saber qué es un movimiento dentro de una sucesión de ellos, es decir saber donde, y cuando, empieza y termina un movimiento.

Una vez aclarado este concepto todo resulta más fácil; entendiendo “movimiento” como la modificación de una posición corporal entre dos momentos de inactividad. Parece sencilla su cuantificación, pero la dificultad estriba en que se valora como un único movimiento aunque este se ejecute hacia ambos lados del cuerpo; este tipo de movimientos es típico del “aerobic”.

Después de la presentación del trabajo se solicitó a los estudiantes que valoraran las sensaciones vividas durante el tiempo de creación y concreción de la coreografía. Las sensaciones positivas superan a las sensaciones negativas (Tabla 2). Como sensaciones positivas destacan la alegría y la satisfacción por el trabajo realizado, como sensaciones negativas el agobio y estrés que supone enfrentarse a este tipo de situaciones. Esa sensación de “agobio” inicial activa positivamente los resortes de la creatividad.

Tabla 2. Frecuencias de sensaciones obtenidas por los grupos en la experiencia

Sensaciones negativa	f	Sensaciones positivas	f
Agobio al principio	2	Alegría	4
Tensión entre compañeras	1	Satisfacción	4
Estrés	3	Gusto por el resultado final	1
Rabia	1	Ayuda y unión entre los miembros del grupo	2
Miedo al principio	1	Esfuerzo	1
Vergüenza al representar	1	Recompensa	1
Decepción por la valoración	1	Positividad	1
		Ganas de trabajar y aprender	1
		Felicidad	1
		Diversión	1
		Seguridad	1
		Experiencia bonita	1

## CONCLUSIONES

Las tareas cuyos objetivos están relacionados con el desarrollo de la creatividad exigen de los alumnos mayor dedicación, tiempo e investigación. Las coreografías, como tarea creativa resultan actividades muy satisfactorias. Las relaciones personales entre los miembros de cada grupo de trabajo adquieren signos de complicidad y camaradería. La presentación de la coreografía ante los demás compañeros supone una inyección de autoestima y favorece la desinhibición, aunque no está exenta de generar cierto estrés.

Conocer de antemano los elementos que se van a valorar sirve para que los alumnos focalicen mejor el trabajo y orienten el proceso creativo para la resolución del problema de crear movimientos, buscar situaciones espaciales nuevas y ajustarlos a la música.

## REFERENCIAS:

- Chacón, Y. y Moncada J. (2006). Relación entre personalidad y creatividad en estudiantes de educación física. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 6 (1), 1-19. Consultado desde: <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9200/17640>
- Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17. Consultado desde: [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el Siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- González, C.S. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia*, 40. <http://www.um.es/ead/red/40>
- Moles, A. (1967). *La Socio dinámica de la cultura*. Buenos Aires: Editorial Paidós, Biblioteca de Psicología y Sociología Aplicada.
- Pérez, A. (2013). Creatividad y educación. Formación del profesorado para educar en la creatividad. *Revista Creatividad y Sociedad*, 21, 1-5. Consultado desde: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/21/Editorial.pdf>
- Ruiz, L.; Gordo, M.; Fernández-Diego, M.; Boza, A.; Cuencas, Ll; Alarcón, F.; Alemany-Díaz, M.M. (2015). Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación para el desarrollo de competencias genéricas: un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño, y evaluación mediante rúbricas, de las competencias de Creatividad, Innovación y Emprendimiento. En V. Botti; y Fernández, M.A. *Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red INRED 2015*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2015.2015.1639>
- Sánchez, M., Torres, B., & Díaz, R. (2015). Desing thinking en las aulas. *Cuadernos de Pedagogía*, 453, 34-37.
- Sequeira, A. (2000) Un enfoque para la educación y la escuela del nuevo siglo. *Revista Educación*, 24, 65-73.