

# CREENCIAS ACERCA DE LA CREATIVIDAD EN PROFESORES/AS DE EDUCACIÓN FÍSICA EN FORMACIÓN

## Beliefs about creativity in Physical Education teachers in Training

Jorge Alberto Parra Barrios<sup>1</sup> | Universidad del Bío-Bío | oreganopoleo@gmail.com

### RESUMEN

La creatividad es una capacidad humana que ha tomado mucha relevancia como competencia del siglo XXI. En este trabajo se buscó explorar las creencias de los profesores en formación de Educación Física acerca de la creatividad y las metas de desarrollo humano que priorizan dentro de su labor docente. Se empleó un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y un diseño fenomenográfico, en una muestra de 47 futuros profesores de Educación Física de dos universidades chilenas, que cursan sus últimos años de formación. Los datos se recolectaron por medio de una encuesta escrita individual o "matriz ideográfica" para luego ser analizados en dos fases: una primera fase de análisis de contenido y luego una fase de organización de las creencias en medios o fines mediante *laddering technique*. Los principales resultados señalan que las creencias se organizan desde las más concretas (medios) a las más abstractas (fines), percibiéndose cómo fin último el uso de la creatividad para la mejora físico/orgánica del estudiantado y como segunda finalidad más relevante, conseguir mayor motivación y participación de parte del estudiantado. Se concluye que lo que piensan los futuros profesores de Educación Física acerca de la creatividad y su uso en las clases, está orientado un uso instrumental, dejando fuera muchos de los beneficios para el desarrollo integral del estudiantado, mostrando la tarea pendiente para la formación docente y la incorporación de la creatividad al trabajo de educar en el siglo XXI.

**Palabras clave:** creatividad, educación física, creencias, metas de enseñanza

### ABSTRACT

Creativity is a human capacity that has become very relevant as a 21st-century skill. The objective of this work was to explore the beliefs of Physical Education teachers in training about creativity and the goals of human development that they prioritize within their teaching work. A qualitative approach with a descriptive scope and a phenomenographic design was used in a sample of 47 future Physical Education teachers from two Chilean universities, in their last years of training. The data was collected through an individual written survey or "ideographic matrix" to be later analyzed in two phases: the first phase of content analysis and then a phase of organization of beliefs in means or ends through a laddering technique. The main results indicate that beliefs are organized from the most concrete (means) to the most abstract (ends), with the ultimate goal being the use of creativity for the physical/organic improvement of the student body and as the second most relevant purpose, to achieve greater motivation and participation of the student body. It is concluded that what future Physical Education teachers think about creativity and its use in classes, is oriented towards instrumental use, leaving out many of the benefits for the comprehensive development of students, showing the pending task for teacher training. and the incorporation of creativity into the work of educating in the 21st century.

**Keywords:** creativity, physical education, beliefs, teaching goals

---

<sup>1</sup> Profesor de Educación física. Magister en Educación

## INTRODUCCIÓN

La creatividad se ha transformado en una habilidad muy relevante para vivir en el mundo actual, sus implicancias se pueden constatar tanto a nivel personal, social, económico político, educativo, etc. (Ruppert, 2006; Bamford, 2006; Caterrall, Dumais, & Hampden-Thompson, 2012).

Desde mediados del siglo pasado la creatividad ha sido un tema ampliamente estudiado, hasta la actualidad, profundizando desde diferentes enfoques y modelos esta cualidad humana. Tradicionalmente las investigaciones han estudiado y ocupado la cuantificación de las aptitudes de las personas, a través de análisis psicométricos como eje central. Es de esta forma como diversos teóricos han abordado diferentes aspectos de la creatividad a lo largo del tiempo.

Estos modelos y enfoques abarcan temas como:

- La evaluación de las habilidades relacionadas con las operaciones mentales, los contenidos, los productos Guilford (1950-1994)
- La medida de la creatividad Torrance (1974; 1977)
- El desarrollo del pensamiento lateral De Bono (1991-2010)
- Resolución de problemas y tareas desde la perspectiva cognitiva Treffinger y Selby (1993)

Cada uno de estos investigadores ha sido un referente importante dentro del desarrollo del estudio de la creatividad, dando las bases para incorporar este elemento, desde el campo de la psicología, hacia las diferentes áreas del desarrollo social, profesional y personal (Verdú, Boj, & Villalba, 2021).

Dada las condiciones de nuestra sociedad actual, la cual está en un proceso constante de cambios, muchas veces muy repentinos y a gran escala, en áreas como la tecnología, espacios laborales, dinámicas socioculturales, educación, entre otros; y en donde se requiere de procesos adaptativos que no siempre resultan fáciles de asimilar, es que la creatividad como capacidad humana se erige como un componente de gran importancia, ya que permite hacer frente a estos procesos de cambio, a veces involuntarios, de una manera innovadora y con más beneficios que pérdidas (de la Torre & Mancilla, 2018).

La escuela, como sistema educativo, a pesar de la gran presión de dichos cambios, sigue con pocas o nulas modificaciones en sus estructuras o prácticas internas, siguiendo a Meller (2018) *"En América Latina coexisten colegios del siglo XIX con profesores del siglo XX y estudiantes del siglo XXI"* (p.27). Lo que da cuenta que, a pesar de que el mundo ha cambiado y está cambiando a pasos agigantados, las instituciones educacionales, en algunos lugares, aún se mantienen funcionando bajo viejos paradigmas.

Los modelos de enseñanza tradicionales han podido funcionar en el pasado, pero como expresa de la Torre & Mancilla (2018) "*las soluciones viejas suelen servir muy poco para las situaciones nuevas*" (p. 15). Las metodologías centradas en los resultados, priorizando los contenidos instructivos y fragmentados por sobre las competencias transversales, actitudes y valores; junto con considerar que las tareas actuales y del futuro requieren de otro tipo de habilidades, hacen necesaria también una educación adecuada a estas necesidades.

Es bajo este contexto mundial, que en educación se ha reconocido la creatividad como un componente relevante de las denominadas habilidades del siglo XXI, que proponen trabajar en la formación de niños, niñas y jóvenes de todo el mundo, otorgándoles de esa manera las herramientas necesarias para vivir la vida del mundo del futuro (Maggio, 2018).

La escuela se constituye como un espacio, por excelencia, para el desarrollo de la creatividad de toda persona, dependiendo también de factores como: el maestro, el modelo pedagógico, el currículo escolar, planes de estudio, programas, métodos didácticos, ambiente escolar, etc. (Ferreiro, 2012).

Se reconoce entonces al espacio educativo y a las profesoras y profesores, como las piezas clave para el desarrollo de la creatividad de niños, niñas y jóvenes. El mundo globalizado necesita un nuevo tipo de ciudadano y el sistema educativo es el llamado a contribuir en esa gran tarea, por medio de quienes facilitan esos procesos, los maestros y maestras.

Entre las múltiples áreas de desarrollo pedagógico escolar, que pueden ayudar al desafío anteriormente señalado, encontramos una que tiene características muy particulares, y de acuerdo con el interés de este estudio, se hace referencia a la Educación Física. Esta disciplina pedagógica posee un potencial único y valioso en la educación del ser integral de un modo específico y original, meta tan relevada en el último tiempo para la educación en general (Lagardera, 2007).

Siguiendo las ideas de Lagardera (2007):

*"La Educación Física, al actuar directamente sobre toda la persona, ya que cuando alguien salta, camina, da giros y volteretas o baila es toda su vida la que se implica al llevar a cabo estas acciones motrices, proporciona a los alumnos con sus propuestas didácticas experiencias en las que necesariamente participa todo el ser, es decir, toda la vida de la persona queda afectada"* (p.5).

Los argumentos anteriormente citados dan a la Educación Física un espacio privilegiado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en particular, de acuerdo con el interés de este trabajo, en el proceso de enseñar y desarrollar la creatividad en niñas, niños y jóvenes.

Sin embargo, como toda disciplina pedagógica, la Educación Física se encuentra influenciada por diversos paradigmas; algunos autores (Neira & Nunez, 2008; Daolio, 2018; Betti & Zuliani, 2002) proponen un nuevo concepto que viene a renovar los objetivos de lo

que en un inicio se buscó con esta disciplina escolar. Surgida en los inicios de la modernidad, la Educación Física, como elemento del currículo escolar tuvo un énfasis Higienistas/Eugenésico/Militar, en donde según Serrano, Ponce de León, & Rengifo (2013) el desafío comenzaba por educar el control, el desarrollo y el cuidado del cuerpo humano. Posteriormente la búsqueda de talentos deportivos se apoderó de las clases de Educación Física escolar, en donde primaría la competitividad y el desarrollo individual más que la colaboración y el desarrollo colectivo (Pérez Gallardo & Linzmayer, 2019). Si bien es cierto, esos paradigmas obedecían a un contexto socio-histórico particular, algunas de esas prácticas todavía persisten en el sistema educativo actual, aun cuando las condiciones y requerimientos de la sociedad han cambiado radicalmente y los valores educativos junto con ella.

Tomando las ideas de Linzmayer (2017) y reforzando el planteamiento anterior vemos que si conocemos la historia de la Educación Física y:

*“Sabemos por qué se llama así, deberíamos reconocer que dichos conceptos no consiguen responder ni adaptarse a las condiciones y características culturales actuales de niños y niñas, y que, sobre todo, no satisface las infinitas variables de los fenómenos socio-culturales que se conjugan en una sala de clases” (p.43).*

No obstante lo anteriormente expuesto, nuevas corrientes de pensamiento y propuestas disciplinarias, amplían la visión restringida de los contenidos de la Educación Física que en un inicio tuvieron y que a veces persisten en el sistema escolar actual, y proponen que toda manifestación corporal puede ser digna de incorporación al currículo escolar, ya sean estas manifestaciones populares o hegemónicas; desde una mirada crítica y reflexiva en donde la formación humana tiene uno de los papeles principales (Pérez Gallardo & Linzmayer, 2019). Es por esta vía que los procesos de desarrollo de la creatividad del estudiantado tienen más posibilidades de llegar a buen puerto, a través de la Educación Física, ya que es de esta manera que se podrían llevar a cabo todos los potenciales de esta disciplina escolar, respondiendo a las necesidades de la sociedad actual.

El profesional de Educación Física es uno de los profesionales de la educación que requiere de un gran desarrollo de las habilidades creativas, debido a la naturaleza de su disciplina debe estar en constante adaptación al medio y las condiciones de sus áreas de desempeño. En el ámbito educativo formal se encuentra regido por estándares orientadores, los cuales aportan lineamientos tanto para la formación inicial, como para el desarrollo profesional docente. Estos estándares ponen énfasis en el desarrollo de una habilidad para diseñar, adaptar y adaptarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos aspectos se encuentran contenidos en la declaración siguiente del documento:

***“Capacidad creativa, espíritu emprendedor e innovación. Demuestra creatividad al generar nuevas alternativas en las soluciones que se plantean. Realiza proyectos por iniciativa propia, asumiendo los riesgos que esto implica. Responde a los***

*requerimientos, demandas sociales y organizacionales, innovando en los procesos para mejores y mayores resultados”* (MINEDUC, 2014, p.13)

Es así, como se hace necesaria una orientación en la formación de profesores de Educación Física hacia el desarrollo de la creatividad, como una condición indispensable para trabajar estas habilidades en el estudiantado y desenvolverse de manera exitosa en el mundo educativo del siglo XXI, superando así lo tradicionalmente realizado tanto en las instituciones de formación profesional, como en el sistema escolar.

Los docentes de Educación Física actuales han de tener una actitud, tanto de apertura intelectual, como también una preparación que les permita descubrir y aplicar nuevas metodologías, para así cubrir las necesidades de los estudiantes de hoy en día. Sin creatividad se tomarán las mismas decisiones de siempre, se seguirán los mismos procedimientos de siempre, se cometerán los mismos errores de siempre (Rodríguez, Del Valle, & De la Vega, 2018).

La Educación Física puede ser un espacio muy valioso de desarrollo de la creatividad, tanto en estudiantes en formación como también en el estudiantado del sistema escolar; sin embargo, aún predomina el énfasis pedagógico de la ejecución técnica, mecánica y de los resultados. Frente a esta forma de desarrollo de la Educación Física, donde predomina la formación y especialización deportiva, la reproducción de patrones motrices establecidos, el dominio técnico, etc. Es que surge una necesidad de repensar esta disciplina pedagógica, para el aprendizaje integral de los individuos (Salinas-López, Espada, & García-Coll, 2015).

Además de lo anteriormente expuesto, se ve que si las personas toman decisiones y actúan en base a lo que creen y si esas creencias tienen un efecto desfavorable para el desarrollo personal o de otros, es que se hace necesario identificar dichas creencias y en este trabajo, las creencias respecto a la creatividad de los futuros profesores. De acuerdo con Benito & Palacios (2018) las creencias de los futuros docentes de Educación Física pueden facilitar o inhibir el desarrollo de la creatividad.

Complementando las ideas anteriores se entiende que las creencias, al ser un marco de referencia que regula o guía la conducta de cada persona, orientan e inciden en los desempeños creativos de las personas; abriendo o cerrando posibilidades en el proceso de desarrollo de dicha capacidad, tanto en formadores como en el estudiantado que sea formado por este profesional (Elisondo & Piga, 2020).

Se ve, a la luz de los antecedentes, que la creatividad en la educación adquiere mucha importancia y que la asignatura de Educación Física, a través de una integración de la persona y el uso de la motricidad como medio principal para la enseñanza-aprendizaje, se constituye como un espacio rico para desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Considerando, por una parte, que el profesional de Educación Física del siglo XXI requiere el desarrollo de esta habilidad creativa para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje y cumplir con los requerimientos educativos actuales, además de entender que las creencias que ellos tengan en torno al tema pueden afectar en sus acciones tendiendo hacia fines tradicionales o innovadores y por otra parte acentuar el que no existe investigación que aborde esta especificidad; ya que existe un alto espectro de indagación sobre el tema de la creatividad pero no en la especificidad de la Educación Física, mostrando un vacío de conocimiento en esta área aun cuando hay un interés de parte de quienes regulan la profesión docente de que la creatividad sea abordada como elemento relevante en las aulas (Welch, Alfrey, & Harris, 2021), es que se busca explorar dichas creencias en torno a la creatividad para dar cuenta de cómo piensan, organizan y vivencian los futuros profesores este concepto en relación a su naturaleza, componentes e importancia para nutrir los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para Solano, Sevilla, Pozo, & Garrido (2020) *“Los esquemas cognitivos y las creencias constituyen un marco de referencia que guían la conducta de cada persona”* (p. 489). Es por esta razón que se considera muy importante conocer las creencias de los futuros profesores, ya que pueden estar sustentadas en torno a un conocimiento popular y no en el conocimiento científico reciente sobre la creatividad (Benito & Palacios, 2018), lo que puede traer como consecuencia una orientación al uso de ciertas herramientas y habilidades, como el caso de la creatividad, en una dirección errónea, en relación a lo que demanda el sistema educativo actual, para docentes de todas las áreas. En otras palabras, estas creencias pueden orientarse hacia metas de desarrollo humano alejadas de lo que necesita el estudiantado y la sociedad del siglo XXI.

El interés principal de este estudio se centró entonces en explorar las creencias que tienen los futuros profesores de Educación Física en torno a la creatividad y hacia que metas están orientadas con su uso, es decir, hacia cual paradigma aparecen dichas orientaciones. Conocer esas creencias puede ser de gran valor para generar propuestas concretas en torno al trabajo de esta habilidad en la formación inicial de los profesores de Educación Física, y posteriormente estos profesionales con sus estudiantes.

Todo lo mencionado anteriormente puede aportar información relevante en el proceso de reorientación de los énfasis en la formación inicial, si es que los datos así lo muestran, y poder dar más coherencia entre lo que la universidad está entregando, la visión con la que está entregando las herramientas y lo que el sistema educativo y la sociedad está requiriendo de los diferentes profesionales de la educación y en este caso específico los profesionales de la Educación Física.

## MÉTODO

### Participantes

Los participantes de interés para este estudio fueron 47 estudiantes de dos universidades chilenas, en donde participaron 29 hombres y 18 mujeres. Todos los participantes cursaban los últimos años de Pedagogía en Educación Física. Las razones de elegir estos estudiantes estuvieron dadas en primera instancia por la intención de la investigación y en segundo término porque son estos estudiantes los que ya están en contacto con instituciones educativas en sus prácticas, tanto pedagógicas como profesionales y muy próximos a comenzar su vida laboral.

### Instrumentos

La recolección de los datos se realizó mediante una encuesta escrita individual denominada "matriz ideográfica" (Capozza, Falbo, Robusto, & Orlanado, 2003), la cual consiste en una grilla de respuestas para abordar las preguntas: 1. ¿Qué es la creatividad y qué aspectos ayudan a su desarrollo? y 2. ¿Hacia qué metas de desarrollo humano debe orientarse la enseñanza de la creatividad en Educación Física? Se precisa además que el tipo de encuesta cualitativa no tiene como objetivo establecer las frecuencias, promedios u otros parámetros, sino determinar la diversidad de algún tema de interés dentro de una población dada (Jansen, 2012).

### Procedimientos

La aplicación del instrumento contempló, en primer lugar, una autorización de los directores de carrera y docentes de asignatura para aplicarlo en sus respectivos horarios de clases. El formulario fue entregado de manera virtual por los profesores dejando registro en la nube para su posterior análisis.

El análisis de los datos se realizó por medio de un análisis de contenido en dos fases. El análisis de contenido permite revelar, en definitiva, el sentido que emerge del texto, tanto de forma explícita o latente; en el caso de este estudio, de las respuestas de los participantes en la encuesta individual. Es de esta forma que se enfatiza el análisis de contenido en sus dimensiones ocultas, el sentido inferencial emanado del relato de los sujetos investigados. El análisis de contenido cualitativo no busca solo ciertos contenidos dentro de un corpus, sino también encontrar el sentido que estos contenidos tienen, dentro del contexto del tema y las personas estudiadas (Díaz Herrera, 2018).

Es así como una primera fase se generaron categorías extraídas de las respuestas de los encuestados, a través de una codificación abierta, analizando los fragmentos de los textos tal como se recabaron. Estos pasos permitirán identificar categorías emergentes *"y los conceptos que sintetizan similitudes y revelen abstracciones al respecto de lo que empieza a perfilarse como una categoría central"* (Monge, 2015, p.80).

En una segunda etapa se ocupó *“Laddering Technique”* (Capozza et. al. 2003) para organizar las creencias en medios o fines, esto según las menciones realizadas por los sujetos, tanto de manera directa como indirecta. Dicha técnica pretende relacionar las creencias levantadas desde las matrices ideográficas, para luego establecer a través de un análisis criterial, si existen vínculos entre las categorías, y si dichos vínculos son directos o indirectos. El análisis continúa con una revisión cuantitativa que resume en una tabla la cantidad de vínculos (menciones) que buscará ver si las creencias se perfilan como medios o fines. Aplicando el *“índice de abstracción”* se puede determinar si una creencia está más cercana a ser un medio o un fin (determinado por medio del cálculo de menciones directas dividido por la suma de menciones directas y menciones indirectas); por otra parte con el *“índice de prestigio”* (determinado por medio del cálculo de menciones directas dividida por el total de menciones), las creencias se pueden organizar de acuerdo a su relevancia. Finalmente, el *“índice de centralidad”* (determinado por medio del cálculo de menciones directas más las menciones indirectas dividida por el total de menciones), organiza las creencias en función de si éstas se organizan en el eje central del diagrama, o de manera periférica.

Finalmente se organizan las categorías en un orden ascendente en función de los valores de los índices mencionados anteriormente, generando un diagrama de interacción de las metas.

## RESULTADOS

### Definición de categorías

Respecto del levantamiento de categorías, luego del análisis de las respuestas de la matriz de implicación, se encontraron las siguientes:

Tabla 1. Listado de categorías y sus definiciones

<b>Categoría</b>	<b>Definición</b>
1. Romper rutina y llamar la atención:	Salir de las estrategias tradicionales y lograr que los estudiantes estén atentos a la clase.
2. Crear algo nuevo:	Producir implementos o actividades novedosas para las clases.
3. Nuevas estrategias pedagógicas:	Adecuar las formas de enseñanza según las necesidades e intereses del estudiantado.
4. Mantenerse creativo y actualizado:	Permanecer creando y aprendiendo constantemente nuevas formas de educar.
5. Motivación y participación:	Disposición de apertura de parte del estudiantado frente a las clases de Educación Física.
6. Resolución de problemas:	Habilidad para dar respuesta exitosa a los diferentes desafíos que se presentan.
7. Desarrollo del estudiante:	Favorecer el desarrollo integral del estudiantado por medio de la creatividad abriendo diversas oportunidades de aprendizaje en su vida.
8. Mejora Físico-orgánica:	Favorecer el desarrollo de cualidades y habilidades físico/técnicas del estudiantado.
9. Clases lúdicas:	Espacios de aprendizaje dinámicos, considerando el juego como herramienta principal.
10. Cambio de paradigma:	Transformación de la orientación físico/orgánica de la Educación Física a una orientación de formación humana.
11. Uso de creatividad en el aula:	Aplicación de principios de la creatividad para diversos objetivos educativos, valoración de esta habilidad dentro del trabajo docente y para los estudiantes.

Estas categorías se analizaron en función de su relación, indagando cuál de ellas incidía en otra u otras, a partir de la misma información de la matriz de implicación, tanto a nivel de vínculos directos como indirectos. A partir de estas relaciones se organizó la matriz de implicaciones, que se muestra a continuación en la tabla 2.

Tabla 2. Matriz de implicación: menciones de vinculación entre categorías

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	M. indirectas
1. Romper rutina y llamar atención	-	2	-	-	11	1	2	1	-	2	-	19
2. Crear algo nuevo	3	-	1	-	14	3	4	4	3	1	-	33
3. Nuevas estrategias pedagógicas	1	-	2	-	5	1	8	1	1	-	-	19
4. Mantenerse creativo y actualizado	-	1	-	-	-	4	-	1	2	-	-	8
5. Motivación y participación	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	2
6. Resolución de problemas			3	1	-	-	4	1	1	-	-	10
7. Desarrollo del estudiante	-	2	-	-								2
8. Mejora físico-orgánica	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
9. Clases lúdicas	5	-	1	-	4	-	2	3	1	2	-	18
10. Cambio de paradigma							2					2
11. Uso de creatividad en el aula	-	-	-	-	2	4	7	-	-	-	-	13
M. directas	9	5	8	1	36	14	29	11	8	5	0	126

A partir de los análisis realizados en las matrices de implicación, se puede señalar que la categoría que obtuvo más menciones directas (tabla 2) fue la número 5, *“motivación y participación”*, lo que muestra que esta categoría es considerada una finalidad más que un medio. Inmediatamente debajo de la categoría anterior se encuentra la número 7, *“desarrollo del estudiante”*. Estas dos categorías juntas representarían la finalidad del uso de la creatividad en las clases de Educación Física para los estudiantes encuestados.

También se observa que, según las menciones indirectas, la categoría 2, *“crear algo nuevo”* es la que más referencias obtuvo, seguida de las categorías *“romper la rutina y llamar la atención”* y *“nuevas estrategias pedagógicas”* que tuvieron la misma cantidad de referencias indirectas. Esto permite decir que la creatividad; por medio de la creación de algo nuevo, la ruptura de la rutina y el llamar la atención, puede llegar a las metas mencionadas en el párrafo anterior.

Por otra parte, es posible observar en la tabla 3, el valor de los índices de abstracción, de prestigio y de centralidad que señalan la valoración de las metas en función de la realización entre menciones directas e indirectas, y entre las menciones totales. El índice de abstracción señala que la categoría percibida como meta final (abstracta) es *“Mejora físico/orgánica”*, pues es la que tiene como valor 1, la siguen las categorías *“Motivación y participación”* y *“Desarrollo del estudiante”* que son las más cercanas al valor 1 (0,947 y 0,935 respectivamente).

El índice de prestigio señala que la categoría más importante es *“Motivación y participación”* su valor es el más cercano a I (0,285), seguida de *“Desarrollo del estudiante”* (0,230); esto concuerda con dos de las categorías con más abstracción.

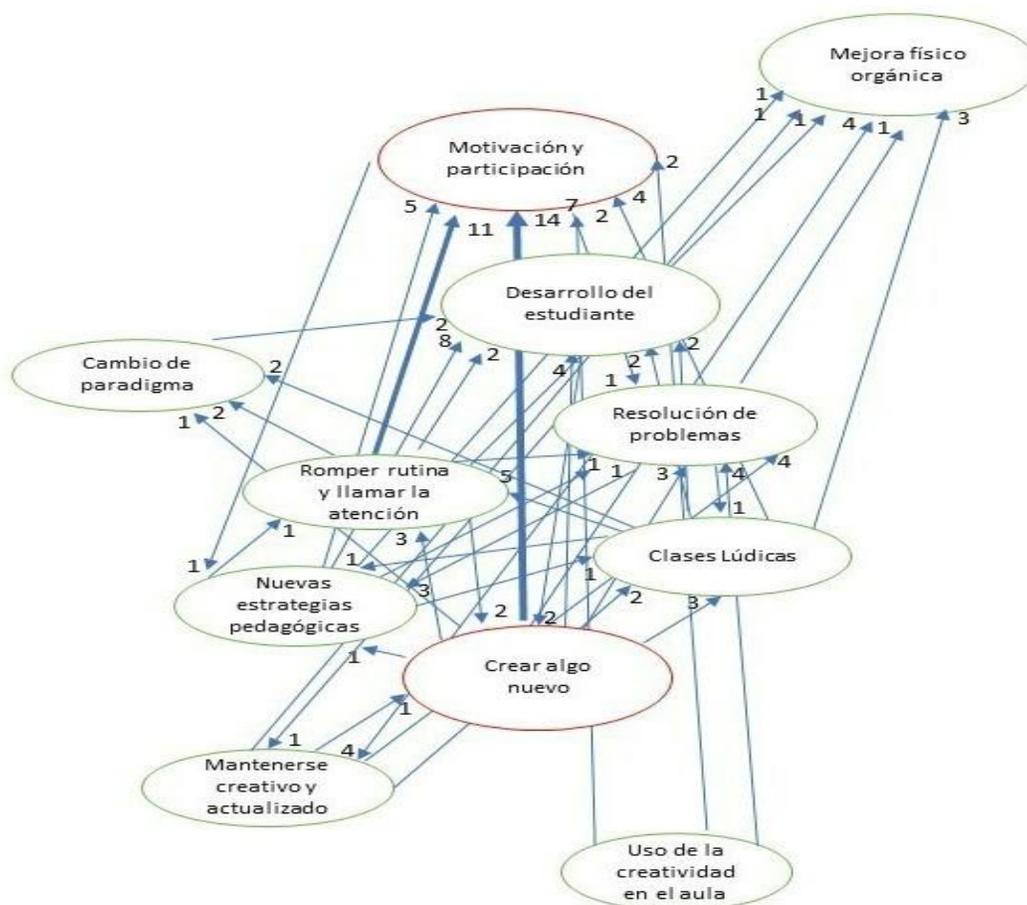
Por último, el índice de centralidad arroja que las categorías más céntricas, es decir, a las cuales las otras categorías se orientan es *“Motivación y participación”* y *“Crear algo nuevo”*,

cuyo valor es el más cercano a 1 (0,301), seguida de *“Desarrollo del estudiante”* (0,246). Esto muestra también coherencia con los índices anteriores y las categorías que allí aparecen.

Tabla 3. Índices de abstracción, prestigio y centralidad

	Índice de abstracción		Índice de prestigio		Índice de centralidad	
	Mdir/(Mdir.+Mind.)	Valor resultante	Mdir/(Mtotal)	Valor resultante	(Mdir + Mind)/ (Mtotal)	Valor resultante
1.Romper rutina y llamar atención	9/28	0,321	9/126	0,071	28/126	0,222
2.Crear algo nuevo	5/38	0,131	5/126	0,039	38/126	0,301
3.Nuevas estrategias pedagógicas	8/27	0,296	8/126	0,063	27/126	0,214
4.Mantenerse creativo y actualizado	1/9	0,111	1/126	0,007	9/126	0,071
5.Motivación y participación	36/38	0,947	36/126	0,285	38/126	0,301
6.Resolución de problemas	14/24	0,583	14/126	0,111	24/126	0,190
7.Desarrollo del estudiante	29/31	0,935	29/126	0,230	31/126	0,246
8.Mejora físico-orgánica	11/11	1	11/126	0,087	11/126	0,087
9.Clases lúdicas	8/26	0,307	8/126	0,063	26/126	0,206
10.Cambio de paradigma	5/7	0,714	5/126	0,039	7/126	0,055
11.Uso de creatividad en el aula	0/13	0	0/126	0	13/126	0,103

Basado en los datos que nos entrega el análisis y considerando todas las categorías generadas, se puede decir, a partir del diagrama en la figura 1, que los estudiantes de Educación Física que participaron en el estudio conciben que el uso de la creatividad en su formación profesional y futura docencia tienen a la base tres grandes metas que se plantean como medios para lograr un fin: la de *“uso de la creatividad en el aula”*, al permitir usar los principios de la creatividad para diversos objetivos educativos tanto para el docente como para los estudiantes; la de *“mantenerse creativo y actualizado”*, que permite un estar creando y aprendiendo constantemente formas novedosas de educar y la de *“crear algo nuevo”*, que permite elaborar implementos o actividades novedosas para las clases. Estas metas serían los medios o herramientas que llevarán al cumplimiento de las finalidades últimas que serían por una parte la *“mejora físico/orgánica”* de los estudiantes y por otra parte aumentar la *“motivación y participación”* del estudiantado en las clases de Educación Física.



**Figura 1.** Diagrama jerárquico de relaciones entre metas. Fuente: elaboración propia  
 Nota. El diagrama representa las menciones directas e indirectas entre categorías.

Finalmente, como se observa en la figura 1, la relación entre medios y fines a través del diagrama jerárquico, en donde todas las categorías y sus vinculaciones se encuentran organizadas según los valores de los diferentes índices (abstracción, prestigio y centralidad). La meta más básica y concreta es la de *“uso de la creatividad en el aula”*, ésta se encuentra en la base del diagrama y se relaciona con tres categorías que se constituyen como más abstractas. Ascendiendo en el diagrama se presentan las categorías de *“mantenerse creativo y actualizado”* y *“crear algo nuevo”* que, al estar más arriba, son un poco más abstractas, pero siguen siendo medios para *“mejora física/orgánica”* que es el fin último, ubicada en la cúspide del diagrama y *“motivación y participación”* que se encuentra por debajo de la anterior. Es importante señalar que la categoría más abstracta nunca fue mencionada como medio, sólo fue mencionada como fin lo que la hace estar en la cúspide, pero no necesariamente tuvo la mayoría de las menciones.

Por otra parte *“crear algo nuevo”* es la categoría que tiene un posicionamiento como un medio más contundente que las demás categorías de base, esto articula la creencia sobre el uso de la creatividad en las clases de Educación Física desde allí, junto con eso se puede

ver que tiene una vinculación con casi todas las categorías del diagrama. Esta categoría además es central lo que les da un prestigio más alto a otras categorías del esquema.

Subiendo en el esquema la meta *"nuevas estrategias pedagógicas"* va a dar un paso para *"clases lúdicas"* y *"romper la rutina y llamar la atención"* lo que marca una fuerte tendencia de los participantes a concebir el uso de la creatividad como peldaño para las metas más abstractas, estas categorías junto con *"resolución de problemas"* tienen una alta vinculación entre sí, lo que las mantiene muy conectadas.

La meta *"cambio de paradigma"* siendo más abstracta que las anteriormente nombradas se encuentra con muy pocos vínculos (3) y tributa solo a una meta: *"desarrollo del estudiante"*, también está alejada del centro por lo que se puede decir que dentro de las creencias asociadas al uso de la creatividad no hay una idea fuerte de que puede ayudar a generar un cambio paradigmático en la Educación Física escolar, aunque los dos vínculos asociados al desarrollo del estudiante si dan una luz de una necesidad de cambio paradigmático primero, la creencia no tiene fuerza. Aparece luego *"desarrollo del estudiante"* que tiene un nivel de abstracción cercano al fin último, mostrando que hay una idea más contundente sobre usar la creatividad para que el estudiante tenga una herramienta para su vida. Esto lleva a la categoría con más menciones que es la de *"motivación y participación"*, su vínculo más importante es con *"crear algo nuevo"* y ambas comparten centralidad dentro del esquema lo que se puede explicar desde la idea de que todo esfuerzo creativo, creando implementos o actividades, apunta a mejorar la motivación y la participación de los estudiantes. También hay una fuerte vinculación desde *"romper la rutina y llamar la atención"* hacia *"motivación y participación"* lo que hace relación con incorporar lo novedoso, usando la creatividad para llegar a que los estudiantes quieran estar en las clases de Educación Física.

Finalmente está *"mejora física/orgánica"* en la cúspide, lo que señala a esa categoría como la más abstracta del diagrama, es decir, la meta concebida como fin último. Su lejanía dentro del diagrama indica que no es una idea muy relevante, además de no tener vínculos bidireccionales. Con esto se puede ver que el uso de la creatividad está asociado principalmente a fines muy restringidos, en relación al gran potencial que dicha herramienta tiene, por otra parte, el que la meta más abstracta esté asociada a la mejora físico/orgánica aleja mucho a la Educación Física de una mirada renovada y actualizada en tanto disciplina pedagógica del siglo XXI.

## CONCLUSIONES

Luego del análisis correspondiente de los resultados se puede concluir que las preguntas de investigación que orientaron este estudio han sido respondidas como sigue;

Sobre la pregunta ¿Cuáles son las creencias respecto de la creatividad en la enseñanza de la Educación Física en estudiantes de los últimos años de formación? Se puede señalar que las creencias de los participantes son bastante heterogéneas, ya que apuntan a diversos temas. Las ideas de las y los participantes van rondando diversas áreas de interés; entre ellas encontramos la motivación, la resolución de problemas, cambio paradigmático, la creación de implementos, entre otras. Esto refuerza uno de los supuestos de esta investigación, al no encontrarse una organización de conceptos frente a las razones y justificaciones entregadas por el instrumento de recolección de datos. Bajo esta descripción se puede decir que el objetivo asociado a la primera pregunta fue cumplido en la primera etapa del análisis de los datos.

Por otra parte, la pregunta ¿Hacia qué metas de desarrollo humano se debe priorizar la creatividad en la enseñanza de la Educación Física según estudiantes de Educación Física?

También fue respondida en la segunda etapa del análisis de los datos y por consiguiente logrado el segundo objetivo de la investigación, mostrando que existe una construcción de creencias asociadas al uso de la creatividad en las clases de Educación Física, por parte de los estudiantes terminales, muy variada. Esto muestra que lo que piensan los participantes respecto del impacto del uso de la creatividad en el proceso educativo, está poco fundamentado en la investigación o la literatura relacionada al tema y pareciera que responde más bien a la experiencia personal o el sentido común.

Sumado a lo anterior se evidencia que la creencia considerada como un fin, es decir, la meta más relevante a alcanzar, está relacionada con un paradigma tradicional basado en el rendimiento técnico y lo físico/orgánico como idea central, lo que muestra una mirada muy poco actualizada al momento de entender los grandes beneficios de la creatividad en el aula y sobre todo teniendo a la Educación Física como espacio para su desarrollo.

Esta valoración tradicional del uso de la creatividad muestra que aún persisten paradigmas que están muy lejos de ocuparse del ser integral y de su desarrollo como humano, repitiendo patrones de acción y objetivos que no responden a las necesidades de los sujetos ni tampoco a las del ciudadano del siglo XXI.

Si tomamos en cuenta que hoy la labor de un profesor no se limita al contexto escolar, sino que trasciende este espacio, hacia la vida de las personas involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que los profesores orientados por sus creencias y metas pedagógicas determinarán en gran parte el impacto que pueden llegar a causar en la vida de sus estudiantes; se puede decir, a la luz de los resultados, que el impacto asociado a las creencias consideradas como fin por el grupo en estudio, será limitado y perseguirá objetivos poco relevantes para el desarrollo humano y escolar.

La Educación Física puede ser un espacio muy valioso de desarrollo de la creatividad, tanto en estudiantes en formación como también en el estudiantado del sistema escolar; sin embargo, aún predomina el énfasis pedagógico del cuerpo y de los resultados. Frente a

esta forma de desarrollo de la Educación Física, donde predomina la especialización físico/orgánica, la reproducción de patrones motrices establecidos, el dominio técnico, etc. Es que surge una necesidad de repensar esta disciplina pedagógica, para el aprendizaje integral de los individuos (Salinas-López, Espada, & García-Coll, 2015). La creatividad y sus alcances bajo esta creencia se encuentran muy limitados y puede transformarse en un obstáculo difícil de superar, debido a que las creencias se convierten en una forma de hacer las cosas luego; en este caso sería la conducción del proceso pedagógico. Además, existe un desaprovechamiento de la Educación Física como espacio privilegiado al momento de ponerla al servicio del estudiantado y todos los beneficios que podría tener en la vida escolar de los niños probablemente nunca aparezcan.

Otra de las creencias con mucha fuerza y cercanas a un fin último fue el uso de la creatividad para lograr *"motivación y participación"* en estudiantes, una vez más es un objetivo muy lejano a lo que plantean las teorías y las investigación sobre creatividad, mostrando que hay una comprensión más asociada a facilitar el trabajo del docente en el aula, debido a una compleja situación de desmotivación y no participación en la clases, pero desconociendo lo mucho que puede ayudar un uso estudiado de la creatividad tanto en su labor, como en el desarrollo del estudiantado, los cuales debiesen ser los beneficiarios directos de la implementación de una pedagogía creativa.

Surge aquí un desafío importante para la formación docente y la formación continua de profesores y profesoras de Educación Física, ya que es necesario incluir herramientas y habilidades relacionadas con la creatividad en los planes de estudio y formativos, de manera que los profesionales puedan tener mayor claridad de los beneficios del uso de la creatividad tanto en la elaboración de las clases, como también en el desarrollo de niñas, niños y jóvenes. Tener ideas más claras sobre la creatividad y el real impacto que puede causar un uso basado en la evidencia y los estudios al respecto, puede marcar la diferencia en la vida profesional de un docente y la de las y los estudiantes.

Dentro de las limitaciones de este estudio se encuentra el hecho de que sólo se consideró, en el análisis de los datos, un método inductivo. Esto debido a que las categorías que se elaboraron surgieron desde el análisis de los discursos de los participantes una vez que respondieron el instrumento empleado, aun cuando las categorías se elaboraron junto a un experto, los resultan entregan una mirada parcial de las creencias de los futuros profesores de Educación Física.

La muestra de participantes también puede ser una limitación en los resultados del estudio, ya que como primera aproximación tuvo un número de cuarenta y siete estudiantes de Educación Física, sería importante realizar el mismo estudio o un complemento de este con muchos más participantes para ampliar cada uno de los elementos estudiados.

De lo anterior se desprende que el estudio de la creatividad es un ámbito relevante de seguir profundizando e indagando, puede transformarse en un aporte trascendental en la

formación de los profesionales de la educación y por qué no, en profesionales de otras áreas también. Este estudio como primera aproximación da algunas ideas sobre lo que está pasando en un grupo de personas en torno a la temática y puede dar el pie para seguir abordando desde otros enfoques la creatividad en el ámbito educacional y sus implicancias en los diversos actores que allí convergen.

## REFERENCIAS

- Bamford, A. (2006). *The Wow Factor: Global reserch copendium on the impact of arts in education*. Berlin: Waxmann Verlag.
- Benito, P., & Palacios, A. (2018). Estudio sobre las concepciones de un grupo de docentes de Educación Primaria sobre la creatividad. *Educación Artística: revista de investigación*, 23-44.
- Betti, M., & Zuliani, L. (2002). Educação Física Escolar: Uma Proposta de Diretrizes Pedagógicas. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 73-81.
- Capozza, D., Falbo, R., Robusto, E., & Orlando, A. (2003). Beliefs about Internet: Methods of Elicitation and Measurement. *Papers on Social Representations*, 1.1-1.14.
- Caterrall, J., Dumais, S., & Hampden-Thompson, G. (2012). The arts and achievement in at-risk youth: findings from four longitudinal studies. *National Endowment for the Arts*, 1-28.
- Daolio, J. (2018). *Educação Física e o Conceito de Cultura: Polêmicas do Nosso Tempo*. São Paulo: Editora Autores Associados .
- de la Torre, S., & Mancilla, J. L. (2018). Autopercepción del Profesorado y Equipo Directivo en el Desarrollo de la Creatividad. Un estudio de caso valorado con VADECRIE. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 13-32.
- Díaz Herrera, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista General de Información y Documentación*, 119-142.
- Elisondo, M., & Piga, F. (2020). Todos Podemos Ser Creativos: Aportes a la educación. *Diálogos sobre educación*, 1-22.
- Ferreiro, R. (2012). La Pieza Clave del Rompecabezas del Desarrollo de la Creatividad: La Escuela. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambios en Educación*, 6-22.
- Jansen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 39-72.
- Lagardera, F. (2007). La Conducta Motriz: un nuevo paradigma para la Educación Física del siglo XXI. *Conexões*, 1-18.
- Linzmayr, L. (2017). *Educación Física: Ideas y Reflexiones Disruptivas*. Curitiba: Appris Editora.
- Maggio, M. (2018). *Habilidades del siglo XXI: Cuando el futuro es hoy*. Buenos Aires: Santillana.

- Meller, P. (2018). *Claves para la Educación del Futuro*. Santiago de Chile: Catalonia.
- MINEDUC. (2014). *Estandares Orientadores Para Carreras de Pedagogía en Educación Física*. Santiago de Chile: Trama Impresores S.A.
- Monge, V. (2015). La codificación en el método de la investigación de la grounded theory o teoría fundamentada. *Innovaciones Educativas*, 77-84.
- Neira, M., & Nunez, M. (2008). *Pedagogía da Cultura Corporal: Crítica e Alternativas*. São Paulo: Phorte Editora.
- Pérez Gallardo, J., & Linzmayer, L. (2019). *Educación Física Escolar: Conceptos Fundamentales para la Formación y Actuación Profesional*. Chile: Ediciones UBB.
- Rodríguez, I., Del Valle, S., & De la Vega, M. (2018). Revisión nacional e internacional de las competencias profesionales de los docentes de Educación Física. *Retos*, 383-388.
- Ruppert, S. (2006). How the arts benefit student achievement. *Critical Evidence*, 1-24.
- Salinas-López, J. C., Espada, M., & García-Coll, V. (2015). Una Propuesta en Educación Física para el Desarrollo de la Creatividad Motriz en Alumnos de Tercero de Primaria. *Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, 47-68.
- Serrano, S., Ponce de León, M., & Rengifo, F. (2013). *Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo II: La Educación Nacional (1880-1930)*. Santiago de Chile: Taurus.
- Solano, N., Sevilla, Y., Pozo, C., & Garrido, D. (2020). Innovación Educativa: Creencias de futuros maestros. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 487-495.
- Verdú, R., Boj, L., & Villalba, J. (2021). Estudio prospectivo sobre el autoconcepto creativo. Percepción de la formación creativa por estudiantes del Grado de Educación Primaria en etapas educativas previas. *ArtsEduca*, 23-38.
- Welch, R., Alfrey, L., & Harris, A. (2021). Creativity in Australian health and physical education curriculum and pedagogy. *Educación y Sociedad Deportiva*, 471-485.