



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

## “EXPRESIÓN, CREATIVIDAD Y JUEGO”

AUTORÍA <b>JOSÉ ANTONIO COBOS PINO</b>
TEMÁTICA <b>EXPRESIÓN, JUEGO, CREATIVIDAD.</b>
ETAPA <b>EI, EP, ESO...</b>

### Resumen

La educación pretende el desarrollo pleno del alumnado y para ello debemos tener en cuenta la formación en todos los ámbitos de la personalidad. A través del juego, la creatividad y la expresión ofrecemos a nuestro alumnado la posibilidad del enriquecimiento personal, la espontaneidad, la improvisación, la comunicación, el pensamiento divergente, en definitiva mejoramos en su educación integral.

### Palabras clave

Expresividad, creatividad, juego, desarrollo integral, expresión corporal, plástica y musical.

### 1. INTRODUCCIÓN

Atendiendo a las diferentes disciplinas el concepto de expresión aporta un significado diferente, pero en este artículo pretendo acercarme al término de expresión desde el área de Educación Física y más concretamente desde el juego creativo y espontáneo, así como desde el área de Educación Artística. Desde el punto de vista educacional el término de expresión se utiliza con diferentes significados: como liberación de uno mismo con su respectiva función catártica y terapéutica; expresión del yo, del pensamiento más profundo; expresión como creatividad; expresión comunicativa con nuestras manos, nuestros gestos, con nuestros sentimientos, con nuestro cuerpo, etc.

Si lo que pretendemos es formar a nuestros alumnos/as de manera integral debemos atender a los diferentes ámbitos de la persona (físico, afectivo, moral, cognitivo, motórico), por ello la importancia de la práctica de la expresión y la creatividad como factor clave integrado en todas las áreas curriculares y no trabajarse de forma fragmentada en algunas disciplinas.

La **expresión** de por sí va a favorecer la relación con las otras áreas influenciando en el aprendizaje significativo que es uno de los principios metodológicos más relevantes a tener en cuenta en la formación de nuestro alumnado.

La función de la expresión educacional pretende ayudar al alumnado a conseguir y crear confianza en sí mismo, haciéndole cada vez más consciente de su capacidad para comunicar. Entre sus objetivos destaca:

- Desarrollo de la capacidad de comunicación.
- Potenciación de su capacidad de creatividad e imaginativa.
- Búsqueda de nuevos lenguajes expresivos, la capacidad de innovar, experimentar.
- Desarrollo de la autonomía, confianza en sí mismo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

- Mejora de las condiciones físicas y sensorio-perceptivas
- Mejora de la relación con su entorno.
- Desinhibición, estimulación, seguridad.
- Mejora de la salud emocional.

Se concibe al alumno/a de forma holística, tratando sus diferentes dimensiones:

- Dimensión corporal, se centra en los contenidos corporales, el esquema corporal y su conocimiento, su influencia y relación en el espacio, en el tiempo y su energía.
- Dimensión cognitiva. Nuestros pensamientos los simbolizamos transformándolos en imágenes mentales, que se traducen en movimiento expresivo; apareciendo en nuestros actos motores, comunicativos y expresivos.
- Dimensión afectiva. Los contenidos internos de naturaleza psíquica los manifestamos a través del movimiento o la quietud, exteriorizándolo hacia el mundo externo.
- Dimensión social. Atendiendo a las relaciones e interacciones personales con su carga afectiva y emocional, la importancia del grupo, de las amistades, el apego y la comunicación.

La **creatividad** es una forma libre de expresión por parte de los alumnos/as, ayudándolos a enfrentarse a sus sentimientos, emociones y miedos. Para fomentar la creatividad se necesita que el alumnado trabaje sin ataduras, en plena libertad, para que se sienta libre de sus actos y entienda el trabajo como algo suyo, una obra propia. La creatividad va a fomentar en el alumnado el crecimiento personal, dándoles nuevas oportunidades de experimentar, de pensar, de solucionar posibles problemas, etc.

Con el **juego** pretendemos que el alumnado se sienta libre, libre para expresarse y sentir. No debemos olvidar que a través del juego el alumno/a se manifiesta tal como es, sin barreras y sin tapujos.

El juego es un medio ideal para el desarrollo del pensamiento crítico y creador. Los alumnos/as pueden crear sus propios juegos, crear sus reglas, limitaciones, modificarlos según sus intereses. Se convierte en una herramienta clave para la función formativa.

La utilización del juego en su doble vertiente como recurso en sí mismo y como estrategia metodológica nos servirá para potenciar el desarrollo integral de nuestro alumnado.

Los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social, ayudan al alumnado a expresarse y a manifestar sus sentimientos, desarrollan la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de cada alumno/a.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los alumnos/as es el juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los alumnos/as utilizan materiales convencionales de forma poco usual, o de otra forma significativa, a través de juegos imaginativos o interpretando papeles o roles.

## 2. LA MÚSICA: ELEMENTO CLAVE EN LA FORMACIÓN EXPRESIVA Y LÚDICA

El ser humano tiene la capacidad de percibir, sentir y expresar la música. La expresividad es un aspecto determinante en la configuración del carácter y la personalidad de cualquier individuo. A través de la música, podemos trabajar una gran diversidad de propuestas que estimulan las relaciones sociales y el autoconocimiento del individuo, así como valorar las potencialidades y dotes artísticas expresivas de los demás.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

La música tiene un significado de gran relevancia para el ser humano. Hemos creado ritmos y movimientos a través de notas musicales y esto se ha ido forjando y penetrando en nuestro ADN de forma paulatina y espontánea.

La pregunta que deberíamos hacernos es ¿qué implicaciones positivas tiene el desarrollo de una formación musical en la educación de nuestros alumnos/as? Sin duda, la adecuada utilización de la música garantiza algo que es propio de estas edades tempranas. Genera catarsis y provoca una gran sensación hedonista. Podemos decir, que la música es un factor de gran determinación en estas edades para su desarrollo psico-evolutivo. Instrumento que ayuda a los niños/as a descubrir sensaciones y experiencias que le son desconocidas, mejorando su confianza en el desarrollo de sus posibilidades motrices y sensitivas.

Las experiencias musicales facilitan reacciones de tipo intelectual, despiertan curiosidades, ayudan a favorecer la capacidad de razonamiento, etc. El hecho de tener que sincronizar movimientos con un ritmo determinado y con la exigencia de recordar a través de la memoria gestos motrices determinados es un factor a valorar de forma muy positiva en estas edades.

Además de todo lo anteriormente dicho, la música es un recurso que podemos utilizar con la clara intención de motivar y animar en el uso de la misma. Emocionalmente tienen en la música una expresión de sentimientos que han ido experimentando. La música forma parte de su mundo, siendo esta reacción crucial en lo que respecta a la sensibilidad musical.

Si sabemos utilizar de forma global a la música, esta puede ayudar en gran medida al desarrollo integral de los niños/as. Conocer aspectos tan importantes como:

- Su mundo interior.
- Su conocimiento con el mundo exterior.
- Su capacidad expresiva.
- Su conocimiento de las posibilidades motrices.
- Sus relaciones sociales.
- Su salud mental y física.
- Su espontaneidad y naturalidad.
- Su capacidad intelectual, a través de la reflexión.
- Su exigencia personal.
- Su autonomía y autoconfianza.
- Su respeto por el arte.
- Es flexible como para adaptarse a cada una de las etapas de maduración, e incluso a incapacidades específicas.
- Contribuye a que el niño/a reconstruya los contenidos de su experiencia, de su pensamiento y de su fantasía

La educación musical potencia las habilidades y capacidades sensoriales, emocionales, perceptivas y creativas. La afectividad se ve mejorada, el gusto por lo estético, la valoración del esfuerzo personal, el reconocimiento por las aptitudes de los demás, la memoria, la capacidad de atención, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

La Educación Musical sirve para despertar y desarrollar facultades humanas, la música es parte del ser humano.

### 3. LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

El dibujo en el niño/a tiene una importancia capital en su desarrollo psicoevolutivo. Su forma de expresar es muy gestual y clara, y es a través del dibujo como puede transmitir estados de ánimo, sensaciones, experiencias, etc.

Facilita una información gráfica de sus ideas, pensamientos sobre algún tema en concreto. La mejor manera de saber cómo se siente un niño/a es a través del dibujo. Un proceso en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado. Cada experiencia significativa reporta nuevas sensaciones que serán recordadas en otros momentos y que tendrán claras repercusiones en su desarrollo integral. Estas experiencias irán modificando sus esquemas y enriqueciéndolos. Por tanto, la expresión plástica es un gran conductor de sensaciones y experiencias positivas perfectamente adecuadas y adaptadas al momento psicoevolutivo del niño/a.

Una actividad lúdica donde las actividades plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento. Es por ello que tenemos la obligación y el derecho a utilizar el arte de la plástica como elemento de extraordinario valor formativo en estas edades. Más que un recurso es una necesidad prioritaria que “demanda” el alumnado de edades tempranas como medio de comunicar al entorno lo que piensan y sienten en todo momento.

Por otro lado, los niños/as pasan por fases evolutivas muy distintas unas de otras. En un tiempo relativamente corto, pasan de un estadio a otro, con implicaciones y necesidades formativas distintas. Si no conocemos de forma efectiva cada fase, podemos perjudicar o aminorar el crecimiento personal del alumnado.

Etapas del “Garabato” (de los dos a los cuatro años): El niño a través de la experimentación conoce el mundo que le rodea. Las percepciones y sensaciones le ayudan a entender y a conocer como debe comportarse en dicho entorno. Cuando realiza un garabato está representando fundamentalmente aspectos que tienen que ver con la movilidad corporal. Estamos, por tanto, ante una actividad que estimula enormemente el movimiento, despertando su interés e imaginación.

A los cuatro años hasta aproximadamente los seis transcurre la etapa pre-esquemática, en la cual el niño/a comienza a crear formas, consciente. Trata de establecer relaciones con lo que intenta dibujar.

Es importante tener en cuenta que la producción gráfica del niño/a no puede desvincularse del proceso de percepción. Nos nutrimos de los que vemos, miramos, tocamos, escuchamos, aprendemos, modificamos, sentimos, vivimos.

Los primeros seis años son cruciales en el desarrollo del niño/a, puesto que si estas etapas a las que he hecho mención, no están perfectamente superadas por el individuo, puede ocasionarle grandes dificultades de diverso carácter e intensidad: problemas de confianza, de sociabilidad, de capacidad corporal y motriz, intelectualmente también, puesto que su capacidad de razonamiento y de memoria no ha aprovechado la magnífica oportunidad que representa la expresión plástica para estas edades.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 27 FEBRERO 2010

#### 4. INTERVENCIONES EDUCATIVAS PARA EL AULA

Para fomentar la creatividad el docente debe procurar crear un ambiente o clima positivo de aula, donde los alumnos/as se sientan cómodos y sin miedos para poder expresarse libremente. Las relaciones deben ser respetuosas, tolerantes y solidarias. El docente debe manifestarse tal como es él, para poder crear un ambiente agradable de aula, con continuos feedback constructivos y positivos. Las interacciones entre compañeros/as y alumnos/as- docente deben ser lo más armónicas posibles.

Para fomentar el proceso creativo no debemos cohibir las iniciativas de nuestros alumnos/as, para ello es necesario que les dejemos tiempo de reacción lo suficiente como para no apresurarlos, no agobiarlos con respuestas inmediatas o resultados en el acto. Hay que brindar las suficientes oportunidades y dejar bastante tiempo para experimentar y explorar los materiales o recursos expresivos y más si nuestros alumnos/as son pequeños. No debemos olvidar que en el tiempo en el que están experimentando es cuando realmente están aprendiendo.

##### El rol del profesor/a:

El papel del profesor/a debe ser de guía y orientación para encauzar por el camino correcto, debe funcionar como un apoyo para los esfuerzos y prever posibles riesgos. Deberá asumir el papel de animador, reforzando las actitudes creativas, procurará que todos participen activamente, dando conocimiento de los resultados de tipo socioafectivo. Al comienzo los resultados creativos serán muy pobres o escasos, pero el docente debe animar y ofrecer tiempo suficiente. Deberá buscar un ambiente de juego donde el alumnado se sienta cómodo y libre para poder expresarse.

##### Criterios secuenciales de los contenidos:

Para secuenciar y organizar los contenidos el docente debe tener en cuenta una serie de criterios psicopedagógicos:

- Partir siempre de lo fácil y sencillo a lo difícil y complejo, respetando la evolución psicoevolutiva del alumnado.
- Atender al aprendizaje significativo y constructivo.
- Favorecer las relaciones interdisciplinares entre las diferentes áreas.
- Potenciar el enfoque globalizado.
- Ayuda de los compañeros/as en el aprendizaje, favoreciendo las relaciones entre los compañeros/as.
- Buscar una intensa actividad por parte del alumnado.
- Partir de la realidad del alumno/a e ir un poco más allá. Buscando la necesidad de partir del nivel de desarrollo de los alumnos/as.
- Buscar actividades intrínsecamente motivadoras, despertando el interés del alumnado.

##### El estilo de enseñanza:

Su estilo de enseñanza debe fomentar la socialización, la convivencia, la participación, la cooperación y el trabajo en equipo, favoreciendo las relaciones e interacciones de grupo y ayudando a la adaptación social. El trabajo en pequeños y grandes grupos cambiando la composición de los integrantes y el papel de los alumnos/as dentro del grupo será muy beneficioso.



**INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS**

**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 27 FEBRERO 2010**

Es muy interesante trabajar la espontaneidad, el pensamiento divergente, facilitando la libre expresión del alumno/a y la creatividad. El principal problema que nos podemos encontrar es la falta de preparación del profesorado y la falta de experiencia previa por parte de los alumnos/as.

Otro estilo que se puede enmarcar en esta dinámica de trabajo es la libre exploración. El docente se encarga de motivar a los alumnos/as presentándole el material o los recursos, les deja tiempo de actuación y ellos crearán sus propios juegos y actividades.

Recursos materiales:

Debemos intentar estimular en nuestro alumnado ideas creativas con el uso de diferentes materiales y las diversas formas de utilizarlos, procurando que interpreten, busquen y se animen a generar nuevas ideas de uso, nuevas soluciones y respuestas. Por ello, debemos huir de aquellos juguetes y actividades cerradas que no dejan nada en manos de la imaginación.

Ejemplo de materiales pueden ser los de desecho, reciclaje, antiguos, materiales convencionales usados de forma no convencional, etc. Podemos destacar: ropa vieja, cajas de cartón, disfraces, sábanas, neumáticos, palos de escoba, sombreros, maquillaje, instrumentos musicales, caretas, etc.

Para la realización de las actividades no es necesario un gimnasio, se pueden realizar en el aula de clase, en el aula de música o de educación artística.

Estrategia metodológica:

Para la realización de las actividades expresivas, comunicativas y creativas es necesario pasar por una serie de fases de trabajo que el docente deberá practicar y consolidar con sus alumnos/as.

- 1ª Fase: Vivencial o de Impresión.

Para facilitar la impresión necesitamos ser receptivos y contar con tranquilidad, para servirnos de nuestras propias energías, favoreciendo un estado de no resistencia a las sensaciones. Es el momento de desbloquear, de desinhibir sentimientos y emociones. Se debe trabajar la comunicación con el espacio, con los demás, con los objetos de referencia, para poder ofrecer sentimientos, experiencias, sensaciones, etc. El alumno/a debe estar en un clima favorable y con los medios adecuados para crear.

- 2ª Fase: De enriquecimiento.

A través del cuerpo, de los recursos expresivos, de los gestos y movimientos se toma consciencia. El alumno/a debe dejarse impresionar por los estímulos del medio, estar abierto y ser sensible a todo lo que le rodea y tratar de tomar contacto consigo mismo y de la realidad exterior.

- 3ª Fase: De expresión rica y comunicativa, creativa, matizada.

Es el momento de exploración se pone el acento sobre los instrumentos con los que se realiza el aprendizaje de los distintos lenguajes. Emergen diferentes propuestas planteadas. Surge la improvisación de las diferentes situaciones. Es el momento en el que el alumnado comunica su mundo interior.

- 4ª Fase: De producción intencional y reflexión.

Es un momento de análisis y de toma de consciencia de los medios utilizados para expresarse. A través de actividades de interiorización, intercambios verbales, comentarios, transposición a otras formas de expresión, actividades evaluadoras, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

## 5. EJEMPLOS PRÁCTICOS DE ACTIVIDADES

Presento una serie de actividades que implican una evolución psicoevolutiva. Deberemos ajustarnos a nuestro alumnado, al espacio, tiempo y grupo de trabajo. Siempre debemos empezar por actividades que impliquen poca carga, que sean sencillas, con consignas cortas y claras, que desinhiben y no bloqueen a nuestros alumnos/as, por ello es muy importante crear confianza dentro de grupo y un buen ambiente de trabajo. Al principio las actividades pueden ser individuales, para pasar posteriormente a parejas, pequeños grupos y finalmente trabajo en gran grupo.

- Juegos simbólicos. Representación de personajes de ficción (superman, el hombre araña), personajes, oficios (cocineros, peluqueros, dentistas), objetos (un avión, una moto, un coche), países, deportes, etc.
- Juegos dramáticos. Representación de cuentos, historias, donde participen todo el grupo clase. Ejemplo: una granja de animales, un safari, etc.
- Dramática creativa. Montaje y representación de anuncios publicitarios. Montaje y representación de chistes, cuentos, etc.
- Mimo. Imitaciones, juegos de gestos y emociones (tristeza, alegría, miedo, etc.)
- Juegos sensoriales como: "El robot", "La foto", "La máscara", "El chicle". "Mi masaje", "Los olores y sabores" "El tren ciego", "Pata palo", etc.
- Cuentos motores: "Caperucita roja", "Los piratas", etc.
- Juegos musicales: "El corro", "La silla musical", "Sigue mi ritmo".
- Juegos plásticos y de manualidades: con barro, cartones, pinturas de dedos, collage, etc.
- Danzas. Danzas del mundo, bailes de salón, representación de bailes musicales, creación y montajes de coreografías, etc.
- Trabajo mediante sentimientos y sensaciones: signos, sonidos, imágenes, olores, palabras, sabores, melodías, que susciten impresiones agradables y armoniosas, excitantes o provocadoras.
- La utilización de las artes visuales: dibujo, pintura, escultura, manualidades, con el fin de facilitar la relajación y la estimulación, la comunicación no verbal, la emotividad, etc.
- La musicoterapia: el uso de la música provoca estimulación afectiva y motriz y favorece la relajación muscular, desinhibe y desbloquea.
- Ludoterapia, risoterapia. El alumno/a se entrega a actividades que le conducen a expresarse de forma espontánea sin pensar en nada más.
- Actividades de grupo, juegos de rol.
- Juegos cooperativos, juegos donde se utilicen materiales alternativos y no exista una carga sexista.
- Juego libre y de invención propia.
- Creación de juegos a través de construcciones y montajes.
- Actividades de relajación, de concentración, de percepción sensorial, de observación del entorno.
- Talleres de expresión, de maquillaje, grupos de teatro,...

## 6. CONCLUSIÓN

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 27 FEBRERO 2010

En este artículo he pretendido dar unas pinceladas sobre la importancia de la expresión y la creatividad y como podemos desarrollar objetivos de formación y desarrollo personal a través del trabajo de la expresión corporal, plástica o musical, ya que esta influye en el desarrollo integral de la persona y como activa los procesos cognitivos de simbolización y creatividad los cuales impulsan su progreso mental y su inteligencia emocional.

Todavía nos encontramos con algunos problemas para trabajar la expresión y la creatividad en el aula, entre otros destacar la falta de preparación o de formación de los docentes, la desmotivación y desinterés del alumnado (más cuando se trata de grupos de enseñanza de Secundaria), pero debemos ser positivos y tener en cuenta que contenidos como la creatividad y la expresión en todas sus disciplinas, permite una verdadera educación integral del alumnado.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Salzer, J. (1984). *La Expresión Corporal*. Barcelona: Herder.
- Maccio, Ch. (1998): *Práctica de la Expresión*. Barcelona: Paidotribo.
- Motos Teruel, T. (1983) *Iniciación a la expresión corporal*. Barcelona: Humanitas.
- Marín, R. (1995). *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*. Madrid: UNED.

## Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: José Antonio Cobos Pino
  - Centro, localidad, provincia: Córdoba, Córdoba
  - E-mail: [jcobos2001@hotmail.com](mailto:jcobos2001@hotmail.com)