

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA**

**POTENCIALIZANDO EL PENSAMIENTO CREATIVO DESDE LA
EDUCACIÓN FÍSICA**

Miguel Ángel Bernal Mendoza

Código: 2009220092

Bogotá, D.C., mayo, 2014

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA**


**POTENCIALIZANDO EL PENSAMIENTO CREATIVO DESDE LA
EDUCACIÓN FÍSICA**

**Proyecto Curricular Particular para optar por el título de
Licenciado en Educación Física**

Autor: Miguel Ángel Bernal Mendoza

Tutor: Lic. Jairo Alberto Velandia Garzón

Bogotá, D.C., mayo 2014

| | | |
|---|---|--|
|  | FORMATO | |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE | |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 | |
| Fecha de Aprobación: 10-10-2012 | Página iii de 78 | |

| 1. Información General | |
|-------------------------------|---|
| Tipo de documento | Trabajo de grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | Desarrollo del potencial creativo corporal desde la educación física. |
| Autor(es) | Bernal Mendoza, Miguel Angel |
| Director | Jairo Alberto Velandia Garzón |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 78 p. |
| Unidad Patrocinante | Universidad Pedagógica Nacional UPN |
| Palabras Claves | CREATIVIDAD; DESARROLLO; MOVIMIENTO; EDUCACION FÍSICA. |

| 2. Descripción |
|---|
| <p>Trabajo de grado que se propone, una visión de la educación física como generadora de espacios problematizado-res en el proceso educativo, en el cual, el propósito es la potencialización del pensamiento creativo, no solo en el entorno de lo cognitivo, también lo físico y psicológico, hace parte fundamental de los individuos en este proyecto de educación, busca que al generar conocimiento a partir de las experiencias que se pueden producir en la clase de educación física, estas generen nuevas ideas, en un proceso de innovación y creatividad, que se haga evidente en la resolución de los problemas planteados y que los participantes reconozcan estas cualidades y las aprovechen en su cotidianidad, fundado tanto de la planeación de cada espacio de clase que en función de tres momentos de aprendizaje muestra como de la experiencia vivida por las personas intervenidas y el papel del docente se consigue el propósito de este trabajo de grado.</p> |

| 3. Fuentes |
|--|
| <p>Álvarez, E. (2010). <i>Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente</i>. Recuperado de: www.interac.es.</p> <p>Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Momo</p> <p>Contreras, O. (1998). <i>Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista</i>. Barcelona. INDE.</p> <p>Gardner, H. (2001). <i>Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples</i>. Santafé de Bogotá, Colombia. F.C.E.</p> <p>Le Bretón David. (2002) <i>La sociología del cuerpo</i>. Buenos Aires. Nueva Visión.</p> <p>Le Boulch, J. (1992). <i>Hacia una ciencia del movimiento humano, introducción a la psicokinética</i>. Barcelona: Paidós.</p> |

| 4. Contenidos |
|--|
| <p>1. Fundamentación contextual: La creatividad desde el ámbito educativo se á visto en la mayoría de los casos, como un fenómeno único de las artes, o de los parámetros estéticos o artísticos, en mejores palabras, a pesar de esto, no se puede dejar de lado, que el ser humano también es creativo con su entorno y con su manera de interactuar en su vida socio cultural, además de su relacion física con su</p> |

medio el también es capaz de tener un entendimiento analítico de ello. Esto hace que se pueda brindar una mirada a la potenciación de la creatividad de los individuos y esto por medio de la educación física, que en este documento, es quien hace posible este desarrollo, y el cual crea una herramienta clara y concisa de ejercicios de quienes intervienen para así conseguir el propósito de potencializar la creatividad del ser humano y generar mejores respuestas a su entorno, con ello posibilitar la innovación del mismo.

2. Perspectiva educativa: Para generar procesos de desarrollo del potencial creativo de las personas participantes de este proyecto se debe presentar una base sólida que promueva la evidencia de los aspectos buscados, unos conexos conceptuales que dan un enfoque epistémico a la propuesta, un ideal de ser humano que busque ser innovador para el bien de su entorno y el propio, una teoría de aprendizaje que busque el desarrollo del ser a partir de su creatividad. Unos modelos pedagógicos que permitan concretar y direccionar el acto educativo hacia los ideales plasmados en este capítulo, un modelo didáctico y una tendencia de la Educación física que presenten la manera como se piensa desarrollar la temática de manera que se dé respuesta a lo que se quiere conseguir con esta propuesta, y un modelo evaluativo que relacione el aprendizaje del estudiante y de los profesores.

3. Implementación: Para la praxis de este trabajo de grado se plantea intervención con población de educación formal, en lo posible se plantea sean los mayores miembros del plantel educativo en los grados 10° y 11° quienes son los participantes más idóneos para el desarrollo de la propuesta, ya que según lo planteado en el capítulo anterior tienen una suma de experiencias mayores lo que posibilita la verificación de las posibilidades innovadoras y la visualización más certera de los resultados, puesto que las prácticas planteadas serán utilizadas de igual manera para ambos grupos lo cual ofrece una mayor demostración de las diferencias de posibilidades creadas por cada grupo y su diferencia ante sus componentes creativos.

4. Ejecución piloto: La implementación piloto se plantea para ser realizada en el colegio Ramón de Zubiría, que se ubica en la localidad 11 Suba, en la ciudad de Bogotá, se realizará con dos grupos en pro de generar un aspecto comparativo de las posibilidades y una primera mirada del ámbito potencializador de la creatividad que se plantea en este documento, se realiza la ejecución con los grados 10 y 11 de la institución nombrada donde las planeaciones se utilizan de la misma manera para cada grupo, generando una búsqueda de respuestas diferentes, donde se cumpla lo planteado, que cada persona es creativa y que es un proceso que se puede desarrollar desde la educación física, y no se necesitan las características estéticas o artísticas para demostrarlo.

5. Análisis de la experiencia: Se genera una reflexión exhaustiva sobre el proceso llevado en este trabajo y su pertinencia ante el papel educativo actual, donde intervienen factores de tipos interno y externo que vislumbra unas conclusiones que apoyan la veracidad del proyecto y su aplicabilidad a la sociedad, además de generar nuevas alternativas o propuestas, ya que no puede cerrarse a una única veracidad del proceso llevado a cabo, he invita a que no se quede en ello, y que se busque la manera de aportarle más al mismo, pues es una gran experiencia que vale la pena fortalecer y promocionar ante las comunidades educativas actuales.

5. Metodología

- Identificación de la oportunidad
- Investigación sobre la temática
- investigación sobre formas de desarrollo de la temática
- Propuesta disciplinar , pedagógica y humanística
- Práctica pedagógica en la institución con los grupos seleccionados
- Reflexión de la experiencia conseguida.

6. Conclusiones

- Los parámetros de creatividad son variantes no cuantificables, pero si evidentes no tanto por el papel innovador de cada estudiante, en vez de ello por sus aportes a las soluciones de las problemáticas planteadas para cada sesión.
- Los factores de comunicación son grandes interrogantes entre la población a intervenir, el lenguaje técnico les impresiona y llama su atención pero despierta asperezas en el grupo, esta característica es de evaluar ya que el contexto educativo también genera vulnerabilidades en las formas de ver a la población educativa.
- Si se evidencia los tres momentos de aprendizaje planteados, sumados a la generación de recursos creativos por parte de los grupos intervenidos, y la comunicación que se buscaba fuera retroalimentadora de sus buenas y grandes capacidades para generar pensamientos de proposición de metas y visión de éxito al futuro.

| | |
|-----------------------|------------------------------|
| Elaborado por: | Bernal Mendoza, Miguel Ángel |
| Revisado por: | Anamaria Caballero |

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 24 | 04 | 2014 |
|--|----|----|------|

DEDICATORIA

A mi madre, que me guió y me apoyó en los comienzos de mi carrera, que no dejó que me derrumbara por la adversidad de la vida y me confrontó para que yo hiciera una reflexión sobre mi proceso, la que hizo que nunca dejara de desistir y sacara mis metas adelante, la que me dio más que mi ser, me dio mi vida y mi futuro.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre que a pesar de las dificultades de las inclemencias de cada jornada estuvo apoyándome y dándome esa motivación de ser cada vez mejor, no con el fin de satisfacer su felicidad, en vez de ello, consiguiendo la búsqueda de mi futuro.

A María Angélica que luchó conmigo en cada paso de este proyecto y estuvo hasta el último momento a mi lado sin dejarme desfallecer o rendir, buscando la manera de desechar las probabilidades y las incredibilidades de muchos frente a la culminación con éxito de este trabajo de grado, a mi tutor que en últimas fue quien me adoptó, en los últimos momentos y me mostró que si se podía hacer las cosas a pesar de lo duras o inentendibles que fueran.

ÍNDICE GENERAL

| | pp. |
|---|------|
| RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE) | iii |
| DEDICATORIA | v |
| AGRADECIMIENTOS | vi |
| ÍNDICE GENERAL | vii |
| LISTA DE CUADROS | ix |
| LISTA DE FIGURAS | x |
| LISTA DE SIGLAS | xi |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| JUSTIFICACION | 2 |
| 1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL | 4 |
| 1.1. Marco legal | 4 |
| 1.2. Macrocontexto | 9 |
| 2. PERSPECTIVA EDUCATIVA | 21 |
| 2.1. Enfoque humanista | 21 |
| 2.1.1. Teoría de desarrollo humano. | 21 |
| 2.1.2. Ideal de hombre | 23 |
| 2.1.3. Ideal de sociedad | 26 |
| 2.1.4. Ideal de cultura | 26 |
| 2.2. Enfoque pedagógico | 26 |
| 2.2.1. Currículo | 26 |
| 2.2.2. Modelo pedagógico. | 27 |
| 2.2.3. Inteligencia | 30 |
| 2.3. Enfoque Disciplinar | 32 |
| | viii |

| | |
|---|-----------|
| 2.3.1. Didáctica | 35 |
| 3. IMPLEMENTACIÓN. | 37 |
| 3.1. Justificación. | 37 |
| 3.2. Objetivos. | 38 |
| 3.3. Planeación general. | 38 |
| 3.4. Contenidos | 41 |
| 3.5. Metodología | 42 |
| 3.6. Evaluación | 43 |
| 4. EJECUCIÓN PILOTO | 44 |
| 4.1. Microcontexto | 45 |
| 4.1.1. Población | 46 |
| 4.1.2. Planta física | 46 |
| 4.2. Microdiseño | 47 |
| 4.2.1. Cronograma | 47 |
| 4.2.2. Plan de clases o sesiones | 50 |
| 5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA | 53 |
| 5.1. Aprendizajes como docente | 53 |
| 5.2. Incidencias en el contexto y en las personas | 54 |
| 5.3. Incidencias en el diseño | 55 |
| 5.4. Recomendaciones | 55 |
| 5.5. Conclusiones | 56 |
| REFERENCIAS | 58 |
| ANEXOS | 61 |
| A. Análisis. | 62 |
| B. Socialización | 63 |
| C. Interacción. | 64 |
| D. Desarrollo. | 65 |
| E. Buscando la respuesta. | 66 |

LISTA DE CUADROS

| | pp. |
|--|-----|
| CUADROS | |
| 1. Autores y definiciones de concepto de "creatividad" | 14 |
| 2. Plan de sesiones | 50 |
| 3. Sesión de contextualización | 51 |
| 4. Sesión de introducción | 51 |
| 5. Sesión de Socialización | 52 |
| 6. Sesión de Finalización | 52 |

LISTA DE FIGURAS

| FIGURA | pp. |
|----------------------------|-----|
| 1. Modelo pedagógico | 30 |
| 2. Planeación general | 40 |
| 3. Esquema de la clase | 41 |
| 4. Esquema de la población | 42 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|------------|---|
| UPN | Universidad Pedagógica Nacional |
| LEF | Licenciatura en Educación Física |
| EF | Educación Física |
| PCP | Proyecto Curricular Particular |
| MEN | Ministerio de Educación Nacional |
| PCC | Potencial Creativo Corporal |

INTRODUCCIÓN

La educación física entre sus muchas posibilidades siempre ha sido relacionada con el deporte y con la salud, esto ha encasillado y a provocado un reduccionismo de la misma, para generar inquietudes o cambios de pensamiento propongo trabajar la creatividad; desde la utilización de la pedomotricidad como una manera de conseguir una congruencia que potencializaría el pensamiento creativo.

La intención de este proyecto es mostrar como desde la educación física se puede lograr potencializar el pensamiento creativo a través de un modelo pedagógico cognitivo, utilizando el pensamiento divergente como característica principal, y usando unos de los procesos de la psicocinética (un método general de educación que, como medio pedagógico, utiliza el movimiento humano en todas sus formas). y unas bases del modelo pedagógico de David Kold donde busca que las acciones sean los aspectos generadores del conocimiento abstracto en las prácticas generadoras de experiencias relacionadas con la tendencia de la pedomotricidad.

En un plano creativo, la práctica de actividades nos sirve para desplazar la vida sedentaria, y también es un modo en que la persona genere experiencias que lo llevaran a ese desarrollo del pensamiento creativo, que fortalezca sus lazos de convivencia con sus pares y le aporte para su vida en sociedad fuera del contexto educativo.

JUSTIFICACIÓN

Este Proyecto Curricular particular (PCP) nace a partir de mi experiencia como entrenador de gimnasia y profesor de guitarra, con una pregunta, ¿cómo hacer que la mayoría de personas desarrollen esa creatividad con su cuerpo, como la que se necesita en la práctica de las actividades antes mencionadas; pero que sigan siendo parte de la educación física, que en algunas ocasiones es reprimida, no se muestra o solo se concibe como competencia? Parecería que mi proyecto busca dar respuesta a estas problemáticas, lo cual es un factor para que no se desarrolle, pero no es así, considero que depende del contexto en el cual se desarrolle el individuo que se presentan algunos de estos factores.

Como ejemplo de lo que quiero dar a conocer, tomo la gimnasia artística, donde es vista como un acto fluido y creativo por su porte y estética, cosa que no pasa con el parkour (práctica urbana) que consta de la misma disciplina y creatividad para movilizarse fluidamente por su entorno físico, otro ejemplo es la danza, que según su tipo o ritmo se consideran creativas, cosa que no pasa con el break dance (danza urbana), que es una mezcla de ritmos y habilidades corporales para su desarrollo, que van acompañadas del contexto.

De esta manera se concluye que, potenciar el pensamiento creativo no solo requiere tener ejercicios y actividades artísticas, tampoco es una capacidad que

desarrollan un prototipo de hombre y otros no, el pensamiento creativo se puede desarrollar, y no sólo la estética hace parte de ello, lo corporal, hace parte del pensamiento y este de lo creativo, al desarrollar el pensamiento se puede postular también un desarrollo de la creatividad, como lo explica Jaime Parra en "*Artificios de la Mente*" (2003, p. 22,) en el postulado del desarrollo del pensamiento. La propuesta que genera este PCP es utilizar el cuerpo para superar un obstáculo (se refiere a dificultades; físicas, psicológicas, contextuales entre otras que se relacionan con la vida del hombre) es decir, dar respuesta a los problemas que se puedan presentar en su contexto, esto es un acto creativo que viene del desarrollo en la propia historia del individuo, en su entorno y esto es un proceso de pensamiento cognitivo que es conciente a pesar de que no lo pareciera y que la gente hace fluidamente o por llamarlo de alguna manera, "instinto", esto hace que el individuo transforme su entorno en beneficio propio y solucione sus necesidades, lo que yo denomino creatividad, como por ejemplo: cualquier persona cuando encuentra un objeto en el camino, o un obstáculo cerrándole el paso, siempre pensara en cómo conseguir superarlo para llegar a su destino pero no lo hace concientemente a menos de que este lo amerite. Esto representa un acto creativo corporal.

1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

1.1. Marco legal

Ley 115 de febrero 8 de 1994, ley general de educación, en los siguientes artículos;

El artículo 1º, se relaciona con mi PCP en la acción socializadora de la educación y de mi proyecto, que conlleva, la relación de las personas que interactúan en el mismo y su fruto para la sociedad y ellos mismos, como producto educativo para su propio futuro en su medio. Este dice de la siguiente manera:

ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes

El siguiente artículo se relaciona con este proyecto en los fines que tiene el estado Colombiano para la educación y hago un énfasis en los numerales 5, 6, 7, 9, 12, 13, ya que estos responden a uno de los parámetros de mis ideales de hombre, sociedad y cultura, que enfocados a la creatividad y su desarrollo darán ese aspecto cognitivo que busca este PCP.

ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de

desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.”

El siguiente artículo en su carácter I habla de la vinculación de la familia y la educación en el nivel preescolar, este debe ser un aspecto a desarrollar en los momentos de la educación, por que la educación y la familia son una estrategia que busca el desarrollo de una comunicación que genera un desarrollo del factor humano.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

Carácter i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio,

En el artículo 22 en sus párrafos k, l, m, n, ñ nos hablan de los objetivos que deben presentarse en la educación básica, en éste señala que la educación debe tener unos objetivos en busca de la educación esté llena de experiencias y conocimientos que hagan parte del potencial cultural del alumno y que este presente una cohesión entre sus hábitos de vida saludable, educación, cultura, y creatividad para su desarrollo humano. Este artículo dice de la siguiente manera.

ARTICULO 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;

- l) La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera;
- m) La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella;
- n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo, y
- ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

En el artículo 23 se refiere a las aéreas que deben abordar las instituciones y en el caso de este proyecto se ven como beneficio los parágrafos 3 y 5, ya que la intención de estas aéreas se refieren a la actividad artística y a la recreación, deporte y educación física. Que son las bases de este proyecto en su ejecución y su intención.

ARTICULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.

6. Educación religiosa.
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.

1.2. Macrocontexto

Partiendo de las tesis de Pablo Romero Ibáñez y Jesús María Pineda-Patrón (2001), en su libro *“Como desarrollar el pensamiento creativo”*, donde se propone un análisis a la implementación y al desarrollo del potencial creativo, desde una mirada de lo estético y lo artístico como posibilitadores del desarrollo del potencial creativo de la persona desde el manejo del pensamiento cognitivo, se apoyan en teorías psicológicas y de análisis de las relaciones de la sociedad y el lenguaje como ejes fundamentales para el desarrollo de la creatividad, implementan un plan de pruebas para el desarrollo de la misma y muestran sus resultados en el documento, y con ello fortalecen y argumentan las tesis del libro.

Para darle continuidad a la idea de este proyecto se tiene como referencia el texto de Jaime Parra Rodríguez, (2003) *“Artificios de la Mente, perspectivas en cognición y educación”* ya que él en este libro muestra las capacidades de la mente humana para el desarrollo de su entorno social y cultural, además de dejar en claro que la mente no solo es la construcción computacional de los pensamientos del hombre, es también la razón de la comunicación de este con su entorno y como consigue la formación racional de las sociedades actuales, y como la mente es un proceso difícil de entender y para argumentar sus ideas plantea las teorías de Piaget, Vygotski, Wittgenstein, y concluye que la mente es un laberinto donde hay

que tener cuidado para comprenderla de la mejor manera ya que no es tan fácil de comprender como se piensa.

La escafandra de la educación, desarrollo de la expresividad para la construcción de la corporeidad despierta, (2011). Universidad Pedagógica Nacional (UPN) Lic. En educación física. Es un proyecto curricular particular de un grupo de egresados de la universidad pedagógica nacional que trata la creatividad como un aspecto del hombre, como una necesidad que se debe buscar sacar de cada ser, ya que se encuentra encerrada en el cuerpo, que es lo que ellos denominan la escafandra, una cualidad que se encuentra escondida y que ven la opción de sacarla y mostrarlo como lo cuantitativo que puede llegar a ser la creatividad, tanto física como corporal.

Este proyecto nace a partir de mi experiencia, con una pregunta central; cuando estoy en prácticas educativas en la ciudad, los niños se quejan de no tener opciones para jugar ó como lo denomino yo opciones para generar experiencias y no están utilizando su creatividad, se les brinda la oportunidad de realizar actividades y no pueden dejar de pensar en objetos tecnológicos o lo material. En lo rural o en comunidades indígenas ellos con su medio interactúan sin que nada les haga falta, quiero hacer que esto llegue a un punto similar, para que tanto en la ciudad como en lo rural, las clases de educación física sean transformadoras de ese pensamiento, donde las personas que se involucren, vean que lo material no es lo que hace que la satisfacción, la alegría, la imaginación, la creatividad y sus implicaciones con el cuerpo, no son dependientes de lo material y más bien proyectan un mejor aspecto para la formación humana, y se puede proyectar para la vida cotidiana y su futuro.

Para generar este desarrollo creativo, es de vital importancia tener como clave que la creatividad se encuentra inmersa entre la actitud y la aptitud del

pensamiento, ya sea divergente o convergente y ontogénético o filogenético. Es decir que hay dos tipos de planteamientos, uno divergente y otro convergente, como lo plantea Romero, y Pineda (2001) cuando afirman que el pensamiento divergente es el proceso por el cual el individuo resuelve situaciones desde las opciones dadas o múltiples, y el convergente es aquel que resuelve una situación con una pregunta y una respuesta.

Esta división del pensamiento es asumida por él hombre; el pensamiento divergente en este caso, el cual se presta para desarrollar y el cual me interesa abordar desde la educación física. El pensamiento divergente, desde los procesos cognitivos y las tendencias de los procesos de desarrollo del pensamiento, en este caso hablamos de Lev Vigotsky y de Jean Le Boulch, los métodos, las disciplinas, los conceptos, los enfoques entre otros, esto con el fin de desarrollar el pensamiento creativo humano, tomando como tendencia de la educación física la paidomotricidad, desde el punto donde lo aborda y lo plantea Eugenia Trigo et al, (1999) es la rama pedagógica de la motricidad. Del piados niños, paidotribo educación y motricidad, donde se tiene en cuenta el hombre en toda su naturaleza, en su absoluta y única razón de vida.

Desarrollar el pensamiento creativo no solo requiere de tener ejercicios mentales y actividades del tipo estético, tampoco es una capacidad que algunos desarrollan y otros no, el pensamiento creativo si se puede desarrollar en el hombre, y no solo desde lo artístico, estético o crítico, también lo corporal, hace parte del pensamiento creativo, como me hace entender Parra cuando para frasea a Vygotsky en artificios de la mente, desde la educación física y este proyecto se plantea de la siguiente manera: el hecho de utilizar el cuerpo para superar un obstáculo, es un acto creativo que viene del desarrollo de él en su entorno, de la suma de sus

experiencias pasadas y esto es un proceso de pensamiento cognitivo que es consiente a pesar de que no lo pareciera y que el hombre hace fluidamente, siempre se piensa en cómo conseguir superar los obstáculos para llegar a algún destino, eso representa un acto creativo corporal, para generar este desarrollo creativo es de vital importancia tener como clave que la creatividad es también una aptitud y una actitud, lo cual es del tipo de pensamiento divergente y ontogénico.

Trigo, et al., 1999, enuncia que “Un producto creativo es el resultado de todos los procesos creativos. Constituyen la gratificación del esfuerzo personal. Supone, según Ghilesil (1963) el plano secundario, según Taylor (1956) el mundo expresivo o la creatividad primaria de Maslow” (p. 21). En resumen nos indica que la suma de procesos creativos nos da un producto creativo novedoso pero que para que existan esos procesos creativos deben existir unas experiencias previas, ya sean personales o socioculturales. Desde los procesos más inesperados como el ejemplo antes mencionado hasta los momentos más pensados y reconstruidos representan en cierta medida un acto creativo, que no es tenido en cuenta, ya que hace parte de la cotidianidad del hombre. Trigo et al., (1999), consideran que:

La creatividad es mucho más familiar de lo que parece. En la vida diaria de una manera directa o indirecta tenemos que hacer uso de ella. Lamentablemente, desde los diferentes ámbitos de la sociedad, no se fomenta el quehacer cotidiano, para lograr un mayor desarrollo. Ya que toda solución de problemas constituye un proceso creativo, cualquier situación de estímulo que encuentre al hombre sin estar preparado para una inmediata reacción adecuada representa un problema, cuya solución conlleva una cierta novedad, por mínima que sea. (p. 74).

La concepción de creatividad se ha postulado con un referente estético o artístico, y no se valora la misma para fluir en su medio, con esto muestran las definiciones que se tienen de creatividad desde diferentes autores, como lo menciona María Teresa Esquivias Serrano, en su artículo de la Revista Digital Universitaria Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2004) creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones, que cuando se suma el pensamiento divergente, del alumno y del maestro, y este se pone en proceso de solución de problemas, se da el proceso creativo y a partir de este se tienen las siguientes definiciones según los autores que ella postula en el siguiente cuadro de su artículo.

Cuadro No. 1 Autores y Definiciones del Concepto de 'Creatividad'

| Autor | Definición |
|--------------------------|--|
| Weithemer (1945) | "El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada". |
| Guilford (1952) | "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". |
| Thurstone (1952) | "Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo". |
| Osborn (1953) | "Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa". |
| Barron (1955) | "Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento". |
| Flanagan (1958) | "La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo". |
| May (1959) | "El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo". |
| Fromm (1959) | "La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona". |
| Murray (1959) | "Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva". |
| Rogers (1959) | "La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida". |
| Mac Kinnon (1960) | "La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales". |
| Getzels y Jackson (1962) | "La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas". |

| | |
|------------------|---|
| Parnes (1962) | "Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos". |
| Ausubel (1963) | "La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera". |
| Freud (1963) | "La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión". |
| Bruner (1963) | "La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior". |
| Drevdahl (1964) | "La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen". |
| Stein (1964) | "La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina". |
| Piaget (1964) | "La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento". |
| Mednick (1964) | "El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución". |
| Torrance (1965) | "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 estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados". |
| Gutman (1967) | "El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno". |
| Fernández (1968) | "La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones". |
| Barron (1969) | "La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia". |
| Oerter (1971) | "La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad". |
| Guilford (1971) | "Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados". |
| Ulmann (1972) | "La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo". |
| Aznar (1973) | "La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos". |
| Sillamy (1973) | "La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades". |
| De Bono (1974) | "Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento". |
| Dudek (1974) | "La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud". |

| | |
|------------------|---|
| Parnes (1962) | "Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos". |
| Ausubel (1963) | "La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera". |
| Freud (1963) | "La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión". |
| Bruner (1963) | "La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior". |
| Drevdahl (1964) | "La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen". |
| Stein (1964) | "La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina". |
| Piaget (1964) | "La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento". |
| Mednick (1964) | "El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución". |
| Torrance (1965) | "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 estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados". |
| Gutman (1967) | "El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno". |
| Fernández (1968) | "La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones". |
| Barron (1969) | "La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia". |
| Oerter (1971) | "La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad". |
| Guilford (1971) | "Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados". |
| Ulmann (1972) | "La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo". |
| Aznar (1973) | "La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos". |
| Sillamy (1973) | "La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades". |
| De Bono (1974) | "Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento". |
| Dudek (1974) | "La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud". |

| | |
|-------------------------|--|
| Wollschlager (1976) | "La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social". |
| Arieti (1976) | "Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales". |
| Torrance (1976) | "Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados". |
| Marín (1980) | "Innovación valiosa". |
| Pesut (1990) | "El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo". |
| De la Torre (1991) | "Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas". |
| Davis y Scott (1992) | "La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador". |
| Gervilla (1992) | "Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad". |
| Mitjáns (1995) | "Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinadas situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico". |
| Csikszentmihalyi (1996) | "La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo". |
| Pereira (1997) | "Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo 'estar siendo creador' de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen 'de dentro', quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad". |
| Esquivias (1997) | "La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía". |
| López y Recio (1998) | "Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo". |
| Rodríguez (1999) | "La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas". |
| Togno (1999) | "La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma". |
| De la Torre (1999) | "Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras". |

| | |
|-------------------------------|---|
| Gardner (1999) | "La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás". |
| Goleman, Kaufman y Ray (2000) | "...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas." |
| Matisse (s. f.) | "Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí". |
| Gagné (s. f.) | "La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos". |
| Acuña (s. f.) | "La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad". |
| Grinberg | "Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales." |
| Bianchi | "Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad". |

Fuente: Tomado de Esquivias, 2004, pp. 4–7

Otras ideas de creatividad desde diferentes posturas.

- La **creatividad**, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. (Wikipedia)
- Para las culturas hinduistas, confucianas, taoístas y budistas, la creación es un tipo de descubrimiento. Animam al practicante a cuestionarse, a investigar y a experimentar de manera práctica.
- Para la sociología, en la imaginación constructiva intervienen tres variables: el campo (jueces o grupos sociales), el dominio (área o disciplina) y el individuo que hace las transformaciones. De esta manera, una persona realiza

transformaciones en un dominio, que son evaluadas como creativas o peligrosas, por parte de los grupos sociales.

- Teoría psicoanalítica: Los psicoanalistas, sobre todo los junguianos, dicen que el proceso creador es mucho más sensible a los procesos inconscientes o preconcientes que a la simple solución de problemas, aun cuando hay cierta solución de problemas que implica soluciones creativas. Dicen que la creatividad se da cuando se establecen nuevos significados y no buscando respuestas correctas. Establecen que hay dos fuerzas que operan sobre el sujeto y facilitan u obstaculizan la actividad creativa: una, las fuerzas de la sociedad (súper yo) y dos las del raciocinio (yo).
- También nos habla de la estética y como factor importante de la creatividad, su significado y como se da ese proceso de satisfacción a quienes conocen del tema, y como este puede aparecer del renovar algo que es particular para algunos, pero al pasar a este plano se vuelve algo estético para los demás, el cómo es de importante en el ámbito deportivo, en el movimiento y como esto se centra en la educación a partir de la educación de la creatividad, que no es implantar procesos de creación si no, más bien, sembrar la actitud creativa, y plantea ejemplos con la danza, donde se explica cómo es cada paso pero no se le dice al alumno como debe expresar el sentimiento del mismo baile.

Para este proyecto todo lo que un niño puede aprender está determinado por sus experiencias vitales, ya que el niño establece relaciones entre ellas. Tomo como ejemplo el gateo de un niño, que a futuro le sirve su experiencia como el proceso formador para poder trepar, ya que son los mismo movimientos, tan solo

cambian los planos y algunos grupos musculares trabajan de manera diferente pero en relacion son muy similares, el bebé gatea en horizontal y el joven trepa en vertical, esto visto desde la psicomotricidad. Además, la psicocinética recurre a la dinámica de grupo en cada actividad, puesto que los expertos opinan que una persona solo puede conseguir su desarrollo integral mediante su relación con los demás.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

Dentro de las múltiples formas que tiene el hombre para realizar movimientos, el deporte se manifiesta como uno de los instrumentos de la educación física para socializar, mantener o fortalecer los patrones básicos de los movimientos del individuo en todos sus aspectos (políticos, sociales, culturales entre otros), como también sus capacidades coordinativas y condicionales; que le permite al hombre una mejor calidad de vida tanto física como psicológica, y con esto el desarrollo de los productos creativos que nacen a partir de estos instrumentos al vivir las actividades y generar experiencias que serán significativas para conseguir el desarrollo de este proyecto.

2.1. Enfoque humanista

2.1.1. Teoría de desarrollo humano.

Se parte de la teoría de desarrollo humano de Amartya Kumar Sen, economista indio que ve el desarrollo desde una visión de las libertades, y esta como el medio principal del desarrollo, pero la libertad no vista como el hecho de estar recluido en un espacio, o privado de la libertad de convivencia, sino de la libertad de poder tomar decisiones para un beneficio vital, y también como el fin primordial, que se apoya con la estructura cognitiva de los sujetos.

Parafraseándolo el lo denomina de esta manera: En este enfoque, se considera que la expansión de la libertad es 1) el fin primordial y 2) el fin esencial y que por medio de estas dos se evidencie el desarrollo. Podemos llamarlos, respectivamente, «papel constitutivo» y «papel instrumental» de la libertad en el desarrollo. El papel constitutivo de la libertad está relacionado con la importancia de las libertades fundamentales para el enriquecimiento de la vida humana. Entre las libertades fundamentales se encuentran algunas capacidades elementales como, por ejemplo, poder evitar privaciones como la inanición, la desnutrición, la morbilidad evitable y la mortalidad prematura, o gozar de las libertades relacionadas con la capacidad de leer, escribir y calcular, la participación política y la libertad de expresión, entre otros. Desde esta perspectiva constitutiva, el desarrollo implica la expansión de estas y otras libertades básicas. Desde este punto de vista, el desarrollo es el proceso de expansión de las libertades humanas, y su evaluación ha de inspirarse en esta consideración.

Para Manfred Max-Neef en (1998) su libro *“Desarrollo a escala Humana, conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones”*, el desarrollo está planteado desde las capacidades; el plantea dos capacidades que son comprender y entender, y el menciona que el entender las necesidades del hombre es conocer las mismas para poderlas relacionar y plantear posibles hipótesis para satisfacerlas, pero que también se debe comprender estas necesidades, pues no es lo mismo, conocer cuáles son, reconocerlas y tener un conocimiento amplio de las mismas, porque no es suficiente estar dispuesto a aportar a las mismas, debe tener una comprensión, un sentir de las necesidades a las cuales se les piensa aportar, porque el vivir las necesidades abre las posibilidades para aportar de mejor manera a ellas, ya que una necesidad sentida apunta mas a la realidad de las mismas y no a posibles

soluciones que se pueden dar desde el entender, se refiera a que el tener la experiencia de las mismas puede ser de mayor aporte para generar nuevas posibilidades de solución, por su carácter vivido.

El desarrollo de estas libertades, al utilizarlas desde una perspectiva cognitiva, dan como resultado el primer paso para el desarrollo de la creatividad, al utilizar la solución de problemas, para conseguir ese proceso divergente en pro de la búsqueda de nuevas opciones que serian en su momento innovadoras y creativas, teniendo en cuenta lo político, social y económico del hombre.

2.1.2. Ideal de hombre.

Un hombre que utilice su desarrollo cognitivo divergente, para conseguir ser creativo en su entorno. Que busque siempre en las experiencias un motor para no limitar sus actos por las circunstancias, en la resolución de problemas o necesidades y las de su grupo, que no se limiten sus muestras ante el mundo, que tenga siempre consigo unas alternativas nuevas partiendo del análisis de las situaciones. Que sea creativo.

Desarrollar el pensamiento creativo no solo requiere tener ejercicios mentales y actividades con materiales que impliquen muestras artísticas, como; la pintura, o la música, tampoco es una capacidad que algunos desarrollan y otros no, el pensamiento creativo se puede desarrollar, y no sólo desde lo artístico, también lo corporal hace parte del pensamiento creativo; menciono lo corporal haciendo énfasis en que no hay que entrar en la dualidad de mente y cuerpo, como lo explico, parafraseando a Jaime Parra: El hecho de utilizar el cuerpo para superar un obstáculo, es un acto creativo que viene del desarrollo del individuo en su entorno y

esto es un proceso de pensamiento cognitivo que es consiente a pesar de que no lo pareciera y que la gente hace fluidamente, que se basa en las experiencias pasadas para dar una respuesta a esta situación, como por ejemplo: cualquier persona cuando encuentra un objeto en el camino, o un obstáculo cerrándole el paso, siempre pensara en cómo conseguir superarlo para continuar su camino y llegar a su destino, pero no lo hace conscientemente a menos de que este lo amerite. Esto representa un acto creativo corporal.

Para generar este desarrollo creativo, es de vital importancia tener como clave que la creatividad nace de la suma del pensamiento divergente y ontogénético. Es decir que hay dos tipos de planteamientos del pensamiento, uno divergente y otro convergente, como lo plantea Elisa Álvarez (2010), en su libro *“Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente”*, cuando afirma que el pensamiento divergente es el proceso por el cual el individuo resuelve situaciones desde las opciones dadas o múltiples, y el convergente es aquel que resuelve una situación o una pregunta y una respuesta. Que el divergente es el posibilitador para la creatividad y el convergente solo se centra en la solución de un problema en concreto. “El pensamiento divergente percibe distintas opciones, ya que enfoca el problema desde nuevos ángulos, lo que puede dar lugar a cierta variedad de recorridos y múltiples soluciones” (p. 13).

Parra y Álvarez, dejan ver que estos tipos de pensamientos son asumidos por él hombre para desarrollarlos en su ambiente y dar soluciones adecuadas a los problemas que este le plante. Es posible que desde la educación física, el pensamiento divergente, que hace parte de los procesos cognitivos, y los procesos de desarrollo del pensamiento, sean participes en un momento para el desarrollo de la creatividad, que los métodos, las disciplinas, los conceptos, en este caso hablo

desde Vigotsky, tienen como fin desarrollar el pensamiento creativo humano, utilizando como objeto de interés el aspecto cognitivo del ser, y las experiencias significativas para generar la creatividad.

Resulta ser que nuestro cerebro constituye el órgano que conserva experiencias vividas y facilita su reiteración. Pero si su actividad sólo se limitara a conservar experiencias anteriores, el hombre sería un ser capaz de ajustarse a las condiciones establecidas del medio que le rodea. Cualquier cambio nuevo, inesperado, en ese medio ambiente que no se hubiese producido con anterioridad en la experiencia vivida no podría despertar en el hombre la debida reacción adaptadora. Junto a esta función mantenedora de experiencias pasadas, el cerebro posee otra función no menos importante. (Vigotsky, 2003, p. 8).

Frente a este aspecto, Vigotsky al plantear la imaginación como parte fundamental de la creatividad establece la base para los aspectos creadores y la interacción socio cultural del mismo. Así mismo la imaginación se comprende como el motor de producción del hombre y por el cual ha logrado sobresalir ante las adversidades de su ambiente y además de ello conseguido su actual forma de vida y medio al imaginar algo, tomando como base lo que se conoce o las experiencias anteriores del mismo, sitúa y surge lo que él denomina, fantasía o imaginación. En resumen nos indica que la suma de procesos experiencia-les nos da un producto creativo pero que para que existan esos procesos creativos deben existir unas experiencias previas, ya sean personales o socioculturales, y que estas mas que experiencias deben ser también significativas.

2.1.3. Ideal de sociedad.

Una sociedad comprometida en la búsqueda de mejorar sus condiciones de vida y propositiva para el mejoramiento de los demás, que sea analítica y a portante para la solución y innovación de su entorno y de su medio.

2.1.4. Ideal de cultura.

Una sociedad que no pierda sus raíces, y que parta de allí para hacer nuevas propuestas generando una identificación cultural de la nación, que la identifique ante las demás, que reconozca su historia y los cambios que han sufrido para evidenciar los resultados y poder generar un producto consiente y coherente, que apropie a los individuos involucrados en esta.

2.2. Enfoque pedagógico

2.2.1. Currículo.

Lo defino como: El conjunto de supuestos de partida, de las metas que se desean lograr y los pasos que se dan para alcanzarlas; el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, entre otras. (Es el proceso mediante el cual se escoge, organiza y difunde la culturalidad, que debe ser comprendida, percibida, ésta como las muestras de las actividades humanas. Es un conjunto de criterios, planes, programas, metodologías y procesos del día a día educativo, que

contribuyen a la formación del individuo y a la construcción de una cultura. (De Zubiría, 2006) y (Contreras, 1998, pp. 43-44.)

2.2.2. Modelo pedagógico.

Pensando en un desarrollo de lo cognitivo y lo motriz se plantea el modelo pedagógico cognitivo, soportado desde su definición y el proceso por el concepto de inteligencia. Lo cognitivo para algunos autores es la suma de actos mentales que se asocian con el pensamiento, el saber y la práctica y esto es establecido desde las experiencias, esto abarca procesos mentales superiores que hacen al hombre comprender su realidad.

Para Jean Piaget el conocimiento es un resultado de las estructuras internas del sujeto y las características propias de los objetos y que el desarrollo psíquico es la búsqueda de estados de equilibrio más complejos, para concluir sus teorías las resumo en:

- Cree que los organismos humanos comparten dos "funciones invariantes": organización y adaptación.
- La mente humana, de acuerdo con Piaget, también opera en términos de estas dos funciones no cambiantes. Sus procesos psicológicos están muy organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno.
- La función de adaptación en los sistemas psicológicos y fisiológicos opera a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación.
- La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual.

- La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.

- En la teoría de Piaget, el desarrollo intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencian entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes.

Para Vigotsky:

- Aprendizaje precede al desarrollo. A su vez, los diferencia en desarrollo efectivo y potencial.

- Desarrollo efectivo. Este nivel está determinado por lo que el sujeto logra hacer de modo autónomo, sin ayuda de otras personas o de mediadores externamente proporcionados.

- Desarrollo potencial estaría constituido por lo que el sujeto sería capaz de hacer con ayuda de otras personas o de instrumentos mediadores externamente proporcionados.

- Si vemos el aprendizaje específicamente, y si tenemos que el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y programas de estudio estén diseñados de tal manera que incluyan en forma sistemática la interacción social, no sólo entre alumnos y profesor, sino entre alumnos y comunidad.

- Si el conocimiento es construido a partir de la experiencia, es conveniente introducir en los procesos educativos el mayor número de estas e incluir actividades de laboratorio, experimentación y solución de problemas.

- Si el aprendizaje o construcción del conocimiento se da en la interacción social, la enseñanza, en la medida de lo posible, debe situarse en un ambiente real, en situaciones significativas.

Algunas semejanzas:

1. Se oponen al asociacionismo y al positivismo experimentalista
2. Adopción de una posición organicista respecto al problema del aprendizaje
3. Para ambos la interacción social favorece el aprendizaje.
4. Vemos que le dan importancia a la implicación del adulto en el trabajo educativo.
5. Están muy interesados en el aprendizaje activo, en la experiencia.

Con esta relación de los dos autores y el modelo que plantea (Flórez Ochoa, 1995). Se puede llegar al modelo cognitivo-, que es visto desde:

- **Desarrollo.** Progresivo y secuencial a estructuras mentales cualitativa y jerárquicamente diferenciadas.
- **Metas.** Acceso a nivel superior de desarrollo intelectual, según las condiciones biosociales de cada uno.
- **Niño, maestro.** (Facilitador- estimulador de experiencias).
- **Método.** Creación de ambiente y experiencias de afianzamiento según cada etapa. El niño es investigador.
- **Contenidos.** Experiencias que faciliten el acceso a estructuras superiores de desarrollo. El niño construye sus propios contenidos de aprendizaje.

Y con esto llegar al modelo pedagógico propuesto para este PCP.

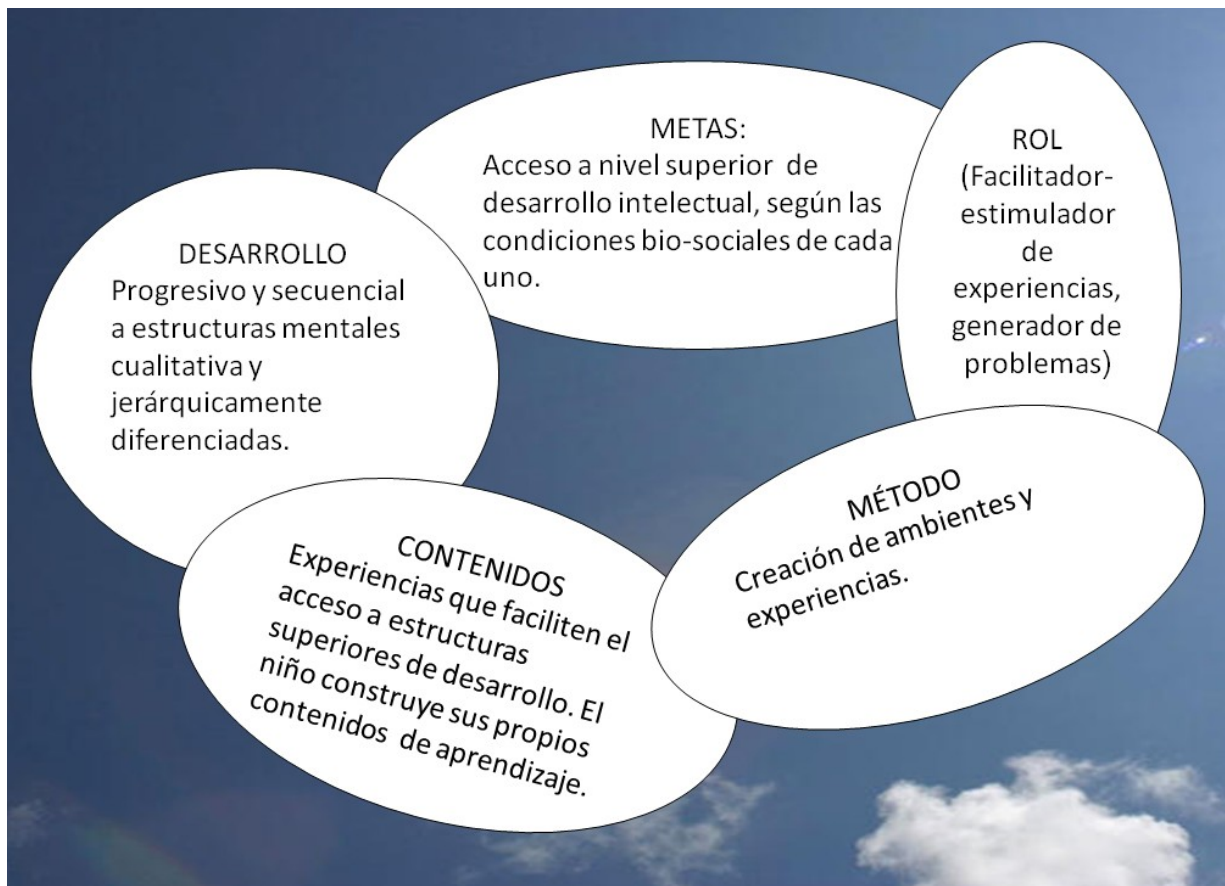


Figura 1. Modelo pedagógico. (Flórez Ochoa, 1995).

2.2.3. Inteligencia.

Se pretende desarrollar el pensamiento divergente, desde los procesos cognitivos y las tendencias de los procesos de desarrollo del pensamiento, los métodos, las disciplinas, los conceptos, los enfoques entre otros, esto con el fin de desarrollar el potencial humano desde la inteligencia, no vista como una unidad y caer en dualidades, sino más como un conjunto.

Desde las inteligencias múltiples como lo plantea Robert Sternberg, (citado por Charles G Morris; Alberto A Maisto en introducción a la Psicología 2001) se conocen tres sub-teorías. Para que estas inteligencias se cumplan, las cuales son la componencial; se basa en un pensamiento investigativo, contemplativo y ejecutivo,

experiencial; da a conocer su relación con el contexto y como se desenvuelve en según sus experiencias busca innovación y creatividad, contextual; como se desenvuelve en la práctica dentro de su contexto con éxito, implica la solución a problemas y contiene los siguientes elementos:

- Adaptarse al ambiente.
- Modificar el ambiente para servicio de las necesidades personales.
- Abandonar el ambiente cuando las otras dos opciones no son viables.

Vale la pena retomar la definición de inteligencia contextual que propone Sternberg, citado en el libro introducción a la psicología, este menciona que es “capacidad para seleccionar los contextos donde podemos sobresalir y de moldear el ambiente para adaptarlo a nuestras cualidades” (p. 272)

Y así poder llegar a lo que significa lo meta-cognitivo, que hace referencia aquello que involucra el control de lo cognitivo el razonamiento, la solución de problemas y la toma de decisiones, y con esto poder determinar mi modelo pedagógico que es la utilización de los modelos computacionales para conseguir el éxito, o su meta que es el desarrollo intelectual por medio de procesos que son acompañados de una metodología centrada en un aprendizaje en pro de las experiencias para generar esa relación maestro estudiante que den como resultado un aprendizaje innovador o relacionado a los ya experimentados.

Y desde este proceso entrar en una de las corrientes que orientan la enseñanza y el currículo hacia una formación de algunas habilidades cognitivas. Teniendo en cuenta estas dos posturas sumo como teoría de aprendizaje el ciclo de Kolb que hace referencia a la relación de las experiencias y como estas generan el aprendizaje significativo, para Kolb lo más relevante es la importancia de las experiencias en el aprendizaje ya que cuando se llevan a cabo las relaciones del

conocimiento con las experiencias se generan un aprendizaje nuevo y con ello se denominaría una experiencia significativa,

En el modelo de Kolb se manifiesta un ciclo de aprendizaje que se produce en dos dimensiones:

- Percepción de los contenidos a aprender (aprehensión)
- Procesamientos de los mismos (transformación).

Pero para que esto se cumpla debe pasar por cuatro etapas que son que el denomina ciclo y lo referencia de manera circular estas son, a) experiencia concreta, que se refiere a las acciones que se realizan en el momento del aprendizaje, b) observación reflexiva, que se refiere a analizar lo que se realiza en la experiencia y confrontar el proceso y los resultados, c) conceptualización abstracta, que es cuando se tienen las conclusiones de la experiencia y la confrontación de lo que se reflexiono, y d) experimentación activa, cuando se pone en práctica las conclusiones obtenidas de los procesos anteriores. Gómez J. (2011) *El aprendizaje experiencial*.

Este proceso genera lo que para este trabajo se denominaría como las experiencias significativas, que son las actividades planteadas y el desarrollo de cada individuo para que generen nuevas posibilidades de desarrollo de los problemas planteados para las sesiones.

2.3. Enfoque Disciplinar

Desde éste PCP; el enfoque que se plantea es la utilización del movimiento para generar experiencias que median el aprendizaje, desde la utilización de actividades de desarrollo de la creatividad corporal. Con esto sustento que la

creatividad debe estar inmersa en la educación física desde su búsqueda del desarrollo de la misma.

La tendencia de la educación física para mi proyecto es la paidomotricidad, pues se apoya de la psicomotricidad que es rama pedagógica de la motricidad. Del piados niños, paidotribo, educación y motricidad, donde se tiene en cuenta el hombre en toda su naturaleza, en su absoluta y única razón de vida. Pero esta hace parte de la praxiología motriz que es en su medida la que más se acerca a ser el objeto de estudio de la educación física, por su visión de las acciones de la educación física en el hombre, y su contemplación de sociedad y educación.

La praxiología motriz, como objeto de estudio planteada desde Pierre Parlebas (2001). que la divide en acción motriz y conducta motriz donde la acción motriz, “es el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada” (p. 41); y la conducta motriz “esta en el centro de la acción motriz y corresponde al objeto de estudio de la educación física, reúne actividades físicas y deportivas en un núcleo común, tiene en cuenta datos observables y medibles de comportamientos motores y también de rasgos subjetivos de la persona en acción” (p. 85).

Esta es la justificación de que el objeto de su estudio es la actividad física vista desde la relación social y su entorno, el deporte no puede ser el objeto de estudio de la educación física, porque un objeto de estudio que sea excluyente o discriminativo por los rangos o varemos, no puede hacer parte de la intención educativa de la educación física en este PCP.

Pero a esta tendencia le hace falta la concepción de la expresión con los diferentes tipos de arte, como lo es la música, la expresión corporal y la danza sin intervenir en estas muestras del arte, lo que llamo creatividad, pero sin perder la idea

de que creatividad no es solo lo artístico o innovador, Sino como un proceso de caracterización desde la educación física.

Como ejemplo, una persona que realiza un solo de guitarra, expresa su motricidad y habilidad en el dominio de su instrumento, pero en este incluye también la percepción de sus sentidos y como estos son influenciados por su entorno, lo que hace una caracterización diferente de la acción motriz, como la experiencia también influye en este movimiento de interpretación musical.

Para Le Bretón (2002), desde *“La sociología del cuerpo”* plantea que ésta, forma parte de la sociología cuyo campo de estudio es la corporeidad humana como fenómeno social y cultural, materia simbólica, objeto de representaciones y de imaginarios. Recuerda (al ser humano) que las acciones que tejen la trama de la vida cotidiana, desde las más triviales y de las que menos nos damos cuenta hasta las que se producen en la escena pública, implican la intervención de la corporeidad. Aun cuando más no sea por la actividad perceptiva que el hombre despliega en todo momento y que le permite ver, oír, saborear, sentir, tocar.y, por tanto, establecer significaciones precisas del mundo que lo rodea (2001, pp. 7-14). Creando experiencias de vida.

En el libro creatividad y motricidad en el capítulo 3 nos hablan de la motricidad y la creatividad y como estas están son parte de la motricidad humana y como estas tenían relacion con la paidomotricidad, en donde si tomamos los propuestos al inicio del libro y lo que nos refieren en este capítulo tendríamos que la paidomotricidad, que es la tendencia que maneja este PCP, esta se apoya de la psicomotricidad que es rama pedagógica de la motricidad. Y a ello tendríamos la siguiente división.

Eugenia Trigo, (1999) en su obra *“Creatividad y motricidad”* “La dice que la creatividad no es algo ajeno a la persona, sino una capacidad intrínseca a la propia

especie humana, pero que necesita ser estimulada para que se desarrolle” (p. 95).

También que:

El ser humano realiza acciones entendiendo a diferentes fines. Por puro placer, diversión significada (Ludomotricidad) Por eficiencia o trabajo significativo (Ergomotricidad) por la combinación de acciones que impliquen al mismo tiempo esfuerzo y diversión (Ludoergomotricidad). (p. 98)

La suma de estos conceptos nos da el concepto de paidomotricidad que es la ciencia pedagógica de la motricidad humana, que con la búsqueda de la creatividad se unen y no solo se puede determinar que la creatividad es un proceso cognitivo, también está relacionada con la motricidad humana con la comunicación y la socialización del hombre con sus pares. (pp. 107 y 108)

2.3.1. Didáctica

Juan Mallart (2011) desde su artículo *“Didáctica: concepto, objeto y finalidad”* expone que:

La Didáctica es una ciencia práctica, de intervención y transformadora de la realidad. Hemos comprobado en los elementos comunes a las definiciones de la mayoría de los autores de nuestro país, que la consideran como una ciencia o una tecnología y algunos, como un arte. Y es que algo tiene de cada uno de estos puntos de vista. (p. 7).

Para los fines de este PCP la didáctica es la organización práctica, que transforma los procesos educativos del individuo, en su papel de enseñanza

aprendizaje, lo que se genera para cada encuentro con los individuos que serán parte de este proyecto.

3. IMPLEMENTACIÓN

Potenciar el pensamiento creativo desde la educación física, es para este PCP la meta. En particular se realizan las planeaciones de acuerdo a unos parámetros y visiones tenidas en cuenta en este documento en las páginas anteriores, en este caso se muestra un mapa mental donde se busca dar a conocer la forma en la que se realizan las planeaciones y los parámetros que se tienen en cuenta para las mismas, además de ello la unión entre los ejes disciplinar, humanista y pedagógico, y con ello dar a conocer la visión de este proyecto.

3.1. Justificación

Se realiza este tipo de planeaciones ya que la intención del proyecto es generar aprendizajes significativos a partir de la problematización de las acciones, generando en los estudiantes ambientes de comunicación y de reflexión en grupo e individuales que les ayudaran a entender y comprender los procesos lo que conllevara a la proposición de nuevas ideas y esto encaminara una potenciación de los procesos creativos de a quienes se están interviniendo en esta caso.

3.2. Objetivos

General. Desarrollar la actitud creativa corporal para mejorar la calidad de vida, por medio de actividades en las cuales está inmersa la resolución de problemas.

Específicos.

- Utilizar la interpretación y la resolución de problemas como medio para un desarrollo de las conductas y potencializador del acto corporal en el medio cognitivo.
- Utilizar didácticas o tecnologías, prácticas corporales (práctica deportiva) para el desarrollo de estas conductas en relación con el cuerpo y su relación con su entorno (gimnasia, danza, teatro).
- Utilizar lo aprendido en el contexto cotidiano ya que de allí parte.
- Utilizar herramientas del medio cotidiano para resolver problemas que conlleven el uso de su cotidianidad.

3.3. Planeación general

Para la implementación de este trabajo de grado se plantea este mapa conceptual el cual hace un recorrido metodológico de lo que busca este trabajo y de lo que se quiere conseguir en la intervención. Se plantea como base la tendencia de la educación física, con ella se caracterizan los tres aspectos que la caracterizan con el proyecto y se especifican hacia donde se dirigiría cada uno de ellos, con esto se propone que de cada uno de ellos iría más para cada una de las etapas

discriminadas para este PCP, y con ello nos centramos en los jóvenes que son la etapa donde se evidencia la falta o la pérdida de ese potencial creativo, ya sea por lo referido anteriormente, por falta de interés o por la incapacidad de problematizarse en su entorno, también es por cómo se planteó para este documento con Vygotsky, que hacía falta comunicación e interacción con su entorno.

Desde este punto se plantean los contenidos a trabajar en las clases los cuales son facilitadores para buscar la evidencia de la potencialización de la creatividad. Se plantea el papel del maestro para el espacio, que será problematizador, además de que este mismo se encargara de crear la actividad y la transformación de los ambientes con el objetivo de crear la experiencia que ayude a generar el proceso cognitivo. Todo esto se refleja en la Figura 2.

Intencionalidad de la clase; después de tener el tema se busca que cada clase programada para este PCP, cumpla con los tres parámetros del desarrollo cognitivo y se genere el proceso divergente, que está ligado a analizar, percibir y generar ideas, esto con la búsqueda de la socialización del grupo a intervenir, para cada sesión se plantea que se vea el aspecto individual y después la comunicación en el grupo para que se dé el factor socializador de este PCP. (Ver figura 3)

Definición del grupo a intervenir. Para Trigo los parámetros de la pedomotricidad están definidos en ergomotricidad, ludomotricidad y Ludoergomotricidad, estos tres corresponden a procesos de desarrollo socio motriz diferente, por lo tanto se analizaron cada uno de ellos para tener claro a qué grupo intervenir.

Se dio a intervenir a los jóvenes pues los niños son potencialmente creativos, ya que carecen de experiencias, conjuntamente están ligados a su inocencia y a la falta de prejuicios sociales lo que no los limita a generar procesos de juego, de

proposición de generación de nuevas propuestas, claro está que siempre estarán permeados por su carácter imaginativo y artificial o imaginativo.

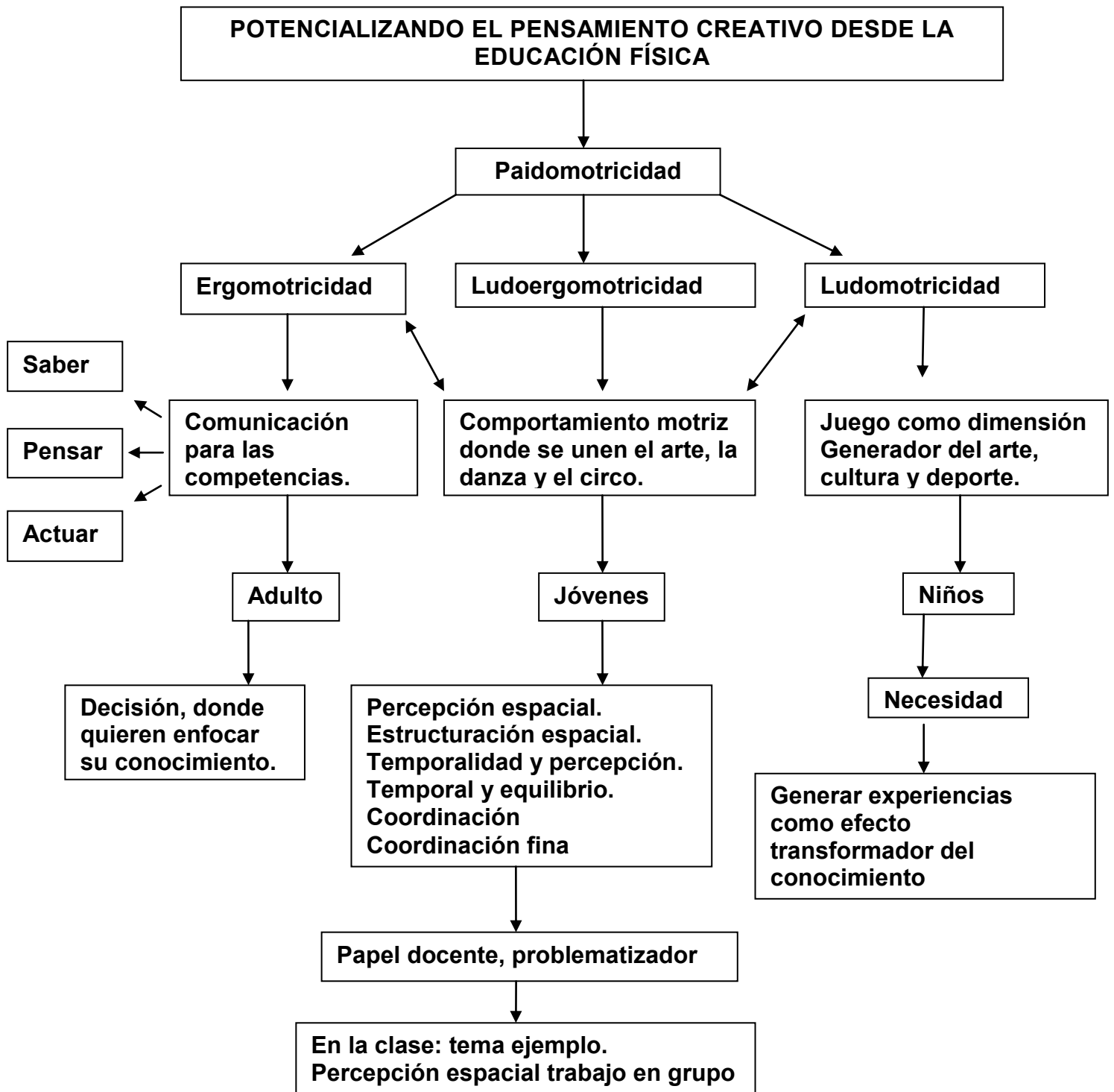


Figura 2: Planeación general.

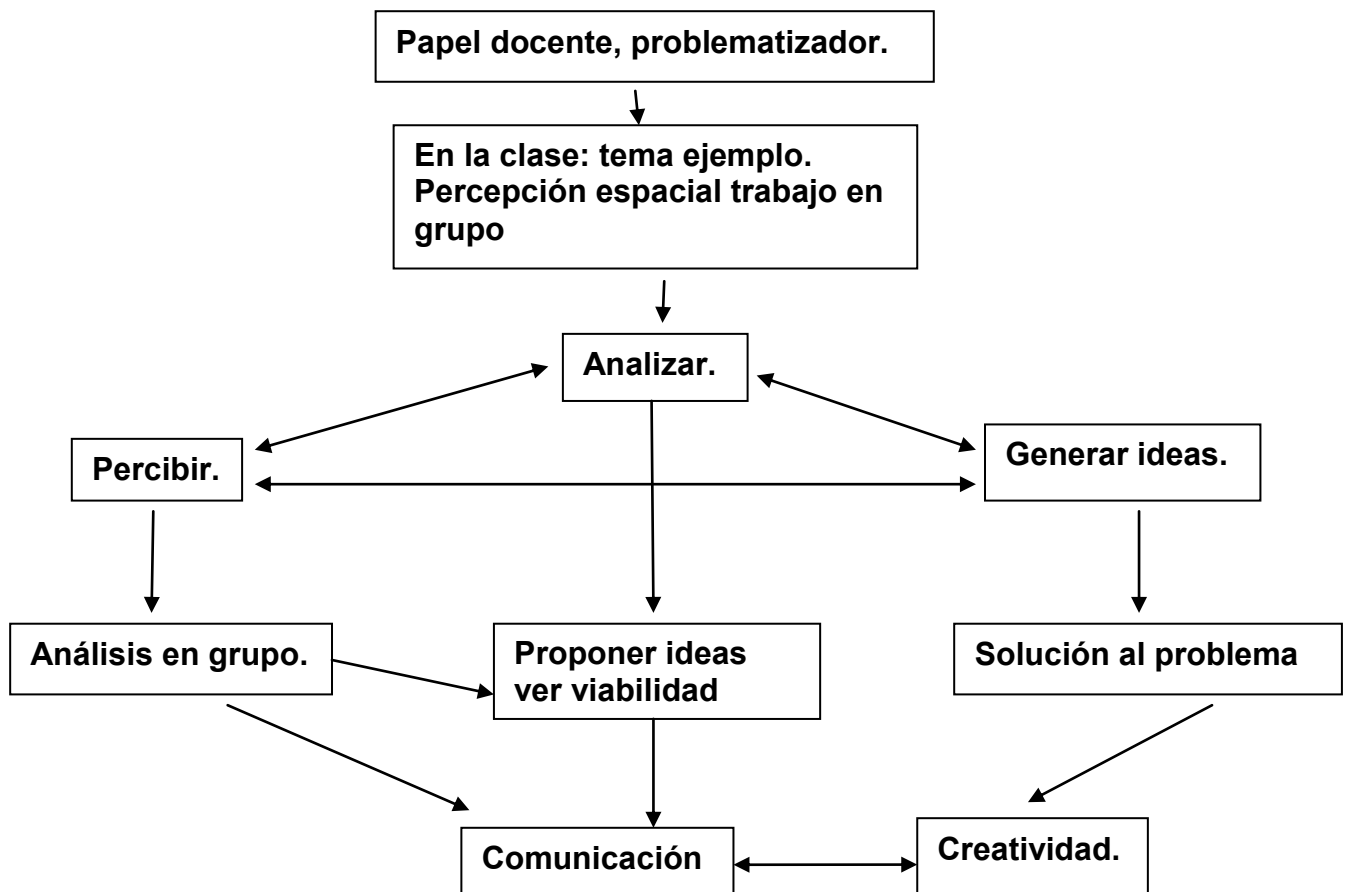


Figura 3: Esquema de la clase.

Los adultos son un paso más adelante por lo tanto la etapa que continuaría adecuada para trabajar con este PCP serán los jóvenes quienes están sujetos a ese cambio de etapa entre niños y adultos, donde el carácter psicológico y motriz está más avanzado (ver figura 4).

3.4. Contenidos

Se manejarán los siguientes contenidos en las sesiones de práctica: Percepción espacial, estructuración espacial, temporalidad y percepción, temporal y equilibrio, coordinación y coordinación fina.

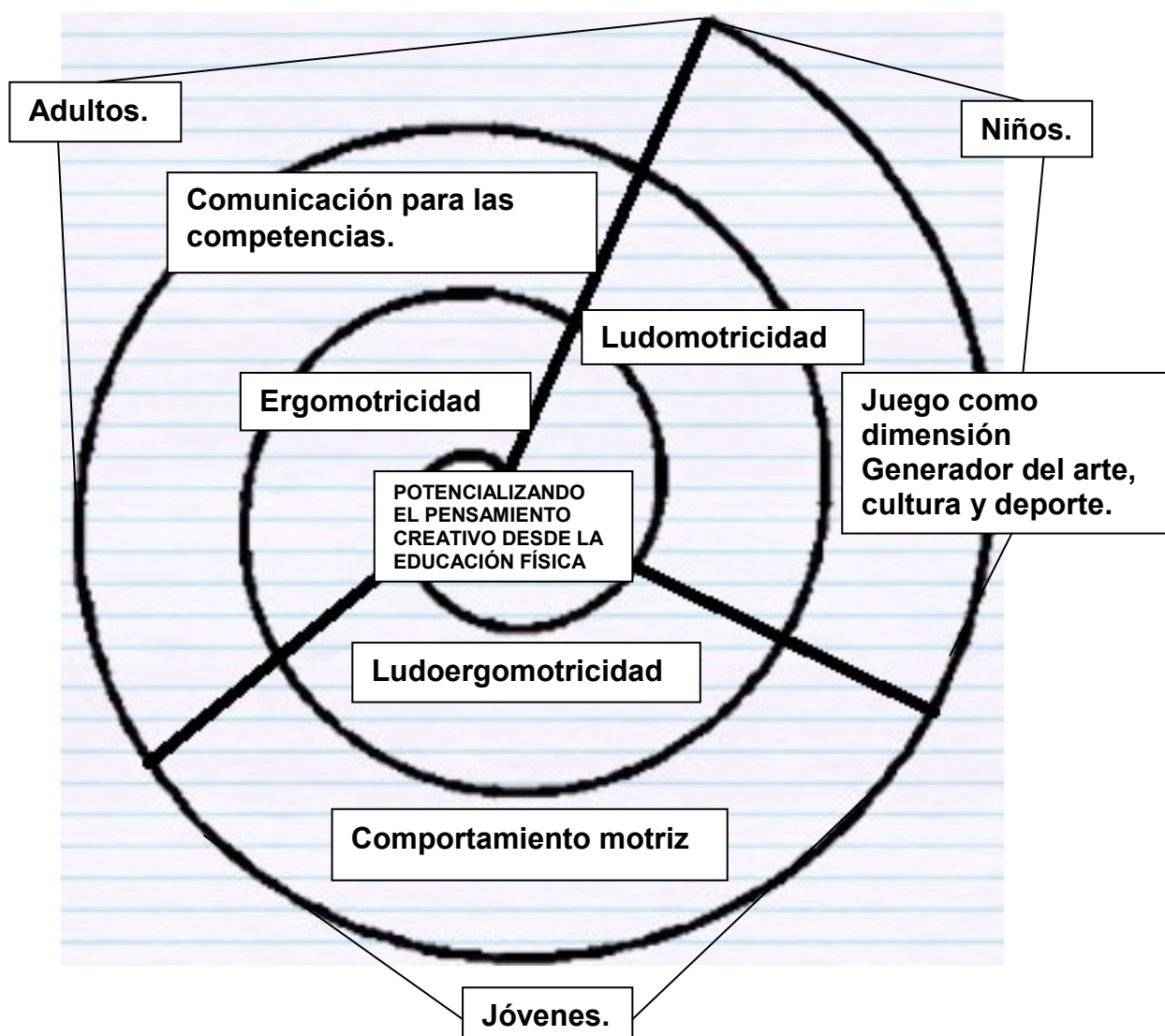


Figura 4: Esquema de la población. Autor del PCP.

3.5. Metodología

Constructivista, construcción de su propio aprendizaje a partir de las soluciones halladas en las actividades, además de ello se tomo como base la propuesta de David Kold, que plantea la reflexión de las actividades para generar aprendizajes significativos, resiniificando las experiencias y sumándolas a los conocimientos previos lo que da un aprendizaje a partir de la vivencia, con esto

conseguir el desarrollo de nuevas ideas y nuevas formas de ver lo aprendido y lo que se puede aprender.

Como aspecto a tener en cuenta se trabajara con dos grupos las mismas planeaciones en busca que con lo planteado para la misma se puedan evidenciar las diferencias entre los mismo, además de nostras que su creatividad también es propia y sus respuestas autónomas.

3.6. Evaluación

La creatividad es un aspecto que no se puede evaluar, pero si se puede evaluar o cuantificar el observar las formas en las cuales se resuelven los problemas para determinar en qué punto llegan a ser novedosas o creativas. Se plantea como método de evaluación la reflexión de cada uno de los espacios y la comunicación de su experiencia en cada una de las intervenciones y con este generar mayores visiones de lo que se percibe a su alrededor.

4. EJECUCIÓN PILOTO

La implementación piloto se plantea para ser realizada en el colegio ramón de zubiría, que se ubica en la localidad 11 suba, en la ciudad de Bogotá, se realizara con dos grupos en pro de generar un aspecto comparativo de las posibilidades y una primera mirada del ámbito potencializador de la creatividad que se plantea en este documento, se realiza la ejecución con los grados 10 y 11 de la institución nombrada donde las planeaciones se utilizan de la misma manera para cada grupo, generando una búsqueda de respuestas diferentes, donde se cumpla lo planteado, que cada persona es creativa y que es un proceso que se puede desarrollar desde la educación física, y no se necesita las características estéticas o artísticas para demostrarlo.

Se plantea un objetivo general para desarrollar en la institución, este tiene la intención de mostrar que lo planteado se cumple, y es; mostrar cómo se puede conseguir la potencialización de la creatividad a partir de la educación física, con este se genera un objetivo específico para la institución en pro del proyecto y es; Generar en los estudiantes una mayor apropiación del tema (herramientas: actividades: gimnasia básica, escalada, patinaje, juego entre otros), a este se suma la metodología, el método y los propósitos de evaluación, que son; Metodología: cognitivo, solución de problemas propuestos y generados, Método: constructivista, Creación de ambientes y experiencias. Construcción de su propio aprendizaje a partir de las soluciones halladas en las actividades, Evaluación: experiencias a partir de la participación y convivencia con su grupo de trabajo y entorno, de lo planteado y

lo que se llevara a cabo, en resumen es un auto análisis que demuestre que lo planteado si se cumple o no tiene sentido a la hora de plantearlo en la realidad.

A este propósito se le suma una estructuración de lo que se espera de la clase, y se plantean tres dominios, de los cuales se separa en tres factores y estos sus propósitos, estos son: saberes, componentes y procesos, los factores son los saberes que para este esquema son: saber saber, saber hacer y saber ser, de allí se desprenden cada una de las metas a alcanzar en cada clase y donde se plantea el cuadro de comparación, tomando como conclusión que si se cumple lo planteado en este cuadro (cuadro 2. Plan de sesiones.) se podrá evidenciar que lo planteado en este documento si se cumple y es acorde con lo propuesto. (ver cuadro 2 plan de clases o sesiones)

4.1. Microcontexto

La institución donde se desarrollaran las practicas tiene como nombre, Colegio, Ramón de Subiría el cual se encuentra en la localidad, 11, suba, en la ciudad de Bogotá, Colombia, en la dirección, diagonal 129b bis # 93 b – 51, en el barrio Suba Rincón.

Esta institución se encuentra rodeada por un contexto socio económico bastante amplio ya que está rodeada por una zona comercial principal del barrio y detrás de ella se encuentra la plaza principal del mismo, en esta zona se evidencia la pluriculturalidad urbana además de muchos factores que afectan la institución

como lo son las pandillas, las barras de equipos de futbol, el consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, además de la poca presencia de autoridades de vigilancia.

4.1.1. Población.

La población a intervenir son los estudiantes de los grados 10 y 11 de la institución, en las observaciones de los grupos se evidencio en los grados 10° una falta de respeto de algunos estudiantes para con sus compañeros y demás miembros de la institución, además de un factor que se debía tener en cuenta, y es que en el grado anterior todos pertenecían a grupos diferentes y para este año lectivo fueron organizados de una manera diferente, a lo que a ellos no les parecía adecuado, y esto tenia alejado mas el papel social del grupo.

Para los grados 11°, ellos tenían bastantes cualidades, aunque siempre estaban en un enfrentamiento constante de ellos mismo, no en el aspecto violento pero si se buscaban para confrontarse y buscar quien era el mejor, una muestra de competitividad buena, pero que en algunos casos sobrepasaba las expectativas y se transformaban en búsquedas de liderazgo por jerarquías, lo que ocasionaba que las practicas se transformaran en competencia y no en experiencias potencializadoras del pensamiento creativo.

4.1.2. Planta física.

La institución cuenta con dos canchas múltiples, una de baloncesto y otra de futbol, cada una de ellas con sus respectivas marcas, además de las aulas pertinentes para cada materia y grupo de estudiantes, una zona de alimentación o

cafetería, 2 baterías de baños una para niños y otra para niñas, la institución cuenta con dos pisos una huerta y laboratorios de química y sistemas, un aula de materiales de educación física dotada con materiales como balones, pelotas, raquetas, colchonetas, canchas de micro fútbol, raquetas, entre otras.

4.2. Microdiseño

4.2.1. Cronograma.

| FECHA | ACTIVIDAD | DESCRIPCION | RESPONSABLE |
|---------------------|--|--|---------------|
| FEBRERO 4 DE 2014 | Se realizará una actividad de integración donde cada uno de los participantes se tapara o vendaran uno de sus ojos y realizarán la clase de esta manera. | <p>Sensibilización: se realizará una introducción donde se realizarán actividades o juegos que conlleven una adaptación a la problemática de la clase. (ojo vendado). Después de la realización de la actividad propuesta que se denominara ponchados.</p> <p>Socialización: se desarrollará un planteamiento de percepción a trabes de la comunicación verbal</p> <p>Retroalimentación: se realizará una co-evaluación de lo vivido en la clase..</p> | MIGUEL BERNAL |
| FEBRERO 11 DE 2014. | Se pedirá a los participantes hacer grupos de 3, cada uno de los grupos asignara un papel a los integrantes, estos son: sordo, siego y mudo. al asumir estos papeles deberán | <p>Sensibilización: se hará una integración con los tres papeles de cada participante para la clase, de allí se darán las indicaciones y se planteara el problema.</p> <p>Socialización: por medio de la comunicación de los</p> | MIGUEL BERNAL |

| | | | |
|---------------------------|---|---|----------------------|
| | <p>conseguir el mayor número de pelotas dentro de la actividad. se realizarán variaciones como llermis con estos tres papeles.</p> | <p>estudiantes se realizará el desarrollo de la actividad en donde unos deberán ayudar a los otros para conseguir llevar a cabo la actividad con éxito.</p> <p>Retroalimentación: se desarrollara lo planteado por cada participante para dar solución a los problemas y evidenciar los actos creativos de cada grupo o integrante. Se realizará una socialización de la experiencia.</p> | |
| <p>FEBRERO 18 DE 2014</p> | <p>Cruzar el río, se solicita a los participantes realizar el desarrollo de un problema el cual es cruzar todos los participantes de un costado al otro, para ello se colocan unos condicionantes que son, 10 personas pueden saltar, no pueden tocar la zona determinada a pasar, no puede comunicarse con comunicación oral, entre otros.</p> | <p>Sensibilización: se realizará una actividad de rompe hielo la cual es un juego de ponchados, seguido de esto se procede a poner a los estudiantes en dos grupos a intentar cruzar de un lado a otro, colocando ciertas restricciones para encaminar los lasos de comunicación.</p> <p>Socialización: se realizan asesorías a los participantes motivando la formulación de ideas para desarrollar la actividad, se incentiva la participación y el trabajo en grupo durante la actividad central.</p> <p>Retroalimentación: se realizará la retroalimentación de la actividad y las realizaciones de las mismas donde los estudiantes evidencien sus procesos creativos.</p> | <p>MIGUEL BERNAL</p> |
| <p>FEBRERO 25 DE</p> | <p>Se realizará un juego de balón</p> | <p>Sensibilización: se explicara la actividad de</p> | <p>MIGUEL</p> |

| | | | |
|-------------|---|---|---------------|
| <p>2014</p> | <p>mano en el cual se problematizara al grupo colocando unas condiciones particulares para la anotación de los puntos, esto con la búsqueda de integración y generación de procesos heurísticos que conlleven a la muestra del proceso creativo.</p> <p>Uno de los condiciones es iniciar la clase es no utilizar el medio de comunicación oral, solo se realizará la comunicación de tipo gestual.</p> | <p>juego de balón mano, el cual es poner a los estudiantes en dos grupos a intentar cruzar de un lado a otro, con el manejo del balón con las manos, colocando ciertas restricciones para encaminar los lasos de comunicación y la innovación, el quipo que llegue al otro lado y consiga anotar, llevara un ponto, a medida de la dinámica se colocaran diferentes condiciones según el desarrollo de la actividad.</p> <p>Socialización: después de iniciada la actividad se realizará los procesos de comunicación los cuales están desde la comunicación corporal y la utilización de señas o vocabulario de señales que ellos crearan durante la actividad.</p> <p>Retroalimentación: se realizará la retroalimentación de la actividad y las realizaciones de las mismas donde los estudiantes evidencien sus procesos creativos, y planteen sus ideas además de características evidentes de la clase.</p> | <p>BERNAL</p> |
|-------------|---|---|---------------|

4.2.2. Plan de clases o sesiones.

Cuadro 2. Plan de clases o sesiones.

| | | | | | |
|--|-------------------|---------------|-------------------|-----------------------------|----------------|
| Colegio | Ramón de Zubiría. | | Profesor | MIGUEL ANGEL BERNAL MENDOZA | |
| Área | Educación física | | Asignatura | Educación física | |
| bimestre | 1 | Grados | 11 y 10 | | Ciclo 1 |
| Objetivo: mostrar cómo se puede conseguir la potencialización de la creatividad a partir de la educación física. | | | | | |
| Logro: Generar en los estudiantes una mayor apropiación del tema (herramientas: actividades: gimnasia básica, escalada, patinaje, juego entre otros) | | | | | |
| 1. Método: constructivista, Creación de ambientes y experiencias. Construcción de su propio aprendizaje a partir de las soluciones halladas en las actividades. | | | | | |
| 2. Metodología: cognitivo, solución de problemas propuestos y generados. | | | | | |
| 3. Evaluación: experiencias a partir de la participación y convivencia con su grupo de trabajo y entorno. | | | | | |

| Saberes | Componentes | Procesos |
|--------------------|---|--|
| Saber Saber | Reconoce el movimiento y sus diferencias para su cuidado y ejecución. | Analizar, describir, observa. |
| Saber hacer | Identifica y organiza los parámetros para la práctica y sus maneras de ejecución y cuidados. | Analiza y ejecuta la prevención a la hora de realizar cualquier trabajo. |
| Saber Ser | Respeto por el otro y sus diferencias, sana competencia, valorar las cualidades del otro y de si mismo. | Honestidad, disciplina, respeto, comprensión trabajo en grupo. |

Autor del PCP.

Primera sesión: Contextualización

Cuadro 3. Sesión de contextualización.

| SEMANA No: | 1 | FECHA: | 4 de FEBRERO de 2014. | INTENSIDAD HORARIA | 2 horas por grupo |
|--|---|---------------------------|-----------------------|--------------------|-------------------|
| TEMA | ACTIVIDAD | SEGUIMIENTO DE LOS CURSOS | | | |
| | | 10 - 02. | 11 - 02. | 10 - 01. | |
| RECONOCIMIENTO DEL GRUPO Y INICIO A LA PERCEPCIÓN ESPACIAL. | <p>Objetivo de la clase: se espera que cada alumno comprenda como se da la percepción espacial en su cuerpo para así fomentar la experiencia significativa y con esto llegar a potenciar momentos de creatividad.</p> <p>Actividad: se realizara una actividad de integración donde cada uno de los participantes se tapara o vendaran uno de sus ojos y realizaran la clase de esta manera.</p> <p>Sensibilización: se realizara una introducción donde se realizaran actividades o juegos que conlleven una adaptación a la problemática de la clase. (ojo vendado). despues de la realizacion de la actividad propuesta que se denominara ponchados.</p> <p>Socialización: se desarrollara un planteamiento de percepción a traves de la comunicación verbal</p> <p>Retroalimentación: se realizara una co- evaluación de lo vivido en la clase.</p> | | | | |
| FORMAS DE EVALUACIÓN | participacion y co evaluación. | | | | |
| RECURSOS: | zona de trabajo, balones blandos o pelotas de diferentes tamaños, aros, sogas. | | | | |
| OBSERVACIONES. | | | | | |
| Se hace evidente la formación socio cultural externa a la institución, algunos participantes manejan formas de comunicación agresiva y su vocabulario es inapropiado, escueto y poco lógico. | | | | | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: | JAIRO VELANDIA. | | APROBADO POR: | | |

Autor del PCP.

Segunda sesión. Introducción.

Cuadro 4. Sesión de introducción.

| SEMANA No: | 2 | FECHA: | 11 de FEBRERO de 2014. | INTENSIDAD HORARIA | 2 horas por grupo |
|---|---|---------------------------|------------------------|--------------------|-------------------|
| TEMA | ACTIVIDAD | SEGUIMIENTO DE LOS CURSOS | | | |
| | | 11 - 02. | 10 - 01. | | |
| PERSEPCION ESPACIAL. | <p>Objetivo de la clase: como a partir de las diferentes maneras de percibir el espacio se puede lograr la comunicación para desarrollar un trabajo en equipo.</p> <p>Actividad: se pedirá a los participantes hacer grupos de 3, cada uno de los grupos asignara un papel a los integrantes, estos son: sordo, siego y mudo. al asumir estos papeles deberán conseguir el mayor numero de pelotas dentro de la actividad. se realizaran variaciones como llermis con estos tres papeles.</p> <p>Sensibilización: se hará una integración con los tres papeles de cada participante para la clase, de allí se darán las indicaciones y se planteara el problema.</p> <p>Socialización: por medio de la comunicación de los estudiantes se realizara el desarrollo de la actividad en donde unos deberán ayudar a los otros para conseguir llevar a cabo la actividad con éxito.</p> <p>Retroalimentación: se desarrollara lo planteado por cada participante para dar solución a los problemas y evidenciar los actos creativos de cada grupo o integrante. Se realizara una socialización de la experiencia.</p> | | | | |
| FORMAS DE EVALUACIÓN | participacion, auto evaluacion, reflexion | | | | |
| RECURSOS: | zona de trabajo, balones blandos o pelotas de diferentes tamaños, sacos o restrictores bizuales. | | | | |
| OBSERVACIONES. | | | | | |
| Con el primer grupo la actividad genero confusión a pesar de las indicaciones dadas, a mi parecer más que confusión el grupo quería no participar pues se dejan influenciar mucho por otros compañeros que se muestran agresivos, de igual forma se utiliza un modo de distracción para estas personas a modo de incluirlos de otra manera en la actividad y con esto el grupo se logra acoplar al desarrollo de la actividad con éxito | | | | | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: | JAIRO VELANDIA. | | APROBADO POR: | | |

Autor del PCP.

Tercera sesión. Socialización

Cuadro 5. Sesión de Socialización.

| SEMANA No: | 3 | FECHA: | 18 de FEBRERO de 2014. | INTENSIDAD HORARIA | 2 horas por grupo |
|---|---|--------|------------------------|---------------------------|-------------------|
| TEMA | ACTIVIDAD | | | SEGUIMIENTO DE LOS CURSOS | |
| | | | | 11 - 02. | 10 - 01. |
| PERSEPCION ESPACIAL. | <p>Objetivo de la clase: estimular las relaciones sociales a partir de la comunicación con la inclusión de la potencialización de la creatividad.</p> <p>Actividad: cruzar el río, para ello se colocan unos condicionantes que son, 10 personas pueden saltar, no pueden tocar la zona determinada a pasar, no puede comunicarse con comunicación oral, entre otros.</p> <p>Sensibilización: se realizara una actividad de rompe hielo la cual es un juego de ponchados, seguido de esto se procede a poner a los estudiantes en dos grupos a intentar cruzar de un lado a otro, colocando ciertas restricciones para encaminar los lasos de comunicación.</p> <p>Socialización: se realizan asesorías a los participantes motivando la formulación de ideas para desarrollar la actividad, se incentiva la participación y el trabajo en grupo durante la actividad central.</p> <p>Retroalimentación: se realizara la retroalimentación de la actividad y las realizaciones de las mismas donde los estudiantes evidencien sus procesos creativos.</p> | | | | |
| FORMAS DE EVALUACIÓN | participacion, auto evaluacion, reflexion | | | | |
| RECURSOS: | zona de trabajo, balones blandos o pelotas de diferentes tamaños, sacos o restrictores bizuales. | | | | |
| OBSERVACIONES. | | | | | |
| Para el desarrollo de las actividades se dieron con éxito en los dos grupos, pero con la comparación de que el primero que era el grupo de 10, no buscaron mayores ideas y se limitaron a cruzar mas no a generar opciones y confrontarlas en el grupo, se puede hacer la reflexión de que la mayoría de los grupos son nuevos pues fueron combinados en este nuevo año y no hay un buen trabajo en grupo. Para el grupo de 11 las opciones fueron heurísticas y divergentes lo que apoya la conclusión de que el proceso si tiene éxito. | | | | | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: | JAIRO VELANDIA. | | | APROBADO POR: | |

Autor del PCP.

Cuarta sesión. Finalización

Cuadro 6. Sesión de Finalización.

| SEMANA No: | 4 | FECHA: | 25 de FEBRERO de 2014. | INTENSIDAD HORARIA | 2 horas por grupo |
|--|--|--------|------------------------|---------------------------|-------------------|
| TEMA | ACTIVIDAD | | | SEGUIMIENTO DE LOS CURSOS | |
| | | | | 11 - 02. | 10 - 01. |
| LANZAR Y ATRAPAR. | <p>Objetivo de la clase: Estimular las nuevas ideas a partir de la comunicación con la acción de lanzar y atrapar.</p> <p>Actividad: se realizara un juego de balón mano en el cual se problematizara al grupo colocando unas condiciones particulares para la anotación de los puntos, esto con la búsqueda de integración y generación de procesos heurísticos que conlleven a la muestra del proceso creativo.</p> <p>Uno de los condiciones es iniciar la clase es no utilizar el medio de comunicación oral, solo se realizara la comunicación de tipo gestual.</p> <p>Sensibilización: se explicara la actividad de juego de balón mano, el cual es poner a los estudiantes en dos grupos a intentar cruzar de un lado a otro, con el manejo del balón con las manos, colocando ciertas restricciones para encaminar los lasos de comunicación y la innovación, el quipo que llegue al otro lado y consiga anotar, llevara un ponto, a medida de la dinámica se colocaran diferentes condiciones según el desarrollo de la actividad.</p> <p>Socialización: después de iniciada la actividad se realizara los procesos de comunicación los cuales están desde la comunicación corporal y la utilización de señas o vocabulario de señales que ellos crearan durante la actividad.</p> <p>Retroalimentación: se realizara la retroalimentación de la actividad y las realizaciones de las mismas donde los estudiantes evidencien sus procesos creativos, y planteen sus ideas además de características evidentes de la clase.</p> | | | | |
| FORMAS DE EVALUACIÓN | participacion, auto evaluacion, reflexion | | | | |
| RECURSOS: | zona de trabajo, balones blandos o pelotas de diferentes tamaños. | | | | |
| OBSERVACIONES. | | | | | |
| Con el primer grupo de 10 la actividad llama la atención y se genera un proceso de análisis para conseguir el éxito de cada uno de los integrantes, así con ello se da el principio de análisis y reflexión lo que conlleva a la potencialización de la creatividad, con el segundo grupo la actividad genera entusiasmo, y se asocian planteamientos de juego limpio lo que hace una reflexión hacia lo social, donde ellos plantean su igualdad de condiciones y sus parámetros de legalidad, lo que nos muestra que el factor social se cumple. | | | | | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: | JAIRO VELANDIA. | | | APROBADO POR: | |

Autor del PCP.

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

Los análisis realizados a la experiencia, dejan como resultado experiencias valiosas además de claridad en características de la educación que no se aprende en los libros, asimismo, de ello se encuentran aspectos a tener en cuenta para continuar con la propuesta planteada en este documento, ya que la práctica realizada solo consiguió demostrar que el proyecto es factible, pero, aun así, son muchas las preguntas que surgen y las aclaraciones que se dieron para continuar con una mejor visión del camino a seguir y los planteamientos metodológicos a alcanzar, también, se evidencia que los grupos con los que se trabajó fueron muy buenos, sin dejar de tener en balance que la población intervenida tiene bastantes apegos a culturas sociales urbanas y esto genera una dificultad de mayor grado, pero un reto para este plan, es de acotar también, que la propuesta de las actividades es positiva, pero el proceso para llegar a cada una de ellas debe ser metódico y con una lectura contextualizada en cada práctica, para llegar a una ejecución exitosa de cada una.

5.1. Aprendizajes como docente

La experiencia con las personas que participaron de este proyecto me generaron bastantes aprendizajes desde muchos aspectos, como el manejo de diferentes metodologías para buscar la mejor manera de llegar a los muchachos,

además de ello también a ser más sensible a la hora de contextualizar, pues muchas veces no se pudo evidenciar el estado del grupo a la hora de intervenir, en cuanto al proyecto es fascinante el tema de la creatividad y como este puede llegar a generar interacciones sociales y el manejo que puede llegar a dársele para que fortalezca los aspectos sociales, afectivos, educativos y cognitivos, se tiene a consideración que a la hora de realizar las planeaciones es bueno tener una contextualización profunda, el posibilitar un seguimiento y una estadística de lo que se consigue es también buenas opciones para confrontar y reflexionar el papel que se tiene en este nuevo paso como educador.

5.2. Incidencias en el contexto y en las personas

Frente al contexto socio cultural de la institución puedo decir que al trabajar con los dos grupos de búsqueda trabajar el desarrollo cognitivo para potenciar la creatividad, pero esto no dejaba de lado que también se buscaba que las personas mejoraran sus lasos comunicativos, sociales culturales, ellos fortalecieron estos lasos con un proceso metódico que se determino desde la planeación de las clases y que era uno de los factores que buscaba este proyecto para cumplir, pues la interacción de los participantes era esencial para dar veracidad y evidencia de lo planteado.

A pesar de que algunos de los integrantes buscaban dañar las actividades, pues siempre querían fútbol se halló la manera de incluirlos en las actividades y cambiar la visión de de la clase de educación física, y perseguir mas la búsqueda de fortalecer sus lasos humanos, sociales y motrices, lo que considero fue una gran incidencia.

5.3. Incidencias en el diseño

Los planteamientos para el diseño fueron muy eficientes, desde la postulación de los temas y la creación de los mapas conceptuales para la realización de cada clase, además del esquema que se quería ver en cada clase, fueron de gran ayuda, no solo para tener una visión de lo que se estaba buscando, también para tener claro que hacer y buscar mejor que actividades realizar y saber cómo enfocarlas en el propósito problematizado de cada intervención, el diseño de las planeaciones hace que sea más claro el objetivo buscado y además de ello, sustenta con argumentos lo que se está buscando en cada clase además de las posibilidades de incluir apreciaciones y un seguimiento a lo que se está realizando en cada clase, considero que el croquis planteado sirvió como guía práctica, ya que siempre tenía presente lo planteado como eje general, lo que se estaba realizando, lo que se esperaba que sucediera y un aspecto más que era poder tener presentes otros aspectos para las futuras sesiones, con ello considero que estoy satisfecho.

En cuando a diseño del proyecto considero que la manera en cómo se dio inicio fue adecuada, pues a medida de que se analizaba y se conseguían argumentos, se hallaba mas la cohesión de cada uno de los propósitos del este proyecto, y articulación entre la teoría y la práctica.

5.4. Recomendaciones

El proceso social y cultural de la zona es de gran influencia, pero se logra mediar los comportamientos con una buena comunicación.

Si se evidencia el desarrollo de las capacidades creativas de los individuos tanto en colectivo como en grupo, donde este segundo tiene mas procesos heurísticos, sin dejar de lado que se presenta con gran oportunidad el debate y la confrontación con argumentos lo que genera más experiencia a lo planteado.

El modelo pedagógico cognitivo es esencial para este proyecto pero sin antes mencionar que la interfaz entre la teoría de aprendizaje, la tendencia y el modelo pedagógico es muy importante.

5.5. Conclusiones

- Los parámetros de creatividad son variantes no cuantificables, pero si evidentes no tanto por el papel innovador de cada estudiante, en vez de ello por sus aportes a las soluciones de las problemáticas planteadas para cada sesión.

- Los factores de comunicación son grandes interrogantes entre la población a intervenir, el lenguaje técnico les impresiona y llama su atención pero despierta asperezas en el grupo, esta característica es de evaluar ya que el contexto educativo también genera vulnerabilidades en las formas de ver a la población educativa.

- Si se evidencia los tres momentos de aprendizaje planteados, sumados a la generación de recursos creativos por parte de los grupos intervenidos, y la comunicación que se buscaba fuera retro alimentadora de sus buenas y grandes capacidades para generar pensamientos de proposición de metas y visión de éxito al futuro.

- Este proyecto cumple desde su base argumentativa con lo que se busca en el objetivo planteado, a pesar de no haber realizado sino 10 implementaciones el análisis comparativo de cada grupo y las respuestas de los mismos muestran como se potencializa el pensamiento divergente y de este en busca a la creatividad.

REFERENCIAS

Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Recuperado de: www.interac.es.

Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Momo

Contreras, O. (1998). *Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista*. Barcelona. INDE.

Correa Jiménez, S., Hernández Perico, D. y Rodríguez Rodríguez, G. (2011) *La escafandra de la educación, desarrollo de la expresividad para la construcción de la corporeidad despierta*. Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación Física. Licenciatura en Educación Física. Bogotá. Colombia.

Charles G Morris, Albert A Maisto. (2001). *Introducción a la Psicología*. (10ª ed.). México. Pearson Educacion. Recuperado desde:
http://books.google.com.co/books?id=5S1dyNo96zUC&pg=PA272&dq=robert+sternberg+teoria+de+las+inteligencias+multiples&hl=es-419&sa=X&ei=IYSPUp_IJcX0kQeF1oHADQ&ved=0CCwQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false

Epistemología de la Educación Física, Referentes teóricos sobre cultura, pedagogía y currículo. Recuperado desde <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 7 - N° 37 - Junio de 2001.

- De Zubiría, J. (2006). La didáctica de la educación física: diseño y desarrollo del currículo. *En Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Magisterio.
- Esquivias Serrano, M. T. (2004) *Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones* Recuperado desde:
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- Flórez Ochoa, R. (1995). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Bogotá: McGraw-Hill.
- García Bacca, J. D. (2006). La finitud del cuerpo vertebrado. *En Arqueología de la educación física y otros ensayos*, (pp.314-324). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Santafé de Bogotá: F.C.E.
- Gómez Pawelek, J. (2011) *El aprendizaje experiencial*. Análisis al modelo de aprendizaje de David Kold. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, materia: Capacitación y Desarrollo de las Organizaciones. Recuperado desde
http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf
- Le Bretón, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires. Nueva visión.
- Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano, introducción a la psicokinética*. Barcelona: Paidós.
- Ley General de Educación. (2000). Bogotá. Momo
- Londoño, C. (2009). *Sobrepeso en escolares: prevalencia, factores protectores y de riesgo en Bogotá*. Bogotá: Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario.
- López, S. (1998). *Colombia el despertar de la modernidad*. Madrid: Gymnos.

- Maffesoli, M. (2008). El arcaísmo posmoderno. *En Para cartografiar la diversidad de I@s jóvenes*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Mallart, J. (2011). *Didáctica: concepto, objeto y finalidad*. Artículo. Recuperado desde <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Martínez Del Castillo, J. (1998.). Deporte y calidad de vida - investigación social y deporte, 4. España. Librerías Deportivas Esteban Sanz
- Max-Neef, M. y colaboradores (1998) *Desarrollo a escala Humana, conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. Barcelona: Nordan- Comunidad.
- Morris, Ch, G. y Maisto, A. A. (2001). Introducción a la psicología. México: Pearson Educación.
- Ortega y Gasset, J. (2006). Cuerpo y sociedad. *En Arqueología de la educación física y otros ensayos*, (pp.271-288). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parra, J. (2003). *Artificios de la Mente*. Bogotá: Círculo de Lectura Alternativa.
- Portela Guarín, H. (2001). *Juegos, deportes y sociedad, léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Romero, P. y Pineda, J. (2001). *Como desarrollar el pensamiento creativo*. Bogotá: Red de investigadores para la calidad educativa / Afán Gráfico.
- Sen, A. K. (2000). *Desarrollo y libertad*. Buenos Aires: Planeta. Recuperado desde www.editorial.planeta.es/00/00.asp

Trigo, E., et al. (1999). *Creatividad y motricidad*. (1ª Ed.).Barcelona: INDE.

Trigo, E. y De La Piñera, S. (2000). *Manifestaciones de la motricidad*. Barcelona: Biblioteca Temática del Deporte / INDE.

Vygotsky, L. (2003) *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*. Tres Cantos. Madrid: Akal.

Wikipedia, la enciclopedia libre, Recuperado de [ttp://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad](http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad)

Zubiri, X. (2006).Los planos de la corporalidad. *En Arqueología de la educación física y otros ensayos*, (pp.289-298). Armenia, Colombia: Kinesis.

ANEXOS

En los siguientes anexos se encuentran imágenes de los grupos que participaron y dieron su consentimiento para presentarse en este documento, son estudiantes del colegio ramón de zubiria de grado 10 – 01 y 11 – 02 jornada mañana 2014.

A. Análisis.



B. Socialización



C. Interacción.



D. Desarrollo



E. Buscando la respuesta.

