

**Cuerpos Libres, Cuerpos Creativos: Otras Formas de Moverse a través del
Juego Alterativo**

**Danna Jeraldine Díaz Calderón
Sandra Milena Romero Olarte**

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación Física
Licenciatura en Educación Física
Mayo, 2026**

**Cuerpos Libres, Cuerpos Creativos: Otras Formas de Moverse a través del Juego
Alterativo**

**Danna Jeraldine Díaz Calderón
Sandra Milena Romero Olarte**

**Tutora
Mg. Angelica Larrota**

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación Física
Licenciatura en Educación Física
Mayo, 2026**

Dedicatoria

A mis tres hermanos menores: Paula, Linda y Rowland, por ser mi motivo más grande para enseñar a través del ejemplo que la educación es la salida.

A mi compañero de vida, Edwin, quien siempre me invita a soñar, y su hombro fue incondicional en los momentos adversos de la culminación de este ciclo formativo.

A mi madre, Claudia, por recitarle al oído lo grande y luchadora que sería su bebe recién nacida, que hoy se convierte en licenciada.

– Danna Díaz

A Dios, que me dio la fortaleza y sabiduría para culminar esta meta, quien me guía día a día y me presenta su propósito en mi vida.

A mi madre Lilia, quien con su amor infinito, sacrificios silenciosos y una fe inquebrantable, me enseñó que no hay meta inalcanzable, gracias por ser mi refugio y la fuerza constante que me permitió llegar hasta acá.

A mi amiga Cristina, quien ha estado presente en cada momento de este proceso formativo, por sostenerme cuando sentía caer y creer en mí, incluso cuando yo dudaba.

– Sandra Romero

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la maestra y tutora de este proyecto, Angelica Larrota, por la enseñanza de su visión crítica y radical de la pedagogía, que siempre nos ha envalentonado en momentos de desesperanza, y que tenemos la seguridad de que orientó este proyecto con su compromiso incansable de impulsar propuestas que transformen la Educación Física para el bien común.

Agradecer también, al gremio de profesores que pasaron por nuestra formación humanística, disciplinar y pedagógica, especialmente a nuestros maestros del Ciclo de Fundamentación: Vladimir Reyes, Ivette Correa, Claudia Araujo y Nelly Penagos, porque siempre tuvimos que recurrir a los apuntes de aquellos cuadernos con los que inició este proceso. Gracias al maestro Miguel Molano, por las ideas que nos ayudó a desarrollar en este proyecto en medio de largas charlas reflexivas. Y al maestro Jorge Rojas por los textos fundamentales obsequiados, que ayudaron a referenciar y dar forma a nuestro diseño de implementación.

A nuestros compañeros y compañeras, maestros y maestras en formación, porque más allá de los libros, de las entregas de trabajos y tertulias, se evidenciaba su humanidad y el carácter que se forjaba para tomar decisiones y poder continuar en el proceso. Fue un gusto, coincidir con personas talentosas, gracias por cada consejo y por momentos que hicieron este camino más ameno.

A la gloriosa Universidad Pedagógica Nacional, porque sus espacios de empoderamiento, sensibilización y dignidad, despertaron nuestra conciencia. Ser parte de esta institución no solo ha sido un honor, sino un proceso transformador que nos ha permitido crecer tanto profesionalmente, por sus altos estándares de calidad educativa y además personalmente porque nos brindó esos espacios de reflexión y aprendizaje, los cuales han sido fundamentales para fortalecer la vocación de ser maestras.

Tabla de Contenido

Lista de Tabla	7
Lista de Figuras	8
Contextualización	9
Planteamiento del Problema	9
Propósito Formativo	14
Pregunta Orientadora	14
Justificación	14
Tipos de Antecedentes	16
Antecedentes Locales	17
Antecedentes Nacionales	18
Antecedentes Internacionales	19
Marco Legal	21
Perspectiva Sociocrítica	22
Tejiendo Saberes	22
Desarrollo Humano	23
Relación entre las Categorías de Análisis: Creatividad Motriz, Liberación Corpórea y Juego-Lúdica	28
Diseño de Implementación	32
El Currículo Como Reflexión de la Praxis Pedagógica	35
Relación Propositiva	36
Objetivo Metodológico General	38
Específicos de la Propuesta	38
Esquema Curricular en Espiral	39
Engranaje entre la Perspectiva Educativa y la Práctica	40
Meso Currículo	43
Temáticas Disciplinarias	43
Conciencia De Sí.	43
Apertura Mental.	45
Lenguaje Motriz.	46
Imaginación.	46
Placer.	47
Metodología	49
Centros De Interés.	49
Match Lúdicos.	49
Talleres.	50
Juegos Alterativos	50
Recursos	53
Materiales.	53
Valores.	54

Espacio Tiempo (Ambiente de Aprendizaje).	54
Evaluación	54
Organización didáctica de la propuesta	56
Microcurrículo (Inmersión en la Práctica Pedagógica)	60
¿Hacia a Donde nos Llevó la Práctica?	64
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	64
Cartografía Corporal.	66
Diario de Campo.	66
Entrevista Semiestructurada	66
Diana de Autoevaluación.	67
Cronograma	68
Análisis de la Experiencia	69
Incidencias del Horizonte Formativo en la Problemática	71
Enriquecimiento del Propósito Formativo: Hallazgos desde la Práctica Pedagógica	75
Metodología ¿A qué nos Llevó la Práctica Pedagógica?	79
Reflexiones Finales	83
Aprendizajes y Proyecciones.	83
Proyección Social de la Educación Física	86
Aporte de la Propuesta a la Educación Física	86
Anexos	87

Lista de Tabla

Tabla 1. Programa de Juegos Alterativos	59
Tabla 2. Organización Didáctica de la Propuesta	64
Tabla 3. Ciclo 1: Vínculo Pedagógico	65
Tabla 4. Ciclo 2: Retomanía (Desafíos Corporales)	66
Tabla 5. Ciclo 3: Festival de Talentos	67
Tabla 6. Formato de Planeación de Clases	78
Tabla 7. Grupos Festival de Talentos	83

Lista de Figuras

Figura 1. Reflexión de la Praxis Pedagógica	41
Figura 2. Diseño Curricular. Nivel 1	48
Figura 3. Mesodiseño	49
Figura 4. Cartografía Social	70
Figura 5. Factores del Contexto Social	72
Figura 6. Diana de Autoevaluación	78
Figura 7. Análisis de la Cartografía Corporal	83
Figura 8. Categorías Emergentes	92

Contextualización

Planteamiento del Problema

A partir de las observaciones realizadas en los semestres cursados, desde las diferentes modalidades educativas, (informal, formal, no formal, y especial) se utilizaron fichas de observación en las que se plantearon categorías, para observar y analizar la Educación Física desde los temas envolventes del Proyecto Curricular en Educación Física (PCLEF).

Por lo cual, a través de la técnica de observación pasiva y participante, se analizó, por ejemplo, categorías como: las prácticas corporales, la imagen corporal, las diferentes estructuras que construyen socialmente el cuerpo, las relaciones de poder que configuran a los sujetos y hasta el mundo lingüístico que gira en torno a la corporeidad. Así como también, desde el ciclo de profundización, se observó las manifestaciones del conocimiento sobre lo disciplinar, las metodologías de enseñanza y aprendizaje, estrategias didácticas, entre otras que permitieron analizar los ejes transversales de la Educación Física, como el cuerpo, el movimiento y la experiencia corporal, para identificar el estado de esta disciplina en la actualidad.

Al recoger todos estos análisis, se identifica una problemática que de un modo u otro se presenta a nivel general en las distintas instituciones educativas formales (las observadas), pues se enseñan aun las mismas prácticas corporales tradicionales sobre las que se edificó la educación física, es decir basada en el modelo cartesiano, que sobrepone el rendimiento, a la intención pedagógica y la formación humana. Incluso, se mide el movimiento a través de magnitudes físicas, como en la gimnasia, los deportes y la condición física que si bien tienen un gran potencial formativo, su enseñanza de desde estrategias pedagógicas tradicionales no deja de reducir la posibilidad de que los estudiantes propongan prácticas y juegos alternativos que le permitan desarrollar su creatividad motriz, esta última como una capacidad que le permite al estudiante entender el movimiento desde la expresividad y la sensibilidad.

Al indicar esto, se podría decir que cualquier deportista, gimnasta o fisiculturista desarrolla cierta creatividad motriz al realizar su práctica, pero la discusión aquí es sobre la finalidad, sobre el para qué de la creatividad y el movimiento, pues a ello nos referimos con que el deporte puede tener un gran potencial educativo si se enseña con una intención pedagógica en la que en la que el movimiento y su técnica no están entregados únicamente a lo biológico y natural, sino que esa técnica está impregnada también de la cultura. Por lo tanto, el movimiento y su técnica son susceptibles de ser enseñados y aprendidos críticamente.

Eso requiere que los actores del proceso educativo, en especial maestro y estudiantes, cuestionen cuál es la finalidad de su desarrollo humano, sobre todo si este se enfoca en fines acumulativos de los distintos tipos de capital (dinero, prestigio, poder, reglas, records) a través del deporte federado y la estética de un cuerpo mercantilizado que el sistema educativo a puesto como tarea impulsar desde la educación física.

Por ende, el ambiente competitivo que se genera en la clase por los discursos de “el que más rinde” determina la posición del estudiante no solo en la clase, sino en la sociedad.

En consecuencia, se observó que en la población tratada, el juego (que es una de las categorías de análisis curricular), termina perdiendo su sentido lúdico a causa del uso de estrategias pedagógicas poco pertinentes para el contexto, en las que interfieren factores determinantes como, la adecuación de los espacios educativos, que en este caso es el patio como espacio destinado para la clase de educación física, en el que generalmente se encuentran cancha de baloncesto, microfútbol y voleibol, las cuales automáticamente configuran las prácticas corporales de los estudiantes.

Al igual que, la utilización de los recursos, que se tiende en gran medida a pensar que se trata únicamente de materiales físicos para la clase. También, el uso constante del mando directo sobre todo a través de la formación en filas y la innovación de las actividades, es decir el poco interés por crear posibilidades nuevas, cautivantes y desafiantes para el estudiante.

Esta problemática, se abordó específicamente con estudiantes de sexto y séptimo grado, de edades entre los 11 y 15 años, del colegio INEM Santiago Perez I.E.D. Está ubicado en el barrio Tunal de la localidad Tunjuelito, al sur de Bogotá. Este, es uno de los colegios distritales más grandes de esa zona ya que alberga alrededor de 5.000 estudiantes provenientes de esta localidad, y además, de la localidad contigua: Ciudad Bolívar.

Por otro lado, este colegio se enfoca en la formación humanista, científica y tecnológica de sus estudiantes según lo establecido en su Proyecto Educativo Institucional (PEI).

Allí, se evidencian aquellos movimientos corporales que predominan, por ejemplo, desde la práctica deportiva, los estudiantes no se ven motivados a complejizar sus movimientos o simplemente no saben cómo hacerlo, porque se considera que la visión moderna de la técnica y la lógica del deporte estandarizan el pensamiento del sujeto, lo que los lleva a preferir con vehemencia el jugar fútbol (a la gran mayoría de los hombres).

Otros estudiantes procuran ejecutar movimientos básicos en donde se aprecia su dificultad en las habilidades motrices básicas o al proponerle resolver un problema de una forma poco común, se rinden fácilmente y vuelven las mismas formas de moverse, actuar y pensar.

De acuerdo a esto, existe también la falta de interés por lo que se propone en la clase, es difícil observar gestos y comportamientos en los estudiantes que demuestre el placer y curiosidad por comprender su propio movimiento, pues se pierde la atención con facilidad y prefieren sacar el celular o simplemente no hacer nada. Aunque, en general la conducta cambia cuando se sienten presionados por la calificación.

Dicho lo anterior se parte de una intención pedagógica, en la que dichas situaciones se intenten transformar, para explorar otras lógicas, reglas o maneras de estar en la clase permitiendo que desde el movimiento intencionado el estudiante exponga sus intereses y creatividad al proponer otras formas de moverse, como también estar abierto a explorar las formas propuestas por las maestras. Por ello, se puede decir que impulsar otras formas de moverse aportaría significativamente en la formación de un ser autónomo, reflexivo y con pensamiento divergente, cualidades que le darán cabida al desarrollo de su creatividad motriz, construyendo así, una interpretación crítica del movimiento de su cuerpo que no se basa solo en fortalecer las capacidades físicas, sino que estas deben ser el medio para la finalidad que es la formación de un ser crítico. No obstante, consideramos que esas técnicas corporales tradicionales, forman parte de la experiencia corporal del estudiante, la cual se entiende aquí como:

El registro de las vivencias en el cuerpo, no es las vivencias (experiencias en plural) sino lo que las vivencias inscriben en él como memoria de vida. La experiencia corporal es conjunción compleja y profunda entre lo dado genéticamente, lo biológicamente adquirido y aquello recibido de la cultura, por eso cada uno es único e irrepetible, y es tributario de su corporalidad en la medida en que dicha corporalidad es la particularidad, el rasgo/sello personal con que el cuerpo apalabra su circunstancia (Mallarino, 2023, p 42).

Por ello, es importante tener en cuenta el bagaje motriz que el estudiante ha construido por fuera de la escuela (otras modalidades educativas), ya que se analiza que el desarrollo de nuevas maneras de moverse, producto de su creatividad, en algunos estudiantes, se está llevando a cabo en otros espacios que no son los de la escuela, como hay otros estudiantes que la única opción que tienen para el desarrollo de su plena formación (siendo la creatividad un pilar para la libertad de movimiento), es la escuela.

Por consiguiente, la comprensión de esa situación de la Educación Física, convoca al sujeto a proponer formas alternativas de vivir su cuerpo con lo que la motricidad le posibilita, y así experimentar lo que su cuerpo es capaz de hacer, sentir y pensar en relación con la

dimensión lúdica del ser que da sentido al juego como consecuencia al ocio, satisfacción y disfrute, promoviendo así, el bienestar total de la persona.

Dicho lo anterior, se parte por entender, aquello que conocemos como movimiento corporal, que desde el texto *La ciencia de la motricidad humana*, busca superar esas tradiciones que se remolcan al sistema cartesiano de la Educación Física, que no solo se basan en la apreciación física del movimiento, sino que por el contrario se centran al movimiento intencionado Sergio, M. (2014). Para ello, en la práctica educativa, se debe trascender a ésta perspectiva, para posibilitar la exploración y creación de nuevas formas de moverse en el mundo, junto con la libertad de construirnos como sujetos.

Es importante entender que los estudiantes, son condicionados consciente o inconscientemente por las didácticas que se presentan en una clase, muchas veces con el fin de imposibilitar su libre expresión, lo que a largo plazo, da como resultado un joven o una joven que no encuentra la forma para sobrellevar situaciones y problemas de su vida diaria que les genera estrés y ansiedad, repercutiendo en sus estados de ánimo, tal es el caso de la desmotivación y falta de energía física para realizar sus actividades no solo dentro de la clase sino en su vida cotidiana, ya que encuentran que pocas cosas son interesantes, derivando todo ello a problemas de comunicación y socialización con su entorno. Todos estos factores pueden ser somatizados por los estudiantes, expresados en malestar físico y psicológico, lo que altera su desarrollo en varios ámbitos.

Ahora bien, a un estudiante que se le forma en la creatividad, la lúdica, el criterio, será una persona más propensa a despejar los obstáculos y retos que le pone la vida, pues es difícil y muchas veces imposible resolver una situación problema por un solo camino o de forma lineal. Además, lo que se insinuó antes es que, a un estudiante, ya sea niño o adolescente, al que se le cohibe su intención de caos y desorden característicos de su etapa, también se le está originando bloqueos en su ejercicio de pensar, y en todo su desarrollo del potencial humano. Así que, como veremos a continuación, la creatividad como eje transversal en la formación de los estudiantes es clave, porque se caracteriza por posibilitar que la persona construya múltiples formas de abordar una situación que le genera desafíos e incertidumbres. La creatividad es una puerta que apertura el pensamiento crítico, el cual ve la vida como una reinterpretación del caos y el desorden del que le surgen ideas auténticas al ser humano que deben ser orientadas pedagógicamente hacia la emancipación de sus ataduras coercitivas.

Por tal motivo, se quiere abordar esta categoría: la creatividad, desde sus principios, y destacando dentro de ella el pensamiento divergente, que es su aspecto más destacable y se manifiesta en estas características; fluencia o capacidad de generar muchas ideas diferentes,

flexibilidad o capacidad de generar ideas de diferentes categorías, originalidad, lo distinto o fuera de lo común, elaboración de definir detalles para enriquecer la idea, es decir, trabajar cada una de las dimensiones: la corporal, la cognitiva y la socio afectiva, (Guilford, 1950).

Por consiguiente, otra de las razones que se analiza, por la cual se encuentra bloqueada la creatividad motriz en la mayoría de las escuelas, tiene que ver con las inhibiciones de la creatividad, las cuales se dan por una excesiva búsqueda del éxito por el alumno al imponer sus intereses egoístas en la ejecución de una tarea, que el estudiante vigile que su comportamiento se parezca siempre al de los demás o al indicado por el profesor, el hastío de hacer preguntas, o el poco interés por responderlas, la fuerte tendencia al conformismo que no permite el despliegue de un Ser curioso e inquieto, y entre otras, las cuales originan esta problemática no solo educativa, sino política, social, económica y cultural, como se discutirá más adelante (Torrance y Hallmann citados en Heinelt, 1979)

Adicionalmente, cuando se limita el movimiento, se limita al sujeto en su totalidad, o sea que se le restringe su desarrollo a través de unas técnicas corporales estereotipadas que se presentan desde un entorno educativo deportivista, es decir, desde aquella imposición de un modelo de rendimiento, donde se suele reducir el cuerpo a máquina, musculado y disciplinado que aspira a convirtiéndose en espectáculo, diseñado solo para el entretenimiento y la rentabilidad económica. A este juicio, se encuentra en detrimento una de las cualidades fundamentales para la apertura a la creatividad, es decir, la autonomía, que no es más que ser propiamente consciente de la realidad, de mi interacción con el mundo y con los otros, para saber tomar decisiones deliberadas a la hora de resolver problemas, o como lo plantean Getzels y Jackson, crear otras formas de reestructurar situaciones estereotipadas (citados en Contreras, 1989). Además, se destaca que, desde la autonomía, el estudiante puede ser una persona crítica y autorreflexiva, y que su corporeidad se construye en interdependencia con el mundo. Incluso, en convergencia con la siguiente perspectiva:

Personas que son autónomas (consigo mismas) y dependientes (con los otros, el mundo, el planeta, el cosmos) y se educan en esa interacción con la intencionalidad de superar su ser carente (somos inacabados, incompletos e inconclusos, como dice Freire) en pro de la trascendencia. Y esa intención, esa energía es la que me permite ir más allá (moverme del lugar en dónde estoy –que no es solamente físico, sino espiritual, mental, mágico, cultural hacia otros espacios-tiempos). Y esa capacidad que me permite trascender, es la motricidad (Trigo, 2010, p. 16).

Con lo ya expuesto, respecto a la problemática hallada, se piensa en una propuesta que pretenda dar una posible solución a través de un propósito formativo humanista y transformador.

Propósito Formativo

Este proyecto busca posibilitar en los estudiantes, otras formas de moverse, a través del juego alterativo, para potenciar su creatividad motriz, en búsqueda de su liberación corpórea. Esto, por medio de la exploración de su dimensión lúdica como dimensión integradora del ser.

Pregunta Orientadora

¿De qué manera se puede promover alternativas de movimiento, a través del juego, para potenciar la creatividad motriz y facilitar la liberación corpórea en los estudiantes, considerando la dimensión lúdica como un factor integrador de su ser?

Justificación

Durante este proceso de indagación, y con el fin de abordar la problemática expuesta, se fija un propósito formativo, que será el punto de partida que orientará el proceso formativo. Por lo tanto, se busca comprender y posibilitar el Desarrollo Del Potencial Humano (D.P.H.) mediante el juego alterativo y la lúdica, dos componentes esenciales que estimulan la creatividad motriz de los estudiantes.

A continuación, se describe a más detalle el contexto político, económico, social y cultural que rodea la institución en la que se puso en práctica esta propuesta, lo que podría expresar algunas de las razones de la problemática identificada; la localidad de Tunjuelito al suroriente de Bogotá, siendo una localidad que socioeconómicamente su población se ubica mayoritariamente en el estrato 2, y muy pocos habitantes de estrato 3. Es una zona con un visible desarrollo comercial en el que participan en gran medida los vendedores ambulantes, y también hay un gran desarrollo industrial, especialmente en la fabricación y distribución de curtiembres. Además de ello, esta institución comparte algún terreno con el conocido parque el Tunal, lugar dispuesto para la actividad física, recreación, deporte y demás zonas interesantes para promover la educación física .

También, está su principal fuente económica que es el Centro Comercial Tunal, en donde algunos estudiantes pasean al salir de clases al igual que en el parque. En cuanto a lo religioso y cultural se hallan muy cerca la biblioteca pública Gabriel García Márquez y la parroquia San Juan Ávila, Por otro lado, la Alcaldía Local de Tunjuelito representa la entidad que gestiona las políticas públicas de este sector. Cada uno de estos espacios tiene algo que comunicar al sector educativo: ideología religiosa, hiperconsumo, estética, moda, conocimiento, tradición, violencia, valores éticos y morales, etc.

Según la Alcaldía Local de Tunjuelito (2024) este sector promueve un desarrollo humano sostenible e integral que no se basa solo en el crecimiento económico sino en mejorar la calidad de vida de sus habitantes; Sin embargo, de lo que se observa, la puesta en marcha de un plan de desarrollo territorial como lo proponen la mayoría de alcaldías, no siempre se materializa tal cual se promete. y en consecuencia en ello, esto se refleja en los currículos institucionales, que aunque su contenido manifiesta enfoques constructivistas, humanistas y críticos, en la práctica se sigue reproduciendo el mismo currículo tecnificado y tradicional. Este fenómeno, que se traduciría como el *currículo oculto* permea en gran medida a los colegios del distrito.

Por lo tanto, la educación física no se escapa del currículo oculto, ya que ha sido producto de unas prácticas discursivas hegemónicas que estereotipan el movimiento corporal. Así que, la convicción es realizar una acción transformadora de esta realidad social, a través de la formación de seres críticos y creativos.

De la misma manera, se permite el reconocimiento de su experiencia corporal, ampliando así su complejidad en el movimiento, para impulsar un proceso de liberación corpórea de los sujetos que busque su autorrealización y emancipación de la visión moderna de la técnica del movimiento que instrumentaliza al sujeto (Heidegger, 1997)

La creatividad, es la capacidad más propia y específica del ser humano que potencia: la experiencia, la libertad, el pensamiento, el sujeto en su totalidad. Además, se entiende el movimiento como algo intencionado que no refleja solo lo motor, sino que trasciende las maneras de moverse en lo emocional, lo social y lo cognitivo; con ello se plantea un diseño curricular que se debe modificar de acuerdo al contexto educativo, implementado el juego como metodología fundamental que ayude a establecer la relación cuerpo-educación, ya que desde esta perspectiva, se apunta al desarrollo íntegro del estudiante con la concienciación de sus dimensiones humanas, poniendo como eje central de éstas la *dimensión lúdica*.

Por ello, se encontró la oportunidad de contribuir a través del currículo, para que los ambientes educativos, sean espacios dinámicos, enriquecedores, posibilitadores del goce y disfrute, de libre elección, de la decisión del cambio individual y social de los estudiantes. De modo que, todo esto permite, que salga a flote las características consideradas importantes trabajadas desde la creatividad; porque todos los actos creativos, se justifican en el devenir de la corporeidad, desde el desarrollo del pensamiento crítico y divergente, como el desenvolvimiento del Ser con el abordaje de problemas motrices que hagan perdurar su imaginación y curiosidad.

Al llegar a este punto, lo ideal será abarcar estas características desde un Programa de juegos alterativos, que será diseñado por las maestras, pero que se irá transformando a partir de las expectativas y contribuciones de los estudiantes, para poder aportar en el aprendizaje, de experiencias activas que aumentan la motivación y disfrute por aprender en los estudiantes. Además, se procuró favorecer la comprensión de movimientos complejos y la ejecución de los mismos. Fue importante, ayudarse de las teorías de aprendizaje, para este caso según Vygotsky, quien manifiesta que estos aprendizajes se dan desde las relaciones sociales, y tiene en cuenta qué aprendizajes puede adquirir el estudiante por sí solo, y cuales los adquiere con ayuda de otro.

Tipos de Antecedentes

Con los análisis realizados, con base en las fundamentaciones de las categorías: creatividad y motricidad, se opta por proponer desde la disciplina, como se mencionó al inicio, la creatividad motriz. Esta categoría, como posibilidad de formas alternativas de moverse propende por la formación integral y trascendental del estudiante gracias al desarrollo multidimensional del ser, que además el abordar esta propuesta desde el juego alterativo, hace del proyecto un aporte que podría tener gran riqueza para la educación física, pues así se afirma desde las indagaciones hechas del estado del arte de la idea planteada. Desde esta idea de Proyecto Curricular Particular (PCP), se hallaron tesis locales, nacionales e internacionales que se aproximan de manera sutil a lo que se propone, así como también se alejan de algunas categorías fundamentales por las que se apuesta. En este inciso se logra identificar algunos trabajos que tratan estas categorías: creatividad, motricidad, juego, lúdica, liberación y autonomía.

Antecedentes Locales

Por un lado, se tiene, *la Creatividad y expresión: Educación Física para la autonomía y la emancipación* Rueda (2021), que habla de la exploración de una educación física que empodere a los individuos para expresar su ser libremente, relacionando con su bienestar colectivo y cultivando una conexión significativamente entre su mundo interior y la realidad que les rodea. Además, implementando en un ambiente de escuela deportiva, su aspiración central es evidenciar cómo la autonomía personal emerge y dándole vida a la imaginación a través de esa creatividad. Identificando de esta manera, personas que se van configurando, todo esto gracias al contexto donde están inmersos, y donde se le brinden esos espacios para poder ser. Sin descartar ningún espacio, si se debe tener presente, que es lo que se propicia en cada uno de ellos, y por eso esta propuesta busca aprovechar cada momento, para implementar el juego alternativo como medio de acción, desde la institución educativa y por medio de este potenciar también la autonomía, la libre expresión, la autenticidad de la creatividad motriz.

De la misma manera, desde *La Creatividad, un camino para el desarrollo del pensamiento crítico* Ortiz y Peña (2013), manifiesta que la creatividad como un medio para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico del ámbito de la educación física. Es importante entender que el sistema educativo colombiano tiende a priorizar enfoques técnicos y la adquisición de habilidades específicas, lo cual puede llevar a que los individuos se desconecten de su entorno inmediato y de su capacidad para influir en él.

En respuesta a esta situación, se presenta una propuesta curricular que integra la creatividad motriz en la educación física con el objetivo de cultivar un pensamiento crítico que permita a las personas reconocer los problemas de su contexto cercano y actuar para transformarlos. Su metodología fenomenológica intenta rescatar los sentires y saberes del sujeto con la intención formar seres autorreflexivos y autónomos y con voluntad crítica para decidir.

Por último, se considera a, *Martínez y Niño (2020)* en la concepción de entornos de aprendizaje, definidos por la lógica, imaginativa, placentera, participativa y de cooperación, integrando además un elemento de desafío que se considera fundamental para impulsar la imaginación y la creatividad colectiva. Para lograrlo se recurrirá a elementos como el juego alternativo, reconocido por su cualidad de actividad espontánea y acomodada en escenarios de lo que sucede impredeciblemente, lo que se entenderá y permitirá estar en constante cambio.

En adición, este antecedente permite comprender que para este PCP, es pertinente nombrar a la imaginación como una aliada crucial para la creatividad, ya que permite la

exploración y generación de ideas para materializarlas en nuevas cosas y además, como ese rasgo distintivo, de quienes participan en la generación de propuestas novedosas y lógicas para su desenvolvimiento corporal. Para ello, se propusieron juegos alterativos, y así encontrar otras formas de movimiento en los estudiantes, para que se sientan libres y no condicionados. Además, buscar su trascender y que exista una intencionalidad al momento de moverse y descubrir cada una de sus dimensiones corporales.

Antecedentes Nacionales

Para éste tipo de antecedentes, se toma como referencia tres tesis de grado, la primera es: *La relación entre Educación Física y desarrollo del pensamiento creativo*, en donde se considera una de las habilidades más importantes el pensamiento creativo, lo que motivó indagar acerca de su relación con la educación física, de tal manera que esto le permita a docentes e instituciones educativas realizar un proceso de reflexión y transformación en los niveles pedagógico y didáctico Gallego y Varilla, (2020). La segunda es: *Cualificación de la competencia del pensamiento creativo en los estudiantes de la licenciatura de Educación Física*, que según Otálora (2018); este va encaminado al desarrollo de la competencia transversal del pensamiento creativo. El campo de acción es el desarrollo de la competencia del pensamiento creativo en el programa de educación básica con énfasis en educación física. Por último: *Estudio relacional del pensamiento creativo motriz respecto al desempeño académico y desarrollo motor en los estudiantes de ciclo i, ii, y iv del colegio I.E.D. Vista Bella* mencionado por Ochoa - Martin (2006), que manifiestan que el interés del estudio se centra en establecer las posibles relaciones que se dan entre tres eventos de estudio: la creatividad motriz en relación a el concepto de rendimiento escolar definido según Chain y Ramírez como el grado de conocimientos que a través de la escuela reconoce el sistema educativo que posee un individuo, y desarrollo motor definido cómo el proceso de cambios en el tiempo por los cuales un individuo adquiere las capacidades esenciales para la vida humana como son lenguaje, motricidad, y pensamiento, que permiten la comunicación, movimiento y en general adaptación al medioambiente.

Expuesta la información anterior, se reconoce la convergencia existente y sienta una base sólida en relación al PCP, porque se abordan categorías importantes, entre esas están: la creatividad, el juego y el movimiento, tomando como eje central la capacidad de la creatividad y destacando dentro de ésta el pensamiento divergente, y el impacto que tiene en el ámbito escolar.

La idea es que, en estas indagaciones realizadas, se tenga una amplia visión dentro del campo de estudio de la educación física, y cómo se piensa desde diferentes perspectivas para abordar el movimiento corporal y la creatividad, para que se posibilite el desarrollo de otras dimensiones corporales.

Además, su relación dentro de la práctica pedagógica, como maestras en formación, debe existir esa reflexión sobre construir la creatividad propia, identificarla, para obtener a su vez el razonamiento crítico, el entendimiento personal, el razonamiento analítico y solución de problemas, considerándolos aspectos importantes para desenvolverse frente a una realidad compleja.

No obstante, se toma distancia, para enfatizar en las categorías de creatividad motriz y juegos alterativos con el fin de posibilitar otras formas de moverse y de estar en el mundo. Se pretende indagar un área particular de la educación física, para así estimular la creatividad a través de experiencias menos convencionales y más abiertas a la búsqueda.

Antecedentes Internacionales

A lo largo de este documento se explicará cómo se desarrolla la creatividad en las diferentes categorías etarias, ya que se hace necesario comprender que esta capacidad contiene aspectos que varían dependiendo la etapa infantil, adolescencia, joven, adulto o persona mayor, ya que al abordar esta explicación se argumenta al mismo tiempo que la propuesta curricular puede ser integrada en cualquier población al comprender sus etapas de desarrollo. Recordando que la población a abordar son estudiantes de secundaria, es decir jóvenes adolescentes, se nota una marcada diferencia entre la mayoría de antecedentes citados y es la población en la se desarrolla el proyecto, claramente este factor determina la estrategia didáctica.

Por ejemplo, en: *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas* de Fernández (2022), trabajo de pregrado en el cual se aspira a la licenciatura en educación infantil, brindan una concepción de cómo se aborda juego y creatividad, en la población infantil. Por otro lado, este documento aporta de una manera significativa, ayudando a obtener mejores referencias teóricas importantes para continuar la creación del currículo.

Continuando, se identifica que el juego como método para desarrollar la creatividad se piensa globalmente desde la educación, el anterior trabajo concuerda con que, al poner en el centro la lúdica, se aplican nuevos métodos y estrategias aptas a las necesidades de los

estudiantes para la consecución de aprendizajes significativos y duraderos. se amplía el espectro de la problemática hallada el área disciplinar.

Sin embargo la creatividad, en la tesis anterior, no contiene un componente que la acompaña y es la motricidad como estudio del movimiento en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta que no se busca la obtención simplemente de resultado a través de baterías que den resultados del movimiento sino abordar la creatividad motriz como capacidad multidimensional, así como lo proponen en el presente artículo (Salinas et al., 2015): *Una propuesta en Educación Física para el desarrollo de la creatividad motriz en alumnos de tercero de primaria*, de la Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte, en el que se realiza un estudio preexperimental que propone una unidad didáctica para el área de educación física, como posible herramienta en mejora de la creatividad motriz a partir de premisas dirigidas a la mejora de la creatividad.

En este trabajo se encuentran ideas muy similares de como potenciar la creatividad motriz, empezando por la concepción que se tiene de ella y en función de qué se desarrolla, pues explican que en ella coexisten procesos cognitivos, sociales, emocionales, culturales, familiares, entre otros, que además de brindar un diagnóstico de la misma, se deben tener en cuenta para desarrollar la creatividad motriz de una manera contextualizada a la realidad del estudiante. Aun así, se nota que la metodología abordada carece de un tinte esencial que es el juego con actividades alternativas a las tradicionales, pues la dimensión lúdica es un liberador de la inhibición corporal del sujeto, importante para gestionar otras formas de moverse interna como externamente.

En los antecedentes mencionados se dice que el juego posibilita la motivación y el gusto por aprender, sobre todo en un mundo que necesita seres más creativos e innovadores de acuerdo a los avances de la tecnología como lo menciona Oñate (2020) en su artículo *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar*. Cabría aclarar si se piensa en formar la creatividad en aras de la producción tecnológica y para aportar a la evolución de las ciencias, desde las instituciones educativas, se debe velar por una educación que promueva la creatividad para la invención e innovación en pro del desarrollo sostenible de las naciones, no para; por ejemplo, apoyar carreras armamentísticas entre potencias, o para buscar estrategias que faciliten el hiperconsumo, pues se evidencia que hoy en día, esta es la función que está desempeñando la creatividad. Esta crítica se pretende profundizar a lo largo del documento.

En síntesis, *La lúdica como potenciador de la creatividad* es un trabajo investigativo publicado por la Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, y

para ampliar la crítica del mismo, se analiza que no hay un estudio riguroso sobre la experiencia corporal del sujeto, pues no le concierne, ya que su objeto no está en estudiar disciplinas del movimiento corporal y las implicancias que esto tiene para liberación del movimiento estereotipado a través de la lúdica y la creatividad en el ser humano.

Marco Legal

No está demás, recordar que como lo dicta la Constitución Política de 1991 (artículo 67), la educación es un derecho fundamental de todas las personas, buscando su desarrollo integral y la formación en el respeto por los derechos humanos, la democracia y la paz. Por lo cual esta propuesta curricular se encuentra comprometida con la formación de un ser humano competente en el respeto por el otro, promoviendo valores desde la tolerancia, la empatía, la solidaridad, el amor, entre otros valores humanos que fomenten una sociedad en paz, democrática y libre.

Por lo anterior, la Ley General de Educación, es ley primordial bajo la cual cobijarse, ya que partiendo de los preceptos en el artículo 23, el cual menciona que dentro de las áreas obligatorias y fundamentales para la educación, se encuentra la Educación Física, lo que será la base para construir los Lineamientos Curriculares y las Orientaciones Pedagógicas de la Educación Física (2010, 2015 actualizaciones) de esta disciplina en Colombia, teniendo al Ministerio de Educación Nacional (MEN) como intermediario.

Así mismo, se tienen en cuenta los principios que dicta la UNESCO en su documento “Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte” (1978), indica que la Educación Física pertenece al patrimonio inmaterial de la humanidad, reconociendo el juego físico y el juego organizado como parte del mismo (Preámbulo, 5), como también destaca la promoción de valores enmarcados en esta propuesta ya mencionados, incluyendo el trabajo en equipo, el respeto por las reglas, por sí mismo y por el otro. Esto a través del juego limpio, la diversión y la alegría (Preámbulo, 7).

Con estas disposiciones de la ley, se facilitará identificar dentro del marco legal aquellos principios rectores desde los cuales atender el trabajo de categorías como la creatividad motriz, el movimiento, el juego y su dimensión lúdica, la experiencia corporal, y entre otras no menos importantes, elementos que se buscan relacionar desde el PCP con los estatutos en materia de educación en el país, para darle solidez a la propuesta.

Al ubicar los Lineamientos Curriculares para la Educación Física, se comprende que todo lo expuesto allí es determinante para el íntegro desarrollo humano, una sociedad justa y

diversa, y una educación digna y de calidad, instaurado en un contexto cultural, pero para ser más específicos con lo que se quiere aportar desde el currículo, y la interpretación que presenta desde diferentes disciplinas, mencionando algunas de ellas; poesía, lenguaje, filosofía, etc.

Cabe señalar que la dimensión lúdica toca todas las partes del ser humano de una manera holística, y que su vez, se privilegian y construyen por la posibilidad de vivencias, aquellas que mediante la reflexión, se consideran experiencias que permiten al sujeto madurar su corporeidad. Adicional a esto, se considera pertinente mencionar que, en las metodologías didácticas dentro del ámbito educativo, el medio esencial para abordar esta dimensión será el juego, siendo la forma más libre y práctica de cambiar lo que nos rodea.

De la misma manera, y dicho anteriormente se opta por las Orientaciones Pedagógicas, pero específicamente desde La Carta Internacional De La Educación, La Actividad Física y el Deporte” (1978), que proporciona un marco sólido para comprender y respaldar la importancia de la motricidad, y da cuenta de reconocerla como un derecho fundamental, porque posibilita la acción libre de todo ser humano. Adicionalmente, apoya para que se permita el trabajo y se creen espacios con participación activa de esta categoría, siendo esta inclusiva y de calidad desde las diferentes etapas de la vida.

Perspectiva Sociocrítica

Tejiendo Saberes

Para este capítulo, se vinculan más explícitamente los pensamientos, sentires y haceres, que atañen a las posturas pedagógicas, humanísticas y disciplinares, las cuales, al entrelazarse, son el sustento para emprender la formación humana.

En primer lugar, se comparte la mirada que se tiene de desarrollo humano para con ello ampliar el espectro de la perspectiva en cuanto a lo que se entiende por conceptos como: ser humano, cuerpo, educación y movimiento, a partir de unos factores claves como lo son lo cultural, económico, político y social. En estos factores estructurales, se inscriben los fundamentos que justifican la postura teórica y crítico-reflexiva del maestro frente a la educación física, cumpliendo así, con la aspiración de contribuir significativamente en la formación de seres creativos y autónomos frente a la toma de decisiones que se les presentan en el día a día, y en el mejor de los casos una opción para lo venidero, es decir, para las futuras generaciones.

Desde la perspectiva pedagógica se trata de profundizar en la concepción de educación, en la que se establece la práctica teórica del enfoque curricular en el cual se desarrolla este PCP y se desglosan unos elementos curriculares que se explicaron desde un programa de Juegos Alternativos en función de la metodología pedagógica que dieron cuenta de las intenciones didácticas en la enseñanza y el aprendizaje. Todo claramente articulado con una corriente pedagógica de la cual se tomaron algunos fundamentos bases para construir saberes disciplinares de acuerdo al propósito formativo que se persigue.

Como tercer apartado, se toma en consideración, aquella corriente epistemológica, que permitirá orientar la práctica educativa disciplinar desde la Educación Corporal y cómo es posible abordar la dimensión lúdica del ser, entendiendo que ésta posibilita un puente entre la motricidad humana y la corporeidad, gracias a las relaciones próximas que genera el juego entre los sujetos pertenecientes a una comunidad. La intención fue, que aquellos actores lograrán establecer unas interacciones que facilitarán alternativas creativas en pro de analizar la problemática del movimiento y su técnica para, desde los acontecimientos que ello pudo generar, aportar a la transformación de su contexto social.

Desarrollo Humano

Ahora bien, el desarrollo industrial, se ha encargado de explotar la corporeidad del sujeto al nivel de siempre tener que depender de un sistema que paraliza la motricidad del mismo, pues a partir de sus concepciones económicas, las sociedades desarrolladas se han enfocado en la concentración de riqueza midiendo el progreso social por sus pertenencias materiales y su avance tecnológico y científico, el cual gira entorno a todo un sistema educativo tecnocrático que ha instrumentalizado el cuerpo. Se dice que estas perspectivas desarrollistas han paralizado la motricidad del sujeto, porque lo ha detenido de satisfacer su necesidad intensa de salirse de los esquemas, de proponer, y con ello, de participar activamente en los procesos comunitarios. Se le ha quebrantado su intención de diferencia, ¿y acaso eso significa también privar a un ser de su libertad? porque el ser humano siempre quiere ir más allá de lo que hay, de lo que existe a simple vista, es un explorador por naturaleza, pero esa capacidad le ha sido limitada de una manera inocua y sutilmente reprimida.

Es sabido que, el desarrollo mecanicista controla, condiciona, y paraliza las masas a su interés y beneficio monetario sin que los sujetos sean siquiera consciente de ello, porque los currículos educativos que siguen esta línea y que circulan especialmente en instituciones de

países subdesarrollados y por supuesto los desarrollados, pero estos últimos con un subdesarrollo mental (Ciurana, 2001), que no exigen una formación política del sujeto que lo ubique de frente a la crítica sobre su realidad social. De forma que, el neoliberalismo monetarista y el desarrollismo son teorías económicas que en su ejercicio han dominado a Latinoamérica desde su paradigma.

Sin embargo, para esta puesta crítico-reflexiva sobre la teoría de desarrollo, se intenta proponer alternativas al desarrollo del capitalismo global desde los postulados de Max Neef (1998), entendiendo el Desarrollo a Escala Humana (D.E.H), como la satisfacción de unas necesidades fundamentales que facilitan la calidad de vida de las personas. De manera que, esta visión deja analizar cada contexto social, en especial los procesos de desarrollo en estudiantes de sexto y séptimo grado en la educación formal, teniendo en cuenta la complejidad que implican estos procesos y no seguir cayendo de forma convencional en las concepciones del desarrollo lineal y/o tradicional.

Entonces, esta propuesta pretende identificar las necesidades que se podrían ayudar a satisfacer en el sector educativo que, según esta teoría se refiere a “las categorías existenciales de ser, tener, hacer y estar; así como también las clasifica según categorías axiológicas de subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad” (Neef, 1998, p.26), y los satisfactores entendiendo que “satisfactor es en sentido último el modo por el cual se expresa una necesidad” (Neef, 1998, p.35).

A partir de lo anterior, se analiza que la educación física no podría aportar una satisfacción significativa en las necesidades de subsistencia y protección, ya que en gran parte esa responsabilidad le pertenece directamente al Estado desde su parte ejecutiva y legislativa. De este modo, las demás necesidades serían el foco, pero cabe aclarar que se debe trabajar en la concienciación de promover luchas colectivas para que el Estado otorgue por derecho a los pueblos oprimidos, los satisfactores sinérgicos fundamentales como lo son un techo, alimentación, empleo, salud, seguridad, educación junto con otros no menos importantes para el desarrollo integral de la persona y su sociedad.

Así pues, el pensamiento-praxis de Freire ubica a los sujetos en los discursos emancipadores mediante los cuales podrán afianzar el desarrollo de la conciencia crítica frente a sus experiencias de opresión respecto a la educación física, esto gracias a los aportes metodológicos de la fenomenología que ayudan a describir y analizar cómo se presentan ante

la conciencia los fenómenos referentes a las experiencias de opresión vivenciadas a través del cuerpo y su movimiento, y con esto pensar de qué manera transformarlas. Siendo así, la reflexión fenomenológica, le permite a los sujetos preguntarse si son conscientes de estas situaciones de opresión corpórea que entre otras cosas, limitan su creatividad motriz, ya que solo así será posible que cada uno construya una autonomía que le permita ir en búsqueda de su libertad de movimiento.

A saber, la Liberación Corpórea (categoría en la que se profundiza más adelante) se comprende como una de las finalidades de este proyecto, pues se le interpreta a través de la emancipación de un cuerpo fenomenológico que desde su concepción antropológica y filosófica, se entiende como una totalidad, en la que convergen construcciones socioculturales que expresan e interpretan lo simbólico, sensible y espiritual-subjetivo del cuerpo encarnado, mismo que también es objeto visible, natural y biológico, por lo que ambas formas del cuerpo: tangible e intangible juegan en una relación quiasmática (Gallo, 2006). Además, en este enfoque se enmarca el concepto de *movimiento*:

Coincidiendo con lo escrito por Kolyniak (2003) de que nada es totalmente objetivo como en ocasiones lo percibió el positivismo; esta manifestación de movimiento, puede ser igualmente percibida e interpretada de forma subjetiva considerándose como acción, en tanto, es factible de adquirir un significado diferente en el sujeto actor, al del sujeto observador, dado que la materialización misma de éste, ya no es un movimiento puramente físico, viene impregnado como manifestación corpórea, de una serie de características individuales, sociales, culturales, históricas y políticas, entre otras; que sería la motricidad propiamente dicha (Benjumea, 2010, p. 177).

Interpretando el movimiento en consonancia con la perspectiva freiriana de que en la acción es que el sujeto se mueve en función cambiante del pensar, actuar y ser, es que se empiezan a relacionar los fundamentos epistemológicos y pedagógicos de este PCP.

Continuando, la educación en Colombia, está marcada por desigualdades y discriminaciones sociales, políticas y económicas, que a través de los años se han normalizado, afectando de una manera u otra al ser humano, tanto en lo moral, psicológico y emocional. Por ejemplo, los accesos difíciles a ciertos bienes y servicios fundamentales, esto relacionado en primer lugar con la estratificación social y por la ubicación geográfica en que se encuentran algunos sitios nacionales, y segundo que no existan políticas educativas, que

permitan esa participación activa de las comunidades históricamente marginadas. Por ende, esto limita el acceso a la educación, que por si fuera poco su gran desfinanciación, resulta en una educación sumamente paupérrima en aspectos en cuanto a su calidad, organización y dirección.

Entonces, se pone de manifiesto lo que debería ser: manifestando que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (Freire, 1967, p.103), que si bien es cierto, es el medio donde estamos inmersos, en donde las relaciones y comportamientos individuales marcan un plus dentro de un contexto cultural, es allí donde se comparte con múltiples formas de pensar y ver el mundo, permitiendo construcciones corpóreas. Por ello, para esta propuesta es importante, que dentro de este acto, se priorice la hermenéutica pedagógica, es decir entender cómo los docentes se construyen a través de esa acción práctica, y lo que surge de allí, es decir, la relación existente entre la enseñanza y el aprendizaje para posibilitar espacios que promuevan el desarrollo del potencial humano, entendiendo que el ser no solo se construye individualmente sino a partir del encuentro con el otro y con lo otro.

Por esta razón, desde el campo de acción, se observan comportamientos propios del sujeto, que permiten adentrarse en cuanto a su formación se refiere. Por ello, posibilitar nuevas relaciones con el entorno, otras maneras de moverse y de estar en el medio, reflexionando desde su corporalidad, construyendo pensamiento crítico y divergente para la toma de decisiones, así como ubicando todo ello desde la teoría sociocrítica, y que además durante este proceso de situaciones del ser individual, trascienden y emerjan direcciones en donde se entreteja en colectivo, y así permitir la liberación de las diversas corporeidades.

A Partir de esto, se tiene en cuenta que, “La actividad humana se produce a partir de la interacción creativa con el entorno, lo cual supone destacar la importancia del trabajo y de la cultura” (Freire, 1990,p.85), en consecuencia, los seres humanos están en constante cambio y cambiando lo que tienen en su entorno, a partir del ingenio y la creatividad, y como desde las interacciones se modifican y adaptan a partir de las necesidades existentes, ya sean de manera individual o en su defecto para lo colectivo.

Por tanto, y dicho lo anterior se cataloga a los sujetos sociales y perteneciente a la cultura, que también son influenciados y marcados por las modas, creencias y que para este tiempo actual de uso masivo de las tics, tendencias que cada vez son más vertiginosas, y que

por ende conllevan a la sociedad a ese hiperconsumo desmedido, ya que solo se busca obtener bienes y un estatus personal, solo para enriquecer a las multinacionales que explotan el recurso humano.

Por ello, el hiperconsumo, tiene consecuencias en las personas, ya que no permiten el crecimiento personal, desde sus propias dimensiones corporales, es decir, la creación de una cultura e identidad propia. En consecuencia, se desvían hacia culturas ajenas a su territorio y terminan construyendo un ser humano materialista e individualista, dicho para aquella persona que se preocupa excesivamente por los bienes materiales, perdiendo así esa posibilidad de formación humana, que como resultado y sin querer, restringen espacios de entretenimiento, es decir, esos momentos de disfrute y ocio. Con ello, impide un ser en constante movimiento frente a su pensamiento crítico, es decir un ser capaz de cuestionar y reflexionar aquellas normas que impone el establecimiento.

Para lo cual, es importante utilizar otras formas de comunicación, que permitan el crecimiento personal desde lo que se aspira, para una sociedad en constante progreso, empleando un lenguaje que verdaderamente conecte a los unos con los otros, desde la armonía entre las interpretaciones biológicas-naturales y las semióticas-culturales del movimiento para que emerjan de allí un sin fin de posibilidades motrices auténticas de cada sujeto, ya que el lenguaje es la apertura posibilitadora de la cultura, y “la cultura moldea nuestro pensamiento, nuestra imaginación y nuestro comportamiento. La cultura es la transmisión de comportamiento tanto como una fuente dinámica de cambio, creatividad y libertad, que abre posibilidades de innovación”. (Pérez ,1996, p.11) Esto, influenciado por la práctica pedagógica, que persevera por una educación más equitativa en la compleja realidad en que nos encontramos.

Así mismo, en esas circunstancias mencionadas, se tienen en cuenta la teoría de aprendizaje sociocultural de Lev Vigotsky, porque ofrece una visión, para comprender cada uno de los aprendizajes individuales y colectivos que se pueden presentar y el sinfín de experiencias que podrán tener los estudiantes dentro de su entorno educativo, y por tanto teniendo en cuenta siempre la observación y reflexión pedagógica, porque eso permite dentro de las clases, analizar cómo se desenvuelve el acto de enseñanza y aprendizaje, para la construcción del conocimiento desde el campo de la creatividad.

Por ello, se destaca dentro de ésta teoría, la zona de desarrollo próximo, ya que permite entender y guiarnos dentro de la práctica pedagógica, que el aprendizaje óptimo, se da cuando los estudiantes, son desafiados con actividades que están por encima de su nivel actual de desarrollo autónomo, y para ello dentro de ese alcance de apoyo, el maestro entra a abordar reflexivamente el cómo enseñar y el para qué enseñar.

Por tal motivo implica, diseñar espacios de aprendizaje diversos, evitando así que los estudiantes se sientan excluidos o que no se tienen en cuenta sus intereses. De esta manera, se permitirá un aprendizaje activo y provechoso para la construcción de su creatividad motriz, que va más allá de la memorización mecánica, o la inteligencia, sino que eso genera algo significativo y duradero en su formación integral.

Por consiguiente, este proyecto apunta a establecer un currículo, que según Sacristán, consiste en una estructura que permite gobernar una acción pedagógica, y continúa ocupándose de un proceso, es decir, se atiende desde que se inicia su planificación hasta que se da la ejecución final (2007). Además, dentro de ella participan unos componentes que se deben tener en cuenta al momento de estructurarlo, y en conjunto con estos, desde esa intencionalidad y el compromiso del maestro en cada una de sus aplicaciones para las clases, logrando así, espacios de integración de orden individual y además social.

Relación entre las Categorías de Análisis: Creatividad Motriz, Liberación Corpórea y Juego-Lúdica

Desde la disciplina de la educación física, se actúa sobre las problemáticas actuales en el contexto formal mencionadas con anterioridad, con la finalidad de cumplir un propósito formativo que beneficie cada uno de los encuentros con la población estudiantil, a través de la puesta en práctica de unas categorías que hilan todo este trabajo de creación curricular, entre estas tenemos; *la creatividad motriz, la liberación corpórea, juego y lúdica*, que serán los satisfactores mediante los cuales se resolverán las necesidades de entendimiento, afecto, ocio y libertad.

Por tanto, bajo esta mirada, las categorías de análisis, no solo son elementos que están por estar y atienden unas carencias, sino que por el contrario estimulan simultáneamente múltiples necesidades, mientras que la creatividad motriz y el juego actúan como medio para el entendimiento del entorno y el ocio creativo. La liberación corpórea facilita la expresión del

afecto y el ejercicio de la libertad tanto individual como colectiva. Así pues, el desarrollo humano no se mide por lo que posee un sujeto, sino por su capacidad de desplegar esas potencias corporales y lúdicas para realizarse en un contexto social.

Además, las categorías fundamentales nombradas se requieren para alcanzar ese sujeto creativo motrizmente, un ser en libertad corpórea desde la interacción conjunta de sus dimensiones corporales, emocionales y socio afectivas. Por eso, se considera explorar desde las mil oportunidades de movimientos corporales, que se generan el juego alterativo, que más adelante se mencionara ya que se diseñaron juegos con los estudiantes a partir del diagnóstico realizado a la población con quien se implementó esta propuesta.

Por lo expuesto, se abordaron estas categorías de manera conjunta, por medio de la educación corporal, y precisamente desde la dimensión lúdica, para potenciar en los estudiantes su creatividad motriz, y consigo, un conglomerado de dimensiones humanas que contribuyen a pensar en su libertad corpórea como un desafío colectivo. Por eso a continuación se profundizará primero en la caracterización de cada categoría y cómo cada una se relaciona con la mirada educativa expuesta en el presente trabajo.

Se puede decir que una sociedad a la que el estado le garantiza una educación que le permita satisfacer sus necesidades fundamentales, está también facilitando el desarrollo integral de las personas en todas sus dimensiones como se ha venido mencionando. Y partiendo de esta visión de desarrollo es que se puede hablar de seres corpóreamente libres. La liberación corpórea, destaca en este proyecto por su capacidad de proyectar en el ser, la autonomía crítica que favorece la toma de decisiones en contextos que oprimen la corporeidad. La autonomía posibilita *anclar* el cuerpo en un mundo que no restrinja sus anhelos de buscar alternativas en las que pueda encarnar otras formas de pensar, de sentir y actuar en un cuerpo que habita entornos, que muchas veces niegan o solapan la intangibilidad del cuerpo, en otras palabras, su subjetividad, su espiritualidad. (Gallo, 2006)

En ese orden, para aventurarse en la consecución, o por lo menos para emprender el camino hacia un proceso de liberación corpórea se requiere luchar, resistirse a formas estereotipadas de mover el cuerpo, no solo cartesianas, pues por ejemplo, existen variados tipos de movimiento a los que el cuerpo está sujeto; el movimiento emocional, movimiento mental, movimiento social, movimiento político, movimiento cultural, por no mencionar más, en

los que el sujeto debería tomar acción en aras de cambio individual y colectivo para vivir en armonía consigo mismo, con los otros y el medio circundante.

De forma que, la liberación corpórea se caracteriza también, por incitar en el Ser la toma acciones reflexionadas, sentidas y creativas sobre la habitabilidad del cuerpo en sus diversos espacios educativos, que requieren ser transformados a través de la educación física, que no es únicamente física sino corpórea, o sea la educación del cuerpo tenido y vivido, para lo cual habría que empezar por *imaginar* el ser, que como corpóreo es también libre, y es que solo gracias a la creatividad es posible imaginar cómo a través de la motricidad el cuerpo es capaz de moverse en sus múltiples formas, tanto abstractas como concretas.

Esto conlleva a considerar un aspecto mucho más intrincado para imaginar lo complejo que puede ser el cuerpo, ya que se podría ubicar los procesos culturales y naturales que construyen la corporeidad dentro del conocimiento cuántico para entender el cuerpo como una materia finita repleta de energía subatómica que puede ser potencialmente expandible por la espacialidad y temporalidad, y esta energía ¿acaso será inacabable en lo terrenal o trasciende al infinito? o de acuerdo a la experiencia corporal ¿cuál es el remanente del cuerpo como materia finita en el mundo?. Aunque sería interesante hacer una exploración más profunda de estas ideas, no son el foco principal de esta discusión.

Al decir que la creatividad abre la imaginación, da la oportunidad de caracterizar más a fondo la capacidad creativa motriz como puente hacia la emancipación corpórea. La creatividad motriz como la capacidad de vivenciar el mundo a través de la corporeidad requiere que para que exista, la motricidad debe posibilitar al Ser, generar imágenes (se podría decir, ficticias) que doten al mundo de sentido, es decir, imágenes que evoquen una realidad en la que a la persona y su comunidad se les permita ser actores activos en la participación de su desarrollo del potencial humano, de su barrio, de su país y hasta del desarrollo sostenible de su planeta.

De otra parte, más específicamente la creatividad propicia que la motricidad en esta perspectiva, desarrolle procesos crítico pedagógicos en los estudiantes y que además, la motricidad mediante su acción crítica desarrolle procesos educativos que cultivan la creatividad. En ese sentido, es que se habla de creatividad motriz

Existen diferentes definiciones para la creatividad, incluso fácilmente alguien podría caracterizar a una persona creativa, pues se diría que es propia de una persona que utiliza

formas inusuales de hacer las cosas, o que piensa en ideas innovadoras para hacer o realizar alguna tarea, o que simplemente se fija en los detalles que nadie más nota, pero estas cualidades que parecen ser tan positivas ¿estarían en función de qué o con qué finalidad?, pues si se pone de nuevo el ejemplo del avance tecnológico que con la ayuda de la ciencia mafiosa muestran sus cualidades innovadoras en la creación de armas nucleares con tecnología de punta, pensadas claramente para la devastación humana e incluso, los grupos criminales organizados utilizan una gran capacidad creativa para llevar a cabo sus hazañas con éxito, de maneras que no a cualquiera se le ocurriría.

Encontrar el sentido pedagógico a la creatividad motriz debería ser una labor incansable para la relación que establece cuerpo-educación, pues la formación en esta capacidad posibilita no sólo imaginar, sino pensar críticamente sobre lo que mueve mi existencia como ser humano, lo que implica, una autonomía del movimiento en todas sus expresiones, tanto física, emocionales y sociales para la transformación de lo que en un mundo caóticamente globalizado, se entiende por creatividad, motricidad y libertad.

La preocupación por el funcionamiento de las estructuras del sistema social, político, económico y cultural en el que vivimos, que desencadenan problemáticas que afectan el desarrollo del potencial humano en relación con la convivencia entre comunidades, nos incitan a desarrollar esta propuesta para construir conocimientos en conjunto mediante el diálogo y la reflexión crítica que se practica a través de la autonomía, sobre lo que acontece en el mundo del capitalismo y la participación activa de cada sujeto en la luchas sociales, por lo menos desde la comunidad que lo rodea.

Pero esta participación crítica y activa, no se trata sólo de enunciar los problemas y quedarse en el debate o de instrumentalizar la praxis, sino de que el conocimiento y la praxis transformen, pensar en dar ese primer paso hacia la acción transformadora del movimiento corporal y eso tiene que ver inicialmente con el movimiento intencionado de cada uno de los sujetos participantes, el cual permite involucrarse y hacerse responsable como ser ético-político de una realidad global que afecta a la vida en su conjunto.

De manera que el tener la oportunidad de habitar el mundo, implica que por lo menos cada persona aporte con sentido y acciones algo de su conocimiento, para buscar el bienestar común, y para ello el sujeto a través de su quehacer debe estar enterado de cuáles son aquellas problemáticas que aquejan su contexto social y entender que lo que en el hogar,

escuela, laburo, es un eslabón o muchos, de la cadena de problemáticas que al interrelacionarse afectan su desarrollo como persona.

Al mantenerse el sujeto en una zona de confort (o en una zona de desarrollo real en la que no hay aprendizaje, como dice Vigotsky), que no le deja explorar otros contextos, no se entera al mismo tiempo de que hay muchos otros problemas por resolver en cuanto a lo moral que también son su responsabilidad como ser humano. No se entera además de que existen otros miles de formas para resolver esos retos corporales, incluso de que ser consciente de que las soluciones a las problemáticas propias e individuales no siempre se pueden resolver de manera simple y sin ayuda de otros, o que simplemente no hay que resolverlas porque eso implica un trabajo más complejo: moverse, organizarse y pensar.

Diseño de Implementación

Esta iniciativa, relacionada con el movimiento hacia un proyecto de desarrollo humano, tiene que ver con el desplazamiento del cuerpo hacia otro tiempo y espacio con lógicas que desestabilicen al sujeto de su rutina, y que ampliará el conocimiento de otras problemáticas que al desplegarlas y analizarlas, el sujeto autónomamente elige cuáles y cómo resolverlas, ya sea de forma individual o en colectivo.

Por ello, superar esa visión tradicional del movimiento como una simple traslación mecánica de un cuerpo en ese espacio es fundamental para entender el desarrollo de potencial humano, desde la perspectiva holística que buscamos. Para esto se explora desde un análisis, en esa relación existente entre la motricidad y la vida; en donde el movimiento no debe verse como un fenómeno meramente físico, sino como aquella expresión de subjetividad y autonomía del sujeto, ya que, al desplazar el cuerpo hacia otro tiempo y espacio con lógicas que desestabilizan a los sujetos, se busca que éste no solo se mueva, sino que accione desde su realidad, implicando intencionalidad tanto individual como colectiva, para que deje de ser un ejecutor de rutinas y se convierta en un gestor de su propia existencia.

De este modo, la motricidad, se vuelve un vehículo para una vida más plena, donde el moverse se resignifica como un vivir activo y transformador. En este sentido, el movimiento deja de ser una función aislada del organismo para transformarse en una expresión de la vida, y la condición humana, por lo que cada gesto conlleva una carga cultural, emocional y existencial,

refiriéndose al movimiento-acción, en donde el ser humano además de moverse trasciende a través de su corporeidad en el mundo social y complejo.

Lo anterior implica para el maestro poner en cuestión el *sistema-mundo* (Wallerstein, 1974) que según el autor de esta teoría sociológica es un sistema jerárquico entre países centrales, semiperiféricos y periféricos, sistema que se cree único y que tiene que funcionar de manera estándar, lo que atribuye a la educación un enfoque tecnocrático difícil de desmontar, que en su práctica desestima la igualdad y la justicia social, ya que los países con mejor tecnología poseen el máximo poder a costa de las periferias, lo que les permite gozar de altos niveles de educación. Dado esto, el enfoque curricular socio crítico hace resistencia a ese sistema-mundo, permitiendo desarrollar el currículo con ciertas características:

Este modelo prioriza los aspectos sociales, culturales, políticos e ideológicos presentes en el diseño curricular. Al mismo tiempo, que crea vínculos entre la comunidad educativa y la sociedad, también se caracteriza por ser flexible, contextualizado e integrado a los aspectos sociales y culturales. (Villon, 2018, p.17)

Dicho enfoque se plasma en un modelo curricular que será la ruta surgida de la inventiva de las maestras en formación para organizar la búsqueda de nuevos conocimientos, la cual orientará el camino hacia la praxis educativa de toda una visión pedagógica que se tiene de la formación humana. Al respecto, es importante decir que el modelo curricular será la representación de cómo se abordará el enfoque curricular que coincide con una perspectiva educativa que nos devela a qué ritmo debe adelantarse el proceso formativo.

Por consiguiente, se tienen presente elementos propios de este enfoque que nos permite priorizar la formación y el desarrollo integral de ese ser humano. Como primer elemento se establecen unos propósitos que permiten interrelacionar lo crítico, lo reflexivo y lo creativo, pero teniendo en cuenta que solo se darán en la medida en que se trabaja en grupo y comunidad. Para lograr esto, se debe organizar el conocimiento, por lo que se proponen unas temáticas disciplinares que serán la apuesta en nuestro diseño, que pretenden responder a las problemáticas del contexto en la medida en que sean abordadas. Como tercer elemento, se tiene en cuenta el rol del estudiante, ya que es el punto central y el protagonista de este proceso educativo, participativo activo y transformativo, como también el rol del maestro.

Por tanto, en el cuarto elemento, la metodología está pensada en el trabajo reflexivo, comunicativo, colaborativo y participativo, mediante nuestros juegos alterativos progresivos que se integran a unas estrategias pedagógicas como: los centros de interés, talleres, y match lúdicos desarrolladas en un ambiente de diálogo y bidireccionalidad entre el estudiante y las docentes. Un último elemento es el que da valor al rol del docente, ya que actuaremos como agentes sociales y mediadoras de la transformación colectiva que persigue un propósito formativo al que apuntamos. Toda esta integración se dará en la medida en que la reflexión esté presente durante las sesiones de clases, es decir en la práctica pedagógica.

Así mismo desde el pensamiento freireano, el rol que se nos confiere en el contexto actual con el grado 606 de la institución seleccionada, se tendrán en cuenta las relaciones que se generan con los estudiantes, en donde se contemplan y tendrán en cuenta la diversidad de actitudes y personalidades, que para esta edad es normal, ya que presentan cambios hormonales. Por eso, se considera importante trabajar desde una categoría que emerge desde estos espacios, como lo es la rebeldía.

Entonces, ¿Esto qué quiere decir?, que debemos guiar al estudiante a trascender esa postura espontánea y a veces caótica, hacia una crítica radical, consciente y de profunda reflexión en cuanto a las modificaciones que requiere su realidad. El acto de enseñar ciertas temáticas, se convierte en un ejercicio ético-político, ya que al utilizar la energía de la rebeldía que habita en la naturaleza de los jóvenes, nos permitimos fomentar ese compromiso pedagógico a través de una metodología que logrará entrever las características del Ser corpóreo propuesto. Por lo tanto, Freire nos ayuda a comprender que eso de las prácticas educativas y la define:

En una práctica educativa realmente democrática, nada mecanicista, radicalmente progresista, el educador o la educadora no pueden despreciar esas señales de rebeldía. Al contrario, al enseñar los contenidos indispensables, él o ella deben, tomar la rebeldía de la mano, estudiarla como postura que ha de ser superada por una crítica, más comprometida, conscientemente politizada, metodológica y rigurosa. (Freire, 1997, p. 41)

Y es que esta propuesta socio crítica y emancipadora, propone que el desarrollo del currículo sea un constante involucramiento y desinvolucramiento y que en ese vaivén la metáfora de la espiral sea la ruta abierta que permite dar flexibilidad de cambio y autonomía al currículo

a través de la praxis pedagógica del maestro. Con ello comenzaremos explicando cómo será el proceso formativo de nuestro ideal de ser humano.

El Currículo como Reflexión de la Praxis Pedagógica

Existen diferentes formas metodológicas de abordar e interpretar el enfoque curricular socio crítico sobre el que posa esta propuesta curricular, por lo cual antes de acotar su interpretación y significado, cabe aclarar lo que no es el currículo. Pues bien, el currículo no puede ser únicamente un listado de contenidos que deben estar en función de cumplir unos objetivos, ni tampoco un simple documento cargado de conceptos y teorías a los cuales el maestro se debe ceñir sin intención crítica y reflexiva frente a ello. El currículo no es solo un plan de estudios o una realidad abstracta al margen del sistema educativo (Sacristán, 2007). Así, como no debe ser un dispositivo para instrumentalizar la enseñanza y el aprendizaje bajo una función eficientista del estudiante, propias y en rigor del paradigma positivista.

De lo anterior, es importante señalar que gracias a las características ya señaladas de este enfoque respecto a la flexibilidad, tendencia al cambio y la conexión del currículo con su contexto socioeducativo, se considera que de manera indirecta este proyecto curricular podría adoptar ciertos elementos del enfoque técnico, ya que en cierta medida el enfoque socio crítico no niega propiamente la técnica en el ejercicio práctico.

Incluso se es consciente de que la transición de un paradigma a otro en la implementación curricular, no debe hacerse de manera intempestiva porque al hacerlo así, se ha analizado que algunos estudiantes rechazan inmediatamente otros saberes que suponen desestabilizar su forma de pensar y hacer, por ejemplo pensar colectivamente, percibir su cuerpo de una forma diferente a la utilitarista o simplemente comprender que la educación física no es solo deporte, pues todo ello desequilibra su rutina en la clase.

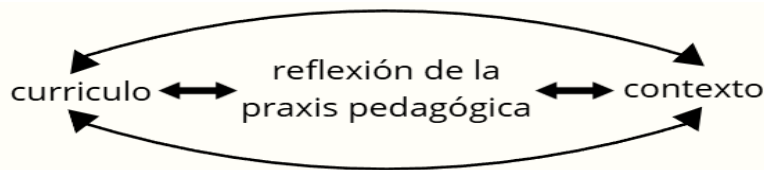
Entonces, se requiere establecer consensos con los estudiantes que tengan en cuenta sus intereses y los de las maestras en formación para la paulatina transformación y cambio radical al que se apunta, ya sea en el colegio INEM Santiago Pérez o en cualquier otra modalidad educativa en que se quiera adaptar esta propuesta, lo que implica incluir unos saberes y modificar otros que no aportan al propósito pedagógico de emancipación.

Por ello, el rol del maestro como dice Freire (2017), debe ser siempre el de resistir, ser paciente, es decir no perder la esperanza en el proceso de lograr cambiar de un enfoque a otro

que continúe el proyecto humanizador y emancipador de la sociedad, pero esa esperanza debe ir acompañada de acción. Esa resistencia se debe hacer a través de las prácticas discursivas, sociales, corporales y culturales en torno a las cuales gira la práctica pedagógica. Es por esta razón, que las prácticas permiten desplegar la perspectiva educativa en el contexto y al tiempo reflexionar y repensar la práctica pedagógica, lo que posibilita proponer otros saberes al contexto, pero también recoger perspectivas que se adapten al currículo, es decir que es una dialéctica entre el currículo y el contexto mediada por la práctica.

Figura 1

Reflexión praxis



Nota. Se evidencia la relación existente entre el currículo y el contexto.

A propósito, para indicar lo que sí es un currículo, el cual se entiende que es la reflexión de la praxis pedagógica en un contexto educativo, pero también de la reflexión del contexto histórico y cultural que rodea la institución educativa. Entonces, el pedagogo e investigador Gimeno Sacristán nos ayuda a sustentar nuestra visión de currículo:

El currículo es una praxis antes que un objeto estático emanado de un modelo coherente de pensar la educación o los aprendizajes necesarios de los niños y de los jóvenes, que tampoco se agota en la parte explícita del proyecto de socialización cultural en las escuelas. Es una práctica, expresión, eso sí, de la función socializadora y cultural que tiene dicha institución, que reagrupa en torno a él una serie de subsistemas o prácticas diversas, entre las que se encuentra la práctica pedagógica desarrollada en instituciones escolares que comúnmente llamamos enseñanza (Sacristán, 2007, p.16)

Relación Propositiva

Por tanto, en nuestro propósito de formación se enmarca aquella forma para potenciar la capacidad de creatividad motriz, a través del juego y entendiéndolo desde la diversidad para

realizar otras formas de moverse y de estar en el mundo, es decir, dando pie y construcción a la corporeidad, que además encuentra un marco de justificación profunda desde la visión de currículo de José Gimeno Sacristán. Por ello, como se definía el currículo anteriormente, no es un plan estático, sino aquella construcción sociocultural que logra su verdadera significación educativa cuando la llevamos a la práctica buscando esos procesos transformativos. De la misma manera, estos atributos y su entrelazado, buscan que el estudiante encuentre el camino hacia la liberación de su pensamiento y su movimiento corporal, en definitiva a la liberación de su Ser.

Además, la relación de este enfoque curricular con Freire, desde la postura sociocrítica, da la oportunidad de expresar una actitud de comprensión frente a los retos motrices, y la creación innovadora a través del cuerpo que actúa como un eje transdisciplinario para esta propuesta transformativa. No obstante, el juego a través de la lúdica, juega un papel crucial aquí, ya que es un fenómeno que permite la reproducción de la cultura en nuestro acto educativo, y además, se convierten en un vector pedagógico de nuestro modelo curricular, en donde cada uno de los objetivos, se van interpretando por parte del estudiante y de las maestras como una finalidad modificable según se requiera.

En esta articulación, se señala que la contribución en la potenciación de la creatividad motriz desde el juego alterativo no es más que un núcleo de cambio en el procedimiento que se exige desde este tipo de currículo, para que sea activo. Por tanto, si éste cobra sentido, en la realización práctica y significación educativa, el juego va plenamente a permitir a los estudiantes su improvisación, experimentación y comunicación, de manera individual y conjunta, fortaleciendo esa adquisición de conocimiento desde lo experiencial y subjetivo, y compartiendo e intercambiando valores, actitudes, con los otros desde su contexto sociocultural determinado.

Por consiguiente, nuestra teoría de aprendizaje encuentra su base en Vigotsky , con la teoría sociocultural , ya que menciona unos momentos del aprendizaje como la zona real o zona liberadora; considerándola desde la construcción social de aprendizajes y junto a esto, cada experiencia que trae el estudiante consigo y esa disposición que tiene para aprender cosas nuevas. Otro momento es el andamiaje; donde entramos como maestras u otros compañeros a intervenir y ser un apoyo en el proceso de la creación de conocimientos. Y finalmente la zona de desarrollo próximo o zona creativa, como aquella parte donde alcanzarán sus nuevas experiencias y creaciones.

Por tanto, desde allí, el juego y lúdica entran a cumplir su papel en este proceso ya que se convierte en el medio social, porque se debe considerar el juego como dice Johan Huizinga (1972), que se refiere a un fenómeno cultural, que guarda su esencia y significación, buscando además siempre el bien común. A raíz de esto se posibilita que esa creatividad motriz salga a flote y no sea vista solo como una capacidad individual, sino que por el contrario, sea un proceso social mediado por la pedagogía, en donde el movimiento corporal, tiene el valor de fomentar otras formas de estar.

Es el caso, que desde este enfoque de las zonas de desarrollo liberadoras y creativas del movimiento motriz, se proyectan directamente hacia un currículo socio crítico, siempre sujeto a cambios, por ello, al incluir otras formas de movimiento a las clases de educación física, se desvincula el currículo tradicional y se convierte en la liberación de expresión corporal, negociación de reglas y la comprensión de problemas tanto individual como en colectivo. Dicho esto, el cuerpo se convierte en medio cultural, donde se instauran los valores, principios, para lograr actuar críticamente dentro de los discursos de una sociedad.

Objetivo Metodológico General

- Diseñar un paso a paso que conlleve a aplicar la propuesta curricular para guiar el proceso formativo, es decir alcanzar ese ser humano corpóreo.

Para esta ruta metodológica se pretende que durante el proceso pedagógico se generen aprendizajes desde la toma de conciencia, a través de la reflexión guiada, es decir que aprender el por qué lograron esos tipos de movimientos creativos y esos cambios recurrentes en esos conocimientos, habilidades y actitudes mismas del estudiante, por tanto, ese aprendizaje viene siendo el logro esperado, y se generará por el medio lúdico pedagógico.

Específicos de la Propuesta

- Diagnosticar por medio de la observación y juegos iniciales, qué características de los movimientos traen incorporados los estudiantes.
- Identificar y categorizar juegos alternativos para que los estudiantes puedan explorar de manera consciente otras formas de estar en la clase de educación física, desafiando hábitos motrices convencionales para ampliar su expresión sensible y creativa.

- Establecer criterios de reflexión y autoevaluación dentro del paso a paso formativo para que el estudiante reconozca su propio cuerpo como un territorio de libertad en movimiento.

Esquema Curricular en Espiral

Este esquema propone un modelo cíclico, que se enfoca y toma como parte central, al propósito educativo como un horizonte de formación del ser humano, que en este caso se considera un Ser Corpóreo, definido como un ser libre, crítico y creativo, que lo circundan tres espirales, entendiendo cada una de ellas como el macro currículo, el meso currículo como el puente de conexión entre la perspectiva educativa (que en términos generales es lo macro) y la praxis pedagógica que representa el microcurrículo, contando con un conglomerado de elementos, tanto internos como externos que se interrelacionan.

Para ello este diseño se ilustra y explica desde el modelo curricular en espiral de Jerome Bruner, ya que se interpreta desde la adquisición de aprendizaje a partir de lo cíclico progresivo y su complejidad, de manera que como aquí se interpreta este esquema, en cada paso de la espiral hay unos vectores con doble punta que representan el proceso interrelacional entre un punto y otro, o sea de pasar de un punto de partida y a la vez, al final de un ciclo. También se encuentran unos ejes de análisis sobre los que se apoyan las espirales que son precisamente la Creatividad Motriz, La Liberación Corpórea y la Lúdica, que son sostenidos por un núcleo que vendría siendo el propósito formativo.

Junto a lo anterior, este diseño permite la constante construcción del currículo que es retroalimentado gracias a las aberturas de la espiral y especialmente la espiral inferior (el microcurrículo como está en la imagen) que representa la práctica pedagógica que permite el despliegue del currículo en el contexto educativo, es decir que en términos metafóricos la espiral del microcurrículo se desenrolla al ejecutar la práctica, y se enrolla al reflexionarla, realizando un juego constantemente como si fuese un yoyo, dinámica activa que permitirá mantener el currículo contextualizado y complejizar constantemente su simplicidad o pasando de una zona de desarrollo real a una zona de desarrollo próximo sucesiva.

Explicando la función interna del diseño curricular, el espacio que conforma cada espiral en el que se relacionan los elementos del currículo, se ubica la mirada humanística, disciplinar y pedagógica junto con los conceptos que se toman de cada área para el desarrollo general del

currículo, en el que se parte de la perspectiva de desarrollo humano como satisfacción de unas necesidades humanas fundamentales (N.H.F), que las categoriza en necesidades axiológicas y ontológicas, ello se ubica en el primer ciclo de la espiral y que a la vez, relaciona el componente pedagógico mediante una flecha de doble punta que indica bidireccionalidad e interrelación entre el inicio del desarrollo de una conciencia crítica para la transformación del movimiento y el final de un ciclo que indica que las necesidades humanas fueron satisfechas por lo menos en un nivel básico de complejidad.

Este movimiento transformado e intencionado posibilita ubicar el currículo en un enfoque disciplinar que piensa la formación de dimensiones humanas en la relación cuerpo-educación como lo hace la Educación Corporal buscando la integralidad del movimiento al tomar también elementos de las capacidades sociomotrices y socio expresivas.

Engranaje entre la Perspectiva Educativa y la Práctica

Por otro lado, se encuentra la espiral de doble punta, cuya parte superior conecta con el macrocurrículo y en la parte inferior con el microcurrículo. Allí, en cada ciclo de la espiral se relaciona un elemento de la metodología, los recursos, la relación entre maestro y estudiante y los contenidos. La relación entre sus elementos está igualmente mediada por flechas de doble punta.

En cuanto a la metodología, se busca que el estudiante sea un agente cuestionador de las estructuras de movimiento que le inhiben su libertad y creatividad, y como se ha mencionado antes, para pensar en la emancipación del ser, se debe empezar por analizar qué tan consciente es el estudiante de su condición de oprimido, es decir de esa limitación existente frente al movimiento, por ello el abordaje de la Conciencia de Sí y el Bagaje Corporal como contenidos, serán el primer ciclo de la espiral y su desarrollo metodológicos se dará a través del análisis de problemas motrices y resolverlos aunado a algunas técnicas pedagógicas en las que el estudiante trabajará en talleres lúdicos, centros de interés etc.

Además, estos contenidos que se ilustran en el diseño se interrelacionan con los recursos axiológicos o, si se les puede llamar “contenidos formativos” que serán transversales en cada ciclo. Es importante comprender que cuando se habla de recursos, no se refiere únicamente a los materiales para el desarrollo de la clase sino que son elementos más complejos que responden a la cultura, en este caso, los valores morales, que actúan como el

marco fundacional que moldea la experiencia y la formación integral del ser humano, por tanto se apunta a la formación de ciudadanos responsables y éticos; entre estos valores tenemos(la solidaridad, el respeto, la empatía y la justicia), que ayudan a crear un ambiente en el patio u aula seguro y constructivo y que deben ser ineludibles en todo proceso educativo.

Continuando, en el mesodiseño se plasma el conjunto de ciclos que organizan el plan de estudios, siendo estas las que representan cada movimiento cíclico de la espiral. Se han diseñado en total 3 ciclos para el mesocurrículo. Cabe mencionar que se tiene la intención de abordar dos contenidos por cada ciclo y un contenido transversal a todas que será el Placer, siendo este el que atravesará didácticamente la propuesta curricular.

Por otro lado, en la relación maestro estudiante, las maestras en formación son agentes de cambio intelectual y transformación de la clase, desde la pedagogía crítica, problematizando los conocimientos y la realidad para que los estudiantes cuestionen las estructuras de poder y desigualdad existentes, esto por medio del diálogo y la reflexión colectiva como método de aprendizaje, y tengan su propia voz, pensando críticamente desde su contexto.

Por ello, las maestras se mostrarán como guía en el proceso formativo, que progresivamente facilitara el proceso para que el estudiante se convierta en un agente activo y participativo en su aprendizaje, para que en últimas se construya una relación dialógica entre maestro y estudiante, y se puedan desarrollar los momentos de aprendizaje en donde como lo explica la espiral que cumple la función del yoyo, se parte de una zona de desarrollo real en el que identifican unos aprendizajes socioculturales (que más adelante serán expuestos en la profundización microcurricular de este texto) para con ello promover la conciencia de la necesidad de finalizar el ciclo o zona de confort, para pasar a una zona de desarrollo próximo en donde el estudiante es consciente de su conocimiento en relación con su contexto social.

En la zona próxima, el andamiaje es un eje transversal que permite pasar al siguiente ciclo que es el aprendizaje potencial o zona potencial. Además, cuenta con otro eje transversal, pero este atraviesa de manera total el microdiseño y nombrado lenguaje corporal, y adicional con un conjunto de flechas ubicadas bidireccionalmente, que nos indican el avance y progreso en cada ciclo y momento de clase. Esta es la explicación del funcionamiento interno de esta espiral.

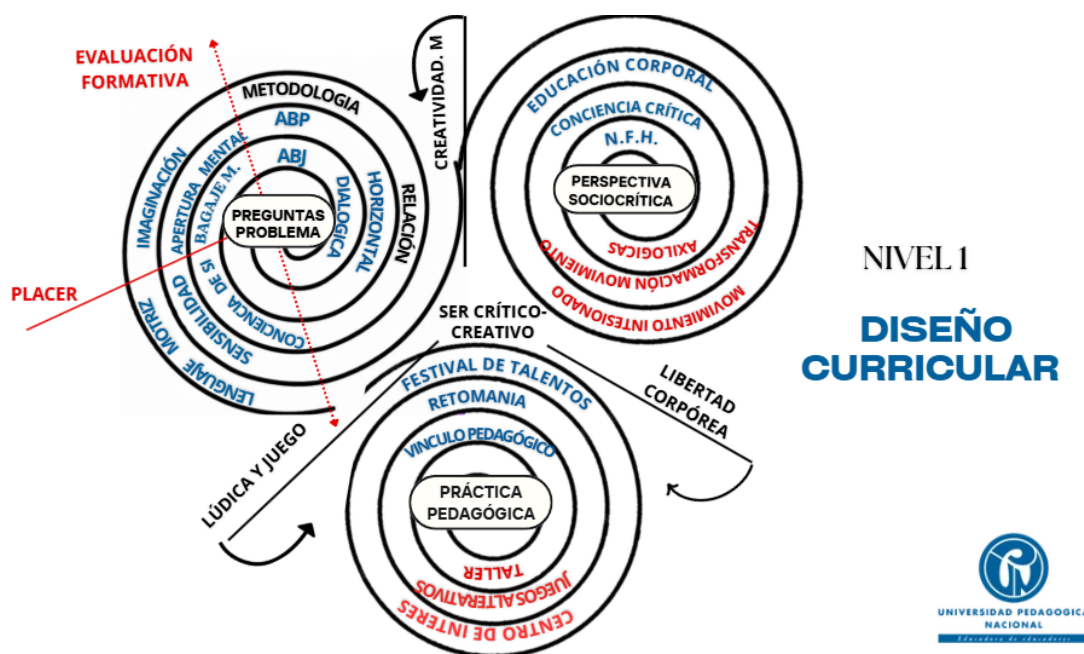
Sin embargo, y en concordancia con Gimeno Sacristán quien señala que:

Es difícil ordenar en un esquema y en único discurso coherente todas las funciones y formas que parcialmente adopta el currículo según las tradiciones de cada sistema educativo, de cada nivel o modalidad escolar, de cada orientación filosófica, social y pedagógica, pues son múltiples y contradictorias las tradiciones que se han sucedido y se entremezclan en los fenómenos educativos. No debemos olvidar que el currículo no es una realidad abstracta al margen del sistema educativo en el que se desarrolla y para el que se diseña. (Sacristan,1988,p.17)

Es decir que, construir un diseño curricular en donde se planten cómo será el desarrollo del mismo en la práctica y que explique la relación conceptual entre los postulados teóricos de una manera gráfica, es decir como si fuese un plano que adopta el aprendizaje y la conducta como fin último, o sea como producto (Grundy, 1998), que se debe llevar a cabo supone adoptar la realidad como abstracta, por lo cual este esquema requiere que sea no solo interpretado o idealizado sino transformado a través de la práctica, por lo cual no puede siempre tener una misma forma, e interpretación.

Figura 2

Diseño curricular. Nivel 1



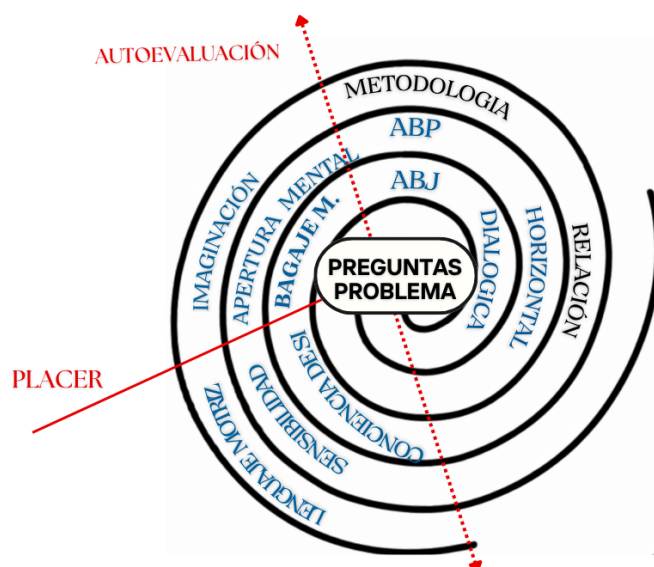
Nota.: Modelo de la propuesta curricular. Elaboración propia.

Meso Currículo

En este apartado se abordarán dentro de la propuesta curricular los ciclos y cada uno con sus respectivos contenidos y pregunta problema que se tendrá en cuenta, en la propuesta integradora de la educación física .

Figura 3.

Mesodiseño



Nota. Relación dinámica de la metodología

Temáticas Disciplinares

Conciencia De Sí. En la propuesta, se deciden estas categorías porque nos permite incentivar un cambio estructural esencial para vencer esos dualismos y articular los conocimientos de manera coherente, y que esta misma alteridad incite a aprendizajes renovados. Por lo tanto, se apuntó a la elección de esas temáticas como puntos de apoyo para generar dinámicas flexibles, integradoras y transformadoras con el fin de conectar la teoría y la práctica.

Por tal motivo, se seleccionaron siete temáticas que surgen de las tres categorías principales. Como primera categoría tenemos la liberación corpórea y de esta emerge la conciencia de sí, comprendida, cómo “la conciencia verdaderamente humana comienza con la

reflexión, con el volver sobre sí de la autoconciencia, forma acabada de ser consciente. La conciencia significa también anticipación, posibilidad de elección” (Moreno, Resett, Schmidt, 2015, p.46). Por ello, esta conciencia es el centro íntimo y profundo del “yo”, es decir desde que el ser humano toma conocimiento y decide sobre sus propios actos. Por tanto, esta capacidad de autodeterminación y esa voluntad libre, permitirá de una u otra manera posibilitar la potenciación de la creatividad motriz, ya que se muestra que la tarea es la realización de sus potencialidades, porque no será automático, sino que de cierta manera podrán escogerlo y afirmarlo por sí mismos. Por consiguiente, en esta participación creativa y libre nacerá de esa conciencia de sí que permitirá explorar otras formas de estar en el ahora y que va más allá de esos patrones preestablecidos.

Así mismo, se convierte en el medio para la liberación del Ser, al permitir el ejercicio de la autenticidad; es decir desde el ser fiel a sus principios manteniendo la coherencia entre sus pensamientos, sentimiento y acciones, sin pretender ser algo que no es. En esa medida el cuerpo será el vehículo de la generación de las nuevas posibilidades motrices y de estar en el mundo, permitirá además que esas experiencias, lo emancipan y contribuyan a ser coautor de su vida, consolidándose como unidad viva y reconociéndose único e irrepetible, y en esos movimientos podrá expresarse desde su yo.

Bagaje Motriz. De la misma manera se reconoce el bagaje motriz y se define como la suma de todas las experiencias motoras de un sujeto, es decir el conjunto y la relación que hay entre las habilidades (predisposiciones innatas) y las destrezas motrices (habilidades perfeccionadas frente a la práctica), dando valor a estos dos aspectos en uno solo. Para estas se tiene las habilidades motrices básicas como “familias de habilidades, amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto” (Batalla, 2000, p.11). Por tanto, esta acumulación de habilidades y destrezas no debe verse como un conjunto estático sino por el contrario el estudiante puede improvisar, transformar cada uno de sus movimientos corporales, y que se entretajan de lo simple a lo más complejo. Todo esto se mostrará desde el juego que posibilita un espacio lúdico desestructurado que invita a la experimentación de ese mismo bagaje motriz que trae consigo el estudiante.

Desde el propósito, se procura desestructurar patrones rígidos, al proponerse desafíos motrices novedosos durante las sesiones, el ser se ve expectante para empezar a explorar y

combinar sus elementos motrices existente dándole originalidad y nuevas soluciones, para adquirir otras experiencias corporales y potenciar su creatividad.

No obstante, el bagaje motriz definido como la suma de habilidades y destrezas, se muestra como el material primario que nutre la experiencia corporal, y como nos describe Mallarino (2023), no solo como las vivencias en sí sino como el registro de todas estas en el cuerpo, como una memoria viva, de aquellos movimientos innatos, es por lo tanto lo que se integra con lo genético, biológico y cultural, únicas con el cuerpo de cada ser humano. Por ello, se recalca que son aquellas que se imprimen como esas vivencias significativas, que dejan una impronta en cada una de las corporalidades de los seres humanos, en los modos de corporizar la existencia de quienes comparten esos espacios de encuentros académicos, y que son de tal naturaleza que llegan a integrar esa memoria existencial, es por eso que la experiencia corporal nombrada, como esa memoria existencial que es social e históricamente situada.

Sensibilidad Motriz. En esta temática disciplinar, el estímulo de la imaginación, sensibilidad y la fantasía, se desarrollan a través del movimiento de la percepción enriquecida por el juego y la lúdica, en donde se debe entender que no es un simple mecanismo de respuesta a estímulos, sino una forma fundamental de comprender el mundo por medio del cuerpo, en donde el cuerpo no piensa el cuerpo de manera intelectual, por ende, lo posee como un hábito que le permite proyectarse ante el mundo, desde la proximidad con sí mismo, el otro y con lo otro. Por tanto, sin un adecuado desarrollo sensorial, no hay un desarrollo de la conciencia corporal.

Apertura Mental. Este contenido lo describimos como esa simple actitud que va más allá de esa ausencia de prejuicios y se da desde ese deseo activo no solo desde la disposición individual sino desde lo colectivo al escuchar a todas las partes involucradas y acoger estos nuevos hechos e ideas, sin importar de donde provengan. Esta actitud es fundamental para el pensamiento reflexivo, dando la posibilidad a romper con esas rutinas inertes y que más bien dan cabida a nuevos gestos y movimientos y así la amplitud de experiencias y posibilitar la interacción con ese entorno. Por ello, la “Mentalidad abierta puede definirse como carencia de prejuicios, de partidismo y cualquier hábito que limite la mente y le impida considerar nuevos problemas y asumir nuevas ideas” (Dewey, 1998, p.35).

Lenguaje Motriz. El proceso de liberación corpórea en este proyecto está ligada al desarrollo del lenguaje motriz a través del cual el estudiante puede expresar su pensamiento, que permitirá analizar sus estructuras según como han sido construidas en sus interacciones sociales para identificar aspectos del propósito formativo construido.

El lenguaje motriz, se interpreta como la capacidad que posee el cuerpo para comunicarse mediante el movimiento corporal, de forma que en el movimiento se manifiesten las representaciones mentales que el sujeto tiene respecto a su interacción con el espacio tiempo, dando un determinado significado a su cuerpo y motricidad. Entonces lo que se propone enseñar desde esta temática, es la relación coherente que debe existir entre lo que se piensa y su acción que se lleva a cabo, generando así transformaciones en las estructuras del pensamiento individual respecto a las concepciones de movimiento, a través de la interacción social, que finalmente contribuya a la consecución de una conciencia corporal crítica.

Imaginación. Definimos la imaginación o fantasía, como la actividad creadora del cerebro, basada en la capacidad combinatoria, la cual permite a los seres humanos, no solo reproducir su experiencia y vivencias pasadas, sino que a su vez, transforma esos elementos para crear nuevas imágenes e ideas. A diferencia de la memoria que simplemente repite esas conductas anteriores, nuestra imaginación es esa función que proyecta al futuro posibilitando un ser capaz de crear, transformar otros tipos de movimientos en el mundo desde su ser y su contexto. Por ende, Llamamos “actividad creadora cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúe y esté presente solo en el propio hombre.” (Vigotsky,2022, p.7). Y para que esta situación sea meramente creativa tiene que darse desde el principio de libertad, lo que significa que las actividades y el juego no deben ser obligatorias, sino que surjan de manera espontánea desde los intereses de los estudiantes.

Placer. Por consiguiente, para los 3 ciclos se abordará el placer como contenido transversal desde la lúdica y que se encuentra en la educación corporal, y es fundamental para la formación de un movimiento realmente libre. Esta libertad de acción corporal, de sentimientos creativos y marcada por la polisemia de sensaciones (emoción, plenitud), es donde nace el placer mismo de esa vivencia, ya que el cuerpo en estado lúdico se convierte en un medio para interiorizar y exteriorizar el mundo, de manera espontánea. Por ello el placer es propio a la vivencia lúdica y funciona de manera transversal en este proceso y esto permite que los movimientos no sean percibidos por obligación sino a manera de diálogo y expresión natural. Todo esto nos acerca desde la dimensión lúdica y “nos habla de algo que no se deja conducir por una finalidad ni por una meta; es, más bien, un estar atentos a la vivencia para que acontezca el juego del crear, porque jugar significa también transformar y transformarse, crear y crearse.” (Gallo, 2015, p.622).

Preguntas Problema

Dentro del enfoque sobre el que se basa este PCP, se plantea unas preguntas orientadoras que darán cabida al proceso a desarrollar en cada uno de los ciclos, se asignan en articulación con los sucesos prácticos en el contexto educativo, evitando pensar solamente en los resultados de aprendizaje, lo que quiere decir que las preguntas planteadas por la maestras deben ser socializados con los estudiantes para que comprendan cuál es la finalidad de cada clase, así como también deben saber que estas preguntas están sujetas a adaptaciones según sus intereses, por lo cual debe haber un ejercicio de diálogo y común

acuerdo entre estudiantes y maestras para construir unos objetivos que satisfagan las necesidades e intereses de una manera bidireccional.

De acuerdo a dichas preguntas, se enfatiza en que el fin en sí mismo no es cumplir unos objetivos a cabalidad, no obstante, inicialmente estos se proponen desde la perspectiva del maestro para poder darle una base al proceso educativo y con ello analizar de qué manera fue el proceso de formación, así como reflexionar sobre lo que se logró al final de cada ciclo didáctico como fruto de tal proceso, comparando las intenciones iniciales con la transformación que tuvieron en el proceso de vinculación a la práctica.

De tal forma que, se ha pensado que se destinarán tres ciclos didácticos para desarrollar el propósito formativo, y como se explicaba en el apartado anterior, en el esquema se evidencia que cada ciclo de la espiral corresponde a 3 temáticas disciplinares, y para cada una de ellas se ha pensado una pregunta que orientará el proceso. Por ejemplo, para el primer ciclo, se tiene la intención de construir una relación pedagógica de confianza y afecto con los estudiantes, porque se considera que sin estos dos factores es difícil comprender, dialogar y reflexionar entre estudiantes y maestros sobre la condición emancipadora de la cual es merecedor todo sujeto, y en la cual todos debemos participar activamente. En tal sentido se ha propuesto la siguiente pregunta problema, el cual estará sujeto a transformaciones en el transcurrir de la praxis pedagógica:

- ¿Cómo establecer un vínculo pedagógico y de confianza con los estudiantes para conocer sus intereses respecto a la clase, a través de la construcción de la conciencia de sí y la reflexión sobre su bagaje motriz?

En segunda instancia será de gran relevancia apoyarse en los logros del primer ciclo para que el estudiante pueda complejizar sus dimensiones a partir de la estimulación de su sensibilidad motriz, teniendo en cuenta elementos de la percepción que le ayudarán a reflexionar sobre las posibilidades de adoptar otras formas de movimiento, transformando las formas estereotipadas de movimiento que tiene arraigadas y limitan su Ser. O sea que, la pregunta problema para el segundo ciclo es el siguiente:

- ¿Cómo la estimulación de la sensibilidad motriz permite que el estudiante sienta curiosidad por descubrir otras formas de movimiento, que lo hagan sentir cautivado por su vivencia en la clase?

Por tanto, para el tercer ciclo se tiene proyectado el festival de talentos, en donde se posibilitara un escenario y espacios vibrantes, diseñado para que los estudiantes dejen volar su imaginación y conviertan el movimiento en una herramienta comunicativa, donde se puedan expresar libremente, y junto a esto que la creatividad salga a flote encontrando su propia voz corporal, alejándonos de esa repetición mecánica, y buscando así que el cuerpo sea el lienzo de esa narrativa individual y colectiva, por ello se propone la siguiente pregunta orientadora:

- ¿Cómo transformar las representaciones motrices desde la imaginación para expresar a través del lenguaje motriz, diversas formas del goce y el disfrute por moverse?

Metodología

La metodología que permitirá materializar esta propuesta, está basada en la profundización de problemas, retos o desafíos que los estudiantes y las maestras proponen, así como la apreciación de la riqueza que tienen la divergencia de habilidades, pensamientos y saberes que poseen los diferentes participantes de la clase para la contribución en el aprendizaje colectivo e individual, lo que posibilita la construcción de otros saberes y prácticas que devienen experiencia corporal de los estudiantes.

De tal forma que el constructivismo sociocultural en los momentos de aprendizaje en cada clase, fue el mediador del proceso formativo que se desarrolló siempre teniendo en cuenta la relación coherente entre aprendizajes anteriores con los posteriores, es decir a modo de espiral, en donde lo abordado en cada clase aportó una base diferente que contribuyó a que algunos estudiantes descubrieran sus talentos y otros que los mostraran o potenciaran.

Todo ello a través del aprendizaje basado en juego, (ABJ), aprendizaje por descubrimiento, y el aprendizaje basado en problemas (ABP) los cuales serán el puente para aperturar el pensamiento crítico frente a una motricidad manipulada por las estructuras de poder que controlan el deporte y las prácticas corporales ejercidas en la clase de educación física.

Para explicitar cómo se desarrolla la práctica dentro de esta metodología, se tienen en cuenta algunas estrategias pedagógicas:

Centros De Interés. Allí las maestras propusieron diferentes espacios lúdicos, en los que los estudiantes participan de manera libre y según sus capacidades e intereses. Hay centros de interés con retos motrices de diferentes dificultades.

Match Lúdicos. Son una especie de circuitos en los que hay unas estaciones en donde los estudiantes desarrollan ejercicios de percepción, con materiales adaptados para la estimulación sensorial, también se proponen acertijos, y problemas motrices que los estudiantes deben resolver según sus capacidades creativas.

Talleres. Son sesiones en la que se combina la teoría con la práctica de manera que los estudiantes aprendan a crear maneras de moverse mediante el juego. Es una estrategia que se realiza por pequeños grupos de trabajo en el que cada participante debe aportar su idea para la construcción de reglas y formas de juego.

Juegos Alterativos

Los juegos alterativos funcionan, como un estado de desequilibrio, donde pequeñas variaciones lúdicas, no producen resultados lineales, sino que permiten la emergencia de nuevas formas de organización del movimiento corporal y social. Por ello, al mencionar juegos o prácticas no convencionales, como los mencionados en la (Tabla 1), se posibilita una retroalimentación positiva que amplifica la creatividad individual y en conjunto, permitiendo que ese orden surja después de un caos, y de una exploración libre.

Desde esta perspectiva, lo alterativo no es simplemente una opción diferente, sino una apuesta por la sensibilidad a las condiciones iniciales del ser humano y su entorno. Por ejemplo, desde la teoría del caos, se reconoce que el azar y la incertidumbre son factores intrínsecos de la misma realidad y por tal motivo, de los procesos de aprendizaje, que permite mover las fibras y permite al sujeto darse cuenta de que es lo que está haciendo. Por esta razón, al descentralizar una técnica tradicional, ese juego alterativo, permite que el sistema se desequilibre controladamente desde la autoconciencia de estructuras disipativas, más complejas y eso promueve la libertad de movimiento. “la teoría del caos que, en lo esencial, sostiene que la realidad es una “mezcla” de desorden y orden, y que el universo funciona de tal modo que del caos nacen nuevas estructuras” (Cazau, 2020, p.24)

Por consiguiente, estos son juegos que fueron adaptados con los estudiantes y las maestras en formación y cumplían la condición de otras formas de jugar. Para lo que se debía comprender y resolver retos o acertijos motrices tanto individual como en colectivo y juegos en los que se entendía el movimiento corporal desde la dimensión lúdica del Ser, permitiendo el goce e incitando al estudiante a alterar, modificar las reglas e inventar variantes.

Como ejemplo de estos juegos tenemos los siguientes:

Tabla 1

Programa de Juegos Alterativos

Juegos Alterativos	
Juegos	Descripción
La escalera de motricidad humana 	es un juego que simula el juego de mesa “la escalera” pero en este caso se crea una escalera gigante con unas casillas sobre las cuales deben avanzar las fichas, es decir, cada participante será una ficha que a medida que lance un dado gigante sobre el suelo, debe ir desplazándose y cumpliendo una serie de retos que exige cada casilla de la escalera desde un punto de partida hasta el punto de llegada o culminación de la misma.
Fútbol encostados	En este juego, se fusiona la estructura del fútbol y los encostados, en donde se integra esta incertidumbre que serán los costales, por lo tanto se permite ser conscientes de sus movimientos corporales. La realización tendrá algunas reglas parecidas a la del fútbol tradicional.



Bolos a ciegas



Es una variante adaptativa, y recreativa de los bolos, en donde el jugador debe lanzar la bola sin el sentido de la vista, basándose enteramente en la orientación espacial , mediante la guía táctil y auditiva. Para realizar este juego, el estudiante debe vendarse los ojos en la que su pareja que está viendo, estará orientando para realizar el lanzamiento.

vaquero loco



Es un juego de agilidad y reflejos que suele realizarse en grupos, donde los jugadores se sitúan en un círculo, mientras un jugador en el centro toma el rol de vaquero. Deben tomar los diferentes objetos que están al lado del vaquero, la persona que se deje ponchar va saliendo o dependiendo las reglas que se asignen al juego.

Tarrobol



Es un juego con la variante y equilibrista del fútbol tradicional, donde la mayor dificultad y diversión se da en el desplazamiento de los jugadores, por ende cada jugador debe avanzar y patear el balón sobre los zancos artesanales. Adicional debe coordinar manos que tensan las cuerdas para levantar el zanco con los pies, intentando conducir la pelota sin perder estabilidad.

Mallabol 	Es un juego, dinámico y estratégico, en donde dos equipos se enfrentan, para conseguir un mayor número de puntos. Su esencia radica en la coordinación explosiva de los jugadores, en donde deben equilibrar una defensa sólida, con transiciones ofensivas creativas. el punto se marca golpeando la malla y tomándola de la mano. Las reglas, se modifican con los participantes
Misión a control remoto 	Los jugadores en grupo deben construir una serie de obstáculos que debe atravesar su carro a control remoto. La idea es que el carro atraviere al otro extremo para pinchar un globo con un alfiler que debe tener el carro en su parte delantera. Es decir que el objetivo es que el carro debe pinchar un globo y para ello debe atravesar una serie de obstáculos.
El baile de los colores 	Al ritmo de la música que los estudiantes y las maestras propongan, los jugadores se deben mover al rededor del circulo de colores e ir bailando, cuando uno de los participantes o maestras dé la indicación (que se hace deteniendo la música), cada jugador deberá rápidamente escoger un color, ojala el más cercano y pararse sobre el agujero correspondiente. El jugador que quede sin su color o agujero debe proponer un paso de baile en la siguiente ronda para que sus compañeros se muevan a ese ritmo.

Relación maestro-estudiante. Se fomenta un vínculo horizontal y dialógico reflexivo, en donde no seremos transmisoras de conocimientos, sino que acompañaremos durante este proceso a los estudiantes en el análisis, para que sea capaz de cuestionarse por cada uno de los movimientos corporales, y en donde aprenderemos mutuamente, buscando no solo

comprender el mundo, sino desarrollando una conciencia crítica, buscando siempre el bien común.

Recursos

Materiales. Los materiales se comprenden como esos mediadores pedagógicos, que van más allá de su función solamente física y técnica, se puede decir, que no son simplemente objetos para las actividades, sino que tienen un valor y simbolización en la exploración de esa creatividad y la relación social, que tanto buscamos. Durante este proceso formativo, se relacionaron con balones, lazos, zancos con tarros, cubre ojos, juego escaleras y serpientes, olores, entre otros, posibilitando experienciación sensorial, a partir de los movimientos intencionados y significativos propuestos.

Valores. Los valores como recurso, son una herramienta que posibilita hacer retroalimentaciones constantes antes, durante y después de cada clase, ya que el juego es un fenómeno que permite develar de manera clara y profunda las conducta morales y éticas del sujeto, pues se pone en juego la solidaridad, honestidad, respeto por las reglas, por el compañero y por el espacio que se habita, pues analizando algunas reflexiones de Platón entorno al juego, consideraba que en las acciones jugadas se podía conocer más sobre el carácter de una persona y sus inclinaciones naturales.

Espacio Tiempo (Ambiente de Aprendizaje). Los ambientes de aprendizaje se consideran un recurso de gran importancia, pues el espacio no solo físico sino intangible que se dispone para el estudiante, configura de manera natural su motivación y curiosidad por participar en la clase. El espacio y el tiempo destinados al aprendizaje del estudiante deben ser libres y de compartencia, son espacios de ocio y disfrute de ese tiempo libre. Este recurso se debe utilizar como una excusa para el compartir entre los agentes de la clase, y no entenderlo como espacio que el maestro invade al estudiante.

Evaluación

Es importante llevar un seguimiento y además tener una reflexión en nuestras prácticas, por eso se da valor a aquellos aspectos que nos aportan dentro del proceso tanto de la propuesta como la búsqueda de aportes significativos en la vida de los estudiantes. Por ello la

evaluación nos ayudará a tomar rutas de acción, acerca de lo que se encuentra en nuestro diseño de implementación.

Los procesos de evaluación informados por un interés emancipador no son azarosos. El juicio sobre el significado de un acto de aprendizaje y enseñanza tiene lugar en el marco de organización de la ilustración y la acción dentro de los grupos. Los grupos que participan en la praxis emancipadora dependen del desarrollo de un consenso subyacente sobre el significado como base para la acción cooperativa. A su vez, el consenso depende del desarrollo de relaciones simétricas de poder y conciencia crítica. (Grundy, 1998, p. 175)

Por lo tanto, en nuestro diseño se plantea la evaluación formativa que desde la teoría socio crítica se concibe como un proceso democrático y emancipador, que se centra en la reflexión crítica y participación por parte de los estudiantes. Por ello en este proceso se busca contribuir al desarrollo creativo de la autoconciencia durante su proceso de formación que es necesario evaluar para conocer si esta propuesta aportó o no algo, “La evaluación es la pieza clave para hablar de desarrollo creativo, porque ¿cómo podemos hablar de mejora si no podemos evaluar?” (Torre, 2003, p. 67).

Para ello, se recurrió a técnicas e instrumentos de evaluación cualitativos como lo fue: la cartografía corporal como técnica de autodiagnóstico realizado en el primer encuentro con la población, y por otro lado, la diana de autoevaluación que permitió mapear de forma gráfica y escrita el nivel de satisfacción de sus necesidades axiológicas según la percepción de los estudiantes.

Dicho lo anterior, se concibe como autoevaluación aquello, que implica que los estudiantes, reflexionen sobre su propio proceso formativo desde lo que comprenden y son capaces de decidir de acuerdo a sus necesidades (entendimiento, afecto, ocio, libertad), de hecho, al participar de su misma evaluación, desarrollan habilidades para identificar sus fortalezas y debilidades.

La siguiente tabla muestra las preguntas orientadoras, formuladas específicamente para que las maestras en formación, trasciendan y profundicen desde el sentido pedagógico de su quehacer, es decir, orientarán la toma de decisiones en este proceso formativo.

Tabla 2

Organización didáctica de la propuesta

PREGUNTA ORIENTADORA: ¿De qué manera se puede promover alternativas de movimiento, a través del juego, para potenciar la creatividad motriz y facilitar la liberación corpórea en los estudiantes, considerando la dimensión lúdica como un factor integrador de su ser?			
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	LIBERTAD CORPÓREA	CREATIVIDAD MOTRIZ	LÚDICA Y JUEGO
TEMÁTICAS	Conciencia de sí mismo	Bagaje corporal	Placer
PREGUNTA PROBLEMA	¿Cómo establecer un vínculo pedagógico y de confianza con los estudiantes para conocer sus intereses respecto a la clase, y con ello invitar a la conciencia de sí y la reflexión sobre su bagaje motriz?		
TEMÁTICAS	Sensibilidad motriz.	Apertura mental	Placer
PREGUNTA PROBLEMA	¿Cómo la estimulación de la sensibilidad motriz permite que el estudiante sienta curiosidad por descubrir otras formas de movimiento, que lo hagan sentir cautivado por su vivencia en la clase?		
TEMÁTICAS	Lenguaje motriz	Imaginación	Placer
PREGUNTA PROBLEMA	¿Cómo transformar las representaciones motrices desde la imaginación para expresar a través del lenguaje motriz, diversas formas del goce y el disfrute por moverse?		

Tabla 3

Ciclo 1: Vínculo Pedagógico

PREGUNTA PROBLEMA ¿Cómo establecer un vínculo pedagógico y de confianza con los estudiantes para conocer sus intereses respecto a la clase, a través de la construcción de la conciencia de sí y la reflexión sobre su bagaje motriz?

SESIONES: 3

DURACIÓN: 6h

TEMÁTICAS

Conciencia de sí mismos.

Bagaje corporal

Placer

METODOLOGÍA

1. Taller de Cartografía corporal, en la que se utiliza el cuerpo como un mapa o territorio para reflexionar, y narrar experiencias.

2. Centros de interés, para la resolución de desafíos corporales, permite potenciar las dimensiones del Ser.

3. Juego alterativo, que involucra la percepción motriz.

RECURSOS

- Valores formativos: Cuidado por el otro y respeto
Materiales: Carteleros, marcadores, pinturas, balones, conos, frisby, lazos, pelotas, cubre ojos, bombas de agua.
- Espacio tiempo: zonas verdes, canchas, espacios libres dentro del patio de educación física.

EVALUACIÓN: FORMATIVA (Se usan preguntas y entrevistas semiestructuradas) Realizada durante el desarrollo de cada una de las sesiones. Criterios de evaluación: Al final de este ciclo se utilizará como instrumento evaluativo, La diana, donde cada estudiante tendrá en cuenta una serie de criterios.

CRITERIOS

Entendimiento: Conciencia crítica

Afecto: Reciprocidad

Ocio: Despreocupación

Libertad: Autoestima

Tabla 4

Ciclo 2: Retomanía (Desafíos corporales)

PREGUNTA PROBLEMA: ¿Cómo la estimulación de la sensibilidad motriz permite que el estudiante sienta curiosidad por descubrir otras formas de movimiento, que lo hagan sentir cautivado por su vivencia en la clase?

SESIONES: 3

DURACIÓN: 6h

TEMÁTICAS

Apertura mental

Sensibilidad Motriz

placer

METODOLOGÍA

1. **El Juego Alterativo:** Juego escalera y serpientes.
2. **Macht Lúdico:** Circuitos corporales que abordan la sensibilidad motriz.
3. **Centros de interés:** Se disponen espacios que promuevan el pensamiento y movimiento divergente a través de estaciones de juego libre.

RECURSOS

- Valores formativos: Cuidado por el otro y respeto
- Materiales: juegos de mesa alterados, elementos para estimulación sensorial.
- Espacio tiempo: zonas verdes, canchas, espacios libres dentro del patio de educación física .

EVALUACIÓN: trabajo colaborativo y motivación. A través de guías de observación y diario de campo.

Al final de este ciclo se utilizará como instrumento evaluativo, La diana, donde cada estudiante tendrá en cuenta una serie de criterios.

CRITERIOS

Entendimiento: Conciencia crítica

Afecto: Humor

Ocio:Curiosidad

Libertad: Rebeldía

Tabla 5

Ciclo 3: Festival de talentos

PREGUNTA PROBLEMA: ¿Cómo transformar las representaciones motrices desde la imaginación para expresar a través del lenguaje motriz, diversas formas del goce y el disfrute por moverse?

SESIONES: 4

DURACIÓN: 8h

TEMÁTICAS

Lenguaje Motriz

Imaginación

Placer

METODOLOGÍA

El Juego alterativo: Se organizaron en grupos y cada uno expresara sus talentos de manera creativa a través de ciertos juegos (lazo, fútbol, atletismo, gimnasia, baile). tendrán unos criterios para la elaboración de dichos juegos.

Macht Lúdico: Es un espacio de juegos y desafíos lúdico-motrices en donde el objetivo no es tanto la competencia sino la diversión, el esparcimiento, y el placer por moverse a través Circuitos corporales que abordan la sensibilidad motriz.

Grupos focales: Se establecieron 5 grupos focales y en cada clase discutieron sobre la organización de una puesta en escena a través del juego, el deporte formativo y la expresión corporal, que dará cuenta del proceso formativo en consonancia con sus talentos como grupo.

RECURSOS

- Valores formativos: Cuidado por el otro, trabajo colaborativo, participación, respeto.
- Materiales: juegos alterados, elementos para estimulación sensorial, lazos, música, balones etc.
- Espacio tiempo: zonas verdes, canchas múltiples.

EVALUACIÓN: Al final de este ciclo se utilizará como instrumento evaluativo, La diana, donde cada estudiante tendrá en cuenta una serie de criterios.

CRITERIOS

Entendimiento: Conciencia crítica

Afecto: Pasión

Ocio:Imaginación

Libertad: Autonomía

Microcurrículo (Inmersión en la Práctica Pedagógica)

En primer lugar, contextualizar a profundidad el ambiente que rodea la institución en la que se puso en práctica esta propuesta, también su PEI (Proyecto Educativo Institucional), que junto con principios institucionales, la misión y visión que proyectan, dejan ubicar el enfoque y postura del colegio frente a la educación, más específicamente de la educación física.

Como ya se ha mencionado, es una I.E.D (Institución Educativa Distrital) de la localidad de Tunjuelito al suroriente de Bogotá, siendo una localidad que socioeconómicamente se ubica mayoritariamente en el estrato 2, siendo muy pocos habitantes de estrato 3. Es una zona con un visible desarrollo comercial en el que participan en gran medida los vendedores ambulantes, y el Centro Comercial Ciudad Tunal que está contiguo a este colegio. También hay un gran desarrollo industrial, especialmente en la fabricación y distribución de cuero. Además de ello, esta institución comparte algún terreno con el conocido parque el Tunal, lugar dispuesto para la actividad física, recreación, deporte y demás zonas interesantes para promover la educación física.

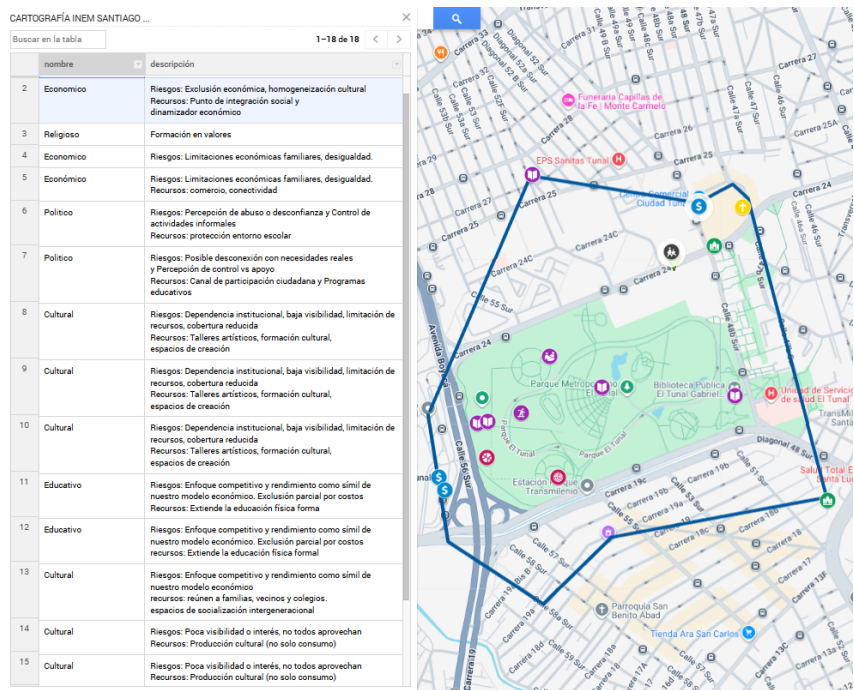
Entre otros aspectos importantes que rodean la institución, está la parroquia San Sebastián Ciudad Tunal y algunas iglesias ministeriales que dejan ver cómo la religión permea esta población. Todos estos sitios aledaños al colegio INEM en últimas determinan el papel que debe cumplir la institución en la comunidad en función de una visión de desarrollo humano, pues cada ente funciona en consonancia con las distintas modalidades educativas para determinar un Plan De Desarrollo para la localidad, lo cual permite identificar factores que inciden en la problemática inicialmente descrita para este proyecto.

Figura 4.

Cartografía Social

Figura 5.

Cartografía Social, factores sociales



Nota. cartografía social, detalla los factores de este contexto social. construida en la plataforma de Google Maps

Además de lo ya planteado, este sector presenta un panorama de violencia intrafamiliar al igual que la mayoría de hogares colombianos y otros delitos graves, pero no en mayor porcentaje al de otras localidades de la zona sur de la capital. Aunado a ello, esta localidad atraviesa por una gran problemática ambiental debido a la mala gestión de residuos que impactan al río Tunjuelito y el humedal tunjo, esto principalmente a causa de la actividad industrial del sector, y la infiltración de lixiviados del relleno sanitario “Doña Juana”, generando olores que en ocasiones son insoportables, lo cual ha reducido la calidad de vida de sus habitantes, y está amenazando la salud pública, siendo estas, problemáticas que al analizarlas se podrían relacionar directamente con la educación física, pero que por ahora no es preciso abordar.

Después de analizar el contexto externo al colegio, se pasa ahora a describir cómo se vivió la práctica al interior del colegio, por lo que empezaremos por hablar de su PEI y caracterizar la población con la que se puso en marcha el proyecto.

Pues bien, se llegó a un acuerdo con el profesor de planta y encargado principal de llevar el proceso formativo con el curso 606, en cuanto al desarrollo de la malla curricular del colegio y el aporte que este proyecto debía brindar para ir de la mano con el cumplimiento de los contenidos y objetivos de la asignatura. Fue interesante revisar su PEI, ya que según lo establecido allí:

El colegio orienta sus actividades de acuerdo con las estrategias y procesos pedagógicos previstos en el modelo constructivista de aprendizaje y las didácticas propuestas por tres enfoques pedagógicos: Aprendizaje significativo y Enseñanza para la comprensión-enfoques que favorecen la construcción y adquisición de instrumentos mentales cognitivos y afectivos-; y Aprendizaje basado en problemas, - enfoque que fortalece la enseñanza de habilidades y operaciones mentales- (Colegio Inem Santiago Pérez, 2020, p. 19)

En ese sentido este PCP, se trató de desarrollar en armonía con lo el horizonte formativo de la institución, sin embargo, para la inmersión de la práctica, se observaron manifestaciones pedagógicas más dispuestas al conductismo que otro enfoque pedagógico que fuese coherente con lo planteado curricularmente por el colegio. Esta desconexión entre lo que se dice y lo que realmente vivencia el estudiante, se entiende como el *currículo oculto* dentro de la teoría curricular, que se evidencia en las acciones del maestro y los estudiantes, la evaluación (que es esencialmente sumativa) y la organización del conocimiento que es lineal (E. Gutiérrez, comunicación personal, 12 de febrero del 2026).

Esta perspicacia en la observación del currículo, conllevó a pensar en que no era buena idea realizar todas las planeaciones de cada sesión de clase como quien pretende seguir un manual según un cronograma de fechas; sino a medida que se desarrollaba una sesión, se reflexionaba sobre aquella vivencia, y sobre esta práctica previa, se construía la siguiente planeación para mantener las características de un currículo abierto y flexible que atendiera las necesidades contextuales, estrategia que fue la fiel representación de la metáfora del yoyo: se desenrollan unos saberes que se aterrizan en el contexto educativo, para luego lograr que la cuerda se recoja o enrolle con nuevos saberes y reflexiones para el currículo.

¿Hacia a Donde nos Llevó la Práctica?

En ese ir y venir del yoyo, la planeación y la práctica se convirtieron en juego en donde se imaginaron y crearon mundos ideales en el plano lúdico, sin embargo esos mundos fueron re-creados en cada práctica por los estudiantes, pues estas distintas subjetividades rompen con el ideal y lo transforman en su propia realidad en la que convergen la opinión, las tensiones, la desidia, el humor, el “profe eso está aburrido mejor lo hago así” o el “profe juguemos otra vez”, que llevan a descifrar ¿cómo construir sobre la realidad a pesar de los ideales curriculares?

El intento de respuesta o de la muestra de reflexión sobre esa pregunta se materializó en un programa de juegos y prácticas corporales alternativas que propusieron una salida a la problemática del movimiento y su técnica que oculta al Ser y su sentir. El juego y la lúdica como categoría de análisis, promovieron una metodología que sin pensarlo curricularmente, contribuyó a que los estudiantes estimularán su curiosidad con el fin de descubrir algún talento o identificarse con alguna práctica corporal, así como a otros se les procuró potenciar sus talentos y destrezas

Algunos ejemplos se muestran en los formatos de planeación de clase, que si bien, no se desarrollaron tal cual, en la práctica, se logró realizar las sesiones de clase tratando de orientarlas siempre según el propósito formativo inicial.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

En este proyecto, y desde el ámbito educativo formal, es importante apuntar a una investigación cualitativa, porque como docentes en formación nos permite actuar como ese investigador reflexivo y dialogante en el patio, evaluando así el trabajo desde el ambiente natural y comprender pensamientos, sentires y valores de estos seres humanos en sus contextos complejos y tan cambiantes. Por lo tanto, desde este marco, optamos por elegir unos métodos de recolección como lo es el diario de campo, la entrevista, la cartografía corporal y la diana de autoevaluación.

El diario de campo es un instrumento para el registro de acontecimientos que se hace a través de la observación participante como técnica para recoger datos. El diario permite anotar ideas y conceptos claves respecto a objetivos o propósitos claves de; por ejemplo, una práctica pedagógica. Además ayuda a recoger aspectos cruciales para el posterior análisis de la

experiencia formativa de los estudiantes a lo largo de un período de tiempo. Incluye la narración de los momentos vividos en relación con el objeto del conocimiento (curso) y las reflexiones que de ella se derivan. Puede incluir notas, dibujos, bocetos o esquemas y avances de trabajos, correcciones, versiones preliminares de proyectos relativos al curso, entre otros. Sirve de base al educador o educadora para probar cosas nuevas.

Adicional tenemos la entrevista como “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra u otras (entrevistados). A través de las preguntas y respuestas, se busca lograr una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema.” (Hernández, D., Fernández, C., Baptista, (2010).

Por ello, para nosotras como docentes en formación la entrevista se posiciona también como una técnica que usa un instrumento como lo es el cuestionario estructurado y nos permite dicha recolección de datos, ya que nos deja ir más allá de la observación superficial y poder acceder a la subjetividad en este caso de los docentes y estudiantes. Por ende, facilita un entendimiento de los aprendizajes profundos, permitiendo esa comunicación directa, y obteniendo además información cualitativa que será clave para el análisis y la sistematización de experiencias al final de este proceso.

Por otro lado, la cartografía corporal es una técnica, que entiende el cuerpo como un territorio vivo donde se inscriben las vivencias, emociones y experiencia que al codificar sus elementos, es decir analizar sus gráficos el lenguaje escrito y la narrativa permite evaluar la experiencia del sujeto a través de la interpretación.

La cartografía es incluso una técnica, que permite al sujeto su autoevaluación, al igual que la diana de autoevaluación, que se adaptó para este proyecto, la cual es una herramienta de evaluación visual, representada gráficamente en círculos y dividida por sectores, que permite a los estudiantes autoevaluarse cualitativa y cuantitativamente, en su proceso formativo. Se utiliza porque transforma la evaluación en un proceso reflexivo y dinámico, alejándose de las calificaciones numéricas tradicionales, ya que no se espera un resultado, sino generar un estado de conciencia en ellos, tanto individual como en colectivo, para ofrecer una mirada holística de progreso. Por tanto, al utilizar este método se facilita la identificación de fortalezas y necesidades a potenciar mediante la cercanía o distancia en los puntos del gráfico,

lo que convierte un análisis difícil en una imagen sencilla de interpretar tanto para las profesoras en formación como para los estudiantes.

A Continuación, se mostrará la manera en cómo se desarrolló cada técnica y su respectivo instrumento de recolección de información.

Cartografía Corporal. La primera clase se centró en realizar un taller para la recolección diagnóstica de información, buscando identificar el bagaje motriz y percepciones de los estudiantes para poder diseñar y entablar un proceso formativo cíclico, ya que se retroalimenta cada una de las sesiones, hasta el punto que nos llevó al festival de talentos. Por ello, para la actividad se entregó un periódico y colores, marcadores, para que dibujaran su silueta y representarían mediante dibujos o palabras, sus respuestas a 4 preguntas orientadoras. ¿Qué actividades realiza por fuera de la escuela?, ¿Qué no le gusta de la clase de educación física ?, ¿Qué emociones siente en la clase? y ¿Qué propondría para la clase? Luego de ello, se realizó la codificación de cada una.

Diario de Campo. Este registro se hizo de manera digital y con algunas anotaciones en una libreta que llevaba cada maestra durante las clases. En un archivo de word, se clasificó la información teniendo en cuenta lo siguiente: ¿qué se hizo? En comparación con la planeación, enseguida se ubicó la descripción de aquello que se hizo para luego realizar una reflexión e interpretación de lo que se hizo en cada clase. Sin embargo, por cuestión en la larga extensión de los diarios, en este apartado se enfatizó en ubicar la descripción resumida de lo acontecido según las convergencias que se hallaron en los diarios de ambas maestras, y el análisis de esta información se presenta en el siguiente capítulo que corresponde a la sistematización de experiencias.

Los testimonios y evidencias de todas las afirmaciones que se han hecho en este documento sobre el proceso y desarrollo de este PCP se condensan en unos instrumentos de recolección de datos que conllevaron a sistematizar estas experiencias.

Entrevista Semiestructurada

Objetivo: Conocer el potencial creativo motriz en los estudiantes

Preguntas para el maestro:

- ¿Se les otorga a los estudiantes la libertad de estructurar sus propias formas de moverse dentro de lo físico, emocional, social y cognitivo? ¿Cómo reaccionan a esa libertad corpórea?
- ¿Cómo observa que un estudiante ha adquirido un nuevo movimiento y cómo los relaciona con sus dimensiones afectiva, emocional y social en clase?

Diana de Autoevaluación. Es un instrumento de evaluación participativa con forma de círculo concéntrico, pero en este proyecto se adaptó la gráfica en forma de una espiral, que permite entender que la autodeterminación del sujeto no se mide en un nivel último o final el cual debe alcanzar, sino que es que es algo inacabable. Esta diana se utilizó para que los estudiantes pudieran autoevaluarse en qué punto de la espiral creían que habían sido satisfechas las necesidades de: entendimiento, afecto, ocio, y libertad según el desarrollo a escala humana.

Además, otra de las adaptaciones que se le hizo a este instrumento dejar un espacio para que el estudiante respondiera abiertamente el por qué decidió colorear la diana en cierto nivel de satisfacción, lo que nos deja analizar más a profundidad la autorreflexión del estudiante

Figura 6

Diana de Autoevaluación

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

AFECTO (respeto)
¿Fui respetuoso con mi expresión verbal y corporal hacia mis compañeros o amigos?
¿Por qué?

ENTENDIMIENTO (conciencia crítica)
Propuse formas de jugar diferentes a las planteadas por las maestras cuando no estuve de acuerdo o no me gustaron.
¿Por qué?

OCIO (despreocupación)
¿cómo harías para no sentirte aburrido o presionado en la clase sin que afectes negativamente a tus compañeros o a las propuestas que traen la maestras?
Escribe aquí

LIBERTAD (Autonomía)
¿Durante el proceso formativo con las maestras, tomé desiones que me dejaron participar y actuar de forma positiva en la clase?
¿Por qué?

POTENCIADA
SATISFECHA
ESCASA
INSATISFECHA

Nota: Descripción del formato de la autoevaluación

Cronograma

Si bien, el cronograma no desarrolló toda la propuesta por cuestiones eventuales por parte de la institución en donde se realizó la práctica, se logró desarrollar 9 sesiones en donde se aplicó la propuesta diseñada, de la cual prácticamente se implementaron 3 sesiones por ciclo, y las sesiones restantes se destinaron a prestar apoyo en el desarrollo de eventos culturales del colegio como lo fueron: La Inauguración De Los Juegos Deportivos que es típico en la mayoría de colegios, y por otro lado, el apoyo a un torneo de intercurso realizado por el área de educación física .

Tabla 6

Formato de sesiones

Sesión	Fecha	Curso	Temáticas disciplinares
Ciclo 1			
1	12-02-2026	606	Entrevista con docente titular y acuerdos de clase. Presentación con estudiantes.
2	19-02-2026	606	Diagnóstico a través de un taller de cartografía corporal
3	26-02-2026	606	Relación de los centros de interés con prácticas corporales y juegos alterados
4	05-03-2026	606	Relación con prácticas corporales y juegos alterados
Ciclo 2			
5	12-03-2026	606	Relación con el contenido curricular, Atletismo, propuesta fue una pista de vayas.
6	19-03-2026	606	Juegos “escalera de motricidad humana” y Acroport en relación la sensibilidad motriz

7	26-03-2026	606	Desarrollo del Juego “tarroball” ¿Cómo modificar las reglas del juego? proceso de creación de puestas en escena
8	27-03-2026	todos los cursos	Inauguración de los juegos deportivos: evento institucional
Ciclo 3			
9	09-03-2026	606	Bases inestables: juego con Triki Planeación de puestas en escena: ¿qué juegos o prácticas corporales?
10	16-03-2026	606	Torneo de juegos intercurso por parte de la institución
11	23-03-2026	606	Match lúdico: talleres de sensibilidad motriz. Estimulando la imaginación con mis sentidos Desarrollo de juegos alternativos: mayabol y el baile de los colores.
12	30-03-2026	606	Inauguración del Festival De Talentos: presentación del Proyecto de clase

Análisis de la Experiencia

Hasta aquí, se podría decir que el proceso de formación como maestras licenciadas, específicamente desde la práctica pedagógica es que el camino tan intrincado que debe recorrer el maestro hacia una educación que posibilite la conciencia crítica, debe ser incansable, porque conseguir ello, en muchos casos es inalcanzable. Por ello, como dice Freire, no se debe perder la esperanza que va siempre acompañada de la acción, porque esa conciencia crítica no se refiere solo a la capacidad para resolver problemas, ser un intelectual o ponerse en los zapatos del otro, porque el sistema educativo muestra una realidad completamente asimétrica con los horizontes formativos en los que un maestro novato o en formación se visualiza. Sin embargo, se lograron cosas importantes según el análisis que se realizó de la experiencia, que seguramente, contribuyen al desarrollo de esa conciencia crítica.

Del desarrollo de este proyecto, emergieron diversos aspectos que debieran ser examinados en profundidad, sin embargo, fue preciso delimitar este espectro al establecer el marco metodológico que permitiera organizar los sucesos trascendentales de la experiencia. En este sentido, los análisis están basados en el modelo evaluativo y los instrumentos que permitieron documentar lo que pasó en la práctica durante este proceso formativo.

El análisis se hizo a partir de la codificación de los datos arrojados en los instrumentos mencionados en el capítulo anterior; por ejemplo, desde la cartografía corporal, se realizó su codificación, la cual es un “proceso analítico por medio del cual se fragmentan, conceptualizan e integran los datos para formar una teoría.” (Strauss y Corbin, 2002, p.11). Todo con base a las respuestas de preguntas que se le hicieron a los estudiantes para hacer un autodiagnóstico sobre la percepción que tienen de la educación física. Los instrumentos se analizaron siguiendo los pasos:

1) segmentación, consiste en la selección de los fragmentos (relatos) relevantes del corpus documental; 2) categorización, corresponde a la agrupación de los segmentos en subcategorías y posibles emergencias; 3) combinación, entendida como la síntesis y creación de información de acuerdo con las categorías de análisis; e 4) interpretación, implica la comprensión de las categorías y los fragmentos organizados con base en tales categorías, así como la elaboración de un nuevo documento que responde al objetivo general de la fase (Pinto, 1993, p.65)

Por consiguiente, la intención fue que con lo descubierto, se de cuenta de la voz de la comunidad académica con lo que posibilitó esta propuesta .

Por otro lado, se analizó el proceso que se desarrolló y tuvo que ver, con mirar el propósito, la metodología, cada una de las cosas que manifestaron los estudiantes, es decir, refiriéndonos a todos los elementos que pasaron por el proyecto. Además, cuáles cosas enriquecieron el propósito planteado, de acuerdo a las categoría emergentes que surgieron de la codificación, y cómo algunas de estas categorías hicieron resistencia a lo propuesto desde el diseño curricular.

Incidencias del Horizonte Formativo en la Problemática

La propuesta estuvo centrada en incidir en el desarrollo humano, del curso 606, con la intención de formar un ser humano creativo-crítico. Por tanto, este proceso se puso en diálogo con los estudiantes a través de unas cartografías corporales, que permitieron en conjunto:

estudiantes y maestras en formación, validar y reconocer la narrativa de sí mismos. De forma que, para buscar la posibilidad de sentar las bases de un cambio frente a esa visión tradicional del movimiento corporal, se necesitó primero saber cómo es que el estudiante se percibe desde la educación física, qué piensa, qué siente acerca de su experiencia. Por eso se escogió la cartografía corporal como esa técnica que permite que el sujeto se exprese de una manera más completa, porque le facilita narrarse así mismo visual y oralmente, estableciéndose también como una técnica autoevaluativa.

Se encontró que este ejercicio permitió en primer lugar, darse cuenta que con este propósito formativo se contribuye de manera positiva a la problemática identificada, pues aquellas prácticas corporales estereotipadas también orientan el movimiento del estudiante desde afuera de la escuela, dando importancia al rendimiento físico de acuerdo a una de las preguntas que se pidió responder en la cartografía: ¿qué prácticas corporales realizadas fuera de la escuela? (como se evidencia en la figura), y se evidenció que emergieron otras problemáticas, como el uso significativo que tiene para los estudiantes el uso de los medios tecnológicos, como es el caso del celular y las consolas de videojuegos.

Figura 7

Análisis cartografía corporal



Nota. Imagen generada con la herramienta chatgpt (OpenAI,2026) usando el prompt: “Gráfica con la información codificada de las cartografías corporales”

En segundo lugar, posibilitó comprender más detalladamente la ruta metodológica que se debía trazar para realizar la práctica pedagógica de los 3 ciclos formativos que se propuso en el diseño curricular.

De otro modo, los diarios de campo y especialmente los audios registrados en dispositivos móviles, permitieron documentar los momentos específicos en que los estudiantes participaron expresando sus propuestas relacionadas con el proyecto final de clase que fue el Festival De Talentos, en el que durante su organización las maestras en formación rotaban por cada uno de los grupos que ellos conformaron. Por lo cual, al transcribir los audios, se asignaron unos códigos tanto para las maestras como para cada grupo que se iba abordando para identificar quién hablaba. La idea era conversar sobre cómo iba el proceso de creación de sus puestas en escena.

Tabla 6

Grupos festival de talento

NOMBRES DEL GRUPO	CÓDIGOS
Paleta-Paleta	PP
Las Chicas Superpoderosas	LCS
Atlebol	ATB
Los Mata Sakuras	LMS
Lazo	LZ
Profesora en formación Danna	PFD
Profesora en formación Sandra	PFS

Por lo cual, se observaba y orientaba a los estudiantes con preguntas relacionadas hacia las reglas del juego que modificaron o las que inventaron en conjunto como se evidencia en la siguiente conversación de la sesión de clase número 6:

PFD

(0:01) -¿Cuáles son las reglas? (0:03) ¿Cuáles son las tres que modificaron?

PP

(0:04) Bueno, la primera. (0:06) ¿Cuál era la primera? (0:06) La de...

(0:10) Ah, que los goles de maroma serán los prestigiosos.

(0:12) No, esa era la segunda. (0:14) Y eso vale por tres, ¿no?

PFD

(0:16) ¿O sea, el gol tiene que ser con una maroma?

PP

(0:18) No, no, puede ser cualquiera, pero con una maroma vale por tres.

PFD

(0:19) O sea, ok.

PP

(0:25) Los saques de banda se tienen que hacer con una persona montada a tuta.

PFD

(0:30) ¿Los saques de banda?

PP

(0:31) Sí.

PFD

(0:33) Está chévere.

PP

(0:35) Y los penaltis a ciegas...

(0:37) Nos falta una.

Este fragmento de uno de los audios rescata lo que surgió del propósito formativo, en donde los estudiantes estimulan su imaginación para crear formas de moverse de acuerdo a su propio criterio.

De la misma manera, se hace evidente que el miedo a expresarse, actúa como un impedimento invisible, especialmente en la niñas por ejemplo del grupo “Las chicas superpoderosas”, quienes a menudo manifiestan una inhibición corporal ligada a juicios externos o estereotipos de rendimiento. Por ello, esto no solo se refleja ese proceso observativo, sino que cobra vida desde los audios recolectados, donde las voces de los estudiantes revelan una tensión constante entre el deseo de moverse y al mismo tiempo el temor a ser juzgadas por sus compañeros, en donde al escuchar estos testimonios, queda claro que la resistencia a participar en las clases no es una falta de interés sino una respuesta al entorno que en ocasiones no garantiza el bienestar emocional.

PFS (15:11) Bueno, explíqueme, ¿cómo lo van a hacer?

LCS(15:12) Bueno. (15:15) Yo... (15:16) Yo me suelto el pelo, ¿sí? (15:19) Y ellas van a cantar la canción de Rapunzel y van a hacer la temática, (15:22) Una niña pasa por debajo. (15:25) Pues, todas ustedes. (15:28) Y pasamos por debajo y me hacen la decoración y me hacen la misma trenza. (15:32) Y me ponen las florecitas así.

PFS(15:59) Pero vayan practicándolo.

8 sesión

LCS: (05:05)Profe y nos vamos a presentar delante del colegio?

PFS: (05:16) No chicas, es solo para el curso.

LCS: (05:17)es que nos dan pena, que se burlen profe.

PFS: (05:20)tranquilas, que todos nos vamos a presentar.

De tal manera, nos obligó a repensarnos como desde la creación de espacios, las chicas pudieran expresarse libremente, y finalmente conseguirlo, forjando su autonomía y decisión a la hora de la preparación y presentación de la misma.

Enriquecimiento del Propósito Formativo: Hallazgos desde la Práctica Pedagógica

En el análisis se encontraron otros factores que podrían comprenderse como fenómenos que podrían ampliar el propósito si se continuará construyendo y profundizando en este proyecto después de su implementación piloto, los cuales podrían verse como otras problemáticas a las cuales la educación física debe hacer su contribución. En ese sentido, en la categorización que se hizo desde los instrumentos de recolección llamó la atención tres aspectos más que problematizan aún más este proyecto y tiene que ver con: el uso de dispositivos electrónicos, la concepción que tienen los estudiantes sobre el tiempo libre y las prácticas corporales no curricularizadas en la malla de educación física.

Así que, el uso del celular y consolas de video juego no solo es una de las prácticas que suelen realizar los jóvenes no solo fuera (como lo plasmaron los estudiantes en la cartografías corporales) sino también dentro de la escuela, y la clase de educación física no es la excepción, pues con el curso 606, este fue un factor que fue desafiante a la hora querer explicar las propuestas que se llevaban para cada sesión, porque en muchas ocasiones la atención era nula por estar atendiendo a sus redes sociales o a sus videojuegos.

La preocupación respecto a ellos es obvia, ya que es uno de los grandes retos de la educación contemporánea, pues cientos de estudios científicos demuestran las consecuencias de la adicción a estos dispositivos y a su contenido, que repercuten en el grado de concentración, sedentarismo, alteraciones emocionales y otros aspectos que frenan el buen desarrollo de los niños y jóvenes. Por ello desde este proyecto lo que se procuró fue utilizar esos dispositivos como fuentes de ayudas didácticas para la clase; por ejemplo, uno de los grupo conformados para el festival tuvo la idea de intentar traspasar el video juego llamado “Free Fire” a la realidad, claramente se intentó hacer un consenso con ellos para que no llevaran las armas de juguete a la clase e imitaran las acciones violentas del juego:

PFD

(12:25) ¿Cuál es el objetivo del juego Free Fire?

LMS

(12:27) Es que nosotros estamos pensando en... (12:30) A lo último, cuando ya... (12:31) Es que hay un tipo de juego que se llama “ver el clasificatorio” y sirve para subir de nivel.

(12:38) Entonces, a nosotros se nos ocurrió la idea de cuando solo queden tres, o sea, la batalla final, que solo queden tres, que somos nosotros tres. (12:46) Y ya ahí empezar a jugar entre nosotros, que solo quede uno, ese es el objetivo, que solo quede uno. (12:53) Y el que quede uno es el que más juegue.

PFS

(12:54) ¿Y cómo hacen para que quede uno solo? (12:58) ¿Cómo hacen? (12:58)

LMS

O sea, matarlo

PFD

(0:25) Pero acuérdense en cómo le modifican eso de que simulan que se matan entre los jugadores

LMS

(0:29) No, profe, pero...

PFS

Que no sea tan violento.

LMS

(0:31) No, pero es que...

PFS

es lo que representa, (0:34) porque ustedes van a traer armas. (0:36) Digamos que cuando disparen se haga un abrazo a la persona.

LMS

(0:40) ¡NOOO!

PFD

(0:41) Es un ejemplo.

LMS

(0:43) Eso le quita la diversión, profe.

PFD

(0:47) No sé, que tengan que recolectar cosas o vainas así, ¿sí?

LMS

(0:51) Pistolas de palo.

PFD

(0:52) No tiene que ser igual, igualito el juego del free fryer, (0:56) sino que le pueden modificar.

LMS

(0:58) Que tengamos que recoger armas...

PFD (1:06) Bueno, en vez de las armas, ¿qué serían? (1:08) Pelotas, monedas...

En esta conversación, se muestra cómo no solo el dispositivo electrónico sino su contenido se convierte en una serie de problemáticas diversas las cuales deben ser el centro de atención de la educación del siglo XXI, además porque los estudiantes casi que se resisten completamente a comprender el impacto negativo que cierto contenido audiovisual tiene en su vida cotidiana, porque existe una afición hacia este tipo de videojuegos.

Así mismo, desde ese análisis de los dispositivos, en la mediación tecnológica y sonora, se evidencia que no es solo un elemento que está y ya, sino que bien utilizado se convierte en un puente fundamental para superar los miedos a la expresión y facilitar la liberación corpórea. Por ejemplo, cómo desde el uso de un recurso, se puede frenar la espontaneidad motriz, pero que desde la respuesta pedagógica por parte de las maestras al facilitar el celular y el parlante, se transforma en un habilitador de posibilidades, en donde este gesto valida los intereses de las estudiantes, por autogestionar su ambiente sonoro. Por ello, desde la perspectiva del uso de los medios tecnológicos, se relaciona con el posibilitar otras formas de moverse y permitiendo en conjunto el tránsito desde la inhibición hasta la exploración corporal auténtica y desinteresada, encontrando ese disfrute y placer por lo que quieren representar y crear. Se toman algunos fragmentos de los audios clase a clase.

LCS (33:01) profe no tenemos la canción

PFS(33:44)si quieren les presto el celular me dicen que tienen, la otra clase pueden traer un bafle

LCS listo profe gracias.

Otro hallazgo, tiene que ver con la importancia que deriva muchas veces en ansiedad del estudiantes por el tiempo libre que acostumbra otorgar el profesor titular a los estudiantes, pues desde este proyecto se procuró articular los saberes y las metodologías del docente Emiliano con el diseño curricular planteado en este PCP, por lo cual siempre se trató de cederles los 20 minutos del tiempo libre antes de finalizar cada sesión. Sin embargo la discusión surgida es que, aun si los juegos y actividades propuestas por las maestras les resultaba divertido e interesante a los estudiantes, apenas se llegaba la hora, ellos querían pronto correr a pedir balones o lazos para hacer sus prácticas preferidas.

Por lo cual, se analizó que por más de que se tratara de promover el juego lúdico que se supone, se ejerce en el tiempo libre, es decir que el sujeto no se siente obligado a hacer lo que está haciendo y eso le genera una sensación de bienestar porque por lo menos en ese momento es libre de decidir y modificar las reglas de su estar en el mundo, y en el juego, no es la excepción. Por ejemplo en la preparación de la puesta en escena, siempre se intentó que los estudiantes lo hicieran de manera libre, pero se analiza que para ellos pierde el sentido lúdico cuando el profesor los orienta, porque por lo general, los jóvenes ven al maestro como una figura de poder que solapadamente se quiere sobreponer a sus ideas y pensamientos.

Entonces la pregunta es ¿cómo hacer que los estudiantes no perciban que detrás del juego en la clase de educación física siempre hay algo que se les quiere enseñar o imponer, de lo cual deben aprender algo porque se les va a evaluar? Y es que precisamente, el estudiante ya tiene implantado el imaginario difícil de deconstruir, de que su aprendizaje será evaluado a través de una calificación que lo aprueba o desaprueba, por ello su sensación de presión y apatía cuando el maestro interviene.

De hecho, una gran problemática del sistema educativo en general, es que la educación escolar es obligatoria, y se enseñan contenidos obligatorios que están en la malla curricular que los estudiantes deben aprender obligatoriamente. En educación física es el deporte tradicional en caso del ciclo al cual pertenece el curso 606.

Así que, viene el otro factor que se debe pensar curricularmente en la Instituciones Educativas Distritales (I.E.D), y tiene que ver con las prácticas corporales no curricularizadas, o lo que se llamaría el *currículo nulo*, entendiéndose como aquel conjunto de contenidos y

experiencias que no se enseñan, ni se valoran en un ámbito educativo. Por eso, la incidencia de la resistencia institucional, frente a esas propuestas nuevas, radica en la rigidez de un sistema educativo que prioriza la estandarización sobre la diversidad de movimiento corporales en el caso de las clases de educación física.

Por ello, todo esto permitió enriquecer nuestra perspectiva educativa, y para lo que tuvimos en cuenta, el diagnóstico de la cartografía corporal, y precisamente desde la pregunta 4, en lo que evidenciamos la presencia de esas prácticas no curricularizadas en la educación física escolar, ya que el 40% de estudiantes proponen realizar prácticas estereotipadas y por otro lado estudiantes que proponen prácticas diferentes, por ejemplo en los resultados se representó un 12, 5% , actividades como el ciclismo, patinaje y tenis. Es allí, en donde esta desconexión genera una tensión crítica, es decir, que mientras los estudiantes escudriñan otros aprendizajes significativos y vinculados a sus intereses contemporáneos, la institución se resiste a esos cambios para perseverar su estructura técnica y administrativa desde el currículo, invisibilizado así esas formas de cultura corporal, que son vitales para un desarrollo holístico de los estudiantes.

Sin embargo, esta barrera se convirtió en una buena oportunidad pedagógica, al reconocer ese modelo estándar que no lograba vincular el sentir de los estudiantes, y se nos posibilitó construir un *currículo* y ampliar nuestra visión desde nuestro propósito, impulsando en crear otras maneras de movernos, integrando así, ese juego alterativo, la reflexión, y el sentido crítico, contribuyendo de cierta manera desde el espacio de la clase de educación física , desde otras formas exploratorias del cuerpo humano.

Figura 8

Análisis cartografía corporal



Nota. Imagen generada con la herramienta chatgpt (OpenAI,2026) usando el prompt: “Gráfica con la información codificada de las cartografías corporales”

Metodología ¿A qué nos Llevó la Práctica Pedagógica?

En este espacio se va a contar cómo se desarrolló cada ciclo de acuerdo a lo previsto inicialmente y a lo que finalmente nos llevó el proceso en la práctica pedagógica, de acuerdo a la relación con la metodología planteada desde el diseño curricular y cuál fue el giro que tuvo gracias a sus características abiertas y flexibles al cambio, pues su metodología en espiral contribuyó para comprender los aprendizajes socioculturales de los estudiantes y de alguna forma ayudó a potenciarlos, lo que conllevó a analizar cómo se desarrolló la pregunta problema del ciclo 1: ¿Cómo establecer un vínculo pedagógico y de confianza con los estudiantes para conocer sus intereses respecto a la clase , a través de la construcción de la conciencia de sí y la reflexión sobre su bagaje motriz?.

De aquella pregunta, se puede decir que la conciencia de sí, fue una temática disciplinar que se abordó durante todo el proceso a pesar de que se propuso esencialmente para este ciclo. La metodología en espiral permitió seguir aproximándose a ella en cada sesión, en relación con la sensibilidad motriz, lo que se logró a través técnicas pedagógicas como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en juego, y el aprendizaje basado en proyectos que surgió a mitad de proceso sin haberlo incluido antes en el diseño. Este último fue crucial porque fue a través del cual se sistematizó la experiencia, ya que a mitad de proceso se propuso a los estudiantes llevar a cabo un proyecto de clase que se materializó en un festival de talentos que culminaría esta implementación piloto.

Por otro lado, se analizó que existió una tensión entre la malla curricular de la institución basada en el deporte tradicional que se enseña en el ciclo educativo 3 (5°, 6° y 7° grado) de básica secundaria según el desarrollo curricular del colegio, y la propuesta de las maestras en formación. De forma que se tuvo que establecer una negociación de ambas partes: el maestro titular y su necesidad de abarcar los temas correspondientes al atletismo y la gimnasia, y las maestras desde sus categorías de análisis, se hizo en algunas sesiones relacionar el propósito formativo con el deporte tradicional en donde se aborda la técnica del movimiento en un sentido lúdico.

Incluso, se trabajó de la mano con la metodología del maestro titular, ya que su fuerte es la estrategia pedagógica en donde los estudiantes obtienen su nota a través de lo que pueden desarrollar en centros de interés, y una gran variedad de pruebas físicas y cognitivas

dispuestas para que el estudiante escoja a través de cuál desempeñarse en la clase, razón por la que se vio la oportunidad de ayudar a fortalecer esos centros de interés a través de esta propuesta, no solo desde el desarrollo de habilidades físicas o practicar el mismo deporte tradicional basado en el que más haga, por eso se promovió que el estudiante formulará otras formas de jugar sus deportes y prácticas corporales ejercidas en esos centro de interés. De ahí, es que surge la idea de proponer el festival de talentos.

De la misma manera, fue el caso de los siguientes ciclos, guiados por la preguntas problemas, que para el ciclo 2 es ¿Cómo la estimulación de la sensibilidad motriz permite que el estudiante sienta curiosidad por descubrir otras formas de movimiento, que lo hagan sentir cautivado por su vivencia en la clase?, y para el ciclo 3 ¿Cómo transformar las representaciones motrices desde la imaginación para expresar a través del lenguaje motriz, diversas formas del goce y el disfrute por moverse?

Por ello, se evidencia que la estimulación de la sensibilidad motriz, se consolidó mediante el uso de detonantes creativos, que rompieron la rutina de lo cotidiano, al incorporar otros tipos de recursos como fue el uso de (vendas, lonas, aros, lazos), y la adecuación misma del espacio, posibilita esas exploraciones de lo no convencional, lo que le permitió a los estudiantes sentirse cautivados, por ejemplo al dejar de usar el aro solo para girarlo, sino para usarlo, habitarlo y relacionarse con el.

Para relacionar lo anterior, se tuvieron en cuenta estos fragmentos de nuestro diario de campo, y aquellos que fueron importantes, dejando huellas en las maestras de formación.

PFD: por fin se logró que el grupo de lazo empezará a planear su práctica en la cual una de las integrantes en vez de saltar con el lazo descubrió que podía saltar con un aro.

PFS: También el cuerpo permite explorar el espacio de forma más auténtica y menos preocupada, el placer de recorrer toda la cancha e ir con los ojos vendados.

Además de ello, se experimentó una transición fundamental desde la ejecución técnica hacia la proyectualidad autogestionada y respondiendo directamente a la necesidad de despertar la curiosidad del estudiante. En esas puestas en escenas basadas en talentos, ya no dábamos instrucciones, si no que ellos tomaron la vocería, por ejemplo grupos como ATB o LCS, se dieron la posibilidad de asignar roles a sus integrantes, alterar y unificar algunos de los juegos conocidos. Considerando nuevamente estos dos fragmentos notables del diario de las maestras.

PFD: Las Chicas Super poderosas, inventarían un baile denominado las trenzas de rapunzel y su baile trenzado mientras realizaban distintos tipos de peinados

PFD: Atlebol fue un grupo que entre ellos no se ponían de acuerdo en sí jugar algo relacionado con el fútbol o el atletismo, y finalmente terminaron uniendo ambos deportes

Por lo tanto, desde la metodología se apostó por posibilitar moverse de otras formas, para que los estudiantes se sintieran atraídos, y fue algo que sí se manifestó en la mayoría de ellos, para lo que se apoyaron en cada una de las clases, encontrando un escenario donde el movimiento motriz fue, ante todo, una experiencia personal y colectiva.

Finalmente, desde cada uno de los ciclos, se muestra en ciertos momentos la reflexión dialógica, que marcó un punto de inflexión en la dinámica que ellos manejaban, porque al abrir un espacio para la palabra no precisamente en un círculo de dialogo, pero si desde la disposición de las maestras para escuchar a cada uno, lo que facilitó que los estudiantes manifestaran sus sentires, como, por ejemplo: la frustración, el aburrimiento, la satisfacción o un punto de vista.

Adicional, este ejercicio buscó desplazar la tradicional motivación “por una nota”, y que pudieran “darse cuenta de”, que también puede existir esa motivación por el disfrute, el goce y el deseo. Dicho esto, el análisis evidenció que este tránsito no estuvo exento de retos, sino, que estuvo inmerso en un sin fin de límites como lo fue el caso de la estrechez en la amplitud para pensar, pues los estudiantes muchas veces al no encontrar rápidamente la manera de resolver un reto motriz volvían a la mismas formas estereotipadas de movimiento y había que ayudarles con algún ejemplo (como se cuenta en el diario de campo 2) o darles la solución para lograr su asombro al evidenciar formas diferentes de hacer las cosas.

Aun así, desde la metodología se logró evolucionar de una clase dirigida o magistral a un laboratorio de creación, en donde el juego, le permitió a algunos estudiantes, pensar para llegar a ser su propio constructor de su propia práctica corporal como se vivió en el festival de talentos.

Por ello, un claro ejemplo surgió en el festival de talentos, en donde el grupo “PP” presentó durante su ensayo el fútbol con algunas variaciones, por eso, este juego alterativo, generó un total caos, al ver que era algo poco común para ellos, ya que en lugar de ser un carrera fluida y el golpe preciso a cómo se está acostumbrado en el fútbol tradicional, los estudiantes se sintieron retados a coordinar saltos de bipedestación y experimentar su restricción visual. Esto nos permite observar que no solo destacó habilidades físicas del estudiantes, sino que convirtió el campo en un espacio de risas, uno que otro golpe, discusiones, pero de cierta manera si se evidencio cada una de las reglas propuestas como lo fueron, “tiros libres, cobrador y arquero con ojos vendados y guiados por sus compañeros”, “gol

cerca al arco”, “el saque lateral se realizaba sobre el compañero en la espalda”, o sea que generaron estrategias colectivas. y es que la prioridad no fue marcar el gol ideal, sino tomar conciencia y darse cuenta de lo que estaban realizando, porque un momento dado pensaban en cómo iban a avanzar, no solo desde lo individual sino como equipo. Al final el marcador fue lo menos importante.

Otro de los grupos “ATB”, íntegro lo que fue el fútbol-mano y el atletismo, organizaron todo el espacio, vayas de diferentes alturas, y los arcos cortos con mallas tejidas a una altura media. Durante su ensayo, se dividieron en dos grupos de 3 estudiantes, primero empezaron con relevos en donde pasaban las vallas una por encima y la otra por debajo, realizaban una carrera corta y retornaban al inicio y entregaban un testimonio a su compañero para darle la salida, cuando todos llegaron, continuaron con el fútbol-mano, entre compañeros pasaban el balón con la mano, y luego anotaban el punto pegando con el pie, cualquier golpe era sancionado, tanto el arquero como el que pateaba tenían vendados los ojos, cuando anotaba el gol, iniciaban con las vallas. Pero, durante el partido se presentó un inconveniente, ya que dos jugadores se golpearon y terminaron discutiendo, al final se arreglaron, pero no quisieron seguir practicando.

El grupo LZ, LCS, y LMS, terminaron compartiendo juntos, el grupo que quería presentar su práctica sobre el video juego “free fire” cambiaron su juego por “captura la bandera”. Aunque no se desarrolló tampoco tal cual el juego, organizaron su material con bombas de agua, harina y una bandera, por lo que terminaron jugando con ellos las estudiantes de salto de lazo. El grupo LCS presentó su coreografía, aunque con pena, lo lograron, ya que, las maestras en vez de pasar por alto las burlas de los otros compañeros por la forma en que bailaban, consiguieron que los estudiantes que hacían críticas poco constructivas a sus compañeras, propusieran pasos de baile para enriquecer la coreografía. En conclusión, gracias a la música se logró convertir un ambiente negativo en un ambiente grupal positivo.

Por lo tanto, pensamos que es importante tener otra visión desde las clases de educación física, la cual sea más inclusiva y lúdica, que lo más valioso no sea la ejecución perfecta sino la capacidad de dialogar y proponer cosas nuevas entre todos los participantes.

Finalmente, es importante mencionar, que la exclusión de la Diana de autoevaluación como instrumento formativo en todas las sesiones de clase, respondió a una incompatibilidad de tiempos pedagógicos y a la necesidad de priorizar el proceso de dialogo con los estudiantes

y en los cuales fueron utilizados los audios y los diarios de campo. Si bien es un recurso visual para la evaluación individual, su implementación requiere un espacio de quietud y diseño que contraste con el dinamismo físico de las clases y los tiempos destinados para eventos de la institución educativa.

Reflexiones Finales

Este último capítulo lo redactamos en primera persona, porque consideramos que este tono narrativo nos permitirá establecer una conexión más profunda con el lector para hacer un poco más genuina y sentida nuestra redacción y en últimas para una mejor comprensión de lo que pudo haber significado esta experiencia para nosotras y la comunidad académica, además por la comodidad que genera para poder expresar por momentos aspectos emocionales y personales.

Aprendizajes y Proyecciones.

La concreción de este proyecto curricular nos dejó una mezcla de sentimientos, convicciones y preguntas más que respuestas, por ejemplo, ¿cómo lograr que los estudiantes sean creativos, si no se les ha enseñado primero a pensar? o ¿cómo utilizar la recursividad en perspectiva de la creatividad para construir el material necesario para la clase que muchas veces el colegio no aporta? También, en cuanto al desarrollo del proyecto, muchas veces encontramos muy complicado el hecho de impulsar la metodología, perspectiva sociocrítica y nuestro propósito formativo de forma interdependiente, ya que el acoger a 35 o 40 estudiantes al tiempo, muchas veces se convirtió en un caos el cual no sabíamos cómo hacer que fluyera, y de ese desorden que surgiera algo positivo relacionado con nuestra intención pedagógica.

Sin embargo en algunos momentos se logró, gracias al apoyo de mi compañera Sandra y el profesor Emiliano, pues el hecho de que hayamos podido describir a lo largo del documento, cosas positivas que le ocurrieron tanto a los estudiantes como a nosotras, deja ver la lucha del maestro, que hace un esfuerzo incansable por resistirse a las presiones de un sistema educativo que lo sofoca, pues al reflexionar sobre cada sesión, pensamos en que algunas de ellas se lograron desarrollar de formas diferentes a lo tradicional y otras no, a pesar de que habíamos 3 profesores al tiempo mediando la clase.

Por ello, comprendo que el enseñar a 3 cursos al día cada uno de casi 40 estudiantes, durante dos horas y un solo profesor orientándolos a todos...en esos términos es muy difícil

transformar una clase en algo significativo para todos. Además, creo que es una crítica que no debe entenderse como un cliché, porque no hay que olvidar que los maestros tenemos la responsabilidad de exigir incansablemente una educación de calidad para nuestros estudiantes y unas condiciones dignas de trabajo para el magisterio.

Por otro lado, descubrimos que efectivamente los diseños de ambientes educativos son fundamentales para promover una *educación hedonista* (Gallo, 2017), pues no es lo mismo que los estudiantes lleguen al patio y todo lo encuentren color gris como lo son las canchas deportivas, a llegar a la clase y encontrar un espacio que le provoca curiosidad y deseo por utilizar el material, sentirse atraídos por los colores, deseo por jugar, por preguntar “para qué es esto profe”. Son aspectos que nos permitió darnos cuenta de que el ambiente de aprendizaje es un elemento clave para transformar las formas estereotipadas de la clase.

Otra reflexión importante de lo emergido en nuestro proyecto, relacionada con el festival de talentos, es que muchas veces los estudiantes no saben identificar para qué son buenos o cuáles son sus talentos, lo que nos lleva afirmar que la tarea del educador físico es ayudar a que los estudiantes descubran sus cualidades no solo físicas, sino artísticas, sociales y cognitivas, y orientar sobre cómo pueden potenciarlas todas a la vez a través del movimiento corporal.

Dicho eso, un talento no se caracteriza por solo dar un espectáculo a un público o por ser el que más destaca en ello, o el que más dinero y prestigio gana a través de su talento, sino que los talentos formados por una educación emancipadora deben basarse en desarrollar o potenciar talentos que nos hagan mejor persona con nuestros vecinos, amigos y familia; con el planeta, los animales, y la vida en general, lo cual muestra una visión del desarrollo que también debe ser ecologista como lo propone el D.E.H.

De otro modo el desarrollo del festival de talentos, nos dejó varios aprendizajes, ya que su culminación fue algo que no esperábamos, pues la euforia y la alegría que mostraron los estudiantes por hacer actividades que rompieron totalmente con el esquema rígido de la escuela, que se expresó en un juego sin medida, en la que se lanzaron entre los grupos bombas de harina y agua, a tal punto de que quedaron sucios, mojados y con la sensación de haber cometido una gran pilatuna. Creo que en ese momento se manifestó de gran manera la liberación corpórea a través del disfrute y el goce que expresaban sus rostros y cuerpos, pues estos estudiantes se entregaron por completo al juego lúdico, que se impuso por sí solo y sin

regla alguna, lo que precisamente dejó ver las consecuencias de experimentar por un efímero momento la libertad de moverse en un contexto en el que el sujeto está acostumbrado a que su movimiento corporal debe ser estandarizado.

Además, es importante como docentes entender y reflexionar en cada una de las situaciones que se presentan en una clase, ya que, por ejemplo, saber mediar momentos de agresiones y disgusto entre los estudiantes se torna un reto para el maestro.

Lo anterior se narra porque las consecuencias de que algunos estudiantes hayan terminado esta última sesión de clase en semejante estado de caos y desorden (el cual, como maestras en formación no lo percibimos como algo negativo, porque no hubo accidente lesionados), fueron llevarnos a reflexionar y conocer aún más el verdadero funcionamiento del sistema educativo escolar en el cual no cabe el concepto de libertad que los estudiantes entienden, y tampoco el de muchos maestros. Por esto creemos que como comunidad educativa debemos profundizar más en ello de la libertad como finalidad del ser humano, y cómo es posible gestar su proceso en perspectiva emancipadora y en un sistema que la limita.

Al comprender, a lo largo de todo lo dicho y reflexionado en este insumo escrito sobre la forma en que la escuela limita la libertad del estudiante para moverse física, social y emocionalmente, llegamos a considerar lógico, que el uso de ciertos materiales como el agua y la harina que propusieron algunos estudiantes usar para el juego, podría incomodar a la institución o a los padres de familia, sin embargo, nos arriesgamos a apoyar la propuesta de los estudiantes, pensando en mediar entre el juego y el uso de estos materiales. Al ver que rompieron totalmente las reglas por la ansiedad de jugar a ensuciarse, observamos una gran sensación de felicidad y adrenalina en sus rostros, por lo cual no pudimos resistirnos a permitirles ese júbilo porque también nos contagiaron de ello. Pero al reaccionar, y presenciar tan considerable desorden intentamos solicitar que se detuvieran y fue imposible hasta que se terminó la harina, las bombas y el agua en sus botellas. La ruptura total de las reglas en este juego para inventarse otras, fue una plena manifestación armónica de la creatividad motriz, la libertad corpórea y la dimensión lúdica.

Proyección Social de la Educación Física

Ahora bien, es preciso que contemos cuáles son nuestras proyecciones como profesionales y futuras docentes a raíz de la experiencia que nos dejó la construcción e

implementación del PCP. En este sentido, nuestras proyecciones se orientaron hacia una práctica pedagógica situada y crítica, en la cual nuestra labor docente no termina en una enseñanza tradicional, sino que se extiende hacia las incidencias en las dinámicas sociales de los estudiantes. Para lo que nuestra propuesta sociocrítica, nos enseña que el juego, la lúdica y la creatividad motriz se convierten en un medio, para abordar varias problemáticas de los contextos sociales, y que permite actuar la educación física como ese puente, entre los intereses y las múltiples relaciones que construye los sujetos, es decir, que no solo nos compete desde el patio en lo formal, sino que adicional presupone otros escenarios o ámbitos de interacción.

Por lo anterior, las convicciones actuales, son poder desarrollar los aprendizajes de lo que fue todo nuestro proceso formativo en un nivel más avanzado, y ello requiere seguir potenciando el diseño curricular para poder presentar este proyecto; por ejemplo, en alcaldías, escuelas de formación deportiva, la misma escuela y todo el campo laboral que pueda venir para nosotras, porque no se trata de “echar en saco roto” el trabajo curricular que se puede decir fue construido a base de toda la experiencia encarnada de 5 años como docentes en formación.

Aporte de la Propuesta a la Educación Física

Es muy importante, entender que las clases de Educación Física, se pueden dar de otras maneras, y a la vez posibilitar otras formas de moverse e interacción entre los sujetos, es decir, como se desarrolló en esta propuesta, y lograr entender que todo es posible. Como disciplina el propósito debe apuntar hacia otra mirada en donde se alumbre el camino oscuro del conocimiento inexplorado de la educación física para seguir configurando como disciplina independiente. Por ejemplo, desde lo que intentamos hacer en este proyecto con una intención pedagógica fue construir algunas afirmaciones que podrían ayudar a construir alguna teoría de la educación física y que osamos mencionarlas aquí porque consideramos que así se logró.

Por esa razón, se considera que nuestro proyecto aportó algunas ideas nuevas o que se han investigado desde otros enfoques diferentes al nuestro según lo explorado desde los antecedentes nombrados en el primer capítulo:

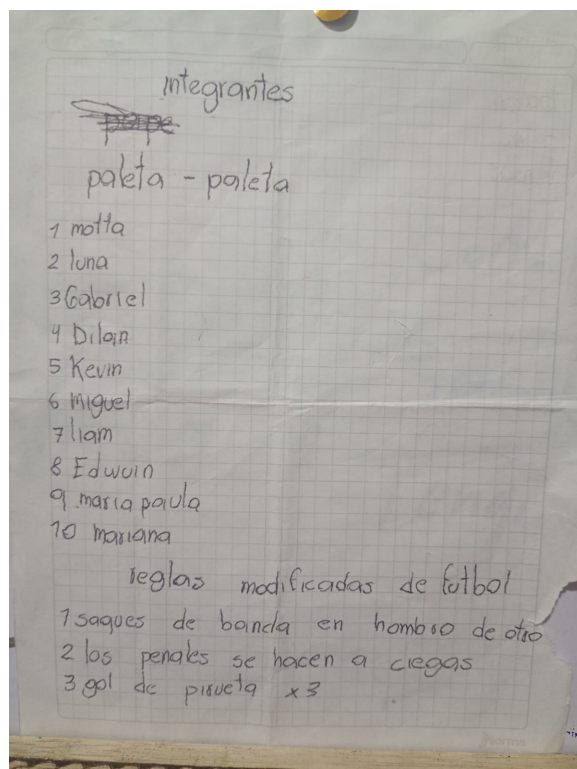
- Este proyectó construyó un puente entre la educación corporal y la motricidad humana por lo menos desde el marco teórico aquí planteado con el fin de continuar una

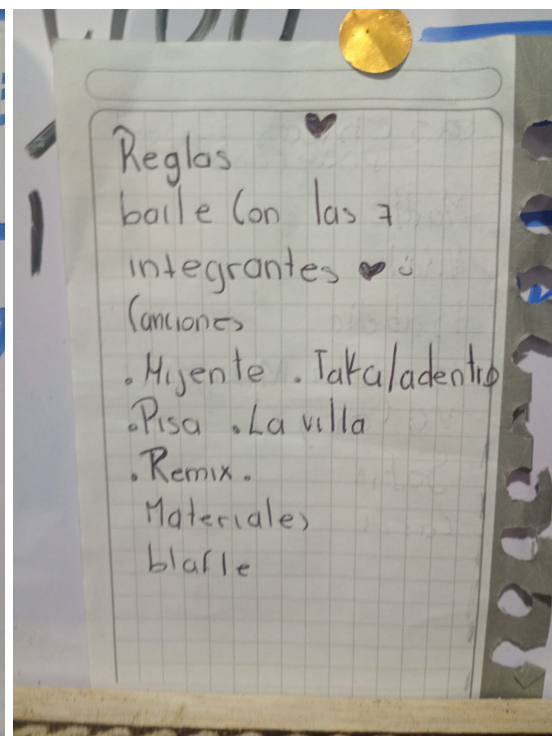
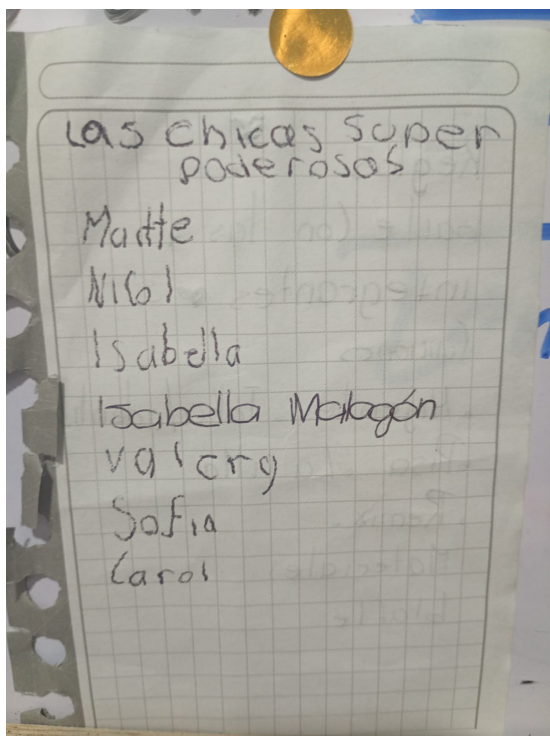
investigación que siga transformando el nombre y la concepción de la disciplina; no hablar de educación física o educación corporal, sino de comprender lo que sería la educación motriz.

- El juego alterativo es el juego que debe promover la educación física, mas no el juego alternativo como muchos lo comprenden a simple vista en nuestro proyecto, pues sugerimos una gran diferencia entre ambos términos.
- La cartilla digital de juegos alterativos, es una herramienta pedagógica fundamental para nuestras clases de educación física, ya que funcionará como ese puente entre la planificación de los docentes y la experiencia significativa que los estudiantes tendrán.

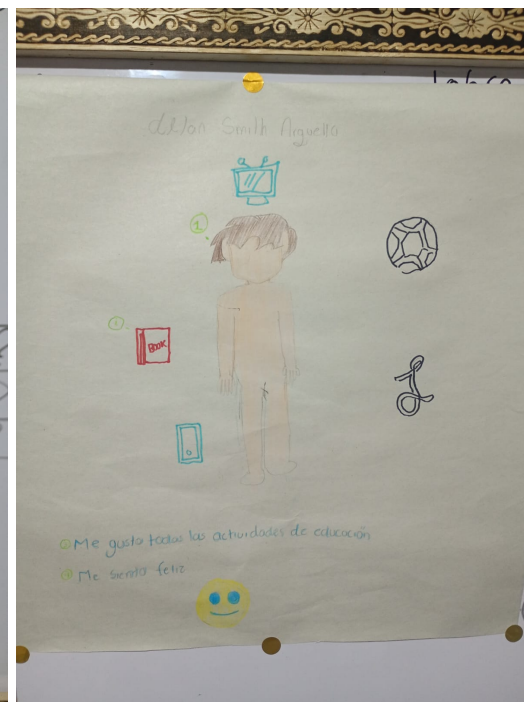
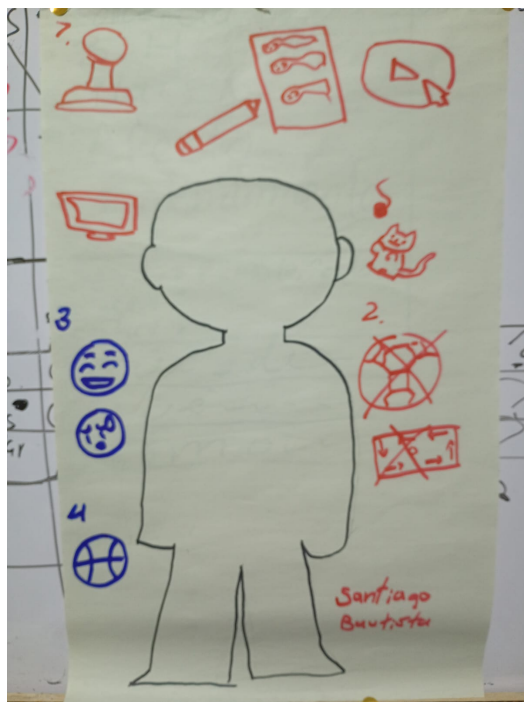
Anexos

Anexo 1. Listados de los integrantes de cada grupo y las respectivas planeaciones de su puesta en escena.





Anexo2. Algunas cartografías realizadas por los estudiantes



Algunos cuestionarios como parte de la reflexión (sesion 2)

Hoy

¿Estas actividades le permitieron moverse de una forma diferente a lo habitual en la clase de educación física? Si o No y por qué

Si, Estubo muy Entretenido y divertido

¿Ya había realizado estas actividades antes de la misma forma como se desarrollaron hoy? ¿En dónde?

En Casa Pero hoy Estubo muy Entretenido Porque Jogo con mis amigos

¿Le gustó realizar estas actividades, cuales y por qué?

Si Participe en todos y me Perekieron muy divertidas, entretenidas y Estubo muy chebre (fue mi mejor clase)

Santiago Pablo Lavado 702

Anexo 3. Figuras hechas con arcilla por los estudiantes.





Anexo 4. Modelo Planificación sesiones de clases

SESIÓN 1

PLAN DE CLASES

Docentes: Danna Jeraldine Díaz Calderon
Sandra Milena Romero Olarte

Materia: Educación Física

Grupo: 606

Fecha: 19-02-2026

**Pregunta
Problema**

¿Cómo establecer un vínculo pedagógico y de confianza con los estudiantes para conocer sus intereses respecto a la clase, a través de la construcción de la conciencia de sí y la reflexión sobre su bagaje motor?

Secuencia Didáctica:

Presentación Maestras: Se explica el objetivo de la práctica pedagógica durante el periodo. Se realiza un juego de presentación con los estudiantes.

Construcción del concepto y explicación de lo que es una cartografía corporal, y su elaboración a partir de la formulación de preguntas a los estudiantes respecto a sus vivencias en relación a las prácticas corporales.

Preguntas Exploratorias: Los estudiantes diseñarán una silueta del cuerpo humano y dentro o fuera de este dibujan o escriben en respuesta a estas preguntas:

- ¿Qué tipo de prácticas corporales realiza por fuera de la escuela?
- ¿Qué juegos o actividades no le gusta realizar en la clase de educación física y fuera de la escuela?
- ¿Qué sientes al realizar movimientos, juegos o actividades que te gustan?
- ¿Qué tipos de Movimientos o Juegos le gustaría realizar en una clase de Educación Física?

Narrativa: Se organizaran en grupos de 5 y 6 personas y se contarán sus experiencias de acuerdo al taller realizado.

Retroalimentación: Las maestras realizarán una reflexión final.

Evaluación Diagnóstica:

Uso de la cartografía corporal, para diagnosticar que tipos de experiencias traen los estudiantes y realizar las demás planeaciones de clase.

Recursos:

Papel periódico, colores, marcadores, pintacaritas.

Adecuaciones:

Esta clase estaba pensada para trabajar en el salón, pero los chicos decidieron realizarla a fuera en el patio.



Referencias

- Aguilera, A. (2017). *El pensamiento divergente: ¿Qué papel juega la creatividad?* Página web.
https://figshare.com/articles/journal_contribution/Pensamiento_divergente_qu_papel_juega_en_la_creatividad_/5212429?file=8901190.
- Alcaldía Local de Tunjuelito. (2020). Propuesta inicial Plan de Desarrollo Local 2021-2024.
<https://www.participacionbogota.gov.co/sites/idpac/files/2024-02/Propuesta%20Inicial%20PDL%20%20Tunjuelito.pdf#:~:text=El%20Plan%20de%20Desarrollo%20Local%20para%20Tunjuelito%2C,nuevo%20contrato%20social%2C%20ambiental%20e%20intergeneracional%20para>.
- Alejos, R. (2022). *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas*.
Página web.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Benjumea, M. (2010). La Motricidad como Dimensión Humana -un abordaje transdisciplinar-.
Colección léeme, Instituto Nacional del Saber.
<https://share.google/u9sN2yVWz027gZOXX>.
- Ciurana, R. (2001). Educación y desarrollo humano. *Revista Pedagógica*, 16, 9-18.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/8837>.
- Contreras, C. y Romo, M. (1989). Creatividad e inteligencia: una revisión de estudios comparativos. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 42, 251-260.
file:///C:/Users/lenovo/Downloads/Dialnet-CreatividadEInteligencia-2359262.pdf
- Cunha, M., Trigo, E., Genú, M., Toro, S., (2014). Motricidad Humana Una Mirada Retrospectiva.
Colección léeme, Instituto Nacional del Saber.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=573012>
- Dewey, J. (1989). *¿Qué es pensar? Cómo pensamos*. Nueva exposición de la relación.
Ediciones Paidós
Ibérica.<https://tavapy.gov.py/biblioteca/wp-content/uploads/2022/04/DeweyJ-Como-pensamos.pdf>
- Gallego, A. y Varilla, M. (2020). La relación entre Educación Física y desarrollo del pensamiento creativo. Página web.
<https://repositorio.uco.edu.co/items/71e0ef31-2b97-4658-a9ca-1df614da02a1>
- Gallo, L. (2012). Las Prácticas Corporales En La Educación Corporal. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34, 825-843.<https://www.redalyc.org/pdf/4013/401338573003.pdf>.

- Gallo, L. (2006). El-Corporal-En-El-Mundo Como Punto De Partida En La Fenomenología De La Existencia Corpórea. *Pensamiento Educativo*, 38, 46-61.
<https://ojs.uc.cl/index.php/pel/article/view/24005>.
- Gallo, L., Uribe, I. y Fernández, A. (2017). Trazos de una Educación Hedonista. *Movimento (Porto Alegre)*, 23, 339-350.<https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608024.pdf>.
- Grundy, S. (1994). Producto o praxis del curriculum. Ediciones Morata.<https://es.scribd.com/document/739705250/Grundy-S-Producto-o-Praxis-Del-Curriculu>.
- Heidegger, M. (1997). La pregunta por la técnica. En Filosofía, ciencia, y técnica. Editorial Universitaria.https://olimpiadadefilosofiaunt.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/02/heidegger-tecnica_ocr.pdf
- Hernández, D., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación 5ta Edición. McGraw-Hil.<https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/sampieri.met.inv.pdf>
- Heinelt, G. (1979). Maestros creativos, alumnos creativos. Editorial Kapelusz.
<https://share.google/FJa67TU76bn88w0jH>.
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. El Libro de Bolsillo Historia Alianza. Editorial/Emecé; Área de conocimiento: Humanidades.<https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Moreno, J., Resett, S., y Schmidt, A. (2015). El Sí Mismo. Una noción clave de la psicología de la persona humana. Editorial EDUCA.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12097/1/si-mismo-nocion-clave.pdf>
- Neef, M, Elizalde, A. y Hopenhayn, M. (1986). De- sarrollo a Escala Humana: Una opción para el futuro. Editorial CEPUR.
https://www.daghammarskjold.se/wp-content/uploads/1986/08/86_especial.pdf.
- Oñate, A. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6, 210-236.
<file:///C:/Users/lenovo/Downloads/Dialnet-LudicaComoFactorPotenciadorDeLaCreatividaEnLosNin-7390783.pdf>.
- Ochoa, M. (2006). Estudio relacional del pensamiento creativo motriz respecto al desempeño académico y desarrollo motor en los estudiantes de ciclo i, ii, y iv del colegio I.E.D. Vista

- Bella. Página web.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8952/PROYECTO%20FINAL.pdf>.
- Ortiz, J. y Peña, E. (2013). Creatividad, un camino para el desarrollo del pensamiento crítico. Página web.
[web.https://repositorio.upn.edu.co/items/ed28378d-deae-4336-9a8e-139e1f6c0353](https://repositorio.upn.edu.co/items/ed28378d-deae-4336-9a8e-139e1f6c0353).
- Otálora, M. (2018). Cualificación de la competencia del pensamiento creativo en los estudiantes de la licenciatura de Educación Física de la Universidad Libre. Página web.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15974>
- Pinto, M. (1993). Análisis Documental: Fundamentos y Procedimientos. Editorial EUDOMA.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=40628>.
- Ponty, M. (1993). Fenomenología de la percepción. Editorial Proyectos Editoriales y Audiovisuales CBS,
S.A.https://monoskop.org/images/9/9b/Merleau-Ponty_Maurice_Fenomenologia_de_la_percepcion_1993.pdf.
- Rueda, A. (2021). La Creatividad y expresión: Educación Física para la autonomía y la emancipación. Página web.
<https://repositorio.upn.edu.co/items/131f51b3-2beb-40c7-8a48-d6b4db3f9468/full>.
- Sacristán, J. (2007). El currículum: una reflexión sobre la práctica. Editorial Morata.
https://profejhonny.weebly.com/uploads/2/2/8/1/22818782/el_curr%C3%ADculum_una_reflexi%C3%B3n_sobre_la_pr%C3%A1ctica_libro.pdf.
- Salinas, J. (2015). Una propuesta en Educación Física para el desarrollo de la creatividad motriz en alumnos de tercero de primaria. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5314863>.
- Vigotsky, L. (1987). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial pueblo y educación.
https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf.
- Yepes, T. (2010). El diario de campo como mediación pedagógica en educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 4-10.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>.