

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
HABILIDAD CREATIVA EN EL ESTUDIANTE DEL NÚCLEO TEMÁTICO
TALLER CREATIVO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE DE LA
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**

Fabio Andrés Ramos González¹
fabio2318@gmail.com
Néstor Julián Torres González²
Juliantorres2528@hotmail.com
Maximiliano Quintero Reina³
maxqre@gmail.com

^{1 y 2} Estudiantes de X Semestre Licenciatura en Básica con énfasis en Educación Física,
Recreación y Deportes
Universidad de Cundinamarca

³ Docente TCO Licenciatura en Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y
Deportes
Miembro del Grupo de Investigación CAFED
Líder del Semillero de Investigación “Laboratorio del Recreo Humano”
Asesor Proyecto de Grado
Universidad de Cundinamarca

RESUMEN:

La habilidad creativa en los estudiantes de la licenciatura de educación física, muestra una gran deficiencia en algunos casos en los que los estudiantes se pueden ver en su deficiencia a la hora de proponer nuevas actividades o de tomar decisiones en el momento de clase según las situaciones que se presenten, por esto se propone diseñar una propuesta pedagógica la cual pueda potenciar esta habilidad de los estudiantes que ven el núcleo temático taller creativo en la universidad de Cundinamarca, siendo este núcleo el espacio más propicio para desarrollar este tipo de habilidad, se busca primero generar ese espacio propicio en clase para este desarrollo y segundo que esto se vea reflejado en la construcción de elementos innovadores con materiales no convencionales y que sean aplicables a ciertas poblaciones con las que ellos intervienen, esto buscando solventar algunas necesidades o problemáticas que se encuentran en esos diferentes contextos, para esto se utilizaran diferentes instrumentos de recolección de información de tipo cualitativos, ya que se mostrara es de que manera esta propuesta pedagógica genera cambios en la forma de pensar de los estudiantes y su trascendencia en las

comunidades y de esta manera mostrar la importancia que tiene la creatividad en los procesos de formación de docentes y de qué manera ellos a su vez pueden incentivar estos procesos en su desempeño profesional, saliendo un poco de los elementos tradicionales de la educación.

PALABRAS CLAVES: Creatividad, Educación, Recreación

ABSTRACT: the creative ability in the students of the physical education degree shows a great deficiency in some cases in which the students can be seen in their deficiency when proposing new activities or making decisions at the moment of class according to the situations that are presented, therefore, it is proposed to design a pedagogical proposal which can enhance this ability of the students who see the thematic core creative workshop in the University of Cundinamarca, this nucleus being the most propitious space to develop this type of skill, it is sought first generate that space in class for this development and secondly that this is reflected in the construction of innovative elements with non-conventional materials and that are applicable to certain populations with which they intervene, this seeking to solve some needs or problems that are found in these different contexts, for this to be used differently is a qualitative collection of information tools, since it will show how this pedagogical proposal generates changes in the students' way of thinking and their importance in the communities and in this way show the importance of creativity in the processes of teacher training and how they in turn can encourage these processes in their professional performance, leaving a little of the traditional elements of education.

KEY WORDS: Creativity, Education, Recreation.

“La imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. En cambio, la imaginación abarca todo”

Albert Einstein

INTRODUCCIÓN

La creatividad tiene diferentes concepciones según el ámbito de estudio en el que lo analicemos, lo que genera una gran cantidad de definiciones en relación a los

fundamentos teóricos e intereses metodológicos de cada uno de ellos (Cuevas Romero, 2013).

La estimulación de esta dimensión humana debe motivarse desde procesos de autodescubrimiento de las habilidades creativas, pues como se identifica en los aportes teóricos sobre el tema, la creatividad es una condición innata que solo necesita de procesos de interacción en ambientes sociales y culturales que la estimule y la potencialice. Es precisamente ahí en donde se articula esta investigación, pues se quiere evidenciar la importancia de la estimulación de los procesos creativos en la formación de formadores en el campo de la Educación Física y como desde un proceso intencionado se promueven actitudes de cambio y transformación de las realidades personales y profesionales. Es por ello que uno de los factores de éxito en este campo es que la creatividad debe ser una exigencia cotidiana (Cenizo Benjumea & Fernández Truan, 2004) que la define como una forma de vida, que motive el progreso, pues ya que no basta con extrapolar las tendencias del presente para crear el futuro, sino que hay que inventarlo para lograrlo.

El hombre se realiza en su creación. Sus facultades creadoras son, al mismo tiempo, las más susceptibles de ser desarrolladas y las más vulnerables al retroceso e involución (Fernández Truan & Cenizo Benjumea, 2004), por lo que esta labor debe ser día a día potenciada y puesta en escena tanto por parte de los docentes como de los estudiantes para que esta habilidad sea realmente desarrollada y potenciada.

La creatividad ofrece posibilidades de establecer ciertas pautas metodológicas y pedagógicas para la educación. En este punto la escuela y la familia tienen un papel importante para lograrlo (Ferreiro, R; Mitjás, A; Motesino, L; Rodríguez, A; Romo, Romo; Waisburd, G, 2008), pues la relación maestro – estudiantes o padre - hijo inmersos en ambientes apropiados dan como resultado el desarrollo de la dimensión social de la creatividad, factor importante para su existencia y permanencia.

En esta línea de ideas para la consolidación de una educación para el nuevo milenio se hace necesario la habilidad creativa del maestro, el diseño y el uso de estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, aliento a una atmósfera creativa y al surgimiento de la creatividad como valor cultural (Kilimenko, 2008) que valla hacia una renovación constante de los hábitos y prácticas sociales (Grupo SI(e)TE, 2012), en donde se evidencien actividades lúdicas que estimulen la imaginación, la fantasía, la

intuición, el humor y la espontaneidad, que despiertan el material que tenemos en el inconsciente y que nos proporcionan una nueva perspectiva y una manera de pensar para liberarnos de las limitaciones del pensamiento racional (Iglesias I., 1999).

Ahora bien, con relación a lo que sucede en la educación universitaria, los estudiantes de este nivel también se encuentran afectados por la falta de estimulación de las habilidades creativas en su formación profesional, situación que adoctrina sus conductas a procesos conformistas de reproducción de conocimiento. Tal parece que los planes de estudio tienen como propósito estandarizar a los alumnos a través de programas cuya principal característica es la rigidez de pensamiento y de actuación (Duarte Briceno, 1998).

En el caso particular de la licenciatura en Educación Física de la Universidad de Cundinamarca, se propone una estrategia pedagógica que nos permitan generar en los estudiantes esos procesos creativos motivados desde algunos o todos de los núcleos temáticos que hacen parte de su propuesta curricular, pues los contenidos de cualquier espacio académico pueden ser susceptibles de planificación creativa. La creatividad está en el modo cómo se aborde el aprendizaje de tales contenidos más que en su naturaleza propia (Galvis, 2007). Pero para generar estos espacios ideales para la creatividad, la tarea es la transformación de los ambientes áulicos, lo cual requiere de un educador con convicción en sus ideales, preparación de estrategias innumerables de enseñanzas acompañadas de una concepción humanista, pero sobre todo de persistencia y una gran paciencia para pasar del conocimiento de los contenidos a la reflexión, luego a la aplicación y por último a la implicación (Betancourt Morejón & Valdez Sierra, 2009). En resumidas cuentas, los docentes deben tener amor y pasión por la profesión y preocuparse por darle lo mejor a sus estudiantes y brindarle todas las herramientas para su desarrollo.

Por lo consiguiente el objetivo principal de esta investigación es proponer diferentes estrategias pedagógicas que conlleven al fortalecimiento de la habilidad creativa de los estudiantes de séptimo semestre del núcleo temático “Taller creativo” de la licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes.

METODOLOGÍA

La población objeto de este estudio fueron los estudiantes del núcleo temático de Taller Creativo de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Cundinamarca con sede en Fusagasugá, la cual tiene como intención pedagógica el desarrollo de las habilidades creativas con la materialización de elementos por medio del método de reciclaje o reutilización de materia prima para la construcción de recursos (estaciones de juegos) que puedan apoyar los procesos metodológicos y didácticos de la Educación Física sobre las diferentes poblaciones en la que tiene su incidencia.

Esta investigación se basa en el paradigma histórico hermenéutico, dado a que posibilita comprender los diferentes fenómenos y situaciones del ser humano, los cuales no pueden ser descritos o descubiertos por una tradición positivista. Por tal motivo, Heidegger tenía como objetivo en sus diferentes escritos, entender la significancia ser una persona y como el mundo es inteligible para los seres humanos lo que generaba una contribución hacia las dimensiones del ser humano (cognitiva, social, emocional, física, creativa, espiritual etc.).

El método que empleó fue la Investigación Acción Participativa (IAP), método que cumple con las características de investigación que planteo el proyecto, buscando fortalecer alguna de los aspectos de las sesiones de trabajo del núcleo temático de Taller Creativo. En este proceso los investigadores participaron de forma directa en el desarrollo de las sesiones de trabajo, con lo que pudieron observar las realidades que se viven ahí, analizarla y reflexionar con la población objeto, el camino a seguir para la consolidación de la importancia de esa dimensión creativa y reconocer que el hombre es un ser más humanizado desde el encuentro con su potencialidad, permitiéndole así el desarrollo de sus atributos superiores (Trilla Eugenia, 1999)

Esta investigación se desarrolló sobre un enfoque cualitativo, lo que permitió el abordar y entender de forma adecuada las dimensiones del ser humano (cognitiva, física, emocional, social, espiritual, creativa etc.) desde un proceso evaluativo constante que arrojó indicadores para el fortalecimiento de la habilidad creativa.

Este enfoque se caracteriza porque no busca la medición ni la cuantificación del fenómeno observado, sino que se involucra y busca observar e interpretar los fenómenos que ocurren en la cotidianidad de los sujetos sin manipularlos, dejando que las acciones sucedan de manera natural sin perder la postura analítica sobre lo que ocurre. Esto permite que el investigador se relacione con las personas implicadas en la

investigación, generando empatía y no viéndolos únicamente como objetos de estudio (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio, 2006)

Con relación a los objetivos de esta investigación, se realizaron las siguientes fases de manera secuencial, con el fin de explicar coherentemente el proceso que se llevó a cabo:

Fase 1: En esta fase se abordó de manera minuciosa diferentes libros, investigaciones, y artículos que tengan relación con el aprendizaje y al enseñanza, los conceptos sobre creatividad y la Educación Física y el estudio del movimiento humano,

Fase 2: Se realizó el análisis con relación a los factores que inciden para el fortalecimiento de la habilidad creativa del ser humano y cómo esto se puede incorporar en el estudiante de educación física. El interés de esta fase encontrar el camino de pasar del manejo de la recursividad a la estimulación de la dimensión creativa para la construcción de recursos didácticos, que puedan contribuir posteriormente en su quehacer docente y comprender a la educación física como un proceso necesario e indispensable para la formación integral del ser humano.

Fase 3: Luego de tener el análisis de la información precisa sobre la importancia de la creatividad en la educación física, se diseñó una Propuesta Pedagógica teniendo en cuenta los contenidos del núcleo temático “Taller Creativo” de séptimo semestre, donde se buscaba aportar a la intención investigativa planteada.

Se realiza una retroalimentación teórica con el fin de contextualizar al docente encargado y los estudiantes del núcleo temático Taller Creativo sobre la intencionalidad de esta investigación. Posterior a esto, se procedió a realizar algunos talleres enfocados a la vivencia y conciencia de la importancia de la habilidad creativa en el proceso de formación docente.

Fase 4: La última fase está compuesta por un proceso evaluativo por medio de una observación permanente el cual incluye a los investigadores de este proyecto que sirvieron como monitores durante el IPA 2018, teniendo en cuenta los contenidos de la clase y los diferentes criterios del docente encargado del núcleo temático, este seguimiento se realizó sobre los aportes de los estudiantes que se registraron, con relación a la vivencia de las nuevas actividades lúdicas que se propusieron (recursividad

en la construcción de material facilitador y diferentes maneras de transmisión de conocimientos) registrando el paso a paso en una matriz de evaluación.

RESULTADOS

Con relación a la construcción de la propuesta pedagógica, se realizó como primer aporte un seguimiento diagnóstico de las poblaciones y los proyectos de práctica pedagógica profesional en donde interactúan los estudiantes que se registraron en el núcleo temático de Taller Creativo, identificando la necesidad de materiales de apoyo para el buen desarrollo de sus sesiones de clase. La información encontrada permitió identificar y definir hacia donde direccionar la investigación:

Proyecto para la estimulación promotora en los Hogares de Bienestar Familiar de Fusagasugá. Están ubicados geográficamente en comunas de estrato socio-económico 0 y 1, en donde su mayoría de pobladores son identificados como grupos sociales vulnerables, con alto nivel de violencia intrafamiliar y de consumo de sustancias psicoactivas, en donde los niños pasan su mayor tiempo del día solos o al cuidado de familiares porque sus padres se encuentran laborando y en donde los niños evidencian problemas de bajos niveles de atención, concentración y altos niveles de agresividad.

Otros de los factores que se suma a esta caracterización, es que las casas en donde se desarrollan las actividades diarias de las Madres Comunitarias, cuentan con grandes limitaciones en materiales y espacios apropiados para el desarrollo de actividades de estimulación motora para los niños de 2 a 5 años que asisten a estos lugares, pues sus actividades se limitan por ser desarrollados en la zona de la sala o comedor del inmueble

Proyecto RecreoTK Itinerante. El proyecto se realiza en algunos barrios de Fusagasugá en donde la situación problemática va direccionada al mal uso del tiempo libre que motiva el sedentarismo y el consumo de sustancias psicoactivas. Otro de las intencionalidades es la reutilización de los espacios públicos (parques, polideportivos, zonas verdes) como zonas de encuentro por medio del juego para niños, jóvenes y adultos.

Proyecto Cátedra de Desparche de la Universidad de Cundinamarca. Este proyecto promueve la interacción de estudiantes de los diferentes programas en donde se ha

identificado que el tiempo libre universitario no se utiliza de forma apropiada porque no hay una oferta significativa de actividades deportivas, recreativas y/o culturales, incidiendo en elevar los niveles de sedentarismo y del consumo de sustancias psicoactivas de los universitarios.

A partir de estas necesidades se diseñó una propuesta pedagógica con la finalidad de potenciar la habilidad creativa de los estudiantes del núcleo temático taller creativo, ampliando el espectro de posibilidades y herramientas con las cuales podrían interactuar en estos diferentes contextos, y así apoyar a la solución de estas problemáticas. Esto se realizó de una forma intencionada en las sesiones de teniendo como resultado la elección y construcción de cada uno de los proyectos, cumpliendo con el principio del manejo de material no convencional (reciclaje y reutilización) y que fueran incorporados en sus prácticas pedagógicas realizando su respectiva retroalimentación, por medio de la realización de videos y/o fotos y de la participación en los grupos de discusión y entrevistas grupales donde se exponía lo vivido en la experiencia.

Toda esta información fue el insumo de análisis y reflexión por parte de los investigadores desde las siguientes categorías:

Categoría	Indicador
La Persona	Qué tipo de persona es el estudiante (genio creador, persona creadores, persona creativa, persona pseudocreativa)
El proceso	Preparación, incubación, iluminación, evaluación y verificación
El producto	Resultado del proceso creativo (aporte tecnológico, a la ciencia, etc)
El medio o El ambiente	Incidente del contexto, ambiente o escenario en donde se manifiesta la creatividad

**El carácter multidimensional de la creatividad.
Dimensiones de la Creatividad. Eugenia Trigo (1999)**

El análisis de las respuestas de los estudiantes del grupo de trabajo, evidenció que todos ellos tenían el mismo pensamiento sobre el proyecto, lo que confirma que lo que se había planteado como hipótesis se cumplió: “Si es importante el desarrollo de habilidades creativas en la formación de los licenciados en Educación Física” pues esta experiencia los cargo de vivencias positivas que les permitirán desenvolverse en cualquiera de los contextos con mayor facilidad, demostrándoles que así no se cuente con los recursos necesarios se puede generar una gran cantidad de recursos innovadores a partir de materiales cotidianos, convencionales y de fácil acceso.

Con relación a las categorías planteadas, una de las conclusiones de la investigación es que los estudiantes están ubicados en la categoría de “**personas creativas**” con la potencialidad de ser creadora y/o creador. De igual forma ninguno es catalogado como una “persona pseudocreativa”, pues se están formando para ser profesionales transformadores de los contextos en donde podrán estar interactuación como licenciados en Educación Física.

Con relación a la categoría “**proceso**” el grupo de estudiantes tiene herramientas para desarrollar la etapa de **preparación**, pues hay reconocimiento del problema a abordar y como plantearlo, por el ejercicio realizado desde los seminarios de las prácticas profesionales que les proporciona esta información.

En la etapa de **Incubación**, existe un nivel alto de motivación que promueve la inspiración de los estudiantes a la construcción del material, pero con algunas limitaciones con el tiempo de toma de decisiones para iniciar el proceso y de la visión de futuro resultado, muchas veces por la inexperiencia en este tipo de actividades

En la **Iluminación**, los estudiantes muestran algo de dificultad en la consolidación de ideas nuevas o inéditas, pues la mayoría de los proyectos realizados fueron elegidos de otras experiencias. El proceso se evidencia en la construcción con otras condiciones pues no se hace una copia exacta de la idea original.

En la **evaluación y verificación** los estudiantes muestran limitación en la novedad, por lo anteriormente expuesto, pero a su vez y hay aporte en la variedad y en la elaboración del material en donde la síntesis y ajustes con evidentes

Frente a la categoría “**producto**” no existe grandes vacíos en la medida que los estudiantes presenta su producto final y su aplicación a un contexto real que demuestra la posibilidad que tiene estos materiales en la transformación de los ambientes donde fueron incorporados.

Por último, lo relacionado “**el medio o ambiente**” se evidencian que el programa no propone en su propuesta de plan de estudio, la estimulación de habilidades creativas en los estudiantes. Para este caso solo el Núcleo Temático Taller Creativo en sus dos niveles son los que promueven acciones para la estimulación de esta dimensión, los otros espacios académicos no la estimulan de forma directa.

A continuación se presenta un colash de imágenes en donde se muestran algunos de los materiales construido durante la investigación:




Otro de los resultados que se dio y que en un primer momento no se contempló en el proyecto fue el aporte sobre las comunidades que hacen parte de los proyectos elegidos para esta investigación, así, se presenta a continuación como esta investigación favoreció a estas comunidades con el apoyo en la alcance de los objetivos propuestos en cada proyecto:



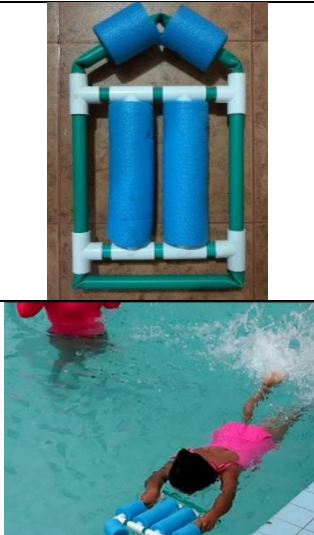
Proyecto	Apoyo a los objetivos del proyecto
Proyecto para la estimulación promotora en los Hogares de Bienestar Familiar de Fusagasugá.	Construcción de materiales (estaciones de juego) direccionados a la generación de ambientes lúdicos en donde los niños interactuaron con diferentes propuestas para la estimulación de su dimensión sicomotora, especialmente dirigidas al desarrollo de las capacidades básicas de movimiento, pues la estimulación del desarrollo motor en las primeras etapas de la vida es fundamental para alcanzar el desarrollo humano. (Wickstrom, R. 1983)

Proyecto RecreoTK Itinerante	Elaboración de estaciones de juego para una interacción desde la recreación guiada (Mesa, G, 2018), como proceso pedagógico que se funda desde una mediación concertada, construida, tolerada, no dirigida, no impuesta, no coartada, que debe permitir que desde el empoderamiento de vivencias y experiencias re-creativas se promueva el apoyo hacia la solución de las necesidades humanas como un factor importante de construcción comunitaria (Max Neef, M, 1993)
Proyecto Cátedra de Desparche de la Universidad de Cundinamarca	Generación de espacios para el desarrollo de actividades recreativas y deportivas que promuevan la integración social y motiven a la buena utilización del tiempo libre universitario, por medio de la interacción con novedosos juegos que estimulen diferentes habilidades motoras, además de fortalecer la dimensión social de los participantes

Por último, otro proceso que se fue dando de forma paralela y que puede mostrarse como otro de los resultados de este proyecto fue el apoyo y asesoramiento para la construcción de materiales, requeridos por algunos espacios académicos de la licenciatura, los cuales normalmente pueden tener unos costos muy elevados para ser adquiridos por algunos estudiantes. Esta dinámica también fue tomada en cuenta para el desarrollo de trabajos de grado desarrollados en el último año en el programa.

Estos materiales se han realizado con la intención de servir como apoyo a los en el desarrollo de las intencionalidades propuestas según el contexto, mostrando así la transversalidad que puede tener la creatividad en el plan de estudio de la licenciatura, con su aplicación en diferentes contextos.

ESPACIO ACADÉMICO	MATERIAL RECREATIVO	EVIDENCIA
Deporte de Raquetas – VI Semestre	Construcción de raquetas y mallas para la práctica del bádminton. Material utilizado: <ul style="list-style-type: none"> - Tubos de PVC - Malla plastica - Tela - Abrazaderas plasticas - Pegamento PVC 	

<p>Deporte sobre Ruedas – VI Semestre</p>	<p>Creación de los sticks para hockey. Material utilizado: Sticks 1 – Proceso pedagógicos los estudiantes de la licenciatura - Tubos de PVC - Listo de Mareta - Pistola de calor - Monde de madera Sticks 2- Proceso de iniciación con niños - Tubos de PVC - Resipientes plastico - Flotones de natación - Pistola de calor</p>	
<p>Deportes Acuáticos – VII Semestre</p>	<p>Construcción de tablas de flotación Material utilizado: - Tubos de PVC - Botellas plásticas - Pegamento PVC</p>	
<p>Trabajo de grado – X Semestre</p> <p>TITULO ACTIVIDADES LÚDICAS Y PRE DEPORTIVAS EN ENTORNOS ACUÁTICOS, COMO MEDIO PARA FORTALECER EL RESPETO Y LA SOLIDARIDAD, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 11 AÑOS DEL MUNICIPIO DE FUSAGASUGÁ.</p>	<p>Construcción de tablas de flotación para niños y adultos Material utilizado: - Tubos de PVC - Flotones de natación - Pegamento PVC</p>	

Fotos e ideas de construcción propias, no usar sin permiso de los creadores

Para Finalizar se presenta la estructura general de la Propuesta Pedagógica para el desarrollo de la dimensión creativa de los estudiantes de la licenciatura, con la cual se pretende complementar el syllabus de núcleo temático para los siguientes semestres:

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer y potenciar la habilidad creativa de los estudiantes de la licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, desde los procesos de reutilización y reciclaje de material en la creación de materiales y/o recursos didácticos para ser implementado en diferentes contextos.

ESPECÍFICOS:

- Investigar sobre las metodologías de construcción de estaciones de juego que sean fácilmente construidas con material no convencional
- Motivar los procesos creativos en el educador físico como una alternativa de trabajo
- Proponer desde una práctica la construcción los conceptos teóricos, metodológicos y didácticas que apoyen el quehacer del educador físico
- Entender la importancia de las habilidades creativas en el educador físico

TEMAS	COMPONENTES
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de creatividad • Cómo es estimula la creatividad • Procesos neuronales para el desarrollo de la creatividad
CONCEPTUALIZACIÓN DE LUDICA Y JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Lúdica • Relación lúdica y creatividad
TRIADA RECREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Recreación • Concepto de Juego • Relación lúdica, juego y creatividad en los ambientes recreativos
CREATIVIDAD EN EL EDUCADOR FISICO	<ul style="list-style-type: none"> • Relación Educación física y creatividad • Desarrollos del procesos creativos en el educador físico
MATERIAL REUTILIZABLE	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de construcción de elementos desde los procesos de reutilización (reciclaje) de materiales • Construcción de juguetes • Construcción de estaciones de juego
APLICACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de los materiales en contextos reales (práctica pedagógica)

EVALUACIÓN DEL PROCESO

- En este proceso la evaluación será a través de la creación de los diferentes materiales el cual será entregado por parejas y una evidencia audiovisual de la implementación de estos en las poblaciones de intervención, se desarrollaran

uno o dos trabajos por corte, según la dificultad de los mismos, donde se debe evidenciar el avance en el proceso de elaboración en cada una de las clases.

- Otro factor a evaluar será un documento escrito que se deberá presentar con cada uno de los elementos construidos, donde los estudiantes deben describir los beneficios que tiene la implementación del mismo en la población en la que le correspondió, teniendo en cuenta el impacto en el componente motriz y axiológico, además de tener en cuenta en que favorece la elaboración de ese elemento en su quehacer docente.
- Otros trabajos a desarrollar son algunos conversatorios o debates acerca de diferentes temas propuestos acerca de la creatividad y la recreación; y de qué manera esto se involucra en los procesos de formación de los estudiantes como futuros docentes.

DISCUSIÓN

Nuestro proyecto plantea que en la actualidad una necesidad innegable de transformación de la acción educativa en donde la educación física como campo de conocimiento debería estar incluida; pero esta premisa se ve desdibujada en la medida que sus prácticas educativas se están enmarcando en la reproducción de aprendizajes motores que solo suman hacia la automatización técnica de movimientos y no hacia la formación integral de los estudiantes. (Torrance, E. 1965). Esta cultura que se está convirtiendo en un discurso hegemónico, perpetuando paradigmas tradicionales que en su tiempo fueron importantes pero que en la actualidad no aplican, no puede seguir siendo el “modus operandi” de nuestra disciplina.

Esta reflexión lleva a identificar la oportunidad de alejar a la Educación Física de las posturas netamente mecánicas para materializarla en una oportunidad de estimular las demás dimensiones humanas. En esta medida es donde aporta el proyecto en de los procesos re-creativos (recreación pedagógica) y el acercamiento a los conceptos de creatividad, lúdica y juego son una muy buena posibilidad para el cambio y la transformación disciplinar. (Quintero, M. 2017)

La construcción teórica que sustenta este trabajo está desarrollada desde dos líneas. Una de ellas se desprende de los aportes de los estudios realizados por Mihaly

Csikszentmihalyi quien en muchos de sus escritos evidencia el interés de entender la complejidad del concepto de la creatividad, en donde se expone que no se debe tratar la creatividad únicamente como un proceso mental, ya que este también involucra un ámbito socio cultural y los procesos psicológicos, porque la creatividad no se da solo en el pensamiento de las personas, sino en su interacción con el medio y con los demás. (Pascale, 2005)

La otra línea es la relacionada con el campo de la recreación, desarrollados por Maximiliano Quintero quien propone un acercamiento a los conceptos la recreación pedagógica o Recreación educativa (Lema R., 2011) En el ámbito comunitario la recreación se entiende como un proceso de intervención recreativa territorializado y enmarcado en políticas sociales municipales, dirigido a un barrio o pueblo, tendiente a fomentar un ocio participativo y de desarrollo común. Estas propuestas buscan potenciar experiencias comunitarias de participación y creación, promover proyectos comunes y promover el desarrollo de una cultura comunitaria.

Esta postura conceptual nos centra en proponer la implementación de la recreación (el acto re-creativo) como un factor que incide positivamente en los procesos formativos de formadores de la Educación Física, pues amplía el espectro del pensamiento existente como una disciplina que solo incide en la formación motriz. (Quintero M, 2014)

Frente a esta postura, la relación Educación Física – Recreación se hace muy interesante. Los procesos de re-creación (transformación y cambio permanente) que posibilitaría la ruptura de todos aquellos paradigmas tradicionalistas que hace que la educación Física se mantenga estancada.

EL dialogo entre estos dos campo está dirigido hacia el reencuentro del hombre con las dimensiones lúdicas y creativas, que en la actualidad se encuentran por fuera del interés de la formación integral. El interés de demostrar que desde la incorporación de ambientes recreativos que estimulen las habilidades creativas y que a su vez permita el encuentro o reencuentro con el juego, la ludia y la creatividad, ponen al descubierto la posibilidad de que la educación física pueda encontrar nuevas y novedosas alternativas que enriquezcan su quehacer disciplinar.

Además se reafirma lo que plantea (Duarte Briceno, 1998) donde ambas investigaciones resaltan la importancia que tiene la creatividad en los procesos de formación,

concordando que estos son fundamentales para un generar una educación que realmente genere un cambio en los estudiantes y en la manera en que ellos afrontan esta formación, ya ambos planteamos que estos procesos creativos en la educación generan una formación holística del ser y más importante aún en el proceso de formación docente ya que como plantea (Galvis, 2007) en donde resalta la importancia que tiene el docente al incentivar la creatividad en sus espacios de clase, por lo que este proyecto resalta lo que plantea la autora al buscar esas estrategias para formar al docente en un proceso creativo, con la capacidad de replicarlo en su desarrollo profesional.

Nuestra investigación genero espacios que propicien la creatividad ya que es la mejor manera de lograr potenciar esta habilidad, siendo un proceso psicológico que se genera a partir del desarrollo en sociedad y estas atmosferas lograron un gran impacto al igual que lo plantea (Betancourt Morejón & Valdez Sierra, 2009).

CONCLUSIONES

Al implementar esta propuesta obtuvimos como resultados la construcción de elementos creados por cada uno de los estudiantes, la implementación en diferentes contextos, la reacción que tenían las personas al participar y la reflexión sobre el impacto que se pretendía desde su intención pedagógica.

Estos resultados demostraron que la habilidad creativa realmente transforma la manera en la que los estudiantes interactúan en sus diferentes contextos (actividades de clases, prácticas pedagógicas y profesionales y proyectos de investigación – trabajos de grado), aportando ambientes más atractivos y llamativos (innovador) que motive una participación desde intereses y expectativas propias y no desde una imposición por parte del docente.

La habilidad creativa, es entonces un factor que se puede potencializar desde ejercicios intencionados influyendo de forma directa en la forma de pensar y de ver la realidad de los estudiantes. En el caso particular, el aporte es el motivar el paso de la perpetuación y reproducción de metodologías tradicionales a encontrar nuevos caminos para desarrollar los procesos de enseñanza, desde una postura más socioconstructivista, quizás, que nutra un nuevo pensamiento de “quehacer” de la Educación Física con un sentido más divergente.

Como elemento final, es necesario dejar claro de que la creatividad es una dimensión innata en los seres humanos, que solo requiere de contextos apropiados para su estimulación y que el “ser creativo” no requiere solo procesos inéditos, únicos e irrepetibles es sus resultados, sino que existe un variedad de posibilidades en los campos de adaptación, transformación y variabilidad de las realidades que también impacta de forma positiva en los contextos en donde se tiene una interacción directa.

Por último, uno de los comentarios que son más reiterativos en el gremio de la educación física, es la limitación que tiene el licenciado al no contar con los recursos necesarios para su labor profesional, lo cual según ellos afecta de forma trascendental su quehacer pedagógico. Con esta investigación se ha demostrado que el desarrollo de la Educación Física no solo depende de contar o no, con recursos didácticos industrializados (materiales comprados), sino de contar con docente creativos con el interés de ver más allá de los problemas cotidianos y aportar soluciones innovadoras para el desarrollo metodológico y didáctico del campo.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos principalmente al docente Maximiliano Quintero quien nos asesoró en todo el desarrollo de nuestro proyecto y lucho junto a nosotros para que este proyecto se desarrollara de la mejor manera, además de permitirnos realizar el proyecto en su espacio académico; a los estudiantes del núcleo temático Taller Creativo, los cuales nos permitieron desarrollar el proyecto con ellos y nos colaboraron en todo el proceso; a los docentes Martha Hernández y Oscar Niño que nos brindaron ayuda y guianza hacia nuestro proyecto y su correcta elaboración.

REFERENTES BIOGRAFICOS

Betancourt Morejón, J., & Valdez Sierra, M. de los D. (2009). ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? *Revista Digital Universitaria*, 10(12), 1–9.

Cenizo Benjumea, J. M., & Fernández Truan, J. C. (2004). El desarrollo de la creatividad motriz como necesidad educativa. *Escuela Abierta*, 7, 97–136.

Cuevas Romero, S. (2013). La Creatividad en Educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*, 5(2), 221–228.

Duarte Briceno, E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo.

Psicol. Esc. Educ, 43–51.

Fernández Truan, J. C., & Cenizo Benjumea, J. M. (2004). EA, Escuela abierta : revista de Investigación Educativa. *EA, Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa*, ISSN 1138-6908, N° 7, 2004

Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82–98.

Grupo SI(e)TE. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de Investigación En Educación*, 10(1), 7–29.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). *Analisis de los datos cuantitativos. Metodología de la investigación*.
<https://doi.org/10.6018/turismo.36.231041>

Iglesias I. (1999). La Creatividad en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje De Ele : Caracterización Y Aplicaciones. *Revista de La Facultad de Filología de La Universidad de Oviedo*, 941–954.

Kilimenko, O. (2008). L a creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI Creativity as a Challenge to Education in the Xxi Century. *Universidad de La Sabana. Facultad de Educación.*, 191–210.

Lema, Ricardo (2011) La recreación educativa: modelos, agentes y Ámbitos, *Revista Latinoamericana de Recreación, RECVIRTUAL*, ISSN: 2027-7385, Funlibre

Max Neef Manfred (1993). Desarrollo a Escala Humana. Barcelona, disponible en https://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef-Desarrollo_a_escala_humana.pdf

Mesa, G (2018) Lenguajes del juego. Procesos sicopedagógicos de la recreación guiada.

Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad?. Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 61–84.

Reina Quintero, M. (2014). APORTES DE LA RECREACIÓN “AMBIENTE RE-CREATIVOS” A LA FORMACIÓN DE FORMADORES EN EDUCACIÓN FÍSICA, 5, 125–143.

Quintero, M (2017) Hacia los Fundamentos Teóricos de la Recreación. Escrito para la materia Aspectos Fundamentales de la Act. Física y Deporte del Doctorado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Documento inédito), Universidad de los Andes, Venezuela

Torrance, E. P. (1965). Seven guides to creativity. *JOHPER*, (abril), 26-27 y 68.

Wickstrom, R. (1983) *Patronas Motores Básicos*. Versión española de Celina Gozález. Alianza Editorial, Consejo Superior de Deportes, Madrid