

EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES EN
PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD

CARLOS ANDRÉS MARTÍNEZ ACOSTA

Código 2015120050

OSCAR JAVIER NIÑO ALARCÓN

Código 2015120057

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
Bogotá, D.C.
Diciembre de 2020

EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES EN
PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD

Proyecto Curricular Particular para optar al título de
Licenciado en Educación Física

Carlos Andrés Martínez Acosta

Oscar Javier Niño Alarcón

Tutor: Mg.Guiomar Alarcón Castro

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
Bogotá, D.C.
Diciembre de 2020

DEDICATORIA

A Dios, pues él me mostró que todo llegará en el tiempo señalado, que, aunque parezca tardar, su promesa no dejará de cumplirse.

A mi padre, a mi madre y a mi hermano muestras inconmensurables del amor y la fé.

Carlos Andrés Martínez Acosta

A mi madre, a mi padre y a mis hermanos quienes me apoyaron desde el primer momento en que decidí comenzar esta bella aventura académica.

A mi hermano mayor quien me enseñó el valor de la palabra y que aún en los momentos más difíciles las promesas se deben cumplir.

A todas aquellas personas que creen en el valor de la educación como un instrumento para la libertad.

Oscar Javier Niño Alarcon

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, quien creyó en mí en cada momento de mi proceso brindándome su apoyo y su amor en cada momento que lo necesité.

A mi tutora, Guiomar Alarcón que me brindó su tiempo, su conocimiento y su compromiso para la consecución del proyecto.

A mi tío y maestro que encendió la llama que perdurará para toda la vida.

A mi compañero, Oscar quien se embarcó junto conmigo para llevar a cabo esta aventura.

Carlos Andrés Martínez Acosta

A todas las personas que de alguna manera me han apoyado y colaborado durante la realización de este proyecto a mi familia, a mis maestros, a mi compañero Carlos Andrés y en especial a mi tutora Guiomar Alarcón.

Oscar Javier Niño Alarcón

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTOS	4
1. CARACTERIZACIÓN CONTEXTUAL	14
1.1 Antecedentes o estado del arte	22
1.2 Análisis Político	35
1.3Intención Formativa	39
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA	41
2.1. Desarrollo Humano, Cultura, Sociedad y Educación	41
2.2. Educación física, posibilitadora del acto creativo	48
2.3. Alternativas pedagógicas para respuestas novedosas.	54
3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN	56
3.1. Justificación	56
3.2. Objetivos	56
3.2.1. General.	56
3.2.2. Específicos.	57
3.3. Contenidos	57
1.4. Metodología	63
1.4.1. Fase de los ALART	64
1.4.2. Estilo De Enseñanza	68
1.5. Modelo De Aprendizaje	70
1.6. Evaluación	75
1.7. Rol del estudiante	77
1.8. Rol del docente	78
4. EJECUCIÓN PILOTO	80
4.1. Microcontexto	80
4.1.1. Población.	80
4.1.2. Aspectos educativos.	81
4.2. Microdiseño.	83
4.2.2. Plan de clase o sesiones.	86
5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	88

5.1. Aprendizajes y experiencias como docentes: Tesoros Encontrados	88
5.4. Conclusiones y recomendaciones	95
5.4.1. Conclusiones	95
5.4.2. Recomendaciones.	97
6.REFERENCIAS	98

ANEXOS

Anexo 1. Universidad pedagógica nacional Consejo académico, COMUNICADO 06
(Actividades académicas de pregrado y posgrado continuarán en el 2020 con mediación de las TIC).

Anexo 2. Planeación de clase sesión número dos.

Anexo 3. Planeación de clase sesión número tres.

Anexo 4. Planeación de clase sesión número cuatro.

Anexo 5. Planeación de clase sesión número cinco.

Anexo 6. Planeación de clase número seis.

Anexo 7. Planeación de clase número siete.

Anexo 8. Planeación de clase número ocho.

Anexo 9. Planeación de clase número nueve.

Anexo 10. Planeación de clase número diez.

Anexo 11. Formato rutina de pensamiento.

Anexo 12. Formato digital rutina de pensamiento.

Anexo 13. Ficha de evaluación diagnóstica.

Anexo 13. Ficha de evaluación final.

LISTA DE TABLAS

	pp.
TABLAS	
Tabla 1. Macrodiseño	67
Tabla 2. Formato de planeación	86
Tabla 3. Cronograma general.	88
Tabla 4. Planeación de clase sesión número uno	91

LISTA DE FIGURAS

	pp.
FIGURA	
Figura 1. Las situaciones motrices Alfredo Larraz 2008. ¹	52

¹ <http://efypaf.unizar.es/rec/PONENCIAALFREDOLARRAZpraxiologia.pdf>

LISTA DE SIGLAS

UPN	Universidad Pedagógica Nacional
LEF	Licenciatura en Educación Física
EF	Educación Física
PCP	Proyecto Curricular Particular
MEN	Ministerio de Educación Nacional
ALART	Ambientes lúdicos de aprendizajes relacionales y tensionales

INTRODUCCIÓN

“absolutamente todo lo que nos rodea ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación” Lev Semyonovich Vygotsky

Este proyecto, se realiza a partir de una revisión teórica sobre la sociedad actual, identificando una característica latente la cual es el individualismo, visto como una problemática que ha traído consigo nuevas formas en la manera como se conciben los procesos relacionales y la construcción del conocimiento. Dicha problemática se ha asociado entre otras cosas al consumo exacerbado o como lo denomina Lipovetsky, (1986) al “hiperconsumo” producto además de la era de la información y la comunicación que, aunque en esta época de pandemia ha sido una solución para la comunicación entre las personas también las ha llevado al ensimismamiento y a la concepción del conocimiento como un proceso aislado e individual. De igual manera se examinan los elementos sustanciales de la imaginación y la creatividad con el fin de proponer una alternativa en la forma como se conciben aquellos procesos, los cuales han sido caracterizados y enmarcados desde una concepción cartesiana de acervo individualista. Dicha concepción ha generado de alguna manera racionalidades de tipo instrumental que reducen el proceso de desarrollo humano y el propósito de la educación a lo que Nusbaum. (2010) cataloga como “simple producción de renta” característico de una sociedad moderna, globalizada y capitalista.

Por tal motivo este proyecto se basa principalmente en la creación de ambientes de aprendizaje relacional los cuales se caracterizarán por ser: relacionales, creativos, lúdicos,

interactivos y colaborativos con un componente tensional lo que se cree ayudara a fortalecer procesos de imaginación y creatividad por medios de la sociomotricidad.

De este modo se tomarán elementos como el juego, el cual una de sus características es la de ser una acción libre y en condiciones de incertidumbre, de tal forma que éste nunca es igual. Esto hace que la imaginación sea la característica que lo enmarca; por tanto, exige a los jugadores proponer acciones novedosas y coherentes para el desarrollo óptimo del mismo. Considerando lo anterior es pertinente mencionar que “Los juegos de carácter motor desarrollan la imaginación de las personas, lo que no es solo útil para la solución de los problemas que se presentan en él, sino que la imaginación desarrollada puede ser proyectada como aprendizaje a otros escenarios de la vida cotidiana” (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. , 2010).

Se puede señalar entonteces la viabilidad del presente proyecto teniendo en cuenta que la incertidumbre característica del juego, combinada con diversos escenarios educativos podrían fomentar de manera activa nuevos aprendizajes no solo de orden motor sino además de orden racional posicionando la educación física como una disciplina donde se fortalece no solo la corporalidad, sino también la corporeidad de las personas.

Así mismo, para este proyecto se asume que los procesos relacionales puestos en escena desde el aprendizaje basado en problemas podrían potenciar la imaginación y llevar al sujeto a otras formas de creación colectiva lo que más adelante se denominara como: co-creatividad. Al mismo tiempo dichos procesos de imaginación y creatividad puestos al servicio de lo colectivo llegaran a ser posibilitadores en la forma como se construye la realidad.

Por tal razón, a la imaginación se le atribuye la creación del mundo en que vivimos, pues por medio de ella es posible visualizar imágenes que, atravesadas por un complejo proceso, se consolidaran en actos creativos transformadores de la realidad, que le dan

sentido y significado al mundo en que vivimos y se manifiesta en diversos aspectos de la vida cultural, haciendo posible la creación artística, científica y técnica. En este sentido:

Absolutamente todo lo que nos rodea ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación.

(Vigotsky, 2009, p.10)

Lo que señala que la imaginación, la creatividad y la cultura no deben ser asumidas de manera individual.

1. CARACTERIZACIÓN CONTEXTUAL

A lo largo de la historia la creatividad se ha comprendido como la capacidad de crear nuevos elementos e ideas. En la antigüedad se trataba de explicar la génesis de este concepto desde la divinidad, donde algunos hombres eran inducidos por los Dioses o por seres supremos que los llenaban de inspiración para crear. En Grecia los poetas y artistas eran considerados seres sagrados, inspirados por las musas², lo que supone que la creatividad era un don dado selectivamente; posteriormente en la edad media este concepto de creatividad no se modifica sustancialmente, pues todos los actos creativos estaban supeditados por aquella ideología Teocentrista³ donde la creación es un acto para rendirle tributo a Dios.

Esta concepción de creatividad se modifica en el renacimiento cuando se le otorga al ser creativo el nombre de genio, un ser dotado con altas capacidades tanto cognitivas como coordinativas, entre los que se destacan: Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel, Rafael De Urbino entre otros, época en que el hombre comienza a tomar un rol más importante en cuanto a la concepción de la genialidad.

En la edad moderna se habla de rasgo hereditario para tratar de comprender la genialidad como un acto que pasa de generación en por medio “genético”; por tanto, el acto creativo se suscita a unos pocos personajes. Aquí el concepto creatividad se comienza a desdibujar un poco de la concepción divina, aunque se le otorga el rasgo hereditario como

² Según la mitología griega, las Musas son las nueve deidades inspiradoras del arte. Hijas de Zeus y de Mnemosine.

³ El teocentrismo nace como una corriente intelectual en donde se coloca a dios como el eje principal de la vida y todo el universo. Se implantó como una filosofía de vida durante las épocas en donde el tema principal era la religiosidad, estos buscaban darle más prioridad a la vida espiritual o a la vida después de la muerte que a las labores terrenales.

elemento fundamental. En esta época crece considerablemente la producción artística, con ella el interés por comprender al individuo creador.

Este creciente interés por explicar la genialidad a partir de estudios científicos buscaba comprender el acto “creativo” por medio de la psicología, para ello el médico español Juan Huarte De San Juan en su obra “*examen de ingenios para las ciencias*” publicada en 1575 busca explicar los rasgos fundamentales “del ingenio, requerido para el trabajo intelectual, es decir, de la inventiva capaz de generar conceptos nuevos, habilidad que en nuestros días designamos con el nombre de creatividad o inteligencia creadora.” (Gondra, 1994).

Dos siglos más adelante en 1767 en su interés por analizar la naturaleza del *genio* como una propiedad de la psicología humana, William Duff citado por (Aguilera, A. 2016.) caracteriza el *genio original* y explica las diferencias con el *talento*, asegurando que este último no se acompaña de innovación. (p. 2).

Con la incipiente independencia que realiza la psicología de la filosofía se posibilita una postura más clara frente al acto creativo, pues se rebate la vieja concepción divina de la “creatividad” para dar paso a explicaciones científicas, estudiadas principalmente por el empirismo y posteriormente desde el positivismo donde confluyen ideas para atribuirle al ser creativo un acervo innato, susceptible que la creatividad puede ser adquirida no solo por medio genético sino también a partir de las experiencias vividas por el sujeto, teniendo en cuenta su personalidad y el contexto.

Gracias a los avances científicos este apelativo de genio fue trascendiendo a individuo creativo, aunque aún predominaba el término de rasgo hereditario; durante el siglo XIX se atribuyó la creatividad a los varones, es decir, se negó la posibilidad que la mujer pudiera concebir un acto de creatividad por medio autónomo o hereditario.

Los debates frente al concepto de la genialidad por medio hereditario permitieron nuevas posturas y acercamientos en la explicación de la creatividad. Así mismo, la sociología, la psicología y la neurología posibilitaron reflexionar frente a las concepciones del acto creativo en el ser humano, teniendo en cuenta las variables socioculturales del contexto en que el sujeto está inmerso.

Gracias a estos avances y a la asimilación del acto creativo producto de procesos cognitivos en 1920 Graham Wallas uno de los pioneros en explicar el pensamiento creativo citado por (Acosta, J. Castañeda, R. y Barco, J. 2005) señala cuatro etapas claves: Preparación: acercamiento al problema desde la comprensión y reunión de información. Incubación: maduración de la idea desde el pensamiento consciente al inconsciente. Iluminación: liberación de la idea como posible y verificación: comprobación de la practicidad de la idea. (p. 12)

Este estudio realizado por Wallas dio paso a numerosas investigaciones y a la expansión del concepto por parte de otros autores, como fue en el caso de Arthur Köstler quien en 1966 aportó tres nuevas fases para explicar el proceso creativo partiendo y complementando el trabajo de Graham así: fase lógica: comprende la definición del problema, la recogida de datos y una primera aproximación a las posibles soluciones. Fase intuitiva: consiste en la redefinición del problema y la maduración mental de las opciones de resolución, en ella se produce la iluminación, es decir la revelación de la solución. Fase crítica: consiste en la redefinición del problema y la maduración mental de las opciones de resolución en ella se produce la iluminación, es decir, la revelación de la solución. Estas tres fases se articulan respectivamente con la preparación, iluminación y verificación planteadas por Wallas. (Durán, T. 2013)

Hacia 1950 el creciente estudio de la creatividad se ve impulsado por el psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford quien da el primer paso para la consideración del pensamiento divergente como entidad propia e independiente, ya que hasta ese momento la inteligencia se había limitado al pensamiento convergente. A partir de esta fecha, numerosos autores como Torrance (1962, 1963), Taylor (1964) y Parnés (1967) empiezan a interesarse por el tema y aparecen numerosas publicaciones al respecto. (González, 2004)

Guilford con el fin de definir el pensamiento creador señala tres rasgos que son: *fluidez*: hace referencia a la aptitud para concebir un gran número de ideas como respuesta a un problema, *flexibilidad* que es la capacidad de pasar de un pensamiento a otro y hacer transferencias y la *originalidad* referida a crear ideas poco usuales tal como lo nombra (Acosta, J. Castañeda, R. y Barco, J. 2005). Guilford también define la creatividad “como conjunto de aptitudes definidas principalmente por dos categorías: la producción divergente y los productos transformacionales” (Guilford, 1950, 1959, 1967). (Citado por González, 2004).

Como se aprecia la creatividad ha sido un elemento fundamental en la historia del ser humano, la cual ha llamado la atención de diferentes campos de las ciencias; se ha convertido en un elemento esencial en la cotidianidad, tanto en el ámbito educativo como a nivel político, económico, empresarial. Incluso en las relaciones sociales hay un preponderante creativo, acto que ha permitido en gran medida la creación del mundo de hoy, donde la educación física no puede ser la excepción al aportar numerosos elementos propios de su disciplina.

Por otra parte, para comprender el acto creativo es importante abordar el concepto de imaginación y comprender su confluencia con la creatividad. La imaginación está presente en el transcurso de la vida y en distintos espacios, incluso en algunos casos puede

surgir de diversos aspectos de la historia. Imaginar viene del latín *imaginatio* y significa imagen y visión. Por esto, etimológicamente existe la idea que imaginar es formar representaciones a partir de lo que es percibido, es decir, se representa a través de imágenes. En relación con la representación se puede decir que la imaginación es el resultado de combinar elementos que en algún momento fueron representaciones sensibles.

Según Suarez (2009): El estudio de la imaginación ha sido un constante proceso de reflexión desde la antigüedad. Desde la época de Platón se propuso la relación entre intelecto, sensibilidad e imaginación en el precepto de tránsito de la sensibilidad al intelecto en el acto de conocer. De acuerdo a esto, en su texto: *“La experiencia de la imaginación creadora como elemento primordial de la creación poética en la infancia”* Se menciona el planteamiento de Ferraris, (1999). Postulado en sus *Diálogos de la vejez*, en los cuales aborda el lenguaje, la retórica y los conocimientos de Platón, Indicando que para Platón se entienden las características de la imaginación:

“como un palomar lleno de pájaros que a veces pueden ser llamados y aparecen solos y otras veces en bandada” se puede decir entonces que este palomar puede ser interpretado como el acto mismo imaginar y da a entender de cómo las imágenes llegan a nuestro pensamiento, a las cuales se acude al percibir los objetos. Ya que la relación entre intelecto, sensibilidad e imaginación se presentaba como tres procesos independientes, la imaginación solo se tomaba como un proceso que no implicaba entendimiento o razón. (p, 30)

La posición inicial en el proceso de *imaginar* o *la razón de ser* de la imaginación, es la composición de la idea como sujeto que desarrolla una constante reflexión de la realidad. La idea como unidad del pensamiento es el punto de partida del intelecto humano. Según Aristóteles, la imaginación se ve como el producto de la interacción de las capacidades internas del hombre, las cuales formaban la *phantasia* (fantasía), en donde los objetos se

representaban en forma de imagen, denotando la diferencia entre intelecto, sentidos e imaginación.

La intención de los humanos por descubrir el mundo se da a partir del intelecto (en donde se forman las ideas) de la cual hacen sus abstracciones por medio de los sentidos, los cuales tienen como función interna la formación de la imaginación, en donde se demuestra claramente la intención de Aristóteles de concebirla como proceso para comprender el universo.

Por otra parte, Santo Tomás citado por (Manzanedo, 1979) realiza una relación entre imaginación y fantasía, sin embargo, supedita el conocimiento de las cosas a la imaginación, lo que denota una mayor importancia hacia el potencial humano.

Para Vygotsky (2003) la imaginación es tomada como como una acción creadora del cerebro humano (p.) siendo esto algo que no se ajusta a la realidad y por ende carece de valor práctico y la forma de adaptarlo a la realidad es la plasticidad⁴. Así mismo, en el origen de la imaginación existen factores psicológicos que toman elementos de la realidad que se someten a modificaciones del pensamiento los cuales se convierten en productos de la imaginación.

Vygotsky refiere cuatro fenómenos para relacionar la imaginación con la realidad.

1. Vincular la fantasía con la realidad por medio de la realidad y son extraídos los elementos de la experiencia.
2. Vincula la fantasía y la realidad, la cual no se realiza construyendo fantasía sino con productos preparados de dicha fantasía.

⁴ La plasticidad es considerada como la capacidad inherente del cerebro para adaptarse a un entorno cambiante está en la "base del desarrollo del cerebro y la maduración, y por lo tanto proporciona los mecanismos que subyacen en la adaptación y el aprendizaje" (De Jong, 2008, p. 51).

3. Relaciona la función imaginativa con la realidad por medio de las emociones expresados en imágenes
4. Conecta estas tres formas a fin de representar algo nuevo y diferente.

Cuando se habla de imaginación se debe acudir a ciertos factores que influyen en su proceso y transición tales como los que se nombran a continuación.

Factor de tipo interno: hace referencia a los estados de ánimo y experiencias vividas con anterioridad, lo cual refiere directamente al tipo de fantasía (visuales auditivas, entre otras) estas son tendencias y sensaciones individuales.

Factor de tipo externo: hace referencia a todos esos estímulos exteriores, situaciones, momentos y elementos que hacen potenciar, provocar o afectar a la fantasía.

Imaginación subjetiva y objetiva: son las formas de la actividad imaginativa en las que predomina lo subjetivo o lo objetivo.

Los tipos de fantasía se encuentran dentro de las modalidades de la actividad imaginativa que se caracterizan por la creación de mundos fantásticos íntimos dentro de estos se pueden distinguir:

Fantasía diurna: se crea un mundo propio diferente al de los demás para tratar de refugiarse para aislarse de la objetividad y la realidad del mundo, esto es conocido como “soñar despierto” y por lo general el sujeto es el protagonista

Fantasía desiderativa: En este tipo de fantasía se satisfacen y se recompensan los propios deseos, lo que se desea es diferenciado de lo que ofrece el mundo exterior, se puede decir que es un refugio de la realidad.

Fantasía Lúdica: Está relacionada directamente con el juego, en donde este se manifiesta de manera activa y exteriorizando los impulsos de las fantasías. Los niños se identifican de manera particular con sus propios juegos creando artefactos, mundos y personajes mientras que en los adultos es más competitivo.

Fantasía creadora: Es la capacidad de crear para representar una realidad que no ha sido percibida sensorialmente con anterioridad, se puede decir que es una forma de transformar la realidad.

Fantasía del temor: se manifiesta cuando se tiene miedo de enfrentar la realidad.

(Rodríguez, 1997) en su texto “la imaginación” nombra 5 leyes referentes a ella.

1. Ley de la acumulación de la experiencia: la imaginación se encuentra relacionada con las diversas experiencias vividas, la experiencia acumulada se convierte en la materia prima de la imaginación existe una acción que se llama la actividad combinatoria y está trabaja con elementos ya existentes o que han sido almacenados, de lo contrario no sería posible realizar la combinación de lo existente y lo real podría decirse que también hace uso de lo que se llama recuerdos la memoria es la base para la imaginación sin ella no existiría la creación.
2. Ley del apoyo imaginario: esta ley se ve como la información y los datos de la imaginación son la base de nuevos estados para la imaginación y la experiencia, esto hace referencia a todas aquellas realidades donde el hombre no ha estado presente, pero tiene la capacidad de abstraer y reproducir los sucesos acordes a cómo los imagina.
3. Ley de la doble expresión de las emociones: todas las emociones poseen manifestaciones externas corpóreas y una expresión interna que manifiesta en

imágenes pensamientos e impresiones cada emoción elige ideas o imágenes propias con el estado de ánimo dicha selección ocasionada por las emociones o por los estados anímicos genera una combinación de elementos que hace florecer la imaginación.

4. Ley del signo emocional común: es el complemento de la ley anterior explica el carácter de la combinación de los elementos que sustentan la imaginación, todo aquello que causa un efecto emocional tiene un enlace con otros sucesos emocionales del mismo carácter, es decir, nuevos eventos que suceden en diferentes contextos y de diferentes maneras donde esté presente la tristeza se relacionan intrínsecamente estas imágenes se combinan porque poseen un tono afectivo común sin importar la relación que se genera estrechamente entre ellas.
5. Ley de la representación emocional de la realidad: si bien en la ley anterior la emoción afecta a la imaginación aquí la imaginación es la que influye sobre la emoción es decir todo lo que construye la imaginación influye sobre la emoción todas las emociones que provoca esta son reales ya que el sujeto es quien siente y vivencia sus sentimientos y aunque las fuentes que los provocan no sean reales causan impresiones reales en los sujetos.

1.1 Antecedentes o estado del arte

A lo largo del análisis documental realizado, es posible identificar una tendencia individualista acerca de los procesos creativos e imaginativos, negando en cierta forma la importancia del componente relacional para su desarrollo. De esta forma, se asume que la creatividad y la imaginación deben estar acompañados de metodologías que sugieran la importancia de las relaciones sociales y los vínculos humanos como una estrategia para el fortalecimiento de dichos procesos tanto de creación como de imaginación lo que llevaría a

darle sentido y significado al mundo además de posibilitar la construcción de la realidad. De esta forma se le atribuye a la imaginación la creación del mundo en que vivimos ya que gracias a esta visualizamos imágenes que posteriormente se consolidaran en un acto creativo transformador de la realidad, la cual le damos sentido, entonces, la imaginación como base de toda actividad creadora se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. “En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación”. (Vygotsky, 2003) lo que señala que la cultura no puede ser asumida individualmente.

Llegando a este punto surge el siguiente interrogante: ¿si la imaginación y la creatividad son tan importantes para el ser humano al igual que los procesos relacionales, porque el sistema educativo no propende por desarrollar estos elementos en su máxima expresión? Esta pregunta da paso al cuestionamiento acerca del objetivo de la educación, principalmente en Colombia. Aun cuando el Ministerio De Educación Nacional genera políticas acertadas para trabajar estas herramientas, principalmente en las primeras etapas de formación académica. Esto no se evidencia posteriormente en los siguientes niveles de formación ni en el diario vivir de la sociedad, lo que permite pensar que el sistema educativo apunta a generar personas aisladas, útiles para el trabajo técnico, una educación centrada en el desarrollo de habilidades laborales y el pensamiento racional, dejando de lado las competencias blandas⁵; la imaginación, la creatividad, y principalmente el fortalecimiento de las relaciones sociales.

⁵ Cualidades personales relacionadas con la inteligencia emocional y social. Son aquellas habilidades que se potencian con el trato hacia los demás y que se cultivan a lo largo de la vida través del contacto social.

Desde muchos ámbitos el sistema educativo se ha propendido por generar personas útiles para el trabajo técnico dejando en segundo plano las relaciones sociales, la empatía, el amor por el otro, alimentando un individualismo y en ocasiones matando la imaginación y la posibilidad creadora de los estudiantes, imponiendo una serie de contenidos poco útiles para la vida. Esto ha generado en cierta forma autómatas para el trabajo, personas poco felices con su existencia, sin sentido ni propósito de vida. Michael Foucault, (2002) habla de la sociedad del siglo XX en forma de una gran prisión donde todos compartimos el suplicio, el castigo y la disciplina, en otras palabras, se ha convertido en la gran prisión de la sociedad moderna, esta metáfora alude los agregados políticos y la dinámica social moderna de una sociedad que no puede refrenar ni reconducir sus pulsiones⁶ de sometimiento del individuo.

Por otra parte, se logra identificar lo que muchos autores llaman “el individualismo moderno”, en palabras de (Lipovetsky, 1986) el “individualismo hipermoderno” producido en gran medida por los avances tecnológicos, el “hiperconsumo” y un sistema educativo puesto al servicio de la producción en masa de productos, esto producto de la modernidad que trajo consigo una serie de consecuencias, identificadas y caracterizadas por el hiperconsumo de objetos, experiencias, espectáculos, relaciones humanas y en el peor de los casos de ideas, una nueva forma que lleva consigo el egoísmo, la exaltación del yo, la apatía, lo que conlleva en gran medida a la formación de personas evidentemente individualistas tal como lo menciona (Fromm, 1956) “El hombre moderno esta enajenado de sí mismo, de sus semejantes y de la naturaleza. Se transformó en un artículo, experimenta sus fuerzas vitales como una inversión que debe producirle al máximo de beneficios posibles en las condiciones imperantes del mercado”

⁶ Momentos y dimensiones de las pulsiones. Freud distinguió a partir de 1915 diversos momentos y "dimensiones" de una pulsión: La fuente, que tiene su origen en lo somático y que se traduce por una tensión, una suerte de impulso

Es decir, las relaciones sociales están viviendo un profundo deterioro producto de este individualismo representado principalmente en el hiperconsumo, propiciado en gran medida por la avaricia de quienes poseen el poder y los grandes capitales para de este modo formar “hombres que cooperen mansamente y en gran número; que quieran consumir cada vez más; y cuyos gustos estén estandarizados y puedan modificarse y anticiparse fácilmente”. (Fromm, 1956) esto con el fin de brindar una “libertad” lo que se traduce a personas que buscan estabilidad personal y no colectiva sin reconocer la importancia del otro ni su bienestar.

De este modo la preocupación por caracterizar e identificar la problemática que esconde el individualismo nace a partir de un análisis de contexto reconociendo el papel que juega la escuela y los elementos que aporta en la insipiente de este, se cree que el individualismo tiene nicho en la familia y principalmente en la escuela debido a que las personas pasan gran parte de su vida allí, de lo cual posteriormente sus rasgos se evidencian en una sociedad individualista, aislada del sentido social, de la colaboración y de la construcción colectiva de la realidad y es aquí donde la educación física podría establecer diversas estrategias coordinadas a la solución de dichas problemáticas o al aprovechamiento de las oportunidades que genera el contexto.

En consecuencia, con lo observado en diversos escenarios a lo largo del proceso educativo y en las diferentes modalidades y contextos, fue posible identificar en los estudiantes apatía por contenidos y metodologías convencionales a la hora de aprender, lo que se traduce en un “abandono del saber que resulta significativo, mucho más que el aburrimiento variable por lo demás, de los escolares. Por eso, el colegio se parece más a un desierto que a un cuartel (...) donde los jóvenes vegetan sin grandes motivaciones ni intereses”. (Lipovetsky, 1986). En este punto se identifica la importancia de trabajar por

medio de la educación física la imaginación y la creatividad de las personas para generar ese interés que de alguna forma les ha sido arrebatado por medio de las exigencias escolares y las represiones sociales producto entre otros de individualismo y de un sistema capitalista salvaje.

De otro lado, en una era individualista caracterizada por el narcisismo donde “el discurso del Maestro ha sido desacralizado, banalizado(...) la enseñanza se ha convertido en una máquina neutralizada por la apatía escolar, mezcla de atención dispersada y de escepticismo lleno de desenvoltura ante el saber” (Lipovetsky, 1986) se hace completamente necesario una resignificación de lo colectivo, innovar los sistemas educativos, las metodologías, la experiencia de aprender, la intervención pedagógica y la participación de la escuela con el único fin de hacer contrapeso a la exacerbación del individualismo.

A Partir de esto se considera indispensable despertar un profundo interés en los docentes para moverse en la versatilidad de nuevas alternativas metodológicas que propendan por captar el interés de los estudiantes, llenarlos de motivación y sentido para alentarlos y guiarlos en dirección a identificar su forma de entender la relación con el mundo. Por tal razón, la educación física juega un papel fundamental a la hora de poner elementos sobre la mesa que contribuyan a la formación de ciudadanos íntegros, que, por medio de la motricidad, la imaginación, la creatividad y el pensamiento colaborativo fortalezcan de manera sólida sus relaciones sociales y personales.

La intención de este PCP es la formación de ciudadanos libres, personas colaborativas, analíticas, críticas y con facilidad para interactuar y solucionar problemáticas en conjunto, aun así, la dificultad a enfrentar este individualismo se expresa también en las palabras de (Bauman, 2000) “las precarias condiciones sociales y económicas entrenan a hombres y a

mujeres (o los obligan a aprender por las malas) para percibir el mundo como un recipiente lleno de objetos desechables, objetos para usar y tirar; el mundo en su conjunto, incluido, los seres humanos”, es así donde se ve la necesidad de trabajar sobre la problemática en diferentes escenarios, específicamente desde la educación física donde la interacción social a partir del movimiento, del conocimiento y la colectividad contribuirán de forma acertada a este propósito.

¿Para qué se quiere desarrollar procesos de creación colectiva?

Como se planteó en la anterior revisión los abordajes hechos al desarrollo del pensamiento creativo se han caracterizado por la preponderancia de enfoques centrados en la persona (como sujeto individual) el proceso, el producto y la presión del ambiente (Rhodes, 1961). Tales perspectivas, han descuidado, de alguna manera, la creatividad como el resultado de un complejo proceso de coordinación de significados entre las personas, principalmente, desde una perspectiva sociológica de la imaginación y el conocimiento, con rotundas implicaciones tanto para su estudio, como frente a la manera en que la Educación Física podría establecer mediaciones orientadas a estimular otras comprensiones de “lo humano” atravesadas por la solidaridad, la colaboración y la posibilidad de “pensar creativa y relacionalmente” nuevos sentidos y significados en contextos formativos.

Se busca entonces, una alternativa para avanzar en una racionalidad no sólo fundada en el cogitare ergo sum cartesiano, con clara preponderancia de pensamiento “lógico/formal de acervo individual” sobre otras formas posibles de pensamiento que han estado vigentes en el sistema de conocimiento actual; para proponer, más bien, un “creamuss ergo sum” capaz de ampliar la racionalidad vigente y, superar con ello la idea, como advierte Morín (2011), de una sola racionalidad y que, además, ésta podría no solo explicarse desde la idea del pensamiento como un dominio eminentemente privado. Al respecto, el autor citado anota:

“Finalmente también debemos disipar la ilusión según la cual nuestro conocimiento, incluido el científico, es plenamente racional. De hecho, existen diversas formas de racionalidad: la racionalidad crítica, que utiliza la duda; la racionalidad teórica, que edifica teorías estudiando de forma coherente los fenómenos; la racionalidad autocrítica, [...]” (p. 142).

Ahora bien, si es aceptable que hay racionalidades distintas, se hace entonces necesario, ampliar los marcos explicativos para fundamentar tales racionalidades. Y estás, más allá, de la sentencia cartesiana que basa su aserto en un cogitare relacionado con la “autoconciencia del sujeto” que alejado del mundo intenta explicarlo desde la soledad de sus razonamientos. Y esto, por vía de una especie de lógica Gradgrindiana⁷ que debe su progreso a un pensar abstraído del mundo, confinado a la cavidad craneal del cerebro y que supone un conocimiento “objetivo” en la medida que este pueda explicarse en términos de una monoepistemología, afín a la presunción cartesiana, que si bien ya no se esfuerza por encontrar “el alma” en la base de alguna glándula; más bien, vuelca sus procedimientos en señalar que lóbulos reaccionan y cuáles no, con cierto tipo de estímulos eléctricos, suponiendo que los hilos de ese “telar encantado” del cual habla Llinás, en alusión al “misterio del pensamiento”, pudiera explicarse desde rectas, trayectos y correspondencias inequívocas de un mutilador “neo-conductismo” que sesga su análisis a sofisticados aparatos de cálculo y escaneo, ignorando, como sugiere el científico colombiano, la necesaria complementariedad de la ciencia, la filosofía y la poesía⁸ para dar cuenta del esquivo pensamiento.

⁷ Se hace referencia al profesor Tomás Gradgrind, personaje de la novela tiempos difíciles de Charles Dickens donde “El estudio de Gradgrind es comparado con un observatorio astronómico sin ventanas, donde el astrónomo organiza el mundo únicamente por medio de la pluma, la tinta y el papel, obstinado en percibir solo rasgos abstractos que sean fáciles de traducir a cálculos económicos. (Nussbaum, 1995, p 54).

⁸ Puede revisarse <https://www.semana.com/especiales/articulo/el-profundo-misterio-mente/60092-3>

Consecuente con lo anterior, es importante señalar que no se trata de explicar, en consecuencia, “la génesis de la imaginación” o “su progreso” desde una perspectiva que opera por disyunción entre el adentro y el afuera o los actos privados y los públicos, más bien, de asumir una complementariedad necesaria entre la consciencia del creador y su relacionalidad con otros creadores, desde complejos procesos comunicativos que se fundan en la negociación de sentidos y la construcción de significado. Esta consideración conlleva a asumir el pensamiento y los procesos inherentes a este, en perspectiva de una psicología social que centra su análisis en aspectos relacionales de los agentes desde la coordinación e interdependencia de significados, como supone, Vygotsky, Lévy, Ricoeur, Esteban entre otros.

Gergen (2011) señala la posibilidad de pensar “creativamente juntos” nuevas posibilidades desde la interdependencia de significados, advirtiendo, en este proceso, una marcada relacionalidad mediada por procesos de creación colectiva en procura de construir nuevos mundos de significado: “Cuando dialogamos, escuchamos voces nuevas, hacemos preguntas, tomamos en consideración metáforas alternativas y jugamos con los límites de la razón, traspasamos el umbral hacia nuevos mundos de significado” (p.15). Tal coordinación de significado se concreta, a partir de un sujeto/relacional en mutua interdependencia con los otros y orientado a establecer acuerdos para imaginar o crear colaborativamente lo posible. Pues sin los otros, como afirma el autor, quedaríamos abstraídos a un “cogito cartesiano” de solipsista: “Si no existe interdependencia — la creación conjunta de discurso significativo — no habrá objetos o acciones o medios de hacer que sean durables. Con toda corrección podemos sustituir el dictum cartesiano por la siguiente formulación: comunicamos ergo sum” (p.2). Y si se quiere, para el interés: un creamos ergo sum.

Castoriadis (1983) es uno de los autores más decididos en señalar en su prolija obra el componente social de la imaginación y esto, lo refiere en términos de un “imaginario social” (no como representación) sino entendido como una capacidad imaginante colectiva que, a modo de “significaciones imaginarias sociales”, logran trastocar “lo instituido” (los estados de cosas) desde un proceso de negociación colectiva “lo instituyente” (nuevas posibilidades) configurándose “otras condiciones” para otro orden social. Se trata, en definitiva, de modos de relación que, a su vez, configuran universos posibles de sentido para crear, imaginar y darle forma a un mundo que se resiste a su determinación y univocidad. Refiere Fernández (2016) al respecto:

El concepto de imaginario social –que el mismo Castoriadis sitúa hacia 1964 (1983) alude al conjunto de significaciones por las cuales un colectivo –grupo, institución, sociedad– se instituye como tal. Para que como tal advenga, al mismo tiempo que construye los modos de sus relaciones sociales-materiales y delimita sus formas contractuales, instituye también sus universos de sentido. Las significaciones imaginarias sociales, en tanto producciones de sentido, en su propio movimiento de producción crean, inventan –imaginan– el mundo en que se despliegan (p.6).

Como se ve, tanto para Gergen, Mills y Castoriadis, se presenta un tránsito de la imaginación explicada psicológicamente (en términos de la psique humana) a una imaginación que va más allá, como señalará Vygotsky, refiriéndose al pensamiento, de los límites propios de la piel y la mente individual. A propósito de esto señalará Vygotsky (2003) que:

[...] la imaginación adquiere una función de mucha importancia en la conducta y en el desarrollo humano, convirtiéndose en medio de ampliar la experiencia del hombre que, al ser capaz de imaginar lo que no ha visto, al poder concebir basándose

en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de la imaginación, experiencias históricas o sociales ajenas (p. 20).

Cooperrider (2013), atinara en ubicar la imaginación como una potencialidad creativa para producir cambios, como refiere, mediante un estado generativo de ideas, que se concreta en la producción de imágenes colectivas que impulsan el actuar humano en dirección de lo probable y mantienen la vitalidad de las culturas. Refiere:

Las imágenes soterradas que una civilización o cultura posee tienen una influencia enorme sobre su destino (véanse los estudios de Markley [1976] y Morgan [1987]). Los valores éticos tales como “bueno” o “malo” tienen poca fuerza excepto a nivel abstracto, pero si esos valores emergen en la forma en imagen (por ejemplo, bueno/ san Jorge o malo/el dragón, adquieren de forma rápida un poder que influyen en la conciencia de las masas (Brooms y Gahmberg, 1983). En todas las culturas hay un núcleo imágenes: “la Edad de Oro”, “el Hijo de Dios”, “la iluminación”, “los mil años del Reino de Cristo” o el “Nuevo Sion” y este núcleo es capaz de producir variaciones innumerables alrededor del mismo tema.

Zeledón y Morales (2017) acuñan el término de imaginación colectiva desde los postulados de Laplantine, señalando que se trata de espacios de encuentro donde se activan, en clave de Castoriadis, las significaciones imaginarias y, éstas, como tejidos simbólicos desde donde se construye lo común como potencia instituyente que, mediada por la intersubjetividad de los agentes, dan forma al mundo en que vivimos.

De este modo el concepto de “imaginación o creación colectiva” se define, para los efectos del presente PCP, como la facultad de las personas para activar, en los espacios de

encuentro, su potencial consciente e inconsciente; discerniendo y construyendo en comunión, estrategias de vida, innovadoras y viables. Su aplicación es particularmente útil en la toma de decisiones en grupos u organizaciones, sobre todo cuando se trata de proyectar soluciones creativas a los problemas cotidianos. La imaginación y creación colectiva es, por lo tanto, una cualidad del ser social y contribuye a la transformación y formación de nueva consciencia colectiva. Tiene facultades creativas y una potencia transformadora de la realidad-mundo, que surge de la comunión mental y física, mediante el ejercicio de la intersubjetividad de los individuos agrupados en torno a ideales comunes, lo que permite alimentar al mismo tiempo la inteligencia colectiva, para hacer lectura del entorno y construir las estrategias que ellos definan como pertinentes en cada momento (p.5)

En este punto se aclara que asumir la creación en términos de coordinación colectiva de significados, implica avanzar en la comprensión que la creación es un proceso complejo, altamente recurrente que pone en relación las capacidades humanas y las condiciones de posibilidad (Nussbaum, 2012) que se expresan en un determinado marco de pensamiento y en una época en particular; configurando, por lo general, imágenes, relatos, historias, metáforas, desde un tejido simbólico o, como diría Ricoeur (citado por Carvajal, 2011) una capacidad de ficción narrativa común, a partir de la cual, se advierten nuevos mundos de significado: “Las sociedades construyen y consolidan sus identidades, enfrentan sus crisis y se proyectan al futuro, sostenidas y agrupadas en torno a relatos aglutinantes, narraciones portadoras de sentido que unifican y articulan el tiempo compartido por los sujetos dándoles un propósito y una herencia simbólica común” (p. 9).

La anterior comprensiva, expone lo que en el marco del este PCP se propone como co-creación, explica la creación como resultado de un complejo proceso de creación colectiva,

donde se privilegia la experiencia relacional/social/cultural, en el marco de la coordinación de significados desde el lenguaje y la motricidad, para advertir nuevas significaciones imaginarias que fungen en condiciones y recursos para configurar “orden instituyente”, producto de la co-creación de los agentes en mutua interdependencia y complementariedad, la cual será por medios sociomotrices.

Es importante entender los elementos que configuran el tema a tratar, por eso es necesario realizar un recorrido por algunos de los libros, revistas, investigaciones, artículos que han abordado el tema de la imaginación y la creatividad, esto con el fin de identificar elementos conceptuales que aporten sustento teórico al presente PCP. Es significativo reconocer que las universidades en Colombia cada día se interesan más en el tema de la imaginación y la creatividad, diversos proyectos apuntan a estas temáticas y aportan elementos conceptuales al tema trabajado al igual que a la estructuración del presente PCP.

Lombana (2017) en su trabajo “Juegos de Descubrimiento para el Fomento de la Creatividad en la Solución de Problemas de Tecnología” propone el aprendizaje por descubrimiento mediado en unos ambientes B-Learning. La investigación desarrollada es de tipo experimental para comprobar si un ambiente virtual de enseñanza por descubrimiento es viable. Ésta investigación busca establecer relaciones entre la variable dependiente (Creatividad en la solución de problemas y el Logro Académico) y la independiente (El Ambiente Virtual que toma los dos valores, con juegos de descubrimiento y sin juegos de descubrimiento) es importante establecer las diferencias en cuanto al desarrollo de la creatividad en la solución de problemas entre estudiantes o participantes que interactúan en ambiente b-Learning para el aprendizaje de mecanismos de transformación de movimiento que incorpora juegos de descubrimiento y estudiantes o participantes que actúan en el mismo ambiente sin éste tipo de juegos, de otra parte

(López, R. 2017) nos habla sobre cómo los ambientes de aprendizaje propician la creatividad, situándose desde una perspectiva pedagógica para ponerlos al alcance de cualquier profesor, con la mirada en la estrategia de enseñanza creativa, los investigadores diseñaron la secuencia didáctica titulada Ruta por Bogotá, que contempla las fases de comprensión, plan heurístico, control y verificación, retos y desafíos; cada una contiene una serie de actividades enriquecidas desde la heurística, la creatividad y las estrategias de enseñanza creativas.

Es necesario resaltar que la creatividad y la imaginación hacen parte del contexto nacional y sus aportes enriquecen el presente PCP, así (García, J. 2017) explora la naturaleza y el origen del drama creativo y sus posibilidades educativas para el desarrollo de la personalidad, la mejora en los procesos creativos y cognitivos, el logro de aprendizajes significativos este proyecto aporta herramientas que ayudan a entender mejor las bondades del drama creativo en la formación de docentes.

(Rueda, 2016) propone una reflexión e investigación teórica en torno a la creatividad, concluye que esta posibilita y conlleva a la innovación, a partir de crear nuevas formas de asumir la pedagogía, la investigación y la interpretación del entorno. Esta investigación da aportes al PCP en el sentido de entender la importancia que tiene la creatividad para proponer innovaciones desde diversas perspectivas que (para el efecto de este PCP desde la sociomotricidad), ofrece pautas y orienta a docentes, investigadores y padres de familia para fortalecerla, desarrollarla dejarla fluir tanto para hijos como estudiantes. Igualmente, en él se insta a las instituciones educativas a posicionarla como el eje transversal del proceso educativo y formativo.

En el ámbito internacional se encuentran diferentes autores que abordan la creatividad, la imaginación y el proceso creativo como parte fundamental de la educación

física. (Rojas de Escalona, 2010) propone en su investigación promover la creatividad y la imaginación como objetivo de formación para el fortalecimiento educativo, adentrándose en temas como la creatividad en la educación, el proceso creativo, aptitud y actitud creativa, pensamiento creativo y estímulos de la imaginación y la creatividad, para el caso del PCP nos ayuda a ver que a la creatividad y la imaginación no solo impacta el hacer, sino también el ser y que estas resultan fundamentales en todo proceso no solo académico sino también de investigación y formación.

(Msc. Mayelin Pérez Herrera, 2015) en su investigación trata sobre desarrollo de la actividad creadora constituyéndose en una necesidad para enfrentar las exigencias del adelanto científico técnico del mundo contemporáneo, siendo un reto en el presente y en el futuro. De esta forma es necesario preparar a las futuras generaciones para que participen de forma activa en el desarrollo de su contexto, para que puedan comprender el mundo y además crearlo; como aporte al PCP es necesario decir que precisamente en los momentos actuales es un objetivo de la educación el desarrollo del intelecto y de la actividad creadora en los estudiantes de los diferentes niveles de enseñanza, por eso es necesario desde la educación física crear espacios donde se promueva el pensamiento creativo.

1.2 Análisis Político

Para darle sustento y viabilidad a este proyecto es necesario abordar de manera minuciosa la normatividad en el ámbito educativo del país, específicamente leyes, artículos, decretos y demás acciones legislativas que propendan por el desarrollo de la imaginación y la creatividad, en el ámbito educativo formal, no formal e informal.

A partir de lo anterior la ley general de educación en cumplimiento a la constitución política de Colombia nombra en su artículo número cinco los fines de la educación donde cita de manera específica que:

Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. (Ley general de educación, 1994 p.20).

Con base en lo expresado hasta este punto, y haciendo mención del libre desarrollo de la personalidad, este proyecto analiza la posibilidad de potenciar las capacidades de las personas de manera activa, especialmente favoreciendo imaginación y creatividad no solo de manera individual, sino también de manera colectiva haciendo referencia al aspecto social. Asimismo se le da prioridad al aspecto físico y motriz de las personas ya que para la presente apuesta pedagógica es de vital importancia y un elemento fundamental.

Del mismo modo en el apartado 13 de la ley general de educación, en su artículo quinto menciona que la educación debe promocionar en la persona y en la sociedad la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo, de esta manera se abre la oportunidad de implementar nuevos elementos didácticos y tecnológicos en las prácticas pedagógicas con el fin de estimular en las personas la posibilidad creadora no solo para ingresar al sector productivo sino también para contribuir en la formación de valores éticos, cívicos y humanos.

Por otra parte, se hace referencia a la ley 1620 de 2013 “Sistema Nacional De Convivencia Escolar Y Formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Ya que esta se crea con el fin de promover la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar (Sistema Nacional de Convivencia escolar, 2013). Es aquí donde se cree que este

proyecto puede aportar elementos sustanciales a la formación activa de la ciudadanía, basándose en el respeto y en la formación de seres humanos cívicos, colaborativos, con amplias posibilidades imaginativas y creadoras, al servicio de sí mismos y de otros.

Cabe resaltar que este proyecto utiliza creación de ambientes lúdicos que fortalecerán, la imaginación y la creatividad cooperativa, a partir de la relación social teniendo en cuenta la experiencia de las personas. En relación con lo anterior la ley 1620 precisa que:

Cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida. Y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva. (Sistema Nacional de Convivencia escolar, 2013)

Cabe agregar que es importante generara nuevas y enriquecedoras experiencias la no solo en los establecimientos educativos sino también en los diferentes espacios con que la persona tenga contacto. Por tal razón es imprescindible la creación de ambientes lúdicos de aprendizaje puestos en escena en los diferentes ámbitos de formación.

En el caso de la educación física el presente proyecto le da importancia a la motricidad, al cuerpo, la experiencia lúdica como posibilitador en el desarrollo de la creatividad y la imaginación de los seres humanos, por tal motivo nos remitimos al documento de orientaciones pedagógicas para la educación física, la recreación y deporte, el cual nos hace grandes aportes en cuanto al trabajo de estas dos habilidades para el desarrollo íntegro del ser humano, teniendo en el foco la lúdica y al juego.

De esta manera menciona que el juego es la condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana, dando a entender que el juego, las

experiencias lúdicas son un ente propiciador de la imaginación y la creatividad. Además, hace alusión que, al área de Educación Física, le compete la formación de estudiantes hábiles para vivir humanamente, lo que evidencia la posibilidad de la relacionalidad y co-creatividad, es decir relacionarnos para crear juntos. (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2010)

De este modo esta apuesta curricular se basará principalmente en la creación de ambientes educativos los cuales se caracterizan por ser: creativos, lúdicos, interactivos y colaborativos (Panqueva, A. 2013) como se mencionó anteriormente, por tal razón y en relación con la educación física se toman elementos como el juego, desde la concepción lúdica para propiciar de manera eficiente la imaginación y la creatividad como a continuación se evidencia.

La característica principal del juego es la de ser una acción libre y en condiciones de incertidumbre, de tal forma que este nunca se repite igual. Esto hace que la imaginación sea la característica que lo enmarca y por tanto exige de los jugadores proponer acciones novedosas y coherentes para el desarrollo óptimo del mismo. Los juegos de carácter motor desarrollan la imaginación de las personas, lo que no es solo útil para la solución de los problemas que se presentan en él, sino que la imaginación desarrollada puede ser proyectada como aprendizaje a otros escenarios de la vida cotidiana (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2010).

De esta manera se considera la viabilidad del presente proyecto teniendo en cuenta que la incertidumbre de nuevos escenarios educativos propiciaría de manera activa aprendizajes puestos al servicio de la colectividad por medio de la relacionalidad, la imaginación, y la creatividad.

1.3 Intención Formativa

Pareciera ser que en muchos ámbitos del contexto colombiano algunos actos creativos están puestos al servicio de actividades poco éticas; se crean sofisticados elementos tecnológicos para atentar contra los demás, las redes de narcotráfico y las rutas son creadas estratégicamente para evadir las autoridades, se crean complejas estructuras para apropiarse de información personal que posteriormente son utilizadas para realizar actos ilícitos y un sin número de actividades que muestra la potencialidad del acto creativo puesto al servicio del beneficio individual o ilegal, por supuesto no podemos dejar de lado los grandes científicos colombianos, los productores de cine, el desarrollo tecnológico, todos los elementos que caracterizan la cultura colombiana también hacen parte de una identidad creadora.

De este modo la intención para trabajar el presente proyecto va encaminado hacia la potenciación de la imaginación, la creatividad por medio del sociomotricidad, tomando como referentes ambientes de aprendizaje, creativos, interactivos y lúdicos con el fin de generar en los participantes actos solidarios de colaboración a partir de la co-creatividad es decir crear de manera colectiva para el bien común.

Es necesario puntualizar que el presente proyecto se postula como una oportunidad que pretende aportar elementos útiles a la formación de los participantes, que les permita proponer alternativas creativas y novedosas para la resolución de problemáticas comunes, coherentes con su formación humanística y ética. Se busca proponer la co-creatividad como una alternativa puesta al servicio del bien común de la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

Se considera oportunidad ya que a lo largo de este documento se ha evidenciado que la creatividad está al alcance de la persona, sin embargo, durante el transcurso de la vida esta

capacidad se va viendo afectada por complejos procesos que dejan de lado su importancia, por ende, la posibilidad creadora.

Las sociedades actuales y específicamente la Colombiana se enfrentan a cambios que impactan en gran medida el papel que deben asumir los educadores físicos, no solo a causa de la exacerbación del individualismo sino también a causa del sistema educativo del que hacen parte y ahora por las necesidades que ha dejado consigo la emergencia sanitaria a causa del virus covid 19, donde se ha evidenciado la importancia de la educación física en el desarrollo motriz, la salud física, mental y emocional de las personas por tanto es aquí donde nace la oportunidad para favorecer el desarrollo creativo y relacional de los aprendices, proponiendo un currículo abierto que promueva el interés por aprender imaginando, creando y sobre todo moviéndose. Se considera que desarrollar el pensamiento creativo genera la producción de respuestas innovadoras que dota a los estudiantes de habilidades, destrezas, competencias útiles para la resolución de problemas y el desarrollo íntegro, atravesado por las experiencias corporales. De este modo es importante resaltar que todas las personas poseen una capacidad creadora que necesita ser potencializada y susceptible de ser trabajada, de aquí parte el interés crear escenarios de aprendizaje donde la imaginación y la creatividad se estimulen de manera relacional procurando que los actos creativos se produzcan de manera colectiva.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

2.1. Desarrollo Humano, Cultura, Sociedad y Educación

Como consecuencia de la globalización, las sociedades enfrentan hoy día fenómenos muy complejos y vertiginosos cambios en múltiples escenarios de la vida. Las demandas de avance sobre las sociedades modernas conllevan a una especial atención de éstas hacia la ciencia, la tecnología y la innovación encausando la formación y el papel de los docentes a restringidos dominios de actuación, siendo predominantes aquellos que se orientan a un desarrollo humano explicado principalmente a partir del preponderante papel del hombre en el avance productivo, técnico y científico.

Se observa que los currículos educativos, en los distintos niveles de formación, se ocupan en su mayoría de conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para enseñar a los estudiantes a ser “económicamente productivos” (Nussbaum, 2010), descuidando formas de pensamiento, aprendizajes y saberes necesarios para hacerle frente a la complejidad de la vida cuya diversidad y riqueza no puede ser reductible, exclusivamente, al progreso económico, ni al ejercicio omniabarcante de una racionalidad técnica e instrumental dirigida a la explotación de los recursos.

Estas prácticas han orientado el proceso de desarrollo humano hacia una sociedad tecnicista y de consumo donde las posibilidades de libertad y desarrollo se reducen considerablemente debido a la falta de recursos económicos y a la insatisfacción de las necesidades básicas en gran parte de la población, a propósito (Amartya Sen 2000) menciona que “El desarrollo puede concebirse como (...) un proceso de expansión de las libertades reales que disfrutaban los individuos” por tal razón es inconcebible hablar de desarrollo sin tener en cuenta una calidad de vida aceptable para las personas y la

satisfacción de sus necesidades básicas, no solo a nivel de productos y servicios sino también a nivel democrático, político y educativo.

En efecto, estas libertades vistas desde un “papel constitutivo”, es decir como un fin primordial para el desarrollo, deben ser puestas en el foco de políticas educativas que contribuyan al desarrollo activo y eficiente de competencias útiles para mejorar sustancialmente la calidad de vida humana. Por tal razón para Amartya Sen el desarrollo es inconcebible sin la satisfacción de las libertades fundamentales, entre las que se encuentran algunas capacidades elementales como: “por ejemplo, poder evitar privaciones como la inanición, la desnutrición, la morbilidad evitable, la morbilidad prematura, o gozar de las libertades relacionadas con la capacidad de leer, escribir y calcular, la participación política y la libertad de expresión”. (Sen, 2000 p. 55)

De acuerdo con lo expuesto anteriormente este proyecto se mueve dentro de la teoría de desarrollo humano planteada por Amartya Sen el cual concibe el desarrollo “como un proceso de expansión de las libertades reales que disfrutan los individuos” (Sen, 2000 p. 19) en tal sentido, el desarrollo de las libertades deben ser esenciales para concebir el progreso colectivo e individual de la sociedad, atravesado por un proceso educativo humanizado además de una serie de políticas coherentes para dicho fin.

En tal situación darle un enfoque humanista a este proyecto implica pensar un concepto de desarrollo humano que sale de los parámetros economistas y mecanicistas, vistos desde una perspectiva tradicionalista de la educación, ya que “la educación no consiste en la asimilación pasiva de datos y contenidos culturales, sino en el planteo de desafíos para que el intelecto se torne activo y competente, dotado de pensamiento crítico para un mundo complejo” (Nussbaum, 2010, p. 39).

Volviendo a los postulados de Sen, el desarrollo de las libertades debe ser visto como un medio al igual que como un fin, considerando los beneficios que esto traería para

el desarrollo económico de las naciones al igual que para las sociedades y los individuos, sin embargo, la preponderancia por divisar el progreso desde una perspectiva económica, sesga y deja de lado la importancia del desarrollo de las libertades dejándolas en segundo plano; en concreto:

No es suficiente fijarse como objetivo básico la maximización de la renta o de la riqueza, (...) por esa misma razón, no es sensato concebir el crecimiento económico como un fin en sí mismo. El desarrollo tiene que ocuparse más de mejorar la vida que llevamos y las libertades de que disfrutamos. La expansión de las libertades que tenemos (...) no solo enriquece nuestra vida y la libera de restricciones, sino que también nos permite ser personas sociales más plenas, que ejercen su propia voluntad e interactúan con (e influyen en) el mundo en el que viven (Sen, 2000, p.p.30-31)

De igual manera Sen plantea cinco tipos de libertad analizadas desde una perspectiva “instrumental” las cuales son: libertades políticas, facilidades económicas, oportunidades sociales, garantías de transparencia y redes de seguridad; cada uno de estos derechos y oportunidades contribuyen a mejorar la capacidad general de una persona y pueden interrelacionarse para complementarse. Por esa razón, para Sen esta interrelación es de vital importancia ya que “La eficacia de la libertad como instrumento reside en el hecho de que los diferentes tipos de libertad están interrelacionados, y un tipo de libertad puede contribuir extraordinariamente a aumentar otros”. (Sen 2000, p.p 56-57)

Dicho lo anterior es pertinente mencionar que la postura de Sen se enmarca en el ideal de una sociedad justa donde la superación de diversas dificultades (económicas, políticas, sociales) contribuirían en gran medida al desarrollo, sin embargo, aún en la actualidad estas problemáticas son bastante marcadas y el interés por atenderlas de manera eficaz es cada vez menor; dicho en palabras de Sen, vivimos en un mundo de una opulencia

sin precedentes, difícil incluso de imaginar hace cien o doscientos años. (...) y, sin embargo, también vivimos en un mundo de notables privaciones, miseria y opresión (...) La superación de estos problemas constituye una parte fundamental del ejercicio del desarrollo. (Sen 2000, p.15)

A propósito, Nussbaum señala reiteradamente la importancia en la “formación de capacidades” alejándose considerablemente de una formación tecnicista puesta en principio al servicio de la producción de renta meramente ya que los estados nacionales “sedientos de dinero” junto con sus políticas educativas “están descartando sin advertirlo ciertas aptitudes que son necesarias para mantener viva a la democracia. Si esta tendencia se prolonga, las naciones de todo el mundo en breve producirán generaciones enteras de máquinas utilitarias, en lugar de ciudadanos cabales [...]” (Nussbaum, 2010, p. 20)

Hasta este punto se ha visto la importancia de una educación humanista orientada hacia la formación de las “libertades fundamentales” como explica Amartya Sen apoyándonos además en el enfoque humanista de M. Nussbaum la cual plantea entre otras cosas la formación en las artes y las humanidades como un propiciador del desarrollo humano y la democracia, elementos que se les ha dado poca importancia al estar sujetos al rigor del desarrollo económico, que impone sus intereses sobre el deber ser de la escuela y de una sociedad más justa mostrando un camino donde “distráidos por la búsqueda de la riqueza, nos inclinamos cada vez más por esperar de nuestras escuelas que formen personas aptas para generar renta en lugar de ciudadanos reflexivos (Nussbaum, 2010, p.187)

En el mismo orden de ideas, la búsqueda de nuevas alternativas educativas que propendan por el desarrollo de las libertades debe asumirse desde las diferentes áreas de formación, proponiendo nuevas metodologías que puedan hacer frente a las necesidades latentes en cada contexto (hasta donde sea permisible y competencia de las instituciones

educativas) desarrollando interdisciplinariamente, la imaginación, la creatividad, el juego, las artes las cuales juegan un papel fundamental al en el cultivo de la empatía y las relaciones sociales. Del mismo modo desde este enfoque humanista la formación artística “puede y debe estar vinculada con la educación para la ciudadanía democrática” (Nussbaum, 2010, p.147)

De esta manera, se abre la posibilidad de una formación interdisciplinar que no deja de lado la posibilidad de adquirir conocimientos de diversas fuentes, formando “sólidamente” desde una sola disciplina como tal como lo afirma (Sen, 2000) "Estoy agresivamente a favor de un sólido entrenamiento dentro de cada disciplina. Pero con ese entrenamiento disciplinario, la oportunidad de aprender de otras disciplinas es muy grande. Citado por (Echeverría, 2003, p. 145).

Por consiguiente, es indispensable continuar en la insistencia por una formación humanista, una formación para la libertad, el desarrollo humano y cultural, propicio para el crecimiento de las libertades esenciales aun cuando para el modelo económico sean “bobadas” como lo afirma (Sen 2000) por tal motivo

Si no insistimos en la importancia fundamental de las artes y las humanidades, estas desaparecerán, porque no sirven para ganar dinero. Solo sirven para algo mucho más valioso; para formar un mundo en el que valga la pena vivir, con personas capaces de ver a los otros seres humanos como entidades en sí mismas, merecedoras de respeto y empatía, que tienen sus propios pensamientos y sentimientos (Nussbaum, 2010, p. 189).

Lo anteriormente expuesto apunta hacia la viabilidad del presente proyecto, asimilando el desarrollo humano desde una perspectiva humanista, donde los seres humanos son los actores principales de su devenir, encaminados hacia el desarrollo integral de cada individuo y su sociedad, de la misma manera, “Los individuos deben verse como

seres que participan activamente (si se les da la oportunidad) en la configuración de su propio destino, no como meros receptores pasivos de los frutos de ingeniosos programas de desarrollo”. (Sen, 2000, p. 75)

Es importante destacar el papel que juega la imaginación, la creatividad y el juego en el desarrollo de las libertades que nombra “Sen 2000” además el desarrollo de alternativas educativas que propendan por su potenciación de lo contrario “tendremos naciones enteras compuestas por personas con formación técnica, pero sin la menor capacidad de criticar la autoridad, es decir, naciones enteras de generadores de renta con la imaginación atrofiada (Nussbaum, 2010, p.p 187, 188) de la misma forma, se hace necesario un marco renovado de competencias éticas que permita una sociedad (resignificada) relacionarse distinto con la vida en todas sus manifestaciones velando por su cuidado y con mayor apertura a modos distintos de conocimiento y otras maneras de concebir el progreso, la formación y la ética misma en un mundo atravesado por la celeridad, el consumismo y el relativismo ético. Se hace necesario entonces propicia “la capacidad de pensar cómo sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos y las expectativas que podría tener esa persona” (Nussbaum, 2010, p. 132).

De igual forma es fundamental asumir el papel que juega la cultura en cuanto se refiere a desarrollo humano ya que se han asumido nuevas formas de pensar como si fueran propias, actitud en las personas que como lo decía Nussbaum no tienen la capacidad para “criticar la autoridad” donde se asume el progreso desde la mirada abarcante de un capitalismo salvaje y depredador que actúa como el verdugo de libertades. Desde donde lo nuevo se acoge como propio y lo propio pasa a un segundo plano.

Por su parte uno de los elementos fundamentales que ha traído la modernidad es una “hibridación cultural” tal como lo afirma (Canclini, 1990), asumiendo el progreso desde

una concepción económica, poniendo en segundo plano la identidad que caracteriza las diferentes comunidades, además “la modernidad es vista entonces como una máscara. Un simulacro urdido por las élites y los aparatos estatales, sobre todo los que se ocupan del arte y la cultura, pero que por lo mismo los vuelve irrepresentativos e inverosímiles” (Canclini, 1990, p. 20).

Desde este punto de vista, la educación humanista deberá poner cartas sobre la mesa para contribuir en el fortalecimiento de la cultura y la identidad, aportando elementos en la construcción de una sociedad más justa, donde se asumen nuevas formas de concebir el progreso, pero fortaleciendo la cosmovisión característica de cada sociedad. Ya que, a causa de la globalización, el capitalismo y una concepción mercantilista del desarrollo humano “Las élites cultivan la poesía y el arte de vanguardia, mientras las mayorías son analfabetas” Octavio Paz citado por (Canclini, 1990, p. 20).

Una de las grandes consecuencias que trajo consigo la modernidad es el avance científico y tecnológico que a su vez han generado un profundo cambio estructural en la lógica social, donde los códigos simbólicos han tomado fuerza a tal punto de instaurar nuevas perspectivas de vida y progreso que conllevan a ser adoptadas desde el rigor del mercado actual. Desde ese punto de vista la cultura se asocia a las prácticas cotidianas que caracterizan a una persona o a una comunidad. Ya que uno de los elementos fundantes de la sociedad actual es la tecnología esta debe asumirse como una parte primordial de la cultura actual, del mismo modo:

La modernización disminuye el papel de lo culto y lo popular tradicionales en el conjunto del mercado simbólico, pero no los suprime. Reubica el arte y el folclor, el saber académico y la cultura industrializada, bajo condiciones relativamente semejantes. El trabajo del artista y el del artesano se aproximan cuando cada uno

experimenta que el orden simbólico específico en que se nutría es redefinido por la lógica del mercado. (Canclini, 1990, p.18)

De este modo, el presente proyecto apunta a la formación de seres conscientes de su realidad, y sobre todo su identidad cultural, formando por medios relacionales la imaginación, la creatividad elementos indispensables en la construcción benigna de la sociedad y el progreso.

2.2. Educación física, posibilitadora del acto creativo

Hasta el momento la educación física se ha comprendido o ha sido interpretada para el estudio del cuerpo y el movimiento, así mismo se constituye como un área fundamental en la construcción de los seres humanos ya que mediante su campo de estudio el hombre se desarrolla en todas sus dimensiones (corporal, cognitiva, social y afectiva).

Para [PCLEF] la Educación Física es comprendida como el elemento estructural de la educación que, empleando el movimiento humano como medio, compromete al ser humano en su totalidad posibilitando adaptaciones inteligentes al medio social, cultural y natural para que logre vivir humanamente. (Herrera, Jaramillo y Mallarino, 2004)

Se puede decir entonces que por medio de la Educación Física se expresa y se comunica desde el cuerpo a través de manifestaciones motrices mediante actividades que forman al ser humano. De igual manera la Educación Física es tomada como disciplina que forma en diferentes ámbitos (educativo, social, cultural, pedagógico) haciendo hincapié en la experiencia corporal como fortalecedor de la realización personal.

La educación física como disciplina académica, propicia las prácticas y las experiencias corporales que trascienden la vida de los sujetos. Potenciar el nivel de educación y desarrollar sus dimensiones en torno al movimiento favoreciendo la constitución como seres humanos. De igual manera (Portela, 2011), plantea que esta

disciplina se inscribe en el ejercicio investigativo, aplicativo y experimental en el campo de la enseñanza, dándole gran importancia al movimiento humano y sus expresiones como necesidades educativas fundamentales en la construcción del sujeto.

Desde la mirada de esta disciplina, el cuerpo que se desarrolla dentro de un contexto histórico y social que se encarga o se compromete a innovar sus prácticas las cuales promueven el desarrollo de la sociedad apoyándose de un gran número de ciencias que han ahondado en la construcción de diferentes saberes los cuales aportan al desarrollo del ser humano en su totalidad y a su vez apoyan a la educación física a mirar otras formas de desarrollar su accionar educativo.

Al momento de tocar una tendencia se hace necesario abordar el concepto de Educación Física. Desde la mirada de Cagigal (1968) la E.F, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión, por otro lado (Garrote, 1993) la define como ciencia, modo o sistema de educar a través del movimiento, lleva entonces a hablar de educación física en el presente PCP una disciplina fundamental en el sistema educativo, que provee diversos elementos para la construcción de las conductas motrices en pro de: los intereses, el desarrollo humano y los proyectos de vida, reclamando así una tendencia que piense el ser humano como el resultado de una construcción de sí mismo y una construcción social. Además “la curiosidad, las conductas exploratorias, la indagación de lo desconocido están presentes en la acción humana, conformando una actitud activa que nos sitúa continuamente ante situaciones problema” García, J. y García, E. (1989).

El presente PCP le da un lugar muy importante a los ambientes de aprendizaje buscando fortalecer el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano lo les permitirá interactuar con su entorno de manera eficiente. Del mismo modo se debe tener en

cuenta la facultad de crear e imaginar cómo el marco de referencia para que la creación de los escenarios o ambientes que serán orientados desde la Educación Física donde el rol del docente es esencial tal se cita a continuación.

Los docentes deben escuchar a los niños para enseñarles a partir de lo que ya conocen y teniendo en cuenta lo que les motiva y les interesa. Además, deben ser capaces de aprovechar la capacidad de los niños para crear en aquello que les gusta y les divierte, motivarlos y apelar a su forma de trabajar, sus fortalezas y sus capacidades concretas. (Tonucci, (2018), Conferencia “Más juego, más movimiento: más infancia”)

En educación física se cuenta con una variedad de escenarios disponibles para la realización de actividades de aquí, la habilidad del licenciado en educación física para transformar estos escenarios en ambientes de aprendizaje que lleven a los estudiantes a potenciar sus procesos colaborativos de imaginación y creatividad. Se denomina ambiente de aprendizaje en Educación Física a un espacio transformado que invite a ser utilizado para un fin concreto. Hay que elegir y combinar los materiales apropiados para cada bloque temático y organizarlos adecuadamente para que inviten por sí solos a ser utilizados, por lo tanto, “se crea ambiente cuando se consigue que ese entorno sea atractivo y motivante para el aprendizaje” (Blández, J. 2000)

La motricidad del ser humano no se puede entender como un monólogo que deja de lado las emociones, la creatividad, la imaginación o la dimensión humana de las personas.

Para efectos de este PCP se toma la socio-motricidad como un postulado que apunta a la motricidad como relación, se puede decir entonces que dichas relacionales se podrían desarrollar desde la praxiología motriz (ciencia del movimiento humano) trabajada entre otros desde el autor Pierre Parlebas.

Se entiende que el eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores mediante el juego (Parlebas, 2001) a su vez, toma las acciones motrices como la consecución de una relación de mutua cooperación entre un individuo y otro. El juego se convierte entonces como elemento didáctico básico que contribuye a que los participantes se expresen como una unidad, desde de las relaciones entre compañeros y adversarios que permiten la construcción del ser, partiendo de las relaciones que establece con su cuerpo, con los objetos y con las otras personas, se puede decir entonces que el aprendizaje y la sociomotricidad basan su construcción en el movimiento y la interacción social, es decir, cuando actúa y mueve su cuerpo (práctica motriz) construye socialmente su aprendizaje y se desarrolla. (Parlebas, 2001).

Parlebas propone la conducta motriz como objeto de estudio de la Educación Física, la sociomotricidad alude al juego colectivo como dimensión social de la conducta (adversario y compañeros de juego) de allí que sus contenidos se dan como elementos que caracterizan la acción motriz. Estos contenidos son: la incertidumbre que se da en el entorno físico; la comunicación motriz como la interacción praxica con compañero, las acciones motrices que se realizan en cooperación con el otro; la contra-comunicación motriz, interacción praxica con adversario configurada por las acciones que se generan en oposición contra adversarios; la comunicación y contra-comunicación motriz, se realiza tanto en cooperación como en oposición entre compañeros y adversarios.

Expuesto lo anterior, Parlebas propone para la educación física los dominios de acción motriz, que define como:

“las prácticas corporales que lo integran son consideradas homogéneas bajo la mirada de criterios precisos de acción motriz, elaborada a partir de combinar de modo binario tres criterios de lógica interna: la presencia o no de incertidumbre del

medio externo (I, I), presencia o no de compañero (C C) la presencia o no de adversario (A A)” (Parlebas, 1999, p.p 103,46)

Figura 1.

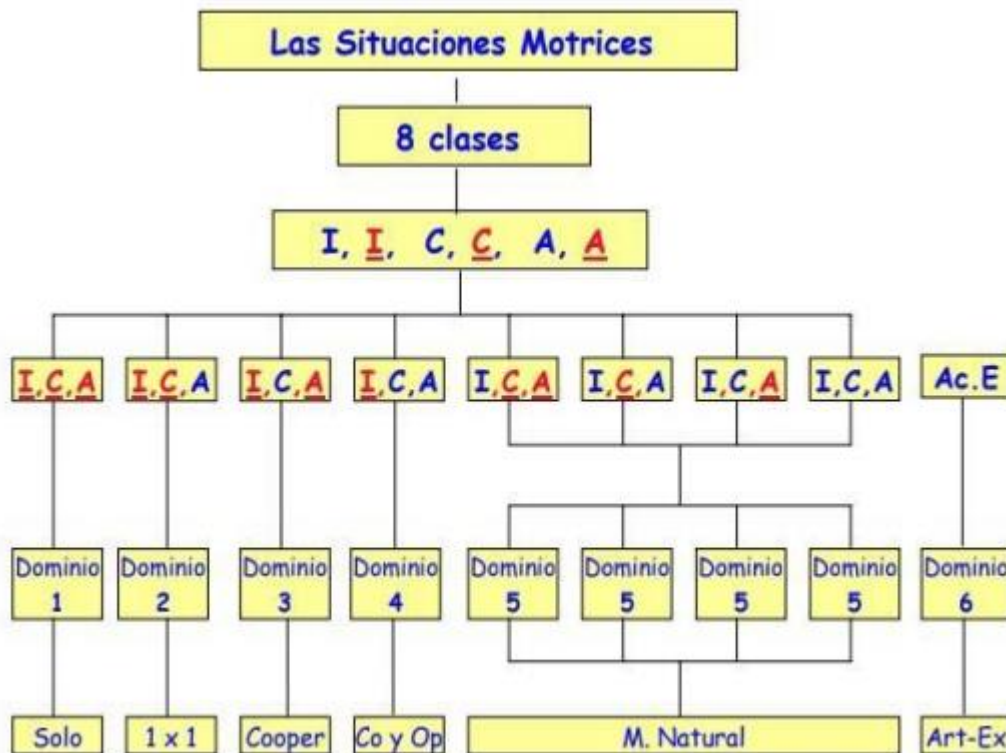


Figura 1. Las situaciones motrices Alfredo Larraz 2008.⁹ Tomado de: <http://efypaf.unizar.es/rec/PONENCIAALFREDOLARRAZpraxiologia.pdf>

En esta tendencia, se ve la importancia de crear ambientes que generen aprendizajes, ya que a través de los roles que se asumen en las situaciones sociomotrices y cooperantes, las personas comienzan a generar relaciones sociales y establecer normas, reglas, conductas, volviéndose actores principales de su aprendizaje.

Por eso, es necesario resaltar que en la sociomotricidad el participante vivencia, siente, se relaciona con el medio y con los objetos e interactúa con los otros participantes y realiza procesos de comunicación por medio de la motricidad. De aquí que a través de la interacción de sus dimensiones: dimensión introyectiva, dimensión extensiva y dimensión

⁹ 1 <http://efypaf.unizar.es/rec/PONENCIAALFREDOLARRAZpraxiologia.pdf>

proyectiva el juego potencia el desarrollo de las capacidades y la facultad de asimilar la realidad.

Es desde allí donde parte el interés de crear ambientes lúdicos de aprendizaje, donde cada participante exprese sus ideas a través de las actividades, logre potenciar la imaginación, consolide los procesos colaborativos y de participación y les de herramientas que permitan un comportamiento creativo hacia cada situación que se le plantee, en conclusión: un ser humano co-creador¹⁰ inmerso en ejercicios de colaboración solidaria con capacidad de solucionar problemáticas de manera creativa y relacional.

De acuerdo a esto se busca desde la Educación Física un desarrollo social, por medio de la potencialización de los procesos creativos y de imaginación, apoyado en la sociomotricidad, a través de procesos de enseñanza donde se evidencien los procesos cooperativos que permitan generar su conocimiento. Se espera entonces que luego de implementar el PCP se logre desarrollar la personalidad del participante, sus capacidades motrices y emocionales. Utilizando la acción motriz como promotor de la interactividad y la cooperación.

La acción motriz, considera las estructuras motrices como conductas de comunicación e interacción cooperativa. El trabajo realizado por Parlebas ha dado otra mirada de la Educación Física ya que su desarrollo teórico ha sido planteado en pro de las conductas motrices, fortaleciendo la interacción entre sujetos. Es desde la perspectiva socio-motriz, donde se cimientan las bases de este proyecto, postulándolo como una propuesta pedagógica pertinente en la formación de un ser humano imaginativo, creativo y relacional.

¹⁰ Proceso de creación colectiva, donde se privilegia la experiencia relacional/social/cultural, en el marco de la coordinación de significados

2.3. Rutas pedagógicas para respuestas novedosas.

El modelo pedagógico social-cognitivo tomado desde la mirada de Rafael Flórez, propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de los participantes, este desarrollo según el autor se encuentra mediado por la sociedad y por la colectividad en la que se desenvuelven (Florez, 2000). Por eso es preciso indicar que estos desarrollos tales como el conocimiento y el aprendizaje se encuentra enmarcado en escenarios de solución de problemas, aprendizaje colaborativo y reflexión, esta última orientada a la comprensión de la necesidad de trabajar con el otro, para de este modo poder estimular la capacidad de pensar creativamente y críticamente con el fin de ahondar en procesos reflexivos y críticos de los participantes. De acuerdo a lo anterior para que la pedagogía social-cognitiva se cumpla debe cumplir ciertos requisitos o características:

- (a) La problemática debe ser tomada desde el contexto real y la búsqueda de la solución debe incitar el interés de los participantes.
- (b) El abordaje de la situación problema se concibe de manera integral y con los agentes involucrados en su contexto natural.
- (c) La evaluación debe ser dinámica, ya que tiene como propósito evaluar el potencial del aprendizaje, “la evaluación no es dirigida a la enseñanza, sino que detecta el grado de ayuda que requiere el alumno de parte del maestro para resolver el problema por cuenta propia”. (Flórez, R. 2000, p. 25)

De esta manera la temática se aborda de una manera secuencial partiendo de las capacidades de los participantes. La enseñanza debe ser orientada al planteamiento de problemas con distintas disposiciones de manera que los participantes tengan la posibilidad de encontrar soluciones de manera cooperativa. El docente debe cumplir el rol de facilitador guiando a los participantes a través de ejercicios tanto individuales como

colectivos, en donde existan tensiones que permitan abrir la posibilidad de la opinión y la indagación, para que se tome el camino más conveniente.

Teniendo en cuenta estas características y relacionándolo con la propuesta del PCP, se puede decir que los planteamientos de Flórez desde el modelo pedagógico sociocognitivo se integran a la propuesta en la manera en cómo se implementaran sus postulados teniendo en cuenta la participación y la solución de problemas de una forma co-creadora. La perspectiva educativa es la construcción del posicionamiento teórico sobre el cual se fundamenta el PCP. La opción que asuma ha de ser coherente con la pretensión pedagógica para dar solución, satisfacer la necesidad o atender la oportunidad identificada cuando caracterizó el proyecto.

3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN

3.1. Justificación

*"La imaginación es el principio de la creación. Imaginas lo que deseas, persigues lo que imaginas y finalmente, creas lo que persigues".
George Bernard Shaw, 1892*

Actualmente la sociedad se enfrenta a cambios significativos y por ende la educación física debe ir de la mano con estos cambios, entendiendo esta como motor de aprendizaje social y que requiere de la interacción y el trabajo colaborativo para desarrollar todos sus contenidos. Esta propuesta pedagógica surge como una oportunidad que pretende aportar elementos útiles a la formación de los participantes, que les permita proponer alternativas creativas y novedosas para la resolución de problemáticas comunes de manera colaborativa y relacional. A lo largo de este documento se ha evidenciado que la creatividad y la imaginación están al alcance de la persona, sin embargo, durante el transcurso de la vida en todas sus instancias, esta capacidad se va viendo afectada por complejos procesos que dejan de lado su valor.

La importancia de encaminar el actual proyecto hacia la potenciación de la imaginación y la co-creación se concibe como una alternativa de cambio en la forma como se ha concebido y desarrollado dichos procesos. Para este fin se toma como referente diversos ambientes de aprendizaje, creativos, interactivos y lúdicos que permitan generar en los participantes actos solidarios de colaboración y el desarrollo de dichas habilidades.

3.2. Objetivos

3.2.1. General.

- (A) Proponer procesos alternativos, mediante el diseño de ambientes lúdicos que favorezcan la relacionalidad, la imaginación y co-creatividad en las personas.

3.2.2. Específicos.

- (a) Caracterizar los aspectos más relevantes de la imaginación y la creatividad y sus implicaciones en las prácticas de la educación física no formal.
- (b) Relacionar los principios subyacentes a la imaginación y la creatividad con el campo de acción de la educación física en diversos ambientes.
- (c) Construir ambientes lúdicos que permitan el desarrollo de procesos de co-creatividad en las personas.

3.3. Contenidos

Para la elaboración de los contenidos en el presente proyecto se ha optado por trabajar desde el aprendizaje significativo teniendo en cuenta la importancia de relacionar el aprendizaje con conocimientos anteriores, con la experiencia, con la cotidianidad y la realidad, con base en esto, se entabla una estrecha relación entre este y la sociomotricidad desde las capacidades sociomotrices (introyección, interacción y comunicación),

Los contenidos que se plantean apuntan hacia una mirada de la educación física como un escenario que posibilita la creación de ambientes lúdicos que potencian la imaginación, la co-creatividad y el pensamiento cooperativo de las personas, generando solución a problemáticas inmersas no solo en la práctica pedagógica sino en la vida. Es preciso recordar que este proyecto apunta a la formación de un ser humano co-creador¹¹ inmerso en ejercicios solidarios de colaboración con capacidad de solucionar problemáticas de manera relacional.

3.3.1 Ruta didáctica.

¹¹ Proceso de creación colectiva, donde se privilegia la experiencia relacional/social/cultural, en el marco de la coordinación de significados

Para este proyecto se eligió la tendencia sociomotriz, ya que la intención formativa es un ser humano co-creador inmerso en ejercicios solidarios de colaboración con capacidad de solucionar problemáticas de manera relacional. Por tanto, el juego colectivo (herramienta central de la sociomotricidad) aporta valiosos elementos a la actual construcción curricular, que será puesta en escena en diversos ambientes de aprendizaje, donde se propiciará el fortalecimiento y el desarrollo de diferentes capacidades sociomotrices que como lo menciona (Castañer y Camerino, 2001) “permiten comunicarse con el medio social”.

En líneas anteriores se plantea que el desarrollo del pensamiento creativo se ha caracterizado por la preponderancia de enfoques centrados en la persona, es decir de una manera individual, trayendo grandes implicaciones de acervo individualista, por tal razón la sociomotricidad es una posibilidad en el desarrollo de lo que este PCP plantea como co-creación definido como un proceso de creación colectiva, donde se privilegia la experiencia relacional/social/cultural, en el marco de coordinación de significados, el cual será mediado a partir de la conducta motriz y las de las diferentes acciones motrices propuestas. Para explicar mejor lo anterior Parlebas, (2001) citado por (Cadavid, 2010) menciona:

“la acción motriz es el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada”, lo que implica comunicación y contracomunicación motriz, es decir “aquellas actividades que se realizan tanto en cooperación como en oposición entre compañeros y adversarios”

Del mismo modo, Parlebas plantea que “el eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores”, de esta forma la sociomotricidad alude al juego colectivo como dimensión social de la conducta (adversario y compañeros de juego). Planteando tres categorías de análisis desde la acción motriz, los

cuales en su conjugación establecen ocho dominios de acción que se describen dependiendo la ausencia de la categoría de análisis. Estas categorías son comprendidas como: la incertidumbre en entorno físico, Interacción con compañeros, Interacción con adversarios. Algunos dominios serán trabajados en este PCP y explicados más adelante.

Por otra parte, desde la conducta motriz propuesta por Parlebas como “el objeto de estudio de la educación física” se establecen tres elementos fundamentales los cuales son: comunicación, interacción e introyección que se dan: consigo mismo, con sus compañeros, con los adversarios y con el medio.

(Castañer y Camerino, 2001 p. 114) establecen una serie de relaciones desde los elementos de la conducta motriz planteados por Parlebas denominados “capacidades sociomotrices” donde la comunicación, la interacción y la introyección, se fundamentan principalmente en el juego colectivo, la imaginación, la expresión y la creatividad, elementos que fundamentan dichas capacidades. De este modo las relaciones establecidas son las siguientes:

- (a) interacción + comunicación = juego colectivo
- (b) interacción + introyección = imaginación
- (c) introyección + comunicación = expresión creatividad

Del mismo modo, entienden una triple dimensión que se relaciona con el “hacer” humano como lo son:

- (a) dimensión introyectiva del ser: reconoce
- (b) dimensión extensiva del ser: interactuar
- (c) dimensión proyectiva del ser: comunicar

A partir de lo anterior se establecen las tres categorías de acción derivadas de las diferentes acciones que somos capaces de realizar; las acciones que ponen a la persona en relación consigo mismo... yo; las acciones que ponen la persona en relación con el entorno físico...objeto y las acciones que ponen a la persona en relación con el entorno social

Otros

De acuerdo a lo anterior la tendencia sociomotriz se nutre de la sociología (entre otras) la cual tomaremos como referencia para comprender y desarrollar el pensamiento colaborativo y solidario, relacionándolo con la educación física en la manera como se establecen mediaciones orientadas a estimular otras comprensiones de lo humano atravesadas por: la solidaridad, la colaboración y la posibilidad de crear colectiva y relacionalmente a partir de diversos mecanismos lúdicos entre los que se destaca el juego, los acertijos, entre otros.

Desde esta perspectiva, se pretende la formación de un ser humano co-creador, relacional y solidario por medio de algunos elementos claves de la tendencia sociomotriz. Para ello la creación de ambientes lúdicos de aprendizaje relacional y tensionales (ALART) se plantean como la posibilidad de contribuir en gran manera en el ideal de dicho ser humano.

El actual PCP, se pone en marcha a partir de nuevos ALART, que favorecen la interacción social, la imaginación, la creatividad y por supuesto las diferentes capacidades sociomotrices. Esta propuesta se concibe como una posibilidad para el fortalecimiento curricular, desde el reconocimiento y aprecio por el valor de las personas, los procesos y anhelos compartidos.

3.3.2 Los ALART como eje transversal de la educación física.

Teniendo en cuenta que el juego es uno de los elementos centrales de la sociomotricidad, los ALART hacen hincapié en elementos lúdicos, relacionales propiciadores de co-creatividad como supone la teoría sociomotriz. Un aspecto fundamental es el componente tensional que como lo menciona Rodes, M. cuando alude las “cuatro p de la creatividad”, donde la P de “presión en el ambiente” es un ente propiciador de actos creativos. Esta combinación se plantea con el objetivo de favorecer la co-creatividad la relacionalidad y los ejercicios solidarios de colaboración a partir de elementos lúdicos, donde “el juego es un espacio de incertidumbre y dificultad y por tanto, de reto y creatividad, que invita a la participación en la construcción colectiva de alternativas” (Bejarano et ál, 1998) citado por (Panqueva, 2013, p. 38).

Cabe mencionar que estos ambientes lúdicos de aprendizaje son planteados de manera real (presencial) como virtuales teniendo en cuenta las condiciones y recursos disponibles en la fase de implementación. A propósito (Castañer y Camerino, 2001) mencionan “la posibilidad que tiene el niño [persona] de expresarse creativamente está directamente influenciada por la situación educativa y por el espacio operativo del que puede disponer el niño [persona], y del material didáctico que le ponemos al alcance” por tal razón los ambientes interactivos abren nuevas posibilidades de actuación para la educación física.

Una característica de los ALART es que estarán diseñados para ser lúdicos, creativos y colaborativos donde los acertijos, los juegos de roles se establecen en un ambiente que favorece el aprendizaje de los participantes, dándole un componente tensional con el fin de propiciar la creatividad de manera colectiva, donde “lo colaborativo conlleva a desarrollar respeto por los demás y auto confianza, para así poder escuchar y comunicarse, valorar la diferencia y aprovechar la diversidad” (Panqueva, 2013)

Teniendo en cuenta los elementos claves de la tendencia sociomotriz mencionados anteriormente los ALART tomarán como referencia algunos dominios de acción así:

(a). Relación participante – entorno: se busca desarrollar ambientes lúdicos de aprendizaje donde se favorezca la interacción entre los participantes y el entorno, podrá ser de manera presencial o de manera virtual.

(b). Interacción motriz de cooperación: los ALART, a desarrollar tienen como objetivo la cooperación para la resolución de problemáticas, lo que supone interacción no solo motriz si no también intelectual, que podría acoger la virtualidad como un elemento para su propio desarrollo.

(c). Interacción motriz de oposición: algunos ALART, tienen una temática de oposición donde la presión en el ambiente posibilita diversas manifestaciones de competitividad en cuanto a las formas de solucionar las actividades propuestas, con el tiempo establecido.

Es importante resaltar que los ALART juegan un papel crucial en el desarrollo de las capacidades sociomotrices, ya que se busca a partir de ellos orientar la práctica pedagógica en aras de contribuir a la formación de un ser humano relacional, solidario y co-creativo en la resolución de problemas, no solo en el ámbito educativo sino también durante su vida.

Por tal razón las categorías de acción a trabajar desde la sociomotricidad serán:

1. acciones que ponen a la persona en relación consigo mismo ... yo
2. acciones que ponen la persona en relación con el entorno físico ...objeto
3. acciones que ponen a la persona en relación con el entorno social Otros

3.4 Metodología

Se establece la relación de los componentes humanístico y disciplinar junto con las unidades planteadas para el desarrollo del PCP. De esta manera se crean tres bloques, cada uno con sus respectivas características del ser humano a formar.

El primer bloque plantea una característica del propósito de formación que hace referencia al trabajo colaborativo, esta se relaciona con el componente disciplinar desde las capacidades sociomotrices donde la comunicación y la interacción a partir del juego son elementos propicios para contribuir a la racionalidad y la cooperación, del mismo modo con relación a la acción motriz se plantea un dominio de acción (Incertidumbre- compañero adversario) donde el participante trabaja e interactúa con el medio, su compañero y el adversario. A partir de esta correlación los ALART primera fase estarán guiados desde juegos de cooperación y actividades interactivas.

En el segundo bloque se plantea dos características del humano a formar que se relaciona directamente con los elementos propios derivados de las capacidades sociomotrices planteados por (Castañer y Camerino, 2001) donde la imaginación, la creatividad y el juego colectivo se da a partir de diversas acciones motrices, allí la ausencia de adversario se hace evidente ya que se busca que el participante interactúe con las demás personas de su contexto además de proponer alternativas en la resolución de problemáticas. Este bloque será mediado a partir de la segunda fase los ALART.

En el tercer bloque las características del ser humano a formar se plantean desde lo relacional haciendo hincapié en los actos solidarios de colaboración a partir de la comunicación, la interacción y la introyección junto con la expresión y la creatividad donde se reconoce la importancia del adversario, del compañero. Además la incertidumbre en el entorno es importante para generar actos co-creativos y relacionales. Estas dos características están atravesadas por la tercera fase de los ALART donde el componente de

la imaginación y la creatividad se trabaja principalmente a partir desde juegos de roles, los acertijos operacionales y los micro mundos con elementos tensionales.

3.4.1. Fase de los ALART

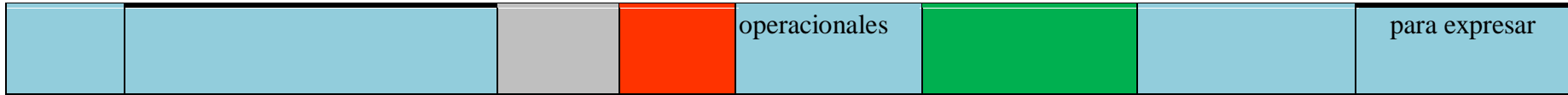
Los ambientes lúdicos de aprendizaje relacional y tensional están divididos en tres fases las cuales hacen alusión a los componentes disciplinares presentes en esta agrupación, como lo son: la dimensión lúdica, la dimensión relacional y el componente tensional. Por tal razón, desde el componente lúdico (fase uno) se trabajará las diferentes capacidades sociomotrices junto con sus componentes intrínsecos mencionados anteriormente. En la segunda fase se hace referencia a la dimensión relacional la cual se centra en el fortalecimiento de los actos solidarios de colaboración a partir del componente socio-motriz donde se espera surjan los elementos característicos de lo que este proyecto plantea como co-creatividad. Allí las actividades de resolución de problemas son un elemento característico.

En la tercera y última fase está el componente tensional, como se ha dicho con anterioridad es una fase primordial y un ente propiciador del acto creativo. Allí se busca favorecer la imaginación y la creatividad a partir principalmente de juegos de roles y acertijos operacionales.

Tabla1. Macrodiseño

	HUMANISTICO	DISCIPLINAR		Propuesta PCP	Secuencia de contenidos del macro diseño	
Bloques	Un ser humano co-creador	Características de la tendencia Socio motriz	Estrategia de relación <u>(temas)</u>	Ambientes lúdicos de aprendizaje relacional y tensional.	UNIDADES	TEMAS
COOPERACIÓN	1 capacidad para solucionar problemáticas de manera relacional	socio-motrices	Interacción	ALART	cooperando activamente en la construcción de nuevas realidades.	Me relaciono para generar cambio
	2 se preocupa por la tarea pensando en el bienestar colectivo					
	3 trabaja con otros y en función del grupo					
	4 busca el bienestar individual y colectivo					
	5 ejerce actos solidarios de colaboración incluso con los adversarios					
	6 reconoce y respeta las diferencias					
	7 actúa como mediador ante los conflictos					
	8 realiza prácticas de civismo y respeto hacia los demás					
			incertidumbre Compañero – Adversario			
			* Juegos de cooperación			Me comunico asertivamente para cooperar
			* actividades interactivas			Soy un agente cívico

	9 mantiene una participación constante durante las actividades						Soy participativo y cooperador		
IMAGINACIÓN	10 hace uso de experiencias anteriores para afianzar nuevos aprendizajes	Capacidades	Introyección + Interacción	incertidumbre Compañero – Adversario Actividades con percepción de riesgo moderado		Imagino, me reconozco y luego actuó	Vivo la realidad imaginando		
	11 genera procesos de innovación de manera espontanea						Me autogestiono		
	12 se preocupa por llegar a los objetivos propuestos						Me adapto a situaciones complejas		
	13 propone alternativas creativas y novedosas para solucionar problemáticas								
	14 tiene capacidad para adaptarse a nuevas situaciones								
	15 encuentra soluciones originales ante problemas de la vida diaria								
EXPRESIÓN CREATIVA	16 facilidad de interpretar el presente como una fuente de potencial creativo		Introyección + Comunicación	incertidumbre Compañero *Actividades con límite de tiempo. (Virtuales o presenciales) *Juegos de roles *Acertijos				Descubro y me expreso creativamente por medio de mi cuerpo	Creatividad innovadora para la vida
	17 genera ideas novedosas ante situaciones simples o complejas								Soy un agente activo del proceso y utilizo mi cuerpo
	18 hace uso de su experiencia para crear y expresar ideas originales								
	19 es un agente activo en la construcción de nuevas posibilidades								



3.4.2. Estilo De Enseñanza

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico tomado en la propuesta del presente PCP, el estilo de enseñanza que se trabajará es el aprendizaje basado en problemas (ABP) este estilo favorece los aprendizajes significativos y el pensamiento creativo. La definición de (Barrows, 1986) se refiere al procedimiento que se apoya en el uso de problemas como elemento de partida para la generación de aprendizajes y conocimientos, otra mirada es dada por (Benito y Cruz, 2005) es donde dicen que el ABP acrecienta o favorece el desarrollo del razonamiento eficaz y la creatividad de aquí que este estilo se adapta a la propuesta pedagógica del PCP.

Desde la mirada de este estilo de enseñanza (Prieto, 2006) enuncia que el ABP es una estrategia eficaz y flexible que a partir de las acciones colaborativas de los participantes mejora la calidad educativa en diversos aspectos. Es así como el ABP, señala el autor, ayuda a los participantes a desarrollarse desde las diferentes competencias. (PRIETO, 2006) haciendo referencia a (Miguel, 2005) destaca las siguientes competencias: Resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo colaborativo, habilidades comunicativas (argumentación y presentación y representación de la información), desarrollo de valores y actitudes y desarrollo del pensamiento creativo colaborativo.

Por otra parte (PRIETO, 2006) Citando a Engel y Woods, también destaca las siguientes competencias: Identificación de problemáticas referentes al contexto en donde se desarrolla, autoconciencia del aprendizaje, pensamiento crítico, pensamiento creativo, aprendizaje Auto dirigido, aprendizaje colaborativo, aprendizaje creativo y habilidades de Evaluación y Autoevaluación.

De este modo, el Aprendizaje Basado en Problemas es tomado como la herramienta con la cual el educador posibilita al participante su proceso educativo y también realizar

procesos de pensamiento que permiten lograr análisis para lograr posibles soluciones desde una perspectiva colaborativa y de co-creación con los diferentes participantes.

Si las metodologías de enseñanza tradicionales se basan en la transmisión y adquisición del conocimiento, el estilo de enseñanza del ABP pretende que los participantes tengan la capacidad de identificar una problemática y resolverla de manera colaborativa de forma creativa.

Visto desde la perspectiva de la propuesta PCP se puede decir que el ABP aporta a la co-creación encontrando alternativas, interpretando situaciones e imaginando respuestas innovadoras, originales y creativas a posibles problemas que se desarrollan en el campo educativo. En este sentido desde el área específica de la educación física se abre la posibilidad de potenciar el pensamiento divergente: buscando diferentes opciones creativas frente a cualquier reto, que es precisamente lo que se busca en el aprendizaje basado en problemas.

Se puede decir entonces que el ABP se vincula con la imaginación y la co-creatividad desde tres aspectos: Pensamiento divergente y creatividad; aprendizaje creativo basándose en trabajo colaborativo y motivación; y emoción con base en la creatividad.

(Ortiz, 2009) señala que la enseñanza problemática se basa en que los participantes emplean sus conocimientos en la resolución y desarrollo de habilidades en análisis y búsqueda de información, con el fin de proponer soluciones creativas también identifica tres categorías que problematizan el ABP, las cuales sirven como punto de referencia para las sesiones.

- I.* Situación Problemática: La situación Problemática es un momento de incertidumbre que pretende dar solución a un planteamiento dado. Según Majmutov la situación Problemática constituye “el momento inicial del pensamiento, que provoca la necesidad cognoscitiva del estudiante y crea las condiciones internas para la

asimilación en forma activa de los nuevos conocimientos y los procedimientos de la actividad.” (Majmutov, 1983 citado por Ortiz 2009 p. 170). De lo planteado se puede decir que el momento inicial del pensamiento es una situación Problemática, el pensamiento se crea a partir de la necesidad de comprensión.

2. Tarea Problemática: (Martínez, 1986 citado por Ortiz 2009 p. 297) define la tarea Problemática "como una actividad que conduce a encontrar lo buscado a partir de la contradicción que surgió durante la formación de la situación Problemática en que se reveló la contradicción". La tarea Problemática surge entonces como todas aquellas exigencias que necesitan los participantes para develar el conocimiento. Según su organización las tareas necesitan entonces abarcar “acciones colectivas e individuales que aseguren la interacción de los estudiantes entre sí y con el docente, y la interacción individual del estudiante con el conocimiento.” (Oramas, S. 1999)
3. Pregunta problemática: la pregunta “conduce a la reflexión del estudiante en la búsqueda de un conocimiento nuevo, ella aparece cuando las explicaciones al problema general, se han agotado en el conocimiento común y se hace necesario incursionar en el conocimiento académico – científico” (Medina, 1997 Citado por Ortiz, 2009, p.48) la pregunta busca el interés del participante por la solución del problema, al respecto el autor plantea tres tipos de preguntas problemáticas a saber: el hallar el qué, para que y porque de una situación.

3.4.3 .Modelo De Aprendizaje

Como se ha mencionado anteriormente, la imaginación y la creatividad son elementos importantes que deben tenerse en cuenta durante el proceso de desarrollo humano, el cual ha sido planteado en este proyecto, desde una mirada humanista de la educación y en la perspectiva de “el desarrollo de las libertades esenciales”, dándole un

valor agregado a los procesos relacionales como una alternativa en la concepción del conocimiento y en la construcción de la realidad. Estos elementos a su vez podrían generar en los participantes un aprecio extra por su identidad cultural, una nueva forma de relacionarse con el mundo, su sociedad y su contexto.

Por tal razón, el construccionismo social se ha tomado como una alternativa en el modelo de aprendizaje propuesto para este proyecto, donde los procesos relacionales cobran sentido en la co-creación de nuevas realidades, con el fin de “enriquecer las formas de vida cultural a través de procesos de entretejimiento.” (Gergen, 2007, p. 236), donde la imaginación, la creatividad son un medio propiciador del pensamiento cooperativo de las personas y los grupos sociales, generando solución a problemáticas inmersas no solo en la práctica pedagógica sino en la vida.

Desde una perspectiva tradicional del conocimiento, la educación se ha reducido a lo que Paulo Freire llamaría la “educación bancaria” donde los estudiantes son considerados hojas en blanco listas para ser llenadas de contenido, donde el profesor actúa como un transmisor de conocimiento “útil” o como lo diría (Gergen, 2007) “el profesor “sabe” y los estudiantes son puestos en el lugar de objetos sobre los cuales se opera: mentes a ser llenadas con contenidos o racionalidades”.

Desde el punto de vista construccionista, el individuo no posee contenidos ni racionalidades, sino que participa en ellos. Las declaraciones informadas y racionales no son expresiones externas de la mente interna sino logros relacionales. Lo que aparece como razón, memoria, motivación, intención, y similares, es el resultado de una acción y negociación coordinada dentro de una comunidad (Billig, 1990; Edwards y Potter, 1992; Myerson, 1994). citado por (Gergen, 2007, p. 237).

Por tal razón, lo que se plantea en este proyecto es una alternativa pedagógica que busca, por medio de la imaginación y la creatividad fortalecer los vínculos humanos

favoreciendo la co-creatividad y los actos solidarios de colaboración, generando nuevas posibilidades en la construcción del conocimiento y la realidad, además fortalecer la identidad cultural. A propósito del construccionismo uno de sus retos centrales es “Enriquecer el alcance del discurso teórico, con la esperanza particular de expandir el potencial de las prácticas humanas” (Gergen, 2007, p. 153)

Un elemento a tener en cuenta en el modelo de aprendizaje construccionista es el rol que asumen los docentes y los estudiantes donde, uno de los retos primordiales para el docente es “contribuir a las relaciones generativas a partir de las cuales el estudiante emerge con un potencial ampliado para relacionarse efectivamente. El rol del estudiante deja de ser el de objeto, y pasa a ser un sujeto dentro de relaciones” (Gergen, 2007, p.p. 237, 238)

El presente PCP plantea un ideal de política, de economía, de sociedad y de cultura, elementos que constituyen una serie de características propias del contexto en el que se desarrolla la práctica pedagógica, desde ese punto de vista, la virtualidad se ha catalogado como un elemento propio de la cultura contemporánea, presente en los diversos campos de actuación de las relaciones humanas. En consecuencia, la educación debe hacer uso de los recursos disponibles (en este caso la virtualidad) para contribuir de manera activa en la formación de las personas, analizando, oportunidades necesidades y problemas del contexto para ser trabajadas, más aún cuando el momento histórico actual presenta en la necesidad del aislamiento y el confinamiento una puerta que se abre para la imaginación, la innovación y el acto creativo por medio de la educación física.

Así, como el construccionismo podría ponerse en acción no solo de manera presencial sino también de manera virtual, atendiendo a las posibilidades de actuación pedagógica y curricular. Desde la mirada de Seymour Papert las tecnologías son una herramienta útil para desarrollar el aprendizaje que “podrían ejercer una poderosa

influencia sobre la manera de pensar de la gente”, es por esta razón que el construccionismo nos brinda una serie de posibilidades en cuanto el desarrollo curricular de cara a las exigencias del contexto actual.

Para el presente PCP, el medio virtual es un elemento utilizado en la construcción de ambientes educativos de aprendizaje por medio de lo que nombra Papert como “micromundos”, sin embargo, desde la mirada de (Panqueva, 2013, p.16) “no necesariamente tienen que haber computadores para que haya micromundos interactivos. Por ejemplo, puede tratarse de un juego de roles entre humanos (...) que se rige por ciertas reglas de interacción”. Como esta propuesta, el docente podría generar variadas, creativas y enriquecedoras alternativas para la puesta en escena de estos micromundos interactivos.

Papert cataloga al micromundo, “como un modelo para realizar representaciones de una realidad inmediata sobre un tema, que será refinado o pulido por los alumnos, iniciando con un punto de partida que les permita crear sus propias "extensiones" (Mardach, s.f.). citado por (Badilla, E. y Chacon, A. 2004) desde este punto de vista, micromundos deben cumplir con una serie de objetivos, entre los que están:

- ✓ Favorecer el aprendizaje significativo de los contenidos
- ✓ Ejercitar habilidades relacionadas con el tema
- ✓ Desarrollar la creatividad a través de la construcción de aplicaciones.
- ✓ Implementar metodologías de tipo social. (Mardach, s.f.). citado por (Badilla, E. y Chacon, A. 2004)

Trayendo a colación el ejemplo planteado por (Panqueva, Á. 2013) en cuanto al de juego de roles, los participantes cumplen con los objetivos planteados por el grupo, haciendo “gala” de su imaginación y creatividad comportándose de acuerdo al rol asignado, este juego de roles representa un ambiente de aprendizaje activo donde “la construcción colaborativa de la solución, hace que lo que allí se aprende no sea

simplemente la suma de lo que saben los distintos participantes, sino mucho más que eso: el producto de la creación colectiva de nuevos constructos o modelos de pensamiento o acción”, sin embargo, el docente juega un papel fundamental pues ello exige “creer en la gente, que den la oportunidad de participar y de agregar valor; no son procesos azarosos” (Panqueva, Á. 2013) es aquí donde el modelo de aprendizaje construccionista podrá ponerse en acción, en la construcción colectiva de la realidad.

Por otra parte, desde este modelo construccionista se propone, como lo dice (Gergen, 2007) “una alternativa a la epistemología tradicional, que abre posibilidades para la práctica educativa”, donde se favorece la democracia en lo que concierne a las decisiones de la práctica educativa, los planteamientos curriculares para contextos y necesidades particulares, “el lugar de los discursos disciplinarios en las prácticas socialmente relevantes”, además aboga por una educación centrada en las relaciones humanas, en estos elementos el construccionismo social contribuiría en gran manera.

Desde los postulados de (Gergen, 2007) “el mayor reto del mundo presente es pensar en formas en las que podamos responder a los conflictos, de modo que no conduzcan a la agresión, sino que permitan vivir en comunidad, en un mundo cada vez más globalizado”; del mismo modo (Panqueva Á. H., 2013) plantea que una de las funciones de la educación es “formar individuos que sepan vivir en sociedad: que sepan comunicarse, escuchar y respetar opiniones, valorar las diferencias, manejar conflictos y trabajar en equipo”, además de “preparar a los niños para la incertidumbre”. Estos postulados motivan el presente PCP a adoptar el construccionismo como una forma de aprendizaje del ser humano viable en la construcción de una sociedad humanista, donde la educación física aporta valiosos elementos y un sin número de posibilidades en la co-creación de nuevas realidades.

3.5. Evaluación

La evaluación se distingue por tener un carácter formativo, que prioriza la necesidad de recolección de información en diferentes momentos, con una variedad de instrumentos, que permiten valorar lo observado basándose en los criterios que se establecen, para llegar a la toma de decisiones en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por ello tomando como base los criterios del ministerio de educación nacional en donde dice que “la evaluación, como elemento regulador de la prestación del servicio educativo permite valorar el avance y los resultados del proceso a partir de evidencias que garanticen una educación pertinente, significativa para el estudiante y relevante para la sociedad.” (Ministerio de educación nacional. 2010), por tal razón es importante proponer una evaluación que prime el proceso formativo como generador de enseñanza y aprendizaje.

De este modo para el presente proyecto se tomará la evaluación formativa con el interés de desligarla de la calificación. Entendida esta como una actividad más restringida que evaluar. La calificación será la expresión cualitativa (apto/no apto) o cuantitativa (10, 9, 8, etc) del juicio de valor que se emite sobre la actividad y logros del participante, permitiendo entonces dar prioridad al proceso que al resultado.

3.5.1. La evaluación formativa

La evaluación formativa es utilizada como estrategia de mejora y ajuste en la práctica que permite generar procesos reflexivos y de análisis para la consecución de las metas u objetivos previstos, de este modo la evaluación formativa tiene como finalidad tanto analizar dificultades como progresos en los participantes del proceso educativo y es aquí donde se adapta la evaluación a las necesidades. Como lo afirma Lucena. (2005)

“la evaluación formativa corresponde a una visión de la enseñanza en la que se considera que aprender es un largo proceso a través del cual el alumno va reestructurando su conocimiento a partir de las actividades que como consecuencia de la regulación o autorregulación se lleva a cabo” (p. 130)

En la evaluación formativa es posible identificar tres grandes momentos: Evaluación inicial: esta permite realizar un diagnóstico a los participantes del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje y que brinda al docente un punto de partida de este y encamina a la adaptación de los contenidos de acuerdo a las necesidades detectadas. En función de los datos que se obtengan en la evaluación inicial se logra:

- instaurar el punto de inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Adecuar el proceso de enseñanza a las características de los estudiantes.
- Determinar los objetivos didácticos.
- Plantear diversos niveles de exigencia adecuados a la diversidad de estudiantes.
- Diseñar la metodología adecuada.
- Prevenir situaciones y actitudes negativas.
- Elaborar los criterios de evaluación.

En un segundo momento; la evaluación procesual, la cual cumple la función formativa a lo largo del proyecto; sirve como herramienta de mejora para ajustar y regular el proceso educativo en el ciclo que se trabaja. La evaluación procesual cumple una función de retroalimentación que reconoce los distintos elementos conformadores del proceso didáctico y posibilitando la mejora de las acciones en curso.

Por último la evaluación final, la cual tiene como finalidad ahondar en lo que conocen los estudiantes con el fin de realizar una comprobación de lo aprendido y cómo se han

integrado y cuáles fueron los aportes significativos a los saberes en su estructura cognitiva. Esta evaluación se sienta en procesos reflexivos en torno a las metas de aprendizaje de la unidad, módulo o ciclo. Al término de la evaluación se podrán conocer los siguientes datos:

- Conocer y valorar el logro de los objetivos generales de un ciclo o módulo.
- Comprobar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.
- Emitir un informe global de las actividades desarrolladas.

En consecuencia, la evaluación formativa como “todo proceso de constatación, valoración y toma de decisiones cuya finalidad es optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje que tiene lugar, desde una perspectiva humanizadora y no como mero fin calificador” (López, 2012, p. 121) implica una idea del papel humanizador de esta al interior de este PCP y se integra a los contenidos planteados, en aras de motivar la agencia de los participantes.

3.6. Rol del estudiante

En este caso se hablará del participante-aprendiz, debido a que el presente proyecto está pensado para desarrollarse no solo en el ámbito educativo formal sino también en lo no formal. De este modo el participante-aprendiz se encarga de tomar las decisiones para incursionar en el ambiente diseñado por el docente, donde por medio de la indagación, su imaginación y creatividad generará soluciones a las situaciones propuestas.

De acuerdo con (Sen, 2000) la libertad es fundamental en el proceso de desarrollo humano, principalmente por dos razones, una es la “razón de la evaluación” donde debe evaluarse principalmente el aumento de la libertad que los individuos van experimentando. En segundo lugar, la razón de la eficacia donde “el desarrollo depende totalmente de la libre agencia de los individuos”. (p. 20). Esta agencia como lo menciona el autor es vista

como la posibilidad de libre acción de las personas para tomar decisiones, es vista como “la persona que actúa y provoca cambios y cuyos logros pueden juzgarse en función de sus propios valores y objetivos”, de este modo el rol del participante-aprendiz es comprendido como un agente activo en la construcción de la realidad a partir de conocimientos previos y nuevos.

Desde esta perspectiva de desarrollo, el ser humano debe ser visto como un agente activo no paciente con la posibilidad de elegir y configurar su realidad buscando no solo el bien individual sino además el bien común. Debe tener la capacidad de elegir sus metas, propósitos y objetivos, “los individuos pueden configurar en realidad su propio destino y ayudarse mutuamente. No tienen por qué concebirse como receptores pasivos de las prestaciones de ingeniosos programas de desarrollo” (p. 28) "Comprender el papel de la agencia es, pues, fundamental para reconocer que las personas son personas responsables: (...) actuamos o nos negamos a actuar y podemos decidir actuar de una forma u otra” (p. 234). El participante actúa en su rol de “agente” procurando el bien colectivo e individual a partir de su imaginación y creatividad y entera responsabilidad.

3.7. Rol del docente

Desde la presente propuesta se pretende que el maestro de educación física sea un facilitador del aprendizaje, teniendo en cuenta que el papel que toma el nuevo docente facilitador se asume dentro de la interdisciplinariedad, la diversidad y el trabajo en equipo y a su vez es capaz de asumir nuevas posturas que le sirven para desarrollar las ideas y proyectos innovadores que permite a los participantes desarrollarse en la apropiación de los contenidos. Así mismo, incorporar a su práctica el manejo de nuevas tecnologías que permitan gestionar escenarios donde los estudiantes construyan el conocimiento de una forma colectiva y relacional, por tanto, debe tener la capacidad de realizar la selección de

contenidos significativos que permitan la construcción eficaz de nuevas estructuras cognitivas con el fin de posibilitar cambios conceptual, metodológico y actitudinal de las personas.

4. EJECUCIÓN PILOTO

4.1. Microcontexto

(De acuerdo con el consejo académico de la Universidad Pedagógica Nacional en su comunicado No. 06 – Julio 3 de 2020, y mediante el Decreto 417 del 17 de Marzo de 2020 del gobierno nacional por el cual se declara un Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica en todo el territorio Nacional en el cual se comunica que por motivos de la pandemia las clases para el periodo 2020-2 se realizarán de manera remota mediadas por las TIC, con el fin de brindar seguridad a los estudiantes y docentes mientras se establecen acciones seguras para retomar las actividades de manera presencial. Por tal razón para el desarrollo y puesta en escena se tendrán en cuenta las recomendaciones anteriormente descritas.

De acuerdo con lo anterior se recurrirá a la utilización de diversas herramientas tecnológicas que permitan llevar a cabo la finalidad del proyecto, tales como: Meet, Zoom, WhatsApp, cuestionario de Google, juegos interactivos creados en Power Point, entre otras, posibilitando nuevos escenarios de aprendizaje, tomando como oportunidad los efectos de la pandemia.

4.1.1. Población.

A continuación, se describe la población partícipe del proyecto, donde se nombran aspectos educativos, socioeconómicos, ocupacionales y de georreferenciación, datos que serán de utilidad al momento de dirigir las actividades propuestas de este PCP y realizar un acercamiento a la comunidad.

Los jóvenes participantes han sido convocados por medios virtuales aprovechando que la implementación se realizó de manera virtual. Se convocaron jóvenes de diversas

localidades de Bogotá y residentes en otras ciudades, con el fin de tener una perspectiva más amplia acerca del proceso a desarrollar.

Teniendo en cuenta lo anterior y las particularidades de este proyecto se llevó a cabo la ejecución piloto con participantes (hombres y mujeres) de 18 a 26 años residentes en cualquier parte de la ciudad y el país, que tuvieran acceso a un computador con internet y la disposición de hacer parte de esta apuesta curricular. Cabe mencionar que los participantes pertenecen a diversos estratos socioeconómicos, esto con el fin de tomar partido de la virtualidad y llevar esta apuesta curricular a otros lugares, generando posibilidades para conocer e interactuar además de poner en escena diversas percepciones frente a la educación física tradicional vivenciada por algunos de los participantes, para de este modo darles sustento y viabilidad a los planteamientos propios de este PCP en cuanto a la creación de escenarios y ambientes lúdicos de aprendizaje, en dirección a lo co-creador

Del total de los participantes cuatro de ellos residen en la localidad de Bosa, uno en la localidad de Rafael Uribe Uribe y otro en Funza Cundinamarca. Tres de ellos son mujeres y tres son hombres, en cuanto a su formación académica tres de los participantes son bachilleres recién egresados, dos se encuentran cursando su carrera profesional y uno es Licenciado en educación física. Del total de participantes cinco pertenecen a barrios con estrato 2 y una persona reside en una zona estrato 3, la anterior información fue proporcionada por los participantes a través de un cuestionario realizado con la herramienta: Google-Cuestionarios. Es importante resaltar que del total de los participantes ninguno ha hecho parte de un proyecto similar al propuesto.

4.1.2. Aspectos educativos.

Para la implementación del presente proyecto se decidió la modalidad de educación no formal debido a las particularidades del contexto actual. De este modo la ley general de educación ley 115 de 1994 menciona que la educación no formal “es la que se ofrece con

el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados” cuya finalidad de acuerdo con el artículo 37 de la misma ley “Promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional, técnico, y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria.” Por otra parte, la UNESCO menciona que la educación no formal “representa una alternativa o complemento a la educación formal de las personas dentro del proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. Con frecuencia se plantea como una forma de garantizar el derecho a la educación para todos”. (Unesco, 2013 p. 13). La UNESCO también menciona que este tipo de educación “puede ser de corta duración y /o baja intensidad” donde por lo general se imparte bajo la modalidad de seminarios o talleres.

De acuerdo con el anteriormente descrito se ha determinado la población y el tipo de educación que para el desarrollo de ese PCP serán el punto de partida. Por último, cabe mencionar que “la educación no formal puede incluir actividades de aprendizaje con fines de desarrollo personal” (Unesco, 2013 p. 14)


4.2. Microdiseño.

Tabla 2. Formato de planeación

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE Proyecto Curricular Particular EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Creando nuevos finales		
Unidad:	Modalidad:	Metodología:
Fecha:	Sesión Número:	
Horario de clase (tiempo neto de clase):		Lugar de la práctica:
Contenidos de la sesión		
Objetivo General:		
Objetivos Específicos:		
Recursos Necesarios:		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)		
MODULACIÓN (CENTRAL)		
CIERRE (FINAL)		
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)		OBSERVACIONES:
Diario de campo		

4.2.1. Cronograma


Tabla 3. Cronograma general.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Educación Física, Licenciatura en Educación Física EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD			
CRONOGRAMA GENERAL					
Fecha de intervención	Nombre de la unidad	Tema generador	Objetivo de la sesión	Recursos a utilizar	Evaluación
Viernes 4 de septiembre de 2020	N/A	Actividad de apertura	Realizar un diagnóstico general de la población con la cual se va a trabajar	Plataforma meet, cuestionario forms,	Encuesta diagnóstica por plataforma forms
Martes 8 de septiembre de 2020	Cooperación	¿y si cambio yo? Relaciones como medio para transformar	Fomentar la interacción real entre los participantes dándoles una situación de comunicación real mediante juegos de rol.	Computador, conectividad a internet, papel, lápiz, diferentes prendas de vestir, cuestionario forms.	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Martes 15 de septiembre de 2020		coopero respetando las diferencias para crecer en solidaridad	Promover en los participantes el trabajo en grupo y en función de este, para que cada uno haga parte activa de las tareas y actividades propuestas; reconociendo capacidades tanto físicas como intelectuales propias y de los demás.	Computador, internet, Plataforma meet, papel, lápiz, colores, y diferentes artículos de hogar, cuestionario forms	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Lunes 05 de octubre de 2020		Mediar para repensar las relaciones con el otro	propiciar un debate que permita a los participantes reconocer y respetar las diferentes formas de pensar al momento de tomar las decisiones de manera colectiva. (solo comportamiento)	Computador, conectividad a internet, papel, lápiz, colores y gorras de diversos colores.	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Martes 06 de octubre de 2020		Imaginación	Vivo la realidad imaginando	Generar procesos de imaginación e ingenio que permitan reconocer fortalezas y	Computador, conectividad a internet, cinta adhesiva o elementos para formar

			debilidades al momento en que se asume un determinado rol.	una golosa y un espacio amplio.	
Miércoles 07 de octubre de 2020		Me autogestiono	Estructurar un ambiente lúdico de aprendizaje que permita a los participantes expresarse de manera creativa, haciendo uso de su corporeidad y su corporalidad.	Conexión a internet, cualquier tipo de elementos que permitan representar varios personajes.	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Miércoles 14 de octubre de 2020		Me adapto a situaciones complejas	Estructurar un ambiente lúdico de aprendizaje que permita a los participantes detonar procesos de imaginación, creatividad que pueda ser expresada por medio de su corporeidad y su corporalidad.	Computador, conectividad a internet, papel y lápiz	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Viernes 16 de octubre de 2020		Creatividad innovadora para la vida	Mejorar las capacidades socio motrices en los participantes como la introyección y la comunicación.	Computador, conectividad a internet, cámara encendida y música	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Domingo 18 de octubre de 2020	Expresión creativa	Soy un agente activo del proceso y utilizo mi cuerpo para expresar	Favorecer la expresión creativa y personal en los participantes mediante la participación propia y de sus compañeros.	Pelotas, lazos, bastones, vendas, vasos, botiquín, elementos de bioseguridad, tablero, marcadores.	Rutina de pensamiento, evaluación formativa
Miércoles 21 de octubre de 2020	N/A	Actividad de cierre	Generar situaciones que requieren el trabajo en grupo y esfuerzo para resolver tareas y situaciones de manera colaborativa que generen una experiencia agradable a los participantes.	Computador, internet, Plataforma meet, papel, lápiz, colores, y diferentes artículos de hogar.	Rutina de pensamiento, evaluación formativa y evaluación diagnóstica o final.

4.2.2. Plan de clase o sesiones.

Tabla 4. Planeación de clase sesión número uno.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: La ciencia de conocernos		
Unidad: SESIÓN INICIAL (PRESENTACIÓN)	Modalidad: No Formal	Metodología: Presentación y acuerdos
Fecha:	Sesión Número: 1	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Realizar el diagnóstico general inicial de la población con la cual se va a trabajar		
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indagar en los participantes conceptos de cooperación, imaginación, creatividad, expresión creativa. ➤ Indagar en experiencias, gustos, disposiciones y demás de los participantes. 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel y lápiz.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inicialmente se recibe a los participantes que decidieron integrarse en el proyecto de formación, dándoles la bienvenida al espacio e incentivándolos trabajar de manera activa y relacional. ➤ Se realiza una presentación personal por parte de los docentes en formación. ➤ Se realiza una presentación personal por parte de los participantes. ➤ Acto seguido se da a conocer la intención educativa y el cronograma de las sesiones a trabajar. 	

<p style="text-align: center;">MODULACIÓN (CENTRAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la evaluación inicial que consta de un cuestionario (cuestionario en plataforma google) que nos permite indagar acerca de los participantes. ➤ Se da paso a las actividades la ruleta (la cual tiene preguntas personales), el semáforo (que permite indagar con preguntas acerca de los gustos y preferencias) y objetos valiosos (que permite visibilizar a los participantes dentro de su historia de vida) que tienen como fin interactuar entre los participantes y docentes para realizar un acercamiento a sus gustos, preferencias y afinidades. ➤ Nos acercamos al conocimiento de los participantes de los conceptos de cooperación, creatividad, imaginación y expresión creativa
<p style="text-align: center;">CIERRE (FINAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Generación de expectativa sobre la siguiente sesión con el fin de motivar a los participantes. ➤ Dialogo con los participantes en donde se evidencie como se sintieron consigo mismo, con sus compañeros y con sus profesores ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
<p>EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)</p>	<p>OBSERVACIONES: la sesión inició a las 3:00 pm y terminó a las 4:18 pm, los participantes Maikol Alfaro y Marco Ovalle no terminaron la sesión por problemas de conexión, se realiza evaluación inicial y la evaluación procesual en formulario de google previamente definidos.</p>
<p>Diario de campo</p>	
<p>Fecha: viernes 04 de septiembre 2020 Hora: 3:00 pm</p> <p>La sesión da inicio dando la bienvenida a los participantes al espacio de formación y realizando una presentación personal, iniciando por los docentes en formación Carlos Martínez y Oscar Niño, posteriormente los participantes Participante 1, Participante 3, Participante 2 , Participante 4, Participante 5. Se propone a los participantes el cronograma de trabajo el cual consiste en 10 sesiones de clase con una duración de 90 minutos aprox. por sesión a lo cual los participantes dan su aprobación, de otra parte, se expone la intensión educativa, los propósitos y las finalidades del trabajo de implementación. Se solicita a los participantes diligenciar la evaluación inicial (formulario de google) la cual se comparte en el chat de la plataforma meet y de da el espacio para diligenciarla.</p> <p>Se da inicio a la primera actividad la cual es denominada la ruleta con la cual se busca explorar en conocer a los participantes desde sus gustos y preferencias, aquí se puede observar que los participantes prefieren realizar actividades al aire libre como viajar, salir a los parques y realizar vida social. Se propone la segunda actividad denominada objetos valiosos que consiste en mostrar un objeto que represente algo importante en la vida de los participantes y que represente momentos valiosos, los participantes muestran objetos como fotografías, peluches, relojes, medallas los cuales representan en su totalidad a la familia y a los recuerdos que van atados a estos junto a sus seres queridos.</p> <p>Posteriormente se realizan reflexiones acerca de cómo se sintieron frente a la actividad y frente a los compañeros y los docentes en formación. En donde los participantes dan repuestas que evidencian el gusto por las sesiones y el trabajo con los compañeros evidenciado en gran mayoría la importancia de realizar actividades que les permitan salir de la rutina causada por la pandemia.</p> <p>Para finalizar se llega al acuerdo de realizar la evaluación procesual denominada rutina de pensamiento al finalizar cada encuentro la cual es compartida por el chat de la sesión y se acuerda el próximo encuentro para el día martes 08 de septiembre de 2020.</p>	

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

5.1. Aprendizajes y experiencias como docentes: Tesoros Encontrados

Llegar a este punto del proyecto genera una profunda satisfacción porque a pesar de las dificultades que se pudieron presentar en cuanto al diseño, la implementación virtual del proyecto, las clases a distancia de una disciplina a la cual se está acostumbrado desde la presencialidad, permitió que se logaran inmensos aprendizajes y agradables experiencias no solo en los docentes sino también en la población que hizo parte de este PCP, aprendizajes que en el caso de los docentes en formación serán de gran utilidad en su inicio como futuros profesionales de esta maravillosa disciplina.

Por otra parte, los participantes manifestaron un profundo agradecimiento al trabajo realizado ya que la puesta en escena del proyecto les permitió salir un poco de su rutina diaria, del aislamiento al cual se estuvo sometido a causa de la emergencia sanitaria, les permitió tener más confianza al momento de expresarse por medio de una cámara, de trabajar colaborativamente a través de medios virtuales, proponer soluciones creativas y novedosas a problemáticas comunes, elementos que les serán útiles en el desarrollo de sus actividades tanto académicas como personales, tal como se evidenciará más adelante. Todo esto causa una profunda satisfacción e incita a seguir trabajando en pro del bienestar, del desarrollo humano y de una sociedad más justa por medio de una educación puesta al servicio del desarrollo de las libertades como lo menciona Amartya Sen.

Uno de los más grandes retos en cuanto a la implementación de este proyecto fue la virtualidad ya que el diseño se realizó teniendo en cuenta la presencialidad, en un escenario ya pensado para dicho fin, lograr adaptar, modificar sustituir lo ya planeado significó una nueva posibilidad que puso en evidencia grandes rasgos de creatividad e imaginación como lo presenta este PCP además provocó la posibilidad de nuevos escenarios de aprendizaje puestos en perspectiva de crear diversas posibilidades en la que la educación física puede

generar importantes aportes al proceso de desarrollo humano y al desarrollo de la libertad de las personas.

Estar en la posición de maestro implica grandes responsabilidades que van desde planear una clase acorde a los objetivos planteados y las necesidades contextuales como mantener un lenguaje apropiado hacia los estudiantes durante el desarrollo de esta, implica ser conscientes de lo que se dice, lo que se hace y sobre todo del objetivo trazado para lograr los resultados esperados en las personas, estar en la posición de maestro necesariamente requiere constante formación académica, ética y humana imprescindibles en un proceso educativo puesto al servicio de lo humano; esta experiencia permitió a los autores de este proyecto poner en escena las teorías pedagógicas aprendidas y los momentos en que deberían aplicarse pues de acuerdo a lo vivido se evidencia que de nada sirve conocer teorías si no se sabe cómo ni cuándo aplicarlas de acuerdo al desarrollo de la clase.

Por otra parte, se logró evidenciar que el aprendizaje basado en problemas posibilita una interacción constante entre los participantes donde afloran grandes rasgos de creatividad e imaginación puestos al servicio de la colectividad, uno de los ejemplos más claros se manifiesta en el desarrollo de la jornada experiencial más específicamente en la actividad denominada el triángulo perfecto llevada a cabo el domingo 18 de octubre de 2020. La actividad consistió en hacer un triángulo perfecto en el piso con una soga y hacer una torre de vasos en el centro de este, pero debían hacerlo con los ojos vendados, allí se aprecia que todos los participantes aportan ideas para lograr realizar la tarea propuesta. En primer lugar, buscan reconocerse mediante el tacto sintiendo las características de cada mano para identificarse más fácilmente, amarran la soga a un árbol para tener un ángulo y buscan una estrategia para referenciar las demás puntas, mientras los demás van armando la torre de vasos. Allí se evidencio que todos los participantes lograron expresar sus ideas de

una manera propicia para lograr el objetivo, creando estrategias que les permitieron acercarse cada vez más a la solución del problema planteado cuya solución necesariamente requirió de la participación de todos los estudiantes donde sus ideas fueron tenidas en cuenta y validadas por el grupo. De esto queda el gran aprendizaje que por medio de la educación física no solo se trabaja la dimensión motriz, sino que también logra impactar las demás dimensiones como la cognitiva, la social, la emocional, la comunicativa rompiendo con el viejo imaginario social que carga frente a esta.

Para cada docente quedan grandes aprendizajes tanto técnicos como metodológicos adquiridos a partir de la práctica, en este caso se logra evidenciar la confluencia de varias teorías pedagógicas en una sola sesión de clase, aún cuando no son el foco aparecen de manera espontánea; por otra parte, se logró evidenciar que las actividades lúdicas logran captar la atención de los participantes, incitándolos a participar de manera activa de mismo modo el juego de roles, los acertijos y las presiones creadas en los diferentes ambientes propician la creatividad y la imaginación y ponen en evidencia que la sociomotricidad se constituye en una ruta fantástica para la construcción disciplinar.

5.2. Impacto En La Población

Como se menciona anteriormente los participantes del proyecto manifestaron un profundo agradecimiento por los contenidos y las actividades realizadas ya que en las sesiones en que estuvieron presentes identificaron una serie de herramientas que les fueron útiles para el desarrollo de sus actividades cotidianas lo que les permitió ponerlas en práctica desde el mismo momento. Estas herramientas están relacionadas como lo mencionan algunos de ellos a mejorar su seguridad al momento de expresarse frente a una cámara, adquirir nuevas habilidades comunicativas donde la expresión corporal es fundamental, les permitió mejorar la capacidad de trabajar en grupo y dar a conocer sus

puntos de vista de una manera asertiva, y un aspecto en el cual hicieron hincapié es en la posibilidad de generar soluciones creativas y de manera relacional frente a las problemáticas que surgieron durante el desarrollo de las actividades propuestas.

Estas percepciones fueron recogidas a partir de las reflexiones realizadas al final de cada clase además de la evaluación procesual diligenciada por cada participante respondiendo a las preguntas ¿qué elementos conocía y pude profundizar a partir de la actividad?, ¿qué me genero interés y quiero saber? y ¿qué aprendí? A continuación, se muestran algunas respuestas tomadas de diferentes sesiones.

En la sesión de roles imaginativos, la participante número dos responde a la pregunta ¿que aprendí? “Aprendí que podemos desempeñar cualquier papel que nos ponga la vida, a veces nos da miedo ser de otras maneras. Pero es bueno saber qué hacer en cualquier situación, imaginar y tener habilidades para encontrar soluciones a las cosas que nos pasan de un momento a otro”

El participante número cuatro responde a la misma pregunta que “La imaginación y el cuerpo tienen una gran relación al ser necesarias para cada cosa”

El participante cinco dice que aprendió “Como puedo involucrar mi cuerpo para representar y transmitir mensajes a partir de mi creatividad y la imaginación”

El participante número seis hace una relación directa entre el componente motriz con el componente psicológico al afirmar “Que cada uno de los roles que tenemos nos influyen en el desarrollo de nuestro pensamiento”

La participante uno, menciona “Aprendí a generar estrategias más fácilmente teniendo el tiempo como un factor en contra ya que había mucha presión, me gustó mucho trabajar con mis compañeros y ver como ellos proponían más soluciones para todo, generé diferentes soluciones a través de las pistas para avanzar, igualmente desarrollar el

pensamiento y creatividad a partir de experiencias y situaciones para la resolución de problemas”.

De la misma manera la participante dos afirma que aprendió que “la creatividad a la hora de contar un cuento, usualmente ponemos diferentes voces para poder contar el cuento, pero hoy aprendí que también podemos usar el cuerpo para poder dar una mejor explicación y dinamismo en la historia”

Todos estos aprendizajes permiten identificar que la ejecución piloto del proyecto generó un impacto positivo en los participantes, donde las capacidades socio motrices como la introyección, la comunicación y la proyección se hacen visibles de manera constante, además permiten valorar un poco más el contexto virtual, al cual los participantes ni los docentes estaban acostumbrados.

Una reflexión que salió a flote luego de realizar la actividad de crear nuevos finales, permitió identificar un elemento característico de lo que se probleo en cuanto a que la “educación puesta al servicio de la producción de renta” como lo afirma Nusbaum ha generado una masificación de pensamientos, en dicha actividad los participantes crearon finales bastante similares, que llamo la atención, sin embargo la representación realizada fue muy creativa y no se parecían entre sí, lo que lleva a pensar la posibilidad de una libertad representada por medio del cuerpo, la motricidad y la sociomotricidad.

5.3. Incidencias en el diseño

Las incidencias en el diseño se vieron reflejadas en el diario de campo que permitió recoger hechos y sistear la experiencia; facilitó la toma de decisiones y permitió identificar el desarrollo del sentido reflexivo crítico que permitió la mirada desde las posturas de los educadores como la de los participantes en el proceso y en la consecución del proyecto. Aquí se pudo entonces identificar cuáles fueron los aportes desde la Educación Física como

potenciadora de procesos de creación e imaginación influenciados directamente desde la sociomotricidad como eje transversal a todas las sesiones las cuales se plantearon a partir de diferentes unidades y temas los cuales se analizaron e iban siendo ajustadas de acuerdo con las necesidades de los participantes en el campo virtual.

Es importante aclarar el valor que tuvo dar a conocer el propósito de formación y las temáticas a trabajar ya que esto permitió que la evaluación tuviera un sentido descentralizado y por ende los participantes se enfocaran en el proceso formativo desde la educación física y tuvieran posturas respecto al proceso pedagógico.

Teniendo en cuenta la población a la cual se dirigió el proyecto, las sesiones y actividades debieron ser muy dinámicas ya que estos no se conocían entre ellos y en primera instancia de la implementación estos se mostraron tímidos y poco participativos lo cual fue un generador de cambio tanto para los docentes como para los participantes, de aquí la importancia que tuvo el estilo de enseñanza aplicado ABP (aprendizaje basado en problemas) el cual permitió el aprendizaje significativo y el pensamiento creativo e imaginativo a través de acciones colaborativas que llevaron a los participantes a desarrollarse en diferentes competencias, resolución de problemáticas, mejorar habilidades comunicativas, desarrollo de valores, entre otras. De este modo, el Aprendizaje Basado en Problemas fue tomado como la herramienta con la cual el educador posibilitó al participante su proceso educativo.

Desde nuestra labor docente fue de gran importancia entender la corporeidad de los participantes desde su realidad a partir de la primera unidad llamada (cooperación) que posibilitó en los participantes la capacidad de solucionar problemáticas de manera relacional, solucionar problemáticas pensando en la relaciones con sus compañeros, ejercer actos solidarios de colaboración y reconocer y adoptar las diferencias de los otros participantes, se podría decir entonces que la cooperación permitió a los participantes tener

un rol activo durante cada sesión, siendo tenido en cuenta mediante su trabajo por sus compañeros y por los docentes.

Desde la segunda unidad propuesta (imaginación) se hicieron evidentes los aprendizajes que se buscaban alcanzar mediante las sesiones planteadas ya que los participantes propusieron alternativas originales, novedosas y espontáneas de manera relacional ante las situaciones propuestas, esto nos permitió reconocer que la imaginación se hace preponderante para el desarrollo humano y se evidencia en la relación con el campo de acción de la educación física.

El hecho de asumir la educación física de una manera diferente permitió abordar la tercera unidad propuesta (expresión creativa) entendiendo que existen distintas posibilidades de utilizar el cuerpo dejando de lado la mirada mecanicista y de ver como los participantes concibieron su cuerpo de manera relacional y colectiva para proponer acciones que permitieron resolver problemáticas.

En el transcurso del proceso se utilizaron las rutinas de pensamiento como instrumento de evaluación procesual. Estas favorecieron el proceso de implementación en el sentido que llevaron a que los participantes activaran sus conocimientos previos, sus sentires, sus sensaciones y sus realidades previas a la consecución de las sesiones relacionando estos conocimientos previos hacia lo que generó intereses en las clases y el aprendizaje final que obtuvieron de estas, es de resaltar, que las rutinas de pensamiento ayudaron a los participantes a favorecer la comprensión de contenidos y generar acciones concretas de pensamiento, desarrollando capacidades interpretativas, argumentativas y propositivas tanto colectivas como individuales que necesariamente pusieron al servicio de explorar, discutir y documentar sus pensamientos frente a las actividades propuestas en el desarrollo de las sesiones.

A lo largo del proceso también se identificaron dificultades relacionadas a la implementación virtual ya que los participantes presentaron problemas de conexión asociados a su estrato socioeconómico o a temas asociados a su trabajo o a su estudio que no les permitía participar en ocasiones de alguna de las sesiones o el simple hecho de no contar con espacios adecuados para realizar desplazamientos o movimientos en su lugar de residencia. De aquí se puede decir entonces que se hace necesario desde este proyecto diseñar alternativas metodológicas que permitan adquirir más herramientas para la implementación de esta propuesta por medio de la modalidad virtual rescatando que estas problemáticas ayudaron a construir de manera colectiva acuerdos que permitieron el desarrollo de las sesiones.

Cada participante del proyecto demostró que desde la educación física y la sociomotricidad si es posible construir ambientes lúdicos tensionales que incentiven en ellos la imaginación y la creatividad como elementos potenciadores de procesos relacionales para darle sentido y significado al mundo y la manera como se construye la realidad.

5.4. Conclusiones y recomendaciones

5.4.1. Conclusiones

Es este apartado del documento se mencionan las conclusiones y recomendaciones al proyecto las cuales se presentan con el fin de que los futuros lectores puedan tener un mayor acercamiento al tema de interés.

Se puede concluir entonces que la Educación física es propiciadora de ambientes lúdicos de relación y aprendizaje ya que se generaron espacios que fortalecieron los procesos imaginativos y creativos desde la interacción de los participantes con su cuerpo, con el contexto y con el otro y en donde asumir el papel de educadores permitió que se

develaran todas las herramientas metodológicas y didácticas que se asumieron a lo largo del proceso educativo, la planeación y la ejecución del proyecto, por eso la importancia de reconocer el poder de la disciplina en el desarrollo de los educandos.

Desde este punto de vista, se puede afirmar que la educación física es propiciadora de ambientes lúdicos tensionales favorecedores de la imaginación y la creatividad y que este proyecto aporta a la disciplina algunas bases metodológicas, estructurales, disciplinares, humanísticas y pedagógicas que permiten vislumbrar como desde la educación física si es viable crear nuevas posibilidades y nuevos mundos de significado, de otra parte, el hecho de entender que la propuesta no es posible solamente desde la disciplina propiamente dicha sino que se relaciona con las otras desde la interdisciplinariedad.

Otra conclusión importante se centra en el uso del cuerpo saliéndose de los parámetros mecanicistas o de los imaginarios tradicionalistas de los cuales se ha dotado y ver como este ha tenido la necesidad de cambiar desde la educación física a un cuerpo que se manifiesta a través de la motricidad, de la interacción social y de la experiencia lúdica como posibilitadores de la formación del ser humano.

La realidad en que se desarrolló esta propuesta pedagógica permitió descubrir que el educador físico de la universidad Pedagógica tiene las bases que le permiten desenvolverse de manera práctica y efectiva frente a los retos y a las adversidades que el mundo y el contexto le imponen.

A salir de la zona de confort que brinda el espacio en que se desenvuelve y que puede adoptar espacios no tradicionales como el uso de las plataformas digitales de forma que puede transformarlas y posibilitarlas como un espacio educativo, entonces, se dice que este proyecto logró crear ambientes lúdicos que permitieron que los participantes se acercaran y potenciaron su imaginación y su creatividad tomando un espacio para la

socialización, el disfrute, la diversión con el pretexto de olvidar el aislamiento y las consecuencias que ha generado la pandemia.

5.4.2. Recomendaciones.

Se presenta a los lectores una serie de recomendaciones con el fin de que este proyecto pueda ser tomado como punto de referencia para futuras investigaciones, aquí se nombran algunos aspectos de mejora que se identificaron a partir de la práctica.

- (a) Al ser un contexto virtual se considera necesario crear más estrategias pedagógicas, lúdicas y didácticas que permitan generar dinamismo a las actividades ya que la timidez de los participantes sale a flote en el contexto presencial mediado por las TICS.
- (b) Fortalecer los procesos virtuales en Educación Física ya que es evidente que hacen parte de la nueva realidad y estos tienen la capacidad de superar barreras de espacio, de tiempo, de condición social y de adaptabilidad a la diversidad.
- (c) Optar por la creación ambientes lúdicos de aprendizaje relacionales y tensionales en otras áreas del conocimiento ya que esta propuesta, diseñada para la educación física podría ser puesta en escena de manera interdisciplinar.
- (d) Fortalecer los procesos de creatividad e imaginación en los diferentes niveles de formación.

6. REFERENCIAS


- Acosta, J. Castañeda, R. y Barco, J. (2005) *Desarrollo de la creatividad a través de la autorregulación de los procesos exploratorios en condiciones de experiencia educativa*. 88.
- Aguilera, A. (2016) *El concepto de creatividad a lo largo de la historia*. Obtenido de ResearchGate: 10.13140/RG.2.2.36828.39043Aristóteles. (s.f.). *Ética a Nicomáquea*. En Aristóteles, *Ética nicomáquea* (pág. capítulo 5).
- Badilla, E. y Chacón, A. (2004) *Construccionismo: Objetos para pensar, entidades públicas y micro mundos*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 13.
- Barrows, H. (1986). *Taxonomy of problembased learning methods*. Medical Education, p,p, 481-486.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura económica.
- Blández, J. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.
- Cagigal, J. (1968). "La Educación Física, ¿ciencia?". *Citius, Altius, Fortius*, nº X, 5-26.
- Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Miguel Idalgo, México, D:F: Editorial grijalbo, s.a. .
- Castañer, M. y Camerino, O. (2001). *La educación Física en la Enseñanza Primaria una propuesta curricular para la reforma*. Barcelona: inde.
- Durán, T. Abengozar, E. Martire, A. Magallón , R., Rebouças, B. y Weixlberger, C. (2013). *la creatividad*. Revista universitaria de treballs academics. p, 22.
- Echeverría, J. (2003). *Desarrollo, Libertad y Liberación*. Lima: Pontificia Universidad Católica Del Perú.
- Ferraris, M. (1999). *La imaginación*. Madrid: Visor.
- Flórez, R. (1995). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana.
- Flores, R. (2000). *Evaluación pedagógica y cognición*. En Flores, *Evaluación pedagógica y cognición* (p, 25). Colombia: panamericana formas e impresos.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores Argentina s. a.
- Fromm, E. (1956). *El Arte De Amar*. Nueva York: Harper and Brothers.
- Garrote, N. (1993). *Educación Física y su contexto*. Barcelona: Paidotribo.

- Gergen, K. (2007). *Construccionismo Social Aportes Para el Debate y la Práctica*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Gondra, J. (1994). *Juan Huarte de San Juan y las diferencias de inteligencia*. Anuario de Psicología, 16.
- González, T. (2004). *Creatividad e imaginación un nuevo instrumento de medida: la PIC. eduPsykhé*, 73-93.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: anagrama.
- Lombana, L. (2017). *Juegos de descubrimiento para el fomento de la creatividad en la solución de problemas de tecnología*. Obtenido de Repositorio Institucional UPN: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/356>
- Manzanedo, M. (1979). *El hombre como «Microcosmos» según santo Tomás*. Angelicum, 62-92.
- Martínez, T. (2015). *Acerca del alma*. Biblioteca Básica de Gredos.
- Ministerio de educación nacional. (2013). *Sistema nacional de convivencia escolar*. Bogotá.
- Nussbaum, M. (2010). *Sin fines de lucro*. Madrid: Katz Editores.
- Ochoa, R. (2000). *Evaluación pedagógica y cognición*. Colombia: McGraw-Hill Interamericana.
- Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. (2010). documento no 15. Bogotá, Colombia: ministerio de educación nacional.
- Ortiz, A. (2009). *Didáctica probleadora y Aprendizaje basado en*. Colombia: Litoral.
- Panqueva, A. (2013). *Ambientes educativos clic*. Bogotá: universidad de los andes.
- Panqueva, Á. (2013). *Ambientes educativos CLIC –creativos, lúdicos, interactivos y colaborativos– para aprender en la era de la información*. Bogotá: Universidad de Los Andes, Colombia.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés* (2 ed.) (p, 46, 103). Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pedagógica, U. (2004) *Proyecto curricular licenciatura en educación física pclef*. Bogotá.
- Portela, H. (2011). *La formación de educadores: una pregunta por el ser: trayectos y sentidos*. Madrid: Academia Española.

- Prieto, L. (2006). *Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas*. Revista de ciencias humanas y sociales Vol. 64 Numero 124, 173-196.
- Rhodes, M. (1961). *Un análisis de la creatividad*. Phi Delta Kappan. (p, 153-167).
- Rodriguez, J. (1997). *La imaginación*. DOCPLAYER, 1-7.
- Rojas de Escalona, B. (2010). *Solución de problemas: una estrategia para la evaluación del pensamiento creativo*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, vol. 11, núm. 1, 117-125.
- Rueda, B. (2016). *El fortalecimiento de la creatividad, como eje transversal del proceso educativo*. edu-física.
- Sen, A. (2000). *Desarrollo y libertad*. Buenos aires: Planeta s.a.
- Silvestre, M. (1999). *Aprendizaje, Educación y Desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Suarez, M. (2009). *La experiencia como elemento primordial de la creación poética en la infancia*. Universidad Sergio Arboleda.
- Tonucci, F. (2018). Conferencia “*Más juego, más movimiento: más infancia*” .Fundación Arcor. España
- Vygotsky, L. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Buenos Aires: Nuestra América.
- Vygotsky, L. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. (2020). *Comunicado No. 05 – Abril 1º de 2020* (2020, 3 Julio). [Comunicado de prensa]. <http://consejoacademico.pedagogica.edu.co/wp>
- Colombia. Decreto 417 de 2020. Presidencia de la República. Por el cual se decreta el estado de emergencia económico, social, y ecológico en todo el territorio nacional. *Marzo 17 de 2020*.
- Unesco. (2013). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE 2011*. Montreal: Instituto de Estadística de la UNESCO.

7. ANEXOS

Anexo 1. Universidad pedagógica nacional Consejo académico, COMUNICADO 06
(Actividades académicas de pregrado y posgrado continuarán en el 2020 con mediación de las TIC)



Actividades académicas de pregrado y posgrado continuarán en el 2020 con mediación de las TIC

El 1º de abril de 2020 el Consejo Académico, frente al Estado de Emergencia decretado por el Gobierno Nacional, decidió la continuidad o inicio de los calendarios académicos del semestre 2020-1 con la mediación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La protección de la vida de todos los miembros de la comunidad universitaria es una prioridad frente a un escenario de pandemia que para todos se presenta de manera inédita.


El balance sobre el desarrollo de las actividades académicas señala cómo a lo largo del semestre profesores y estudiantes han privilegiado metodologías sincrónicas haciendo uso de herramientas como Microsoft Teams, WhatsApp, Zoom, entre otras. Prevalce un balance positivo sobre el trabajo académico mediado por las TIC. Las dificultades están en las condiciones socioeconómicas relacionadas con la pérdida de empleos en los hogares colombianos. Otras limitaciones que tienen efectos sobre los procesos académicos, como el acceso a internet y equipos, se deberán atender con acciones gubernamentales e institucionales.

En un contexto en el que la emergencia sanitaria no se ha superado, porque no existe un tratamiento o vacuna eficiente para tratar el virus SARS-CoV-2, y la necesidad de mantener el aislamiento social para prevenir cualquier afectación sobre la salud de las personas y sobre el sistema sanitario, el Consejo Académico, después de valorar de manera rigurosa los informes de la Vicerrectoría Académica, la Subdirección de Servicios Generales y las facultades, decidió continuar con el período académico 2020-2 a través de la mediación tecnológica, en tanto no existen las condiciones necesarias para retomar actividades de manera presencial.

Para ello es pertinente elaborar una programación orientada a privilegiar los espacios académicos donde no sea un imperativo la presencialidad, en espera de escenarios propicios para las actividades de docencia, investigación y proyección social. Al mismo tiempo, es fundamental continuar con la formación en el uso de herramientas tecnológicas y las reflexiones necesarias sobre las implicaciones en la implementación de estas metodologías, particularmente en una Universidad que orienta su práctica al campo de la educación.

El Consejo Académico invita a toda la comunidad a continuar con este valioso esfuerzo que seguramente nos dejará aprendizajes importantes sobre los procesos educativos, a seguir protegiendo la vida y construyendo de manera colectiva alternativas solidarias y creativas que nos permitan persistir en los procesos formativos que adelantamos en los distintos programas.

Consejo Académico UPN
Bogotá, D. C., julio 3 de 2020




Anexo 2: planeación de clase sesión número dos

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: ¿y si cambio yo? Relaciones como medio para transformar		
Unidad: COOPERACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP SITUACIONES PARA FOMENTAR INTERACCIÓN
Fecha:	Sesión Número: 2	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Fomentar la interacción real entre los participantes dándoles una situación de comunicación real mediante juegos de rol.		
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomentar las prácticas para solucionar problemáticas de manera relacional. ➤ Fomentar actos solidarios de colaboración. 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel, lápiz, diferentes prendas de vestir.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio de formación y se realiza verificación de asistencia de los participantes, dando a conocer la temática de la sesión a trabajar, las acciones a desarrollar y se abre el espacio a inquietudes, sugerencias y aportes que los participantes creen pertinentes para el desarrollo de la clase. ➤ Se realiza sesión de calentamiento corporal 	
MODULACIÓN (CENTRAL)	JUEGO DE ROLES: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se dividen los participantes en dos grupos haciendo énfasis en que la organización la hagan como a ellos les parezca conveniente. ➤ Se explica que cada grupo debe asumir un rol para realizar la actividad. ➤ La actividad está dispuesta para que cada grupo asuma 4 roles diferentes. ➤ Cada grupo debe caracterizar (haciendo uso de accesorios y vestimentas que tienen a su disposición) su rol, haciendo uso de su imaginación y creatividad para dicha caracterización. (no hay libretos, los participantes actúan dependiendo la circunstancia) ➤ Se hace referencia a la parte tensional, interiorizando en los participantes que es importante defender su rol ante el del otro grupo. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ la asignación de roles será mediada mediante la aplicación creada para este fin.
CIERRE (FINAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da espacio para que los participantes expresen como se sintieron realizando la actividad con los otros. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión. ➤ Se genera un espacio de reflexión por parte de todos los participantes y profesores entorno a la pregunta ¿y si cambio yo? ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)	OBSERVACIONES: Dos nuevos participantes se integran al proceso, la tutora Guiomar Alarcón realiza observación al proceso.
Diario de campo	
<p>Martes 08 de septiembre de 2020 Hora de inicio 3:00 pm</p> <p>La sesión inicia con un cordial saludo a los participantes deseando buena salud a cada uno de ellos y a sus familias, el profesor Oscar Niño describe la orden del día dando a conocer las actividades que se realizarán y la metodología a utilizar. Verifica la asistencia de los participantes y cede la palabra al profesor Carlos Martínez quien dirige la actividad de calentamiento corporal.</p> <p>Se presenta la participante Camila quien por primera vez asiste a la sesión; allí da a conocer aspectos de su vida y señala que ella no es muy buena con los ejercicios físicos ni con los retos mentales y que le parece “muy chévere participar en el proyecto” del mismo modo Participante 3 se presenta y agradece la invitación a participar en el proyecto.</p> <p>Los participantes realizan dos grupos de trabajo y se comunican por medio de WhatsApp con el fin de buscar una estrategia para convencer al otro grupo que la mejor opción es la propia. El profesor Oscar Niño proyecta en la pantalla una presentación donde aparecen los roles y las situaciones a defender por cada grupo allí cada uno comienza a salvaguardar su posición a partir de la estrategia creada.</p> <p>Los participantes comienzan a generar argumentos y a representarlos de manera creativa con el fin de no permitir que el otro grupo “tenga la razón” la comunicación entre cada grupo es constante y todos los participantes ponen en escena sus estrategias.</p> <p>En algunas ocasiones los grupos se logran poner de acuerdo y llegar a un punto medio para beneficiarse de la decisión tomada.</p> <p>La siguiente actividad se desenvuelve en un “restaurante” allí cada participante tiene un rol el cual debe representar de manera continua, dos novios, meseros, cocineros, fotógrafos; la actividad consiste en crear y representar el “rompimiento de dos novios” buscando estrategias para convencer uno a otro su decisión los demás participantes intervienen en durante el desarrollo de la situación con el fin de recrear lo que pasaría en el lugar. Al finalizar la actividad se abre el espacio para las reflexionar sobre lo trabajado saliendo comentarios y reflexiones como los siguientes.</p> <p>Participante 2 dice que nota un cambio positivo en la manera como se desenvolvió en esta sesión, está más “suelta al momento de expresarse ante los demás compañeros” comenta que “si es posible trabajar de manera virtual y estando tan lejos con clases como esta” dice que la actividad realizada los pone en situaciones cotidianas que no están lejos de la realidad y logran poner en escena la imaginación y la creatividad para resolver problemas frente a diversas situaciones por ultimo dice que nunca había “jugado esto”</p> <p>Camila menciona que se sintió cómoda haciendo parte del grupo, y la comunicación fue un elemento que se evidencio en todo momento.</p> <p>Para Participante 4 la sesión le parece muy acertada ya que los procesos de comunicación, creatividad e imaginación se logran evidenciar de manera constante, además de un uso del cuerpo acorde a lo que cada participante quiere expresar.</p> <p>Participante 2 se sintió cómodo durante el desarrollo de la sesión y menciona que “estuvo divertida”</p> <p>A Andrés menciona que le gustó mucho la actividad y espera que las próximas sesiones sigan siendo tan</p>	

divertidas como ésta, ya que es “un espacio de esparcimiento necesario en esta época de cuarentena” Los participantes y los docentes acuerdan el horario y la fecha para la siguiente sesión, los docentes agradecen la asistencia de los participantes y la disposición para desarrollar la actividad. Finaliza el encuentro a las 4.30 pm

Anexo 3: planeación de clase sesión número tres

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: ¡te reto a! Challenge cooperativo		
Unidad: COOPERACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 3	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Promover en los participantes el trabajo en grupo y en función de este, para que cada uno haga parte activa de las tareas y actividades propuestas; reconociendo capacidades tanto física como intelectuales propias y de los demás		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar el trabajo en equipo y la cooperación, guiando estos elementos en el desarrollo de una tarea de beneficio colectivo. ➤ Evidenciar características de los ambientes creativos a partir de la situación propuesta. ➤ Generar ideas creativas mediante la exploración de posibles soluciones frente al tema determinado. 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel, lápiz, colores y diferentes artículos del hogar.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio de formación y se realiza verificación de asistencia de los participantes. ➤ se realiza la introducción al tema que se va a trabajar en la sesión, rescatando las memorias de los participantes y la importancia del trabajo cooperativo mediante los procesos de interacción y comunicación. ➤ Se realiza sesión de estiramiento, movilidad articular y activación muscular con el fin de evitar lesiones en los participantes. 	

MODULACIÓN (CENTRAL)	<p>¡te reto a!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se propone un reto a un participante por parte de uno de los docentes que consiste realizar una actividad (física, artística o de otra índole que involucre movimiento) resaltando la importancia de pensar en el otro teniendo en cuenta sus capacidades y sus recursos, se explica a los participantes que la finalidad de la actividad es poder recoger la evidencia de los retos para realizar una muestra colectiva. ➤ Este participante debe retar a otro, así sucesivamente entre todos los participantes hasta llegar al docente. ➤ Los retos se envían mediante WhatsApp. ➤ Se recoge la evidencia y se crea un video que dé cuenta del trabajo realizado.
CIERRE (FINAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se muestra el video que se logra crear desde el trabajo de los participantes. ➤ Se da espacio para que los participantes expresen como se sintieron realizando la actividad con los otros. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)	OBSERVACIONES: Por problemas en la conexión local fue necesario realizar la clase de manera asincrónica.
Diario de campo	
Martes 15 de septiembre 2020	
La sesión se desarrolló de manera asincrónica en donde los participantes entregaron un video el cual forma parte de las tareas que se propusieron para la sesión.	

Anexo 4: planeación de clase sesión número cuatro

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i></p>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: las gorras (juego de rol basado en seis sombreros para pensar De Bono (1988))		
Unidad: IMAGINACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 4	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		

Objetivo General: propiciar un debate que permita a los participantes reconocer y respetar las diferentes formas de pensar al momento de tomar decisiones de manera colectiva.	
Objetivos Específicos:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Generar procesos de imaginación de manera espontánea. ➤ Generar en los participantes ideas creativas mediante la exploración de posibles soluciones frente a la situación planteada. 	
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel, lápiz, colores y gorras de colores.	
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio de formación y se realiza verificación de asistencia de los participantes, se realiza la introducción al tema que se va a trabajar en la sesión (imaginación) rescatando las memorias de los participantes.
MODULACIÓN (CENTRAL)	<p>las gorras (juego de rol basado en seis sombreros para pensar De Bono (1988))</p> <p>Se realiza un planteamiento imaginario que involucre un hecho que haya marcado la historia que se plantea. Cada participante asumirá la problemática como un protagonista activo y realizará escritos, representaciones artísticas, videos que den cuenta de sus sentires y el rol que desempeña frente al problema y finalmente de común acuerdo decidirán cual es la gorra que se acomoda mejor a su manera de pensar.</p> <p>La gorra blanca representará la veracidad del planteamiento. La gorra roja demostrará las emociones que pueden generarse de acuerdo con la narración. La gorra negra se basa en las actuaciones negativas y pesimistas en la toma de decisiones. La gorra amarilla representa las situaciones transparentes y verdaderas que favorecen lo positivo de la historia. La gorra verde genera creatividad e imaginación La gorra azul contribuye a sintetizar todas las propuestas e ideas llegando a las conclusiones generales de la actividad.</p> <p>Se propone destacar las perspectivas, sensaciones y actitudes que el participante ha de asumir. si se presenta la condición de cambiar de gorra, se debe tener la actitud. lo que se quiere destacar es la capacidad imaginativa y emocional del estudiante frente a diferentes planteamientos que servirán de reflexión para que entienda que su propia historia también puede ser cambiada.</p>
CIERRE (FINAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da espacio para que los participantes expresen como se sintieron realizando la actividad con los otros. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se	OBSERVACIONES: La participante Participante 2 tuvo una conectividad intermitente lo cual no permitió la participación activa. Los participantes Participante 1, Participante 3, Participante 4 no se conectaron a la sesión. Se realiza la evaluación procesual en formulario de google

atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)	previamente definido.
Diario de campo	
<p>Fecha: lunes 05 de octubre de 2020 Hora: 3:00 pm</p> <p>Inicialmente se da un saludo a los participantes de la sesión por parte de los docentes en formación y posteriormente se da inicio en donde se constata la asistencia; asistentes: Participante 4, Participante 1, Participante 2, Participante 5.</p> <p>Se realiza la introducción a la actividad a trabajar en la sesión explicando la temática que se pretende implementar desde un juego de rol basado en seis sombreros para pensar de Bono, en donde los participantes deberán asumir un rol respecto a cada sombrero según su sentir. Se argumenta la actividad en las historias “Una historia de amor verdadero de K. Rodríguez” “Los tres ciegos y el elefante, fábula india”</p> <p>El participante 5 asume el papel de la gorra roja y argumenta que la historia se basa en emociones y a su vez la gorra negra ya que su final no es positivo o favorable para el protagonista.</p> <p>El participante 4 propone la gorra roja aduciendo a la emocionalidad de la historia y una gorra azul que le permite sintetizar la historia en un relato de la cotidianidad.</p> <p>Participante 1 propone el rol de la gorra blanca tomando como referencia la veracidad de la historia y que esto pasa en la vida real.</p> <p>Participante 2 asume el rol de la gorra roja y negra en primer lugar por las emociones profundas del protagonista de la historia y la situación final en que se desenvuelve la narración.</p> <p>Se procede a realizar reflexiones frente a la actividad y se pueden recoger aportes tales como: los procesos de imaginación y creatividad se hacen presentes al momento de involucrarse en las historias, la imaginación se hace presente en el momento de visualizar lo que se nos quiere decir, la imaginación y la creatividad ayuda a poder transportarnos a otros mundos.</p> <p>Se solicita a los participantes llevar a cabo la evaluación procesual (rutina de pensamiento) de acuerdo a los acuerdos iniciales.</p> <p>Se acuerda el horario de reunión de la siguiente sesión 3:00 pm.</p>	

Anexo 5: planeación de clase sesión número cinco

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i></p>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Roles imaginativos		
Unidad: IMAGINACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 5	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	

Contenidos de la sesión	
Objetivo General: Generar procesos de imaginación e ingenio que permitan reconocer fortalezas y debilidades al momento en que se asume un determinado rol.	
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Generar procesos de imaginación de manera espontánea. ➤ Encontrar soluciones originales ante situaciones de la cotidianidad. 	
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, cinta adhesiva o elementos para formar una golosa y un espacio amplio.	
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio de formación y se realiza verificación de asistencia de los participantes, se realiza la introducción al tema que se va a trabajar en la sesión (imaginación) rescatando las memorias de los participantes. ➤ Se realiza activación muscular
MODULACIÓN (CENTRAL)	<p>Roles imaginativos en el juego de la golosa</p> <p>Se llega al acuerdo con los participantes que en la sesión de clase se va a jugar golosa que tiene como finalidad realizar una actividad que permita el esparcimiento y la recreación entre los participantes, en busca de establecer relaciones consigo mismo con los objetos y con los otros. También, se asignarán diferentes roles que permitan a los participantes estar en interacción en todo momento con la actividad.</p> <p>Roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animador(a): Agente encargado de motivar a los participantes durante la actividad describiendo esta con la locución pertinente con una gran dosis de energía. • Juez(a): participante encargado de hacer cumplir las reglas básicas del juego. • Fotógrafo(a): esta persona buscará oportunidades para tomar fotografías, solicitará el consentimiento del equipo para tomar una fotografía y tomará una captura de pantalla para compartir en la clase. • Escribano(a): lo que tienen que hacer es grabar los aspectos más destacados de la reunión.
CIERRE (FINAL)	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza la recolección de la información por parte de los diferentes roles. ➤ Se da espacio para que los participantes expresen como se sintieron al asumir su rol. ➤ Se socializa la información recogida. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas	OBSERVACIONES: La tutora Guiomar Alarcón realiza el acompañamiento a lo largo de toda la sesión, la participante Participante 2 tuvo problemas de conexión y no estuvo en la totalidad de la sesión

de pensamiento)	
Diario de campo	
<p>Fecha: martes 06 de octubre de 2020 Hora: 7:00 pm</p> <p>La implementación del día se lleva a cabo con los participantes participante 4, participante 5, participante 2 , Participante 1, Participante 3 y Participante 6 , se da la bienvenida al espacio, se socializa el estado de ánimo de los participantes al momento de iniciar el trabajo se indaga por la situación actual de la pandemia y cómo impacta a cada uno de los participantes y se da inicio a las actividades propuestas para el trabajo de la sesión.</p> <p>Se solicita a los participantes que preparen un espacio en el cual puedan realizar desplazamiento y que dibujen o imaginen una golosa en la cual puedan jugar, paso seguido se explica la actividad a trabajar en la sesión del día la cual consiste en jugar golosa asumiendo diferentes roles asignados en cada ronda del juego. Los participantes Participante 3 y Participante 2 dibujan la golosa en el piso y los demás toman como referencia las baldosas del lugar en donde se encuentran.</p> <p>Los participantes asumen sus roles de manera creativa, poniendo en evidencia aspectos como: imaginar micrófonos, locución pertinente, vestuario, ambientación, creación de libretos, invitaciones, etc.</p> <p>Los participantes se organizan de manera colectiva de tal manera que asumen todos y cada uno de los roles con pertenencia y propiedad y llegan al consenso de declarar ganadora a la participante Participante 3 por su desempeño y recursividad al momento de asumir todos los roles.</p> <p>Se abre el espacio a la reflexión de los participantes a propósito de la actividad realizada.</p> <p>Marco: los roles generan expectativas al momento de asumirlos ya que hay que adaptarse a lo que solicita cada rol.</p> <p>Participante 3: Los roles que se asumen al momento de jugar los recuerdan en ocasiones acontecimiento de la niñez, y también asumir retos al momento de interpretar un rol el cual nunca había hecho, el cuerpo se dispone al momento de asumir roles.</p> <p>Participante 1: se generan habilidades de realizar varias tareas al mismo tiempo y tener la capacidad de poder imaginar una golosa en el suelo.</p> <p>Andrés: la actividad genera procesos de creatividad de manera individual y colectiva.</p> <p>Para finalizar se solicita a los participantes que diligencien la evaluación procesual (rutina de pensamiento) mediante el formulario de google que se comparte en el chat de la sesión.</p>	

Anexo 6: planeación de clase número seis.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Educadora de educadores

FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE

Proyecto Curricular Particular

EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD

Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón
Nombre de la sesión: Creando nuevos finales


Unidad: IMAGINACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 6	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Estructurar un ambiente lúdico de aprendizaje que permita a los participantes expresarse de manera creativa, haciendo uso de su corporeidad y su corporalidad.		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar a través de un juego virtual la interacción activa entre los participantes. ➤ Estimular que los participantes generen ideas novedosas ante situaciones simples o complejas. 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel, lápiz.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio formativo, se verifica la asistencia de los participantes. ➤ Se realiza la introducción al tema que se va a trabajar en la sesión (imaginación) rescatando las memorias de los participantes. ➤ Se realiza un calentamiento corporal junto con estiramientos y movilidad articular. ➤ La actividad de calentamiento conociste es que los participantes creen una historia de manera colectiva; cada uno debe agregarle una parte y mientras la narran los demás realizan la mímica de que el narrador cuenta. 	
MODULACIÓN (CENTRAL)	<p>Creando nuevos finales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se propone a los participantes realizar la inmersión en dos cuentos que se presentan por parte de los docentes estos dos cuentos se serán ambientados por música, imágenes y sonidos y el final no se dará a conocer a los participantes. • Los cuentos para trabajar son: “una roca en el camino de autor anónimo” y “Algo muy grave va a suceder en este pueblo de Gabriel García Márquez” • Se solicita a los participantes proponer un final para cada cuento según crean conveniente como debería terminar, este debe ser representado de una manera creativa, utilizando los elementos que disponga en su casa. La representación se realiza de manera corporal, haciendo uso de su expresión como manera de comunicarse. 	

<p>CIERRE (FINAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se genera el espacio para que los participantes socialicen los finales propuestos. ➤ Se presentan los finales que los autores dieron a los cuentos originales. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación que den cuenta de los procesos imaginativos y creativos utilizados por los participantes. ➤ Se abre espacio para la reflexión acerca de la pregunta ¿Por qué escogí este final? ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
<p>EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)</p>	<p>OBSERVACIONES:</p>
<p style="text-align: center;">Diario de campo</p>	
<p>Fecha: 07 de octubre de 2020</p> <p>Hora: 7 pm</p> <p>Se inicia la sesión con un saludo a todos los participantes, el profesor Oscar da a conocer el objetivo de la sesión y las actividades que se realizarán. El profesor Carlos dirige la sesión de calentamiento corporal con el fin de iniciar la primera actividad. El docente en formación después de explicar la actividad pregunta a los participantes si alguno quiere voluntariamente comenzar a dirigir, pero tras el silencio de la sala él decide liderar, contando una parte de una historia la cual los participantes deben dar continuación teniendo en cuenta el hilo conductor. Adicionalmente mientras escuchan al narrador los receptores deben ir representando lo que escuchan. La actividad se torna muy activa ya que los asistentes participan activamente en la realización de la actividad.</p> <p>En la actividad central el docente en formación Oscar Niño explica lo que se realizará y comienza con la reproducción del cuento “la piedra en el camino” que corta antes de conocer el final con el propósito de que los participantes creen un final acorde a lo que ellos consideren pertinente, el cual deberán representar de manera corporal, haciendo uso de elementos, vestimentas u otros artefactos que creen pertinentes para dar a entender el final a sus compañeros. Algunos participantes acuden a sus familiares y a</p>	

sus mascotas para representar y darle continuación a la historia lo cual causa emoción a “los nuevos participantes” generando risas y mucho dinamismo a la actividad.

Luego de que los participantes realizan la actividad, representando de manera creativa el final creado por ellos mismos el futuro docente Oscar niño da a conocer el final original de la historia. Se realiza el mismo procedimiento con el cuento de García Marques “algo muy grave va a pasar en este pueblo”. Algo que llama la atención de los docentes es que los finales creados por los participantes eran muy similares, sin embargo, la representación fue totalmente novedosa y creativa. Acto seguido se realiza una reflexión sobre lo vivenciado en la sesión a lo cual uno de los participantes menciona que “pareciera que todos pensamos igual” tras identificar la similitud en cuanto al contenido creado. Finaliza la sesión a las 8:30 pm

Anexo 7: planeación de clase número siete.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Juego de escape “el suero del profesor Javinski”		
Unidad: IMAGINACIÓN	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 7	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Plataforma meet	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Estructurar un ambiente lúdico de aprendizaje que permita a los participantes detonar procesos de imaginación, creatividad que pueda ser expresada por medio de su corporeidad y su corporalidad.		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar a través de un juego virtual que los participantes interactúen entre sí. ➤ Estimular que los participantes generen ideas novedosas ante situaciones simples o complejas 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, papel, lápiz.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	

<p>APERTURA (INICIAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio formativo, se verifica la asistencia de los participantes. ➤ La actividad inicia haciendo una breve introducción de lo que se va a trabajar en la sesión del día, luego se da paso a realizar una actividad de inmersión participantes tendrán la oportunidad de interactuar directamente con el computador y tendrá la oportunidad de participar muchas veces en esta actividad, el en juego de escape virtual permitirá que estudiante juegue a su vez aprenda nuevos temas
<p>MODULACIÓN (CENTRAL)</p>	<p style="text-align: center;">El virus del profesor Javinsky</p> <p>la situación es la siguiente: Un extraño virus está atacando a la población del lejano país de Nordveria.</p> <p>Las grandes mentes científicas de la nación llevan semanas trabajando en busca de una solución y tú, a pesar no haber completado aún tus estudios, te has puesto a las órdenes del profesor Javinski, la mayor eminencia del país, para ayudar en todo lo posible. Debes buscar a alguien de tu familia para que juegue contigo</p> <p style="text-align: center;">Ingresa al siguiente enlace para jugar:</p> <p style="text-align: center;">https://drive.google.com/file/d/11iVegDoDIKu-WJUvIFK94ze_VvslmZTk/view</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ los participantes deben solucionar los retos colaborativos propuestos en la plataforma, teniendo en cuenta el tiempo para salvar la humanidad.
<p>CIERRE (FINAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se genera el espacio para que los participantes expresen sus sentires al momento de enfrentarse el juego. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión relacionadas con los procesos imaginativos y creativos puesto en escena por medio de la educación física. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
<p>EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)</p>	<p>OBSERVACIONES: La participante Participante 2 tuvo problemas de conexión y fue intermitente en el desarrollo de la clase, el docente en formación Carlos Martínez tuvo problemas de conexión y se ausentó por 10 minutos de la sesión, se realiza evaluación procesual mediante formulario de Google, el participante 4 menciona no poder asistir a la siguiente sesión por encontrarse trabajando</p>
<p>Diario de campo</p>	
<p>Fecha: miércoles 14 de octubre de 2020 Hora de inicio 7:00 pm</p> <p>Se da inicio a la sesión saludando a los participantes dialogando un poco acerca de cómo transcurren sus actividades alrededor de la pandemia, se describen las actividades que se realizaran y la metodología a utilizar. Se constata la asistencia de los participantes; 4, Participante 3, participante 1, Participante 2 , participante 5 y Participante 6.</p> <p>Se inicia la actividad con una breve introducción de lo que es un juego de escape virtual y se dan los parámetros a seguir para la consecución de la actividad, los participantes realizan un solo grupo de trabajo y se trabajara en conjunto con el fin llegar al objetivo de la actividad. El profesor Carlos proyecta su pantalla en</p>	

donde se encuentra el recurso del juego interactivo y los participantes trabajan de manera colectiva a lo largo de los acertijos y pistas que el juego les ofrece.

Los participantes comienzan a generar estrategias de trabajo colaborativo en donde se denota un liderazgo por parte Participante 1 y Participante 3 lo cual facilita realizar las actividades

Los participantes comienzan a proponer las diferentes soluciones a los problemas de manera creativa con el fin de permitir que todo el grupo “logre llegar al final” la comunicación entre cada grupo es constante y todos los participantes ponen en escena sus estrategias.

La actividad propuesta no es resuelta en su totalidad por los participantes y se hace necesario que los docentes en formación ayuden a la solución de la situación propuesta. Después de resuelto el ejercicio los participantes generan reflexiones acerca de los momentos y pensamientos que se generaron en cada enigma:

Camila: la actividad es divertida pero un poco complicada por el hecho de nunca haber hecho una actividad de este tipo.

Participante 1: estas actividades de juegos de escape generan interés y la importancia radica en estar atentos a todo lo que acontece ya que si se pierde el hilo del juego uno se pierde.


Participante 3: el juego genera en algunas partes frustración por el hecho de no poder avanzar, me parece interesante poder retar los límites.

Participante 2: me gustó la actividad y me pareció interesante y llama la atención la forma en que se dinamiza el grupo en el momento de solucionar.

Participante 4: ya había realizado estas actividades con anterioridad y no se dificultó tanto ya que tenía la experiencia previa al asumir estos juegos, son actividades que reflejan procesos de creatividad y búsqueda de soluciones.

Los participantes y los docentes acuerdan el horario y la fecha para la siguiente sesión, los docentes agradecen la asistencia de los participantes y la disposición para desarrollar la actividad. Finaliza el encuentro a las 8.15 pm.

Anexo 8: planeación de clase número ocho.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Moviéndonos juntos.		
Unidad: EXPRESION CREATIVA	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 8	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS		Lugar de la práctica: Plataforma meet
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: mejorar las capacidades socio motrices en los participantes como la introyección y la comunicación.		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientar un proceso virtual que permita propiciar la comunicación y la expresión corporal ➤ Generar manifestaciones creativas y transformadoras a través del cuerpo. 		
Recursos Necesarios: Computador, conectividad a internet, cámara encendida y música.		

FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio y se verifica la asistencia de los participantes. ➤ La actividad inicia haciendo una breve introducción de lo que vamos a trabajar en la sesión del día, luego se da paso a realizar una actividad de inmersión participantes tendrán la oportunidad de interactuar directamente con sus compañeros ➤ Se realiza un calentamiento corporal junto con movilidad articular con el fin de iniciar la actividad cogidas virtuales. 	
MODULACIÓN	<p>Moviéndonos juntos (cogidas virtuales)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Esta actividad consiste en jugar el tradicional juego de las cogidas que en este caso se realizara de manera virtual. El juego consiste en que la persona que está cogiendo saltara adelante, atrás, derecha, izquierda, arriba o abajo después de un conteo hasta tres. Si su movimiento coincide con el de otro participante quiere decir que lo cogió y este pasa a ser quien dirige la actividad. Los docentes verifican si la cogida es válida o no. ➤ Se pide a los participantes que propongan diferentes tipos de movimientos teniendo en cuenta las capacidades de sus compañeros, el lugar donde se encuentran, las condiciones que tienen para realizarlos, las capacidades físicas que presentan. ➤ Cada participante debe incluir música, ambientación según crea conveniente. ➤ Entre los movimientos están: coreografías, baile, saltos, ejercicios físicos, estiramientos, juego de roles, entre otros. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se genera el espacio para que los participantes expresen sus sentires al momento de enfrentarse a las actividades propuestas por sus compañeros. ➤ Se reflexiona a partir de las preguntas ¿Qué conseguimos al movernos juntos? ¿Qué aprendizaje le deja la actividad? ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión relacionadas con los procesos imaginativos y creativos. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento) 	
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)		<p>OBSERVACIONES:</p> <p>La tutora Guiomar Alarcón realizó observación en el transcurso de la sesión.</p>
Diario de campo		
<p>Fecha: viernes 16 de octubre de 2020 Hora de inicio 7:00 pm</p> <p>Se da inicio a la sesión saludando a los participantes dialogando un poco acerca de cómo transcurren sus actividades alrededor de la pandemia, se describen las actividades que se realizaran y la metodología a utilizar. Se verifica la asistencia de los participantes; participante 4, Participante 3 Ramírez, participante 5, Participante 2 , participante 6 y Participante 1.</p> <p>Se inicia la actividad con una breve introducción de lo que es un juego de escape virtual y se dan los parámetros a seguir para la consecución de la actividad, los participantes realizan un solo grupo de trabajo y se trabajara en conjunto con el fin llegar al objetivo de la actividad. El profesor Carlos proyecta su pantalla en donde se encuentra el recurso del juego interactivo y los participantes trabajan de manera colectiva a lo largo de los acertijos y pistas que el juego les ofrece.</p>		

Los participantes comienzan a generar estrategias de trabajo colaborativo en donde se denota un liderazgo por parte Participante 1 y Participante 3 Ramírez lo cual facilita realizar las actividades

Los participantes comienzan a proponer las diferentes soluciones a los problemas de manera creativa con el fin de permitir que todo el grupo “logre llegar al final” la comunicación entre cada grupo es constante y todos los participantes ponen en escena sus estrategias.

La actividad propuesta no es resuelta en su totalidad por los participantes y se hace necesario que los docentes en formación ayuden a la solución de la situación propuesta. Después de resuelto el ejercicio los participantes generan reflexiones acerca de los momentos y pensamientos que se generaron en cada enigma:

Participante 1: la actividad es divertida pero un poco complicada por el hecho de nunca haber hecho una actividad de este tipo.

Participante 4: estas actividades de juegos de escape generan interés y la importancia radica en estar atentos a todo lo que acontece ya que si se pierde el hilo del juego uno se pierde.

Participante 3: el juego genera en algunas partes frustración por el hecho de no poder avanzar, me parece interesante poder retar los límites.


Participante 2: me gustó la actividad y me pareció interesante y llama la atención la forma en que se dinamiza el grupo en el momento de solucionar.

Participante 5: ya había realizado estas actividades con anterioridad y no se dificultó tanto ya que tenía la experiencia previa al asumir estos juegos, son actividades que reflejan procesos de creatividad y búsqueda de soluciones.

Los participantes y los docentes acuerdan el horario y la fecha para la siguiente sesión, los docentes agradecen la asistencia de los participantes y la disposición para desarrollar la actividad. Finaliza el encuentro a las 8.15 pm.

Anexo 9: planeación de clase número nueve.

FASE DE LA SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN
APERTURA (INICIAL)		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio formativo, se verifica la asistencia de los participantes. ➤ Se da una explicación por parte de los maestros en formación acerca de los protocolos de bioseguridad necesarios para la prevención contra el Covid-19 y la forma correcta de utilizarlos dando prioridad al cuidado y protección de los participantes. ➤ Se inician los protocolos de bioseguridad con los participantes los cuales incluyen toma de temperatura y registro de esta en las planillas, lavado de manos, desinfección de materiales, uso obligatorio de tapabocas, distanciamiento de dos metros. Todos estos protocolos son realizados antes de entrar al parque. ➤ Se hace una breve introducción de lo que vamos a trabajar en la jornada del día. ➤ Se explica a los participantes las actividades que se van a realizar en la jornada experiencial, dando un espacio a preguntas, inquietudes, comentarios y recomendaciones por parte de ellos. ➤ Se realizan ejercicios de activación muscular, movimiento articular, estiramientos. (calentamiento corporal)

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i></p> <p>FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE</p> <p>Proyecto Curricular Particular</p> <p>EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD</p>		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Jornada experiencial de educación física		
Unidad: EXPRESION CREATIVA	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 9	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS	Lugar de la práctica: Parque Timiza localidad de Kennedy	
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: generar situaciones que requieren el trabajo en grupo y esfuerzo para resolver tareas y situaciones de manera colaborativa que generen una experiencia agradable a los participantes.		
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hacer uso de la imaginación y la creatividad para solucionar diversas situaciones. ➤ Trabajar en las participantes capacidades socio motrices como la comunicación, la interacción, la introyección. ➤ Manejar de forma dinámica el espacio y el tiempo. ➤ Alcanzar objetivos comunes mediante el trabajo en grupo. 		
Recursos Necesarios: Pelotas, lazos bastones, vendas, balones.		

**MODULACIÓN
(CENTRAL)**

Actividad 1.

El juego inicia cuando un participante propone un movimiento corporal y los otros participantes deberán realizar lo contrario a lo que se propone, es importante la atención y la disposición hacia el juego ya que esto permite el buen desarrollo de este, el juego finaliza en el momento en que los participantes logran realizar de manera colectiva y colaborativa 10 movimientos sin equivocarse.

Podrán genera estrategias para lograr el objetivo propuesto.

Se realiza la reflexión por parte de los docentes en formación y los participantes acerca de la actividad y la consecución de la tarea.

Tiempo estimado 45 min.

**Actividad 2. El triángulo perfecto
lugar: zona verde parque Timiza**

Se pide a los participantes que formen un círculo donde se les entregara los materiales (cuerda, vasos y vendas). Se asigna la tarea y se explica que deben realizar un triángulo perfecto (con todas sus características; ángulos forma, etc.) en el suelo con todas los materiales entregados y una torre de 9 vasos en el centro, toda la actividad se debe desarrollar con los ojos vendados, la actividad termina en el momento en que los participantes consideren que la tarea se encuentra hecha.

Como elemento tensional se introducirá el rumor entre los participantes que hay un intruso y está encargado de dañar la tarea e impedir su consecución el cual podría ser cualquiera de ellos (realmente no hay intruso) entre ellos deciden si sacan del juego al participante del cual desconfían y este pasara a ser parte de la estrategia de los docentes. Podrá volver al juego como un guía sin que los participantes sepan que ya está mirando y que les ayudará a lograr el objetivo propuesto.

Se realiza la reflexión por parte de los docentes en formación y los participantes acerca de la actividad y la consecución de la tarea.

Tiempo estimado 75 min.

Se realiza lavado de manos y desinfección para tomar un refrigerio.

**Actividad 3. El ciego y el lazarillo
lugar: lago parque Timiza**

Éste juego se desarrolla por parejas, donde uno de la pareja hará de ciego, el cual tendrá que ir con los ojos vendados, el otro compañero “lazarillo” irá guiando ciego en su camino. El lazarillo le irá dirigiendo con señales anteriormente acordadas porque todas las parejas estarán dispersas por todo el espacio. Al terminar las parejas deberán cambiar de rol.


SEÑALES:

- Un aplauso para caminar
- Dos aplausos para parar
- La palabra BLANCO para girar a la derecha
- La palabra NEGRO para gira a la izquierda

El ejercicio termina en el momento en que las parejas desempeñan los dos roles y logran dar dos vueltas completas al lago.

	<p>Se realiza la reflexión por parte de los docentes en formación y los participantes acerca de la actividad y la consecución de la tarea.</p> <p>Tiempo estimado 60 min.</p> <p>se realiza lavado de manos y desinfección para tomar el Almuerzo</p> <p>Actividad 4. Circuito colaborativo lugar: parque Timiza</p> <p>Para el circuito se solicita a los participantes que realicen una serie de ejercicios de manera grupal en los diferentes espacios que ofrece el parque, teniendo en cuenta el tiempo y la evidencia de estos. Esto con el fin de obtener 5 pistas que los conducirán a resolver un acertijo.</p> <p>Actividades para realizar</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 vueltas a la pista de patinaje y llevar como evidencia 6 fotografías. • Una vuelta al lago y llevar como evidencia una selfi en donde estén todos los participantes y en donde cada uno realice un gesto diferente. • 10 flexiones de brazo en un puente, llevar como evidencia un video de 20 segundos. • 20 sentadillas, llevar como evidencia 2 fotografías en donde se pueda ver un animal. • 5 burpies, llevar como evidencia una fotografía en donde se puedan ver a todos los participantes y tenga de fondo una cancha de futbol profesional. <p>Al llegar con todas las evidencias de cada ejercicio los docentes darán las diferentes pistas para resolver el acertijo al final.</p> <p>Se realiza la reflexión por parte de los docentes en formación y los participantes acerca de la actividad y la consecución de la tarea.</p> <p>En el tablero los participantes y los docentes comparten una palabra que la participación en el proyecto le haya dejado como enseñanza. Se toma evidencia fotográfica.</p> <p>Tiempo estimado 60 min.</p>
<p>CIERRE (FINAL)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se genera el espacio para que los participantes expresen sus sentires al momento de enfrentarse a las actividades propuestas. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión relacionadas con los procesos imaginativos y creativos. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
<p>EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)</p>	<p>Observaciones: la jornada pedagógica se desarrolló en el parque Timiza el día Domingo 18 de octubre de 2020 iniciando a las 7:00 am y terminando a las 3:00 pm teniendo en cuenta todos los protocolos de bioseguridad requeridos.</p>
<p>Diario de campo</p>	
<p>Fecha: Domingo 18 de octubre de 2020</p> <p>Las evidencias del diario de campo son plasmadas en un video que se subió a la plataforma de Youtube</p> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=c6kOIDEwCuk</p>	

Anexo 10: planeación de clase número diez.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE		
Proyecto Curricular Particular		
EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD		
Nombre del docente: Carlos Andrés Martínez Acosta, Oscar Javier Niño Alarcón		
Nombre de la sesión: Recolectores de tesoros.		
Unidad: EXPRESION CREATIVA	Modalidad: No Formal	Metodología: ABP TRABAJO COLABORATIVO
Fecha:	Sesión Número: 10	
Horario de clase (tiempo neto de clase): 90 MINUTOS		Lugar de la práctica: Plataforma meet
Contenidos de la sesión		
Objetivo General: Favorecer la expresión creativa y personal en los participantes mediante la participación propia y de sus compañeros.		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar en los participantes el uso del cuerpo para expresar creativamente. ➤ Generar ambientes propicios para el trabajo en equipo. 		
Recursos Necesarios: Computador, dispositivo móvil, conectividad a internet, papel, lápiz, objetos del hogar.		
FASE DE LA SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN	
APERTURA (INICIAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da la bienvenida al espacio formativo, se verifica la asistencia de los participantes. ➤ La actividad inicia haciendo una breve introducción de lo que vamos a trabajar en la sesión del día, luego se da paso a realizar una actividad, los participantes tendrán la oportunidad de interactuar con los objetos que los rodean, con sus compañeros y con su entorno. ➤ Se realiza una activación muscular, movilidad articular y estiramientos para iniciar la actividad central. 	
MODULACIÓN (CENTRAL)	<p>Adivina lo que expreso. El equipo docente le enviará a cada participante (por medio de WhatsApp) dos imágenes, cada una con una palabra o frese diferente la cual deberá ser representada por medio de actuación, mímica, maromas o como se le facilite (con el micrófono apagado) para ser adivinada por sus compañeros, una vez los compañeros adivinen la palabra o frese continua el siguiente participante hasta que todos hayan participado.</p> <p>Recolectores de tesoros.</p>	

	<p>El juego inicia formando parejas que se van a encargar de recoger los tesoros, van a estar en su casa o en el lugar en donde se encuentren hasta completar el total de 10 objetos los cuales van a ser solicitados por los docentes, la actividad será medida por tiempo como factor tensional.</p> <p>El juego se desenvuelve contando a los participantes “me voy de viaje y voy a llevar (un objeto)”, desde aquí, otro participante dice me voy de viaje y voy a llevar (el elemento que dijo el primer participante y su elemento), así consecutivamente tratando de recordar todos los elementos llevados mostrarán a la clase los tesoros recolectados y decidirán entre todos cual será pareja ganadora.</p>
CIERRE (FINAL)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se genera el espacio para que los participantes expresen sus sentires al momento de enfrentarse a las actividades propuestas por sus compañeros. ➤ Se generan preguntas por parte de los docentes que orienten el propósito de formación de la sesión relacionadas con los procesos imaginativos y creativos. ➤ Evaluación procesual (rutinas de pensamiento)
EVALUACIÓN: La evaluación se desarrollará de manera procesual y se atenderá al instrumento de evaluación procesual (rutinas de pensamiento)	<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se realiza evaluación diagnóstica final, , la Tutora Guiomar Alarcón Estuvo conectada en el transcurso de la sesión realizando observación.</p>
Diario de campo	
<p>Fecha: miércoles 21 de octubre de 2020 Hora de inicio 7:00 pm</p> <p>Se da inicio a la sesión saludando a los participantes y dialogando acerca de la jornada pedagógica que se realizó el fin de semana anterior, se describen las actividades que se realizaran y la metodología a utilizar. Se constata la asistencia de los participantes; participante 4, Participante 3, participante 5, Participante 2, Andrés y Participante 1.</p> <p>Se inicia a la actividad con una movilidad articular a cargo del docente Carlos en donde se busca y calentamiento previo que permita preparar el cuerpo para el movimiento. Se realiza movilidad articular de manera ascendente con una intensidad moderada y un tiempo de un minuto por cada ejercicio.</p> <p>Se da paso a la siguiente actividad denominada cazadores de tesoros se conforman dos equipos de la siguiente manera: Equipo 1. Participante 1 y Participante 2. Equipo 2. participante 4y Participante 3. Equipo 3. Oscar y participante 5.</p> <p>Dando continuidad se solicita a los equipos que busquen en su casa los siguientes tesoros: Un cinturón, un cuaderno, una olla, una foto propia, un lapicero rojo, un sombrero, un instrumento musical, una foto familiar y el ultimo tesoro es propuesto por participante 4 el cual pide un cargador de celular.</p> <p>Para finalizar el proceso se recogen puntos de vista, recuerdos, memorias, comentarios y sugerencias por parte de los participantes y los docentes en formación:</p> <p>Carlos: Habla sobre el impacto del trabajo que se realizó a lo largo del proceso dando un parte de tranquilidad porque se cumplieron las expectativas que se plantearon desde el principio.</p> <p>Oscar: habla de la importancia del trabajo realizado desde la creatividad y la imaginación no solo para las actividades sino para la vida, también de salir de la cotidianidad principalmente del tema de la pandemia.</p> <p>Participante 2: Menciona que las actividades fueron divertidas y que se obtuvo un aprendizaje principalmente a trabajar con el otro.</p> <p>Participante 4: Agradece la invitación a participar en el proyecto y menciona que el trabajo fue gratificante desde los aprendizajes obtenidos ya que fueron significativos desde la experiencia.</p> <p>Participante 3: menciona que obtuvo aprendizajes enfocados a el trabajo colaborativo, la imaginación, la creatividad y los lazos que se forman al reunir personas que no se conocen.</p> <p>Participante 2: Exalta el trabajo de los docentes por su dinamismo y plantea que las actividades son de su agrado por el toque de innovación y la forma diferente en que se puede trabajar la educación física.</p> <p>El cierre se realiza con el diligenciamiento de la evaluación final por parte de los participantes y la evaluación procesual, ambos en formularios de Google.</p> <p>Observaciones: La participante Camila tuvo problemas de conexión y estuvo solo en la mitrada de la sesión, el</p>	

participante participante 3 no se conectó a la sesión ya que se encontraba trabajando, la Tutora Guiomar Alarcón Estuvo conectada en el transcurso de la sesión realizando observación.

Anexo 11: Formato rutina de pensamiento.



NOMBRE DEL PARTICIPANTE: _____

:

<p>¿QUÉ ELEMENTOS CONOCIA Y PUEDE PROFUNDIZAR A PARTIR DE LA ACTIVIDAD?</p> 	<p>¿QUÉ ME GENERO INTERES Y QUIERO ¿SABER?</p> 	<p>¿QUÉ ¿APRENDÍ?</p> 

Anexo 12: Formato digital rutina de pensamiento.



Educación física: escenario de ambientes lúdicos de aprendizaje en pro de la imaginación y la co-creatividad

Por favor, responde a estas preguntas antes de irte.

Nombre *

Texto de respuesta corta

Correo electrónico

Texto de respuesta corta

¿QUÉ ELEMENTOS CONOCÍA Y PUDE PROFUNDIZAR A PARTIR DE LA *

Texto de respuesta larga

¿QUÉ ME GENERO INTERÉS Y QUIERO *

Texto de respuesta larga

¿QUÉ APRENDÍ? *

Texto de respuesta larga

Anexo 13: Ficha de evaluación diagnóstica.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES
EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD COLECTIVA



FICHA DE EVALUACION DIAGNOSTICA		ESCALA DE VALORACION			
Nombre de participante _____					
COOPERACION		EXCELEN	BUENO	REGULAR	MALO
1.	¿Como considera su capacidad para solucionar en las relaciones interpersonales?				
2.	¿Al realizar una tarea piensa en el bienestar de todos los participantes?				
3.	¿cuando trabaja con otras personas considera que su labor es?				
4.	¿Cual es su actitud en el momento de realizar una actividad con otras personas?				
5.	¿Su colaboracion en la ejecucion de alguna actividad o dificultad de alguna persona es?				
6.	¿Reconoce y respeta las diferencias de los demas?				
7.	¿Como es su estilo de mediacion cuando surgen conflictos entre dos a mas personas?				
IMAGINACION					
1.	¿Como es el uso de sus experiencias al momento de afianzar nuevos aprendizajes?				
2.	¿Como considera que es su capacidad de innovacion?				
3.	¿Como considera su postura en la construccion de nuevas posibilidades?				
4.	¿Como es su adaptabilidad ante nuevas situaciones?				
5.	¿Que tan creativo e imaginativo se considera al momento de encontrar soluciones a situaciones a las que se enfrenta comúmente?				
EXPRESION CREATIVA					
1.	¿Como considera su capacidad parar generar ideas novedosas ante las diversas situaciones a las que se enfrenta?				
2.	¿Al momento de crear y expresar ideas nuevas lo hace de manera espontánea haciendo uso de experiencias anteriores?				
3.	¿Como considera su desempeño al momento de adaptarse a nuevas circunstancias o perspectivas?				
4.	¿Como considera su postura en la construccion de nuevas posibilidades?				
5.	¿Como considera que es el uso de su cuerpo para comunicarse, expresarse y crear?				

Anexo 14: Ficha de evaluación final.



EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES
EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD COLECTIVA



Después de haber hecho parte del Proyecto Curricular Particular EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CO-CREATIVIDAD y de sus diferentes clases y actividades responda las siguientes preguntas:

FICHA DE EVALUACION FINAL		ESCALA DE VALORACION			
Nombre de participante _____					
COOPERACIÓN		EMPLEN LA	BUENO	REGULAR	MALO
1.	¿Como considera su capacidad para solucionar en las relaciones interpersonales?				
2.	¿Al realizar una tarea piensa en el bienestar de todos los participantes?				
3.	¿cuando trabaja con otras personas considera que su labor es?				
4.	¿Cual es su actitud en el momento de realizar una actividad con otras personas?				
5.	¿Su colaboración en la ejecución de alguna actividad o dificultad de alguna persona es?				
6.	¿Reconoce y respeta las diferencias de los demás?				
7.	¿Como es su estilo de mediación cuando surgen conflictos entre dos a mas personas?				
IMAGINACION					
1.	¿Como es el uso de sus experiencias al momento de afianzar nuevos aprendizajes?				
2.	¿Como considera que es su capacidad de innovación?				
3.	¿Como considera su postura en la construcción de nuevas posibilidades?				
4.	¿Como es su adaptabilidad ante nuevas situaciones?				
5.	¿Que tan creativo e imaginativo se considera al momento de encontrar soluciones a situaciones a las que se enfrenta comúnmente?				
EXPRESION CREATIVA					
1.	¿Como considera su capacidad parar generar ideas novedosas ante las diversas situaciones a las que se enfrenta?				
2.	¿Al momento de crear y expresar ideas nuevas lo hace de manera espontánea haciendo uso de experiencias anteriores?				
3.	¿Como considera su desempeño al momento de adaptarse a nuevas				



EDUCACIÓN FÍSICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LÚDICOS TENSIONALES
EN PRO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD COLECTIVA

4.	¿Como considera su postura en la construcción de nuevas posibilidades?				
5.	¿Como considera que es el uso de su cuerpo para comunicarse, expresarse y crear?				
ESCRIBA SU APRECIACION FRENTE A LA LABOR DESARROLLADA POR EL DOCENTE EN FORMACION CARLOS MARTINEZ TENIENDO EN CUENTA SU DESEMPEÑO, SU DESENVOLVIMIENTO, SU ASERTIVIDAD, MANEJO DE LAS TEMATICAS Y SU MOTIVACION FRENTE A LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS					
ESCRIBA SU APRECIACION FRENTE A LA LABOR DESARROLLADA POR EL DOCENTE EN FORMACION OSCAR NINO TENIENDO EN CUENTA SU DESEMPEÑO, SU DESENVOLVIMIENTO, SU ASERTIVIDAD, MANEJO DE LAS TEMATICAS Y SU MOTIVACION FRENTE A LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS					
COMPARTA DE MANERA BREVE SUGERENCIAS Y ASPECTOS A MEJORAR FRENTE AL TRABAJO DEL DOCENTE EN FORMACION CARLOS MARTINEZ					
COMPARTA DE MANERA BREVE SUGERENCIAS Y ASPECTOS A MEJORAR FRENTE AL TRABAJO DEL DOCENTE EN FORMACION OSCAR NINO					
MENCIONE SU EXPERIENCIA FRENTE A LA PARTICIPACION DEL PROYECTO EDUCATIVO "EDUCACION FISICA: ESCENARIO DE AMBIENTES LUDICOS TENSIONALES EN PRO DE LA IMAGINACION Y LA CO-CREATIVIDAD"					