

El Juego en la Educación Física, un puente para el desarrollo del pensamiento creativo en el ser humano

Proyecto Curricular Particular para obtener el título de Licenciado en Educación Física

Autores

Anderson Sebastián Cuta Hernández

Nicolás Eduardo Vega González

Neffar Abdul Arboleda Ortega

Tutor

Ibette Correa Olarte

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Tabla de contenido

Tabla de contenido	1
Dedicatoria	8
Agradecimientos	9
Capítulo 1. (Contextualización) En la construcción de un pensamiento creativo	10
Concepto de creatividad, pensamiento y pensamiento creativo.....	11
Creatividad	11
Pensamiento.....	14
El pensamiento creativo	16
¿Cómo es posible desarrollar el pensamiento creativo en el ser humano?	18
¿Cuáles han sido los factores sociales y culturales que impiden el desarrollo de un pensamiento creativo?.....	20
Eurocentrismo	20
Pensamiento lineal.....	23
Homogeneización de la educación	25
Eurocentrismo, pensamiento lineal y homogeneización de la educación ¿Por qué afectan el desarrollo del pensamiento creativo?	26
Capítulo 2. (Perspectiva Educativa) El pensamiento creativo en proceso.....	28
Propósito de Formación	28
Freire en la comprensión de un “Hombre Nuevo”	28
Transformación por medio del dialogo y la creatividad.....	29
Un ser humano ético que le permita interpretar su realidad.....	30
Freire y Vygotsky desde una pedagogía dialogante.....	31
Diálogo como acción conjunta para la construcción del pensamiento creativo.....	31

	2
Adaptación y transformación creativa.....	32
Diferencia y diversidad	33
Hacia el juego desde Trigo y Huizinga.....	34
Participación cultural	36
Expresividad y creatividad	36
Clasificación.....	36
Capítulo 3. (Implementación) De La Teoría Al Juego Creativo.....	38
Planeación general	38
Situación Problema.....	40
¿Qué Es La Evaluación?	42
La Evaluación Por Competencias.....	42
Heurística.....	45
Plan de clase o sesiones.....	46
Cronograma.....	47
Unidad Didáctica Exploración Motriz	48
Capítulo 4. (El resultado de un proceso).....	51
Micro contexto (Por qué se tomó un medio virtual)	51
Contextualización de la Población.	53
Herramientas y medios utilizados	53
Sesión de clases N°1	56
Sesión de clases N°2	58
Sesión de clases N°3	60
Sesión de clases N°4	62
Sesión de clases N°5	64
Sesión de clases N°6	66

	3
Sesión de clases N°7	68
Sesión de clases N°8	70
Sesión de clases N°9	72
Bitácoras:.....	74
Bitácoras de análisis.....	74
Bitácora	76
Fase 1:	78
Diario de campo Sesión 3	80
Diario de campo Sesión 4	81
Diario de campo Sesión 5	82
Diario de campo Sesión 6	83
Diario de campo Sesión 7	84
Diario de campo Sesión 8	85
Diario de campo Sesión 9	86
Fase 2	87
Tareas analíticas	87
Primeros datos	87
Datos posteriores	87
Datos obtenidos	87
Fase 3	88
Reflexiones.....	89
Capítulo 5. Los frutos recogidos (Análisis de la experiencia)	90
Aprendizajes como Docentes:.....	91
Incidencias en el contexto y en las personas:.....	95
Incidencias en el diseño.....	97

Recomendaciones.....	4
Referencias.....	97
	100

Lista de figuras

Figura 1. Proceso del pensamiento.....	15
Figura 2. Pensamiento creativo.	17
Figura 3. Proceso del pensamiento creativo.	18
Figura 4. Macrodiseño.....	38
Figura 5. Elementos Unidad Didactica.....	39
Figura 6. Página Web CREATILEF.....	55
Figura 7 Pagina Web CREATILEF / Encuentros.....	55

Lista de Tablas

Tabla 1 : Niveles de Desempeño.....	43
Tabla 2: Evaluación de la Competencias.....	45
Tabla 3: Cronograma de Actividades.....	47
Tabla 4: Unidad 1 (Exploración Motriz).....	48
Tabla 5: Unidad Dos (Expresión Motriz).....	49
Tabla 6 : Unidad Tres (Colectividad Motriz).....	50
Tabla 7: Sesión de clase 1.....	56
Tabla 8: Sesión de clase 2.....	58
Tabla 9: Sesión de clase 3.....	60
Tabla 10: Sesión de clase 4.....	62
Tabla 11: Sesión de clase 5.....	64
Tabla 12: Sesión de clase 6.....	66
Tabla 13: Sesión de clase 7.....	68
Tabla 14: Sesión de clase 8.....	70
Tabla 15: Sesión de clase 9.....	72
Tabla 16: Nivel de Desempeño.....	74
Tabla 17: Bitácora Fase 2.....	76
Tabla 18: Diario de Campo Sesión 1.....	78
Tabla 19: Diario de Campo Sesión 2.....	79
Tabla 20: Diario de Campo Sesión 3.....	80

Tabla 21: Diario de Campo Sesión 4.....	81
Tabla 22: Diario de Campo Sesión 5.....	82
Tabla 23: Diario de Campo Sesión 6.....	83
Tabla 24: Diario de Campo Sesión 7.....	84
Tabla 25: Diario de Campo Sesión 8.....	85
Tabla 26: Diario de Campo Sesión 9.....	86
Tabla 27: Resultados.....	88

Dedicatoria

A mi madre y a mi tía que me motivaron a entrarme a esta aventura de la educación física, a mis hermanos, mis sobrinos a mis amigas ya amigos quienes me apoyaron incondicionalmente y a los cuales he podido enseñar el valor de ser docente. Gracias a todos ellos no estaría culminando este proceso y el gran camino que comienzo.

Neffar Abdul Arboleda Ortega

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han estado incondicionalmente a lo largo de mi vida y de este proceso; a mis papás, mi abuela, mis hermanos y a mi novia, ya que este sueño es tan importante para mí como para ellos y ellas. Les agradezco por cada consejo, por cada palabra dotada de motivación y de amor, por su apoyo, su paciencia y comprensión, muchas gracias.

Anderson Sebastián Cuta Hernández

Quiero dedicar este logro a nuestras familias por sus consejos, apoyo y paciencia en nuestro proceso que hoy culmina gracias a su esfuerzo del día a día por vernos como personas de bien.

Gracias a nuestros maestros quienes sacrificaron su tiempo para escucharnos, en especial aquellos que nos guiaron desde su experiencias con aportes significativos y por último agradecer a nuestra tutora por su compromiso y esfuerzo para guiar el desarrollo de este proyecto.

Nicolas Eduardo vega González

Agradecimientos

El presente agradecimiento va dirigido de la manera más especial y afectuosa posible a cada uno de las personas que han sido participes de este proceso de formación, ya que cada uno representa y conforma la construcción de maestros y seres humanos que somos hoy en día, desde nuestros familiares y amigos hasta cada uno de los maestros y compañeros que con sus saberes, enriquecen la construcción y articulación en nuestra formación como maestros y principalmente como seres sentí pensantes actuantes.

Queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a nuestra tutora de proyecto: la maestra Ibette Correa Olarte porque gracias a su inconmensurable conocimiento, a su experiencia y especialmente a su forma de ser posibilitó en nosotros cimientos que fueron determinantes y significativos en la construcción, elaboración y desarrollo de nuestro PCP, es por ende que nos dirigimos a usted para agradecerle por su excelsa labor, por su empeño y sus enseñanzas, muchas gracias por las experiencias y los conocimientos compartidos a lo largo de este proceso educativo, usted ha sido un ejemplo de lo que es tener vocación y amar lo que se hace, gracias por ser un ser humano maravilloso, una maestra con toda la profesionalidad del caso, gracias por guiarnos y ser uno de los cimientos en la construcción del camino que decidimos ser, educadores con sentido transformador, por último le queremos decir que nos enorgullece el haber podido compartir con una maestra y un ser humano de su altura, humilde, con tanta fuerza, con gran virtud, siempre dispuesta a ayudar a sus estudiantes, por esto y mucho más: ¡Gracias por tanto, profe!.

Para finalizar estos agradecimientos, queremos agradecer a nuestra alma mater, la universidad pedagógica nacional y a cada uno de los integrantes que la conforma, celadores, personas el aseo, cocineros, funcionarios públicos y maestros, agradecerles por su importante y necesaria labor, a la facultad de educación física eternamente agradecidos por absolutamente todo, es un orgullo pertenecer a la educación pública, estar en la universidad pedagógica ha sido una de las mejores cosas que nos ha pasado en la vida. ¡Muchas gracias por todo!

Capítulo 1. (Contextualización) En la construcción de un pensamiento creativo

Para la elaboración de este Proyecto Curricular Particular (PCP) se abordó la temática *El pensamiento creativo*. De allí se pudo descubrir que es necesario potenciar y desarrollar la creatividad del ser humano para que este pueda, desarrollar su pensamiento y lo utilice para interpretar, construir y proponer ideas innovadoras frente a los problemas y las necesidades que son propias de un contexto, en busca de soluciones para un beneficio propio y comunitario.

En este capítulo de contextualización se partió de la idea de que la construcción y el desarrollo del pensamiento creativo requiere, en primer lugar, el esclarecimiento de los conceptos *pensamiento* y *creatividad*. Paralelo a la indagación sobre la definición de estos conceptos, se llevó a cabo la articulación entre pensamiento, creatividad y pensamiento creativo, con las ideas que desarrolló de Bono (1994) en su texto *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*.

Ahora para saber que impide el desarrollo del pensamiento creativo en el ser humano es crucial delimitar las problemáticas que inciden en el no desarrollo de este pensamiento, para problematizar estos eventos, se sitúan en la etapa de la modernidad, en la cual el eurocentrismo como problemática jugó un papel importante como obstáculo principal que le impidió al ser humano que habitaba en Latinoamérica desarrollar su pensamiento creativo, reprimiendo su creatividad construida por la diversidad cultural ya que de allí podían surgir planteamientos diversos que podían aportar y resignificar la visión de nuestra realidad, Por ende, tampoco favoreció a la creación de nuevos puntos de vista alternativos e innovadores, desorientando la cultura, la historia y las costumbres que hacen a un ser humano diverso, único y que piensa de manera creativa.

Una vez el eurocentrismo se posesionó como estructura de pensamiento y de poder en el control de las masas, se identificaron dos problemáticas que afectan el desarrollo del pensamiento creativo; este se ve afectado por la *homogeneización de la educación* y el *pensamiento lineal*, mecanismos que estructuran una forma de pensar racionalmente,

afectando la imaginación, la creación, la visión de un mundo totalmente diferente, lo cual ha dificultado en el mundo occidental el desarrollo del pensamiento creativo.

Estas indagaciones permiten evidenciar que, si se trabaja en pro de un desarrollo del pensamiento creativo, este se puede comprender como una habilidad única del ser humano que lo hace original y personal, articulado con sus saberes culturales puede contribuir a la generación de un conocimiento propio; lo que a su vez le permite al ser humano buscar múltiples soluciones ante un posible problema.

Concepto de creatividad, pensamiento y pensamiento creativo

Creatividad

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define la creatividad como la “facultad de crear” y la “capacidad de creación” (s.f., párr. 1-2). La conceptualización dada por de Bono (2015) indica que esta es una “habilidad que se puede aprender, desarrollar y aplicar” (p. 11); es decir, que la creatividad es innata en los seres humanos y puede ser desarrollada y potenciada.

Para comprender la creatividad en los seres humanos es pertinente mencionar algunos aspectos como los siguientes: ¿de dónde proviene?, ¿cómo se manifiesta?, y ¿cómo se desarrolla? Pues bien, la creatividad proviene de los estímulos que el entorno posibilita a los seres humanos; se manifiesta en la medida en que estos pueden construir y proponer soluciones e ideas de carácter innovador y efectivo frente a los problemas que se presentan en un determinado contexto; en cuanto a los aspectos que hacen que se desarrolle y potencialice a lo largo de la vida, tiene que ver con aquellas situaciones de tensión donde los seres humanos deben proponer y construir a partir de lo que son, seres humanos diversos gracias a su cultura, tomar lo que saben y transformarlo en nuevas alternativas.

En las siguientes líneas se ha profundizado la dinámica, la relación, el mecanismo y la forma como la creatividad está presente en el ser humano; y se evidenció que esta es parte de un proceso evolutivo que se ha dado en diferentes etapas de la historia. El ser humano tiene por naturaleza un instinto de supervivencia, ya que se ha enfrentado a diversos problemas por vivir en un entorno donde constantemente se expone a

eventualidades y a incertidumbres; pero en busca del bienestar propio y comunitario ha encontrado soluciones y respuestas ante los problemas y las necesidades existentes. Es así como en un primer momento la creatividad del ser humano se manifestó por medio de la curiosidad y la búsqueda de posibles soluciones que le ayudaran a convivir en el entorno. Algunos ejemplos de cómo el ser humano usó o manifestó la creatividad en ese momento histórico son: la invención de armas para la caza y para protegerse, la elaboración de vestimentas con el fin de mantener su temperatura corporal, y la construcción de refugios para protegerse de los posibles daños causados por las condiciones climáticas difíciles.

De lo anterior se puede mencionar que los seres humanos son creativos gracias a su desarrollo cognitivo mediados por la cultura y la sociedad, que al pasar del tiempo se ha ido construyendo y articulando para pensarse de una manera más compleja, debido a que se han visto en la necesidad de inventar, construir, solucionar e innovar ante las incertidumbres que los aquejan en el presente y que lo han hecho en cada momento histórico de sus vidas. En ese sentido es importante mencionar que la supervivencia ha influido en el desarrollo de la creatividad, pero esta capacidad no solo se le acredita a este carácter, dado que a lo largo del tiempo los seres humanos también han sido creativos en la construcción de lo que es el mundo hoy en día y lo que hay en él, lo cual ha influido de manera directa y transversal en su desarrollo.

Otro factor de la creatividad está relacionado con la capacidad de integrar factores psicológicos y cognitivos que se ven reflejados en las acciones de quienes crean, inventan, plantean, construyen e innovan para dar soluciones a las incertidumbres que les plantea el mundo, la vida y la existencia.

Ahora bien, para que la creatividad se desarrolle, esta tiene que ser articulada, construida y potenciada a lo largo de la vida de cada ser humano, lo cual permitiría darle un sentido único, cooperativo y comunitario. Esto quiere decir que los seres humanos desarrollan su creatividad en la medida en que son capaces de generar sus propias ideas, pues a pesar de que todos son poseedores de creatividad, no todos la tienen desarrollada y potencializada, por lo tanto, no la reconocen como propia. Para Csíkszentmihályi (1996) “la creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que

transforma un campo ya existente o, que transforma un campo ya existente en uno nuevo” (Pascale, 2015, p. 74).

La cultura hace al hombre, así como el hombre hace la cultura, esto debido a las construcciones, las ideas, las nuevas formas de ver el mundo que transforman las percepciones en el contexto cultural habitado, En su libro *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas* de Bono (1994) presentó las fuentes que componen este pensamiento; las cuales va acorde con la idea que se quiere proyectar. Estas fuentes son:

- La experiencia: permite que el ser humano identifique cuándo una idea puede dar resultado o no, y si es buena o mala, debido al método común entre el ensayo y error que les proporciona el saber necesario frente a sus ideas, y advertir si estas son buenas o malas para él y su comunidad.
- La motivación: se refiere a la búsqueda de nuevas alternativas cuando los demás se conforman con lo conocido.
- Juicio acertado: es el reconocimiento de la potencia de una idea, es decir, se visualiza el alcance que puede tener y el impacto que puede generar.
- Azar, accidente, error y locura: dado que en todo momento histórico los errores han resultado en ocasiones más beneficiosos para el ser humano que perjudiciales para él, es importante reconocer que toda idea puede llevar a un error, el cual es una oportunidad para realizar un cambio o crear algo innovador que va hacia un contexto en particular.
- Límites de lo razonable: son todas las pruebas, ideologías y paradigmas que se han instaurado dentro de la sociedad, las cuales determinan lo que se debe pensar y trabajar. En estos no encajan las ideas nuevas.
- Estilo: no es el equivalente a una generación de ideas vacías, sino a las ideas creativas que contengan firmeza y un carácter innovador y flexible.
- La liberación: consiste en desatarse de todas las inhibiciones tradicionales y de los paradigmas impuestos que desde hace mucho tiempo impiden la generación de ideas nuevas.

Por lo tanto, la creatividad es pensamiento en la medida que implica creación. Este se considera un proceso creativo mental que transforma las estructuras de los patrones

preestablecidos y los procesos tradicionales a través de las diversas formas de pensar; y es la manera como se visualizan las ideas por medio de estructuras de pensamiento en las que se busca su utilidad, la cual radica en el desarrollo de ideas innovadoras que den mejores soluciones.

Una vez se ha expuesto la definición del término *creatividad*, es preciso exponer la definición del concepto de *pensamiento* y cómo este se puede articular con la idea del pensamiento creativo.

Pensamiento

El pensamiento es la capacidad de planear, dirigir, prevenir, cuestionar e interpretar acciones que lleven a la duración y a la efectividad, es el puente entre creatividad y pensamiento creativo. Esto implica que el ser humano puede convivir en su entorno por lo que sabe, pero para seguir desarrollando el pensamiento necesita de los estímulos que le posibilita el entorno, así, puede captar información por medio de las experiencias y almacenarlas en el subconsciente, ordenarlas en redes de apoyo, para que se convierten en herramientas que el ser humano puede utilizar para interpretar qué puede dar resultado y qué no.

En efecto todas las percepciones que realiza el ser humano llegan al cerebro, el cerebro se encarga de organizar, enfocar y suministrar información, brindando múltiples respuestas frente a una eventualidad que estimule pensar. Esto conlleva a la construcción de acciones frecuentes hacia soluciones inmediatas, anticipadas o de carácter instrumental, llevan un ajuste en un momento apropiado y tiene características que logran darle una identificación mucho más personal y diferencial, estas son:

- Encaminar o producir nuevos conocimientos y sentidos.
- Transformar las contingencias: consiste en plantear las posibilidades de que un problema pueda suceder de forma imprevista.
- Permitir el desarrollo de unos sentidos más finos.

Por las características mencionadas se puede interpretar el pensamiento como el conjunto de acciones dirigidas al ajuste de actividades en un momento apropiado, sin

embargo, ese pensamiento proviene de una serie de procesos innatos donde la curiosidad y la espontaneidad permiten el desarrollo de las nuevas ideas con el fin de alcanzar una meta. Por esa razón, el pensamiento está relacionado con lo que se sabe, con la memoria y lo que se percibe; es decir, es una acción reflexiva que parte de las percepciones de lo que se ve, se escucha y se siente desde el interior para luego dirigirse al exterior a modo de respuesta. El pensamiento va desde el contexto hasta el interior del cerebro, manifestándose en acciones e ideas que plasman y realizan todo aquello que se logra percibir en un aspecto tangible. Esto se puede comprender con la Figura 1.

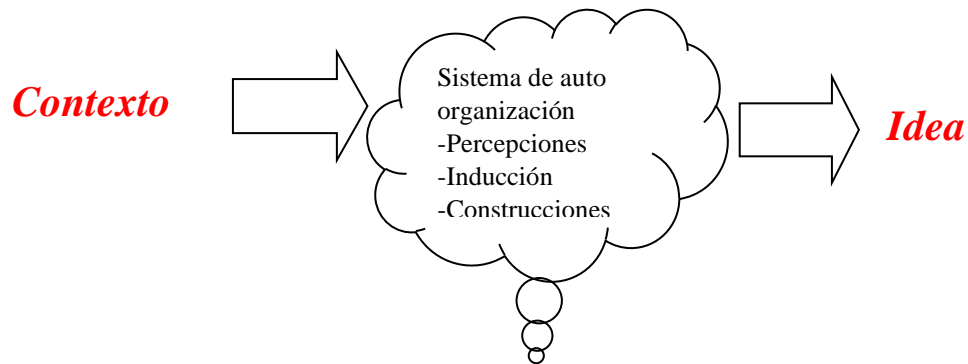


Figura 1. Proceso del pensamiento

Fuente: elaboración propia

El pensamiento permite la reflexión y la comprensión de la lógica de los sistemas de percepción y la autoorganización. Este último es uno de los elementos principales que permite concientizar al ser humano sobre la necesidad de la creatividad, dado que toda idea creativa debe pasar por procesos de análisis y de reflexión desde las experiencias para no cometer errores que ya se han cometido.

En suma, la creatividad se entiende como una visión global de todo lo que es creado; lo creativo se refiere a la capacidad de crear algo que no ha existido o a innovar en un campo ya existente; y el pensamiento significa toda acción mental de dirigir, orientar y planear. Estos conceptos se articulan para construir el *pensamiento creativo*.

El pensamiento creativo

Para entender qué es el pensamiento creativo se deben conocer los elementos esenciales que lo construyen, sus características y sus funciones. De acuerdo con De Bono (1994) el pensamiento creativo es el resultado de la reflexión y análisis sobre las percepciones experimentadas, pero se llega a pensar de forma creativa cuando el ser humano es consciente de dos elementos importantes: el pensamiento y la creatividad.

En efecto, el pensamiento creativo es aquello que se crea y lo que posiblemente se va a crear; este permite organizar y analizar las percepciones que se obtienen de las experiencias que se integran, construyendo variados puntos de vista al examinar su origen, lo cual le da un carácter innovador. Dichas percepciones se dirigen al cerebro, donde los estímulos externos viajan al interior por medio de dos sistemas de información: el sistema activo y el sistema pasivo. El primero corresponde a la información o la actividad que se organiza sin la ayuda de fuentes externas, es decir, que permiten puntos de vista diferentes por medio de la autoorganización; y el sistema pasivo es la información o la actividad organizada por fuentes externas en la cual los puntos de vista no están aceptados y conducen a repetir conceptos ya aprendidos, es decir, es un limitante para la interiorización del aprendizaje y del conocimiento.

El pensamiento es el resultado de lo que se da en la reflexión por medio de las experiencias, ello mediante un proceso de autoorganización de la información. Este se define como un proceso de percepción de estímulos externos que permite volver al punto de partida con el fin de conocer su origen, así como analizar y reflexionar para generar una idea nueva frente a los conocimientos o los saberes ya adquiridos, como se observa en la siguiente figura:

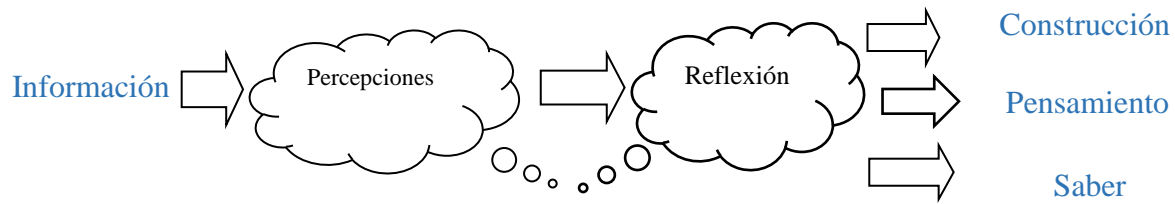


Figura 2. Pensamiento creativo.

Fuente: elaboración propia

En contraste con los dos elementos mencionados, tanto el camino lateral como el lineal generan conocimiento, uno desde una perspectiva autoorganizativa y el otro desde una perspectiva lineal. Sin embargo, el camino que desencadena el pensamiento creativo es el lateral porque allí se sitúa la reflexión sobre las percepciones que ingresan del entorno, este camino se ocupa específicamente de cambiar conceptos y percepciones de lo que se cree saber por medio de sus sistemas de información, así, crean sistemas autoorganizados. Es decir, el pensamiento creativo es la relación que se establece entre el camino lateral y las diversas técnicas de provocación del pensamiento lineal para salir del pensamiento tradicional y llegar a la identificación de una idea.

En conclusión, el pensamiento creativo se puede definir como el proceso de creación de nuevas ideas en contextos que no han sido innovados, genera diversos puntos de vista por medio de una lógica que se encarga de centrar una idea que busca ser coherente y efectiva para resolver situaciones en un contexto y sus necesidades a través de sistemas autoorganizados que permiten la reflexión sobre la percepción, esto se refleja en la siguiente imagen:

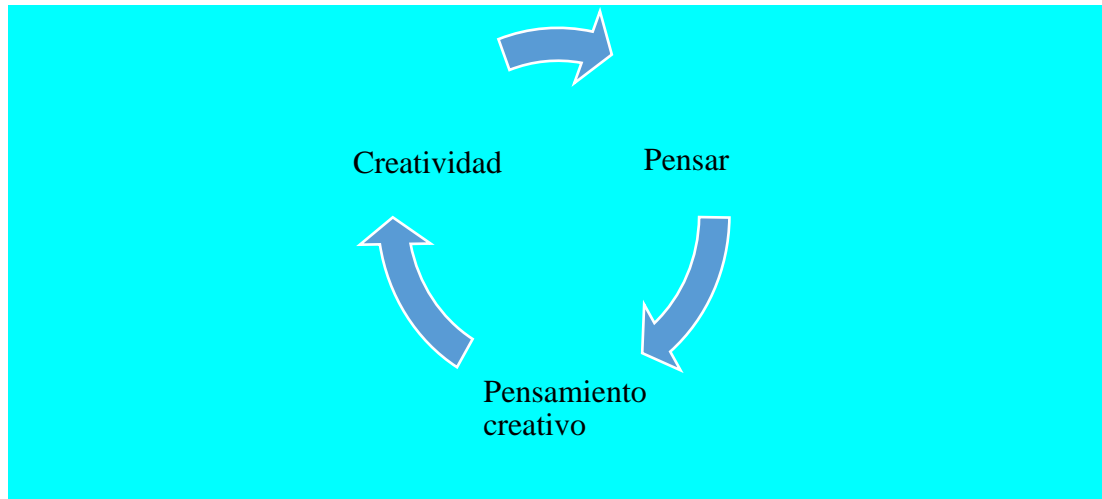


Figura 3. Proceso del pensamiento creativo

Fuente: elaboración propia

Por lo tanto, el pensamiento creativo no es ajeno al proceso de desarrollo del ser humano, dado que permite la apropiación de conocimiento, la generación de nuevas ideas y la posibilidad de tener una interpretación desde otros puntos de vista. Estos pueden darse de forma individual o colectiva, partiendo de problemáticas que son identificadas dentro del propio contexto, y recurriendo a los conocimientos que se han interiorizado por medio de las diversas experiencias que fomentan el acto de pensar de forma creativa en el ser humano y de forma innovadora frente las situaciones que experimenta en cada etapa del desarrollo, pues el acto vital en la educación está en enseñar a pensar y pensar creativamente.

¿Cómo es posible desarrollar el pensamiento creativo en el ser humano?

A partir de estos apartados surge la necesidad de desarrollar el pensamiento creativo en el ser humano para que este pueda identificar y resolver problemas dentro del contexto en el cual se está inmerso, con el fin de romper las cadenas de la globalización que imponen las culturas externas y construye representaciones sociales que determinan que hay una única manera de pensar y concebir el mundo, demeritando el saber de cada persona.

El pensamiento creativo se puede considerar como el ingenio que se requiere para tener un óptimo aprendizaje. Ahora bien, para desarrollar y pensarse de manera creativa es necesario

desatarse de lo evidente, y contraponerse al uso de la lógica racional como razón principal para solucionar un problema, para pensar más allá de lo evidente. Esto exige atreverse a sugerir múltiples ideas y soluciones, pues es esencial crear ideas para dar una posible solución, el pensar creativamente implica contraponerse a no dar juicios de valor reducidos al sí o al no, sino en aportar ideas con probabilidades múltiples de manera creativa con un carácter crítico.

Para innovar, hay que formar en la superación de la línea recta del razonamiento tradicional, tener presente la flexibilidad del pensamiento, tratar de buscar ideas de lado a lado que sean originales y fuera de lo convencional, y no seguir una línea de pasos e información almacenada sin hacer la crítica respectiva. Se trata de buscar ideas paralelas y asociaciones que a veces no resultan evidentes en la cotidianidad, pero que pueden ser de gran aporte para la construcción de nuevas formas de pensamiento. Esto conforma la base de la creatividad, es una articulación que configura una forma diferente de razonar y resolver problemas, cabe aclarar que esta manera de pensamiento no es vista como algo procesual, sino como algo global.

Es entonces permitir mejorar la creatividad. Esta adquiere una significación de valor cultural al posibilitar la búsqueda de soluciones eficaces frente a las problemáticas del uso de la razón lógica como única forma de pensar, es tomar el pensamiento creativo como una gran alternativa para ver el mundo de otra manera, atendiendo a una diversidad cultural puesto que desde allí se pueden encontrar diversas alternativas y caminos para resolver los problemas de una manera efectiva, debido a que en algunas ocasiones hacer un razonamiento no evita y soluciona los problemas y se requiere esa chispa de imaginación para salir de esas situaciones. Esto solo se puede encontrar en el pensamiento creativo, el cual puede definirse como la manera de encontrar nuevas formas de realizar las cosas a través del hallazgo de nuevas ideas que permiten pasar de una idea conocida a otra totalmente nueva.

La educación es una construcción que actúa como una semilla para la transformación del pensamiento, y permite desarticular las formas de pensamiento tradicional. Para ello se requiere la participación de todos, en la cual debe mediar el diálogo para potenciar el pensamiento creativo en el ser humano y accionar frente a las

problemáticas actuales. Con esta estructura de pensamiento se puede escapar de toda rigidez mental, y adquirir la capacidad de sumergirse en lo espontáneo y en lo original para construir un pensamiento creativo que aporte a la sociedad y al desarrollo humano.

Al conocer cómo es posible desarrollar el pensamiento creativo, surgió el siguiente interrogante: ¿por qué no se ha podido desarrollar el pensamiento creativo en el ser humano? O a lo mejor porque la creatividad creciente nos ha llevado a los más grandes problemas. ¿De sostenibilidad y de incompreensión? Para responder a esta pregunta en el siguiente apartado se abordan las tres problemáticas de este proyecto curricular, a saber: el eurocentrismo, el pensamiento lineal y la homogeneización de la educación.

¿Cuáles han sido los factores sociales y culturales que impiden el desarrollo de un pensamiento creativo?

Los factores que han impedido el desarrollo del pensar creativamente se problematizaron para poder encontrar respuestas a la pregunta que le da sentido a este proyecto: ¿Cuáles han sido los factores sociales y culturales que impiden el desarrollo de un pensamiento creativo? La respuesta en el caso de esta propuesta parte de la comprensión de tres factores socioculturales que se problematizaran: el Eurocentrismo, el pensamiento lineal y la homogeneización de la educación.

Eurocentrismo

El desarrollo del pensamiento creativo del ser humano se ha visto afectado por un factor importante que se ha denominado *eurocentrismo*, entendido como la manera de considerar a Europa como el centro de toda la civilización humana, desde el momento de la colonización y la imposición del poder.

Antes de la colonización los seres humanos tenían un sentido de apropiación hacia su propio conocimiento y hacia su propia historia, como Marcel Mauss (2009) lo manifestó en su libro *Ensayo sobre el don: forma y función del intercambio de las sociedades arcaicas* de 1969 “las tribus latinoamericanas realizaron diversos intercambios como ofrendas dentro de su terreno, ofreciendo el respeto y el intercambio de saberes, cultos y creencias manifestadas a través de juegos” (p.76). Otro rasgo que se presenta en esta época

de la civilización frente a las creencias, cultos y de más costumbres que la caracterizaban, consiste en que no perdían su identidad cultural al verse involucrada con algo ajeno a su contexto cultural.

Según Quijano (1988) “la globalización en curso es en primer término, la culminación de un proceso que comenzó con la constitución de América y la del capitalismo colonial/moderno y euro centrado como un nuevo patrón de poder mundial” (p. 777). Con el control de las tribus latinoamericanas se obtenían ventajas al arrebatar aquellas costumbres y conocimientos que son constituyentes de un legado cultural que no se tomaron en cuenta en ese momento. De ese modo, cambió todo lo que se podía percibir como libertad y creatividad y se convirtió en una forma de control y homogeneización de las masas en una lucha para colonizar el poder y tener dominio sobre América Latina por medio de las doctrinas.

Uno de los puntos fundamentales del eurocentrismo es la búsqueda de poder por medio de imposiciones de orden social, cultural, económico y político, a través de las clasificaciones sociales como la raza y las costumbres, una construcción de lo que fue el sometimiento colonial utilizado como un dispositivo de clasificación social. Para Quijano (1988):

De ese modo, la raza se convirtió en el primer criterio fundamental para la distribución de la población mundial en los rangos, lugares y roles en la estructura de poder de la nueva sociedad. En otros términos, en el modo básico de clasificación social universal de la población mundial. (p. 780)

Por medio de estos dispositivos de control aparece la producción y las formas de trabajo para estas tribus para la elaboración, producción, distribución y el enriquecimiento de las élites europeas que conformaron las redes de esclavitud para el cumplimiento de trabajos forzados con el fin de sobrevivir por medio de estas tareas. Esa estructura sistematizada otorgó roles de trabajo según el tipo de raza, y de ese modo clasificó y justificó el orden jerárquico del poder.

Al respecto, Quijano (1988) afirmó que “de esa manera seguimos siendo lo que no somos y como resultado no podemos nunca identificar nuestros verdaderos problemas, mucho menos resolverlos, a no ser de una manera parcial y distorsionada” (p. 807). Por eso es necesario pensar diferente, creativamente para ver el mundo a través de nuevas soluciones. El eurocentrismo no se refiere a la forma de pensar de todos los europeos en todas sus épocas, sino a una específica forma de conocimiento que se genera por su poder y su estructura racional, se construye de manera hegemónica, oprime y se sobrepone sobre todas las demás saberes culturales, económicos, sociales y políticos, tanto en Europa como en el resto del mundo.

Esta forma de poder ha conducido a sometimientos involuntarios para que quienes son oprimidos vean y acepten aquellas representaciones y conocimientos de manera propia, suprimiendo su pensamiento creativo, su manera de pensar diferente. En consecuencia, se complejiza la identificación de los propios y verdaderos problemas y, al no saber cómo identificarlos, la búsqueda de respuestas se convierte en una tarea difícil.

Sin embargo, el eurocentrismo, a través de sus imaginarios, ha estado en América Latina como una lucha constante de poderes. Se podría decir que América Latina ha sido pasiva frente a esto; además, dado que la modernidad pretendía una sociedad racional dentro de sus objetivos, al llegar la racionalización y la racionalidad desde Europa hasta América, las formas de pensarse el mundo desde una perspectiva creativa a partir de la cultura de cada región perdieron valor. Entonces, para América debatir o profundizar más acerca de la modernidad implica verla desde otro punto de vista, una nueva perspectiva para poder entender lo que puede llegar a ser América Latina desde la apropiación de su propia cultura y su conocimiento.

Para continuar la línea argumentativa es preciso decir que la historia ha demostrado que se busca salir de esas ataduras que reprimen la manera de pensar occidentalmente. Como prueba de lo anterior podrían mencionarse las luchas constantes que han provocado miles de muertes, secuestros y desapariciones; cuyo resultado ha sido el surgimiento de las guerrillas y la conformación de movimientos políticos, educativos y sociales. Uno de los movimientos más grandes es la llamada Revolución Antiimperialista, creado en el siglo XX por personas de izquierda de varios países latinoamericanos que lucharon gracias a su

pensamiento diverso, hicieron frente a los cambios y al pensamiento racional en contra de un modelo capitalistas instaurado dentro del contexto latinoamericano. Así, el eurocentrismo ha marcado un antes y un después en la historia universal, lo cual repercute en el desarrollo de pensar creativamente, esto se evidencia en las representaciones sociales actuales como una forma de ver y concebir el mundo de una única manera.

El siguiente aspecto trata de la forma como se ha manifestado la modernidad en América Latina, las consecuencias que ha traído y por qué debe pensarse más a fondo acerca de este impacto social. Al respecto, Quijano (1988), en su libro *Modernidad, identidad y utopía en América Latina*, señaló que “la modernidad es una forma ideológica legitimadora de prácticas políticas que van claramente en contra de su discurso, mientras las prácticas sociales modernas son reprimidas porque no pueden ser legitimadas por ninguna instancia de las ideologías dominantes” (p. 15), y agregó:

[Que] lo que desencadena la crisis de la modernidad es un frontal ataque por el poder, represando cada una de las instancias de la existencia social, lo que ciertamente incluye el derecho a todas las agentes libres a una libre, diversa, autónoma creación y opción cultural. (Quijano, 1988, p. 2)

Ello es una muestra de lo que se denomina *homogeneización cultural*, la cual es manipulada más adelante en el contexto escolar, moldeando una única y compacta manera de pensar racionalmente, obedeciendo a unas políticas occidentales, Si bien la escuela contribuye al desarrollo de la inteligencia, escasamente fomenta el desarrollo de la creatividad, el *pensamiento lineal* ha influido de manera directa en la educación ya que su orden secuencial estructura una manera de pensar, de pensar procesualmente, afectando las ideas espontaneas, lo imaginativo, esa lluvia de ideas que no se dan con un orden lógico y secuenciado.

Pensamiento lineal

En el pensamiento lineal se utiliza la razón lógica y la evidencia, se fundamenta en la lógica y se buscan resultados que lleguen a lo seguro, es utilizado por las ciencias exactas debido a los resultados y a las conclusiones. Este pensamiento tiene un punto de partida y

uno de llegada, este último debe ser demostrable para evidenciar los resultados y medir las formas del conocimiento adquirido. “Este siempre se moverá hacia adelante, donde es progresivo y en esa progresión se arma de argumentos para negar el dogma” (Yepes, 2018, p. 287).

Para Yepes (2018):

Esa ciencia despierta en el hombre común y admiración y seguridad por sus tentativas y sus logros, pero sobre todo por sus logros: puede hacer más llevadera la existencia, incluso convertirla en una existencia inauténtica que renuncia al peligro y acoge la seguridad de la abstracción: “El ciudadano cree con fervor en la ciencia y adora a Einstein y a Madame Curie”. (p. 279)

El modelo de currículo propuesto por Tyler (1950), es prueba sólida de lo que es la educación lineal ya que en esta se ha implementado a nivel global y su finalidad obedece a los objetivos determinados por la escuela por lo que encamina el conocimiento desde un punto de partida hasta un punto de llegada. A su vez, no permite la trascendencia porque las posibilidades de ver y pensar en el contexto se ven limitadas debido a las rutas educativas establecidas, lo cual genera que se cierren posibles espacios para la creación, reflexión y la apropiación del conocimiento, convirtiéndose en un pensamiento lineal impuesto por los centros educativos y los medios de comunicación masiva que se utilizan como herramientas educativas y reproducen el discurso de una representación social como única verdad. “No deja de ser paradójico que la educación latinoamericana siga organizada con lineamientos fijados en los organismos multilaterales y en las agencias del pensamiento y de organización de la sociedad que han sido construidas en la modernidad capitalista” (López, 1996, p.).

En la actualidad las herramientas tecnológicas como las computadoras, las tabletas, entre otros, son aprovechadas por los estudiantes de distintos niveles educativos. Pero en ocasiones el uso de estas herramientas ha conllevado a que los estudiantes no profundicen en los temas, no se atrevan a explorar ni se aventuren al mar del conocimiento; y solo se

conforman con la primera información que les suministra el docente, limitando su capacidad de pensar, afectando la construcción de un pensamiento creativo.

En este orden de ideas se precisa, entonces, contrastar lo que llega a ocasionar la homogeneización de la educación y las culturas.

Homogeneización de la educación

La homogeneización busca que todos aprendan las mismas herramientas por medio de sistemas pasivos que se definen como actividades que provienen del exterior, pero están limitados, por ejemplo: escribir un poema o una anécdota con elementos previamente establecidos como lo son el tipo de letra, el cuerpo del trabajo, un tema escogido que tenga un inicio, nudo y un desenlace. En este punto se encuentra la monotonía “del hacer por el hacer” a causa de un protocolo institucionalizado para escribir y pensar sin ideas innovadoras porque saldrían de los actos protocolarios. Se imparten conocimientos genéricos que no proponen lugares para la duda o la crítica, afectando su forma de pensar creativamente, aquí se hace una relación quiasmática de la homogeneización y el pensamiento lineal, dado que sus finalidades están sometidas a la industria instaurada en la escuela que se reproduce y abastece las necesidades de un patrimonio capitalista. Según López (1996):

Si se pretende fomentar y propiciar la creación de comunidades académicas, investigativas y científicas, necesariamente se tiene que intervenir la actual estructura de poder y control, que en la educación colombiana es agenciada a través de las estructuras curriculares agregadas o academización. (p. 34)

En la educación tradicional se reflejan unos contenidos netamente verticales que son controlados en su totalidad, en esta la verdad se manifiesta a través de los lineamientos y los parámetros que son establecidos por los que creen poseer las verdades absolutas. De esa manera no puede haber creatividad, porque la educación se convierte en un espacio donde prima un solo conocimiento que, al generalizarse para los demás, se presenta como la única verdad, y por ello reprime los diversos puntos de vista y las interpretaciones únicas y creativas que cada ser humano puede aportar.

Eurocentrismo, pensamiento lineal y homogeneización de la educación ¿Por qué afectan el desarrollo del pensamiento creativo?

El momento histórico presente sumerge a la sociedad en el mundo del capitalismo y la globalización afectando el respeto por la diversidad, por el pensar diferente, estas formas articuladas de poder hace que no se posibilite la forma de pensar creativamente, debido a las imposiciones sociales y culturales que determinan una manera de ver y actuar en esa realidad, desechando lo que la cultura y las diferencias pueden aportarle al pensamiento en los seres humanos desde la postura de una forma de pensar creativamente.

Así, al existir esas imposiciones de ver y pensar el mundo los seres humanos son reprimidos y privados de nuevas posibilidades, no pueden pensar de una manera creativa, se padece la degradación de aceptar cómo propia la representación de una historia que no es más que una construcción de la visión europea del mundo, se consideran inferiores los países del “tercer mundo” como el nuestro, bien sea por la raza, costumbres y posterior a esto por su manera de pensar. Con el tiempo estas representaciones son articuladas en paradigmas, construyendo una visión de ver a la cultura colombiana y específicamente a la bogotana como inferior, y a creer que su destino es ocupar una condición subalterna, debido a la suposición de que las poblaciones de nuestras regiones son inferiores a la del continente europeo por sus formas de pensar y ver el mundo.

Los estudios culturales han estado amarrados por los sesgos impuestos de los moldes disciplinarios, el eurocentrismo como base sólida de poder en búsqueda de una producción capitalista no busca seres pensantes, creativos y con saberes propios; por el contrario, busca seres netamente instruccionales que cumplan órdenes y trabajen sin descanso para acumular riquezas para las ordenes jerárquicas, replicado en la actualidad, en donde no se educa para pensar, sino para trabajar. En consecuencia, las comunidades son oprimidas e imposibilitadas para pensar y construir a partir de sus saberes creativos y culturales. Por esto, pensar de forma creativa (diferente) desde la diversidad de cada ser ha significado desigualdad si se ve desde la mirada eurocéntrica, lo que afecta de forma directa y contundente la manera de pensar y construir conocimiento de los pueblos latinoamericanos y específicamente de la sociedad bogotana, de una manera creativa.

La Clasificación de estatus sociales, se convirtió en un mecanismo para controlar los aprendizajes, la construcción y las posibilidades de ver el mundo, tal y como lo mencionó Galeano (1998): los “países en desarrollo es el nombre con que los expertos designan a los países arrollados por el desarrollo ajeno” (p. 37). Las regiones latinoamericanas a través de sus formas de ver y pensar el mundo deben ser un punto de tensión frente al pensamiento moderno impuesto por el imaginario europeo, puesto que estos conocimientos estandarizados e impuestos tienen una realidad diferente a lo latinoamericano y no pueden dar respuestas a las incertidumbres. De allí la importancia y la necesidad de ver la cultura como medio alternativo para construir y desarrollar el pensamiento creativo del ser humano.

Es acá donde la educación es retada estructuralmente por las realidades emergentes, exigiendo ser incluida no solo por ser de acá, sino porque propone un mundo con unas características propias y una apuesta por construir la sociedad de otra manera. (Mejía, 2012, p. 16)

Ello resalta la necesidad de desatarse de esas redes de control, que manipulan la forma de pensar, hay que recuperar la cultura, reconociendo que somos seres humanos diversos, con memoria histórica, con tradiciones y conocimientos únicos que dan estructura a lo que puede ser el pensar creativamente. Hay que pensar en lo propio, en lo latinoamericano, debido a que esto puede integrarse como un componente fundamental para la reconstrucción histórica y para el pensamiento creativo frente a estas problemáticas. Para Vega (2014): “Es imprescindible volver a ver hacia el pasado para comprender el presente y tener la capacidad para construir el futuro”. (p. 15)

Capítulo 2. (Perspectiva Educativa) El pensamiento creativo en proceso

En este capítulo se presentan los elementos pedagógicos, humanísticos y disciplinares, que configuran la perspectiva educativa de este Proyecto Curricular Particular PCP. Que han sido fundamentados desde la pedagogía dialogante y la comprensión de un ser humano creativo a partir de la educación problematizadora propuesta por Paulo Freire, a esta comprensión se articula las teorías acerca del juego que aportan a la construcción y articulación en pro de la comprensión de un ser humano que sea participe activo dentro de la sociedad.

Propósito de Formación

Fomentar la creatividad en el ser humano, para la construcción de ideas que favorezcan al desarrollo propio y comunitario en pro de una sociedad participativa, constructiva y creativa.

Freire en la comprensión de un “Hombre Nuevo”

Para el componente humanístico se toma a Freire ya que considera que toda práctica humana lleva implícita una concepción de ser humano y de mundo. Es descubrir lo que orienta Freire a la construcción de un cambio, una libertad, una lucha constante desde la pedagogía por la vida.

En su libro *La educación como práctica de libertad* desde su perspectiva cristiana Freire (1989) abordó el problema del ser (“yo” frente al “no-yo”). En este texto planteó el proceso de socialización y la cultura como una relación de poder, partiendo de la idea de que el hombre es un ser de relaciones y no solo de contactos, no está en el mundo sino con el mundo (Freire, 2009, p. 28). Por lo tanto, el ser humano no solo debe considerarse como un ser que está inmerso en un contexto social o cultural, sino que hace parte de el con sus aportes y construcciones propias, este también debe establecer a partir de su característica humana una relación de su pensamiento creativo en el mundo y con él. Todo esto se posibilita desde la praxis (acción y reflexión), la cual permite transformar el entorno y al ser humano.

Entre los mismos seres también se presenta la desigualdad, lo que conlleva a que en las relaciones de poder haya sometimiento de unos hacia los otros, esto produce una alienación que se presenta en la negación del propio ser de los opresores a los oprimidos, Es aquí donde el proceso de comunicación entra como un elemento potencial en la construcción de un pensamiento creativo , puesto que a cada sujeto le dan la posibilidad de expresarse de forma libre y crítica, asumiendo con responsabilidad su participación en los procesos sociales. De allí que Freire planteara que la base para ser personas y más aún personas creativas, está en la posibilidad de que cada ser humano pueda decidir por sí mismo.

Transformación por medio del dialogo y la creatividad

El diálogo como principio permite interpretar en Freire el proceso de aprendizaje y de enseñanza, dado que es una herramienta fundamental que construye y nutre los conocimientos a partir del intercambio de saberes. Dicho principio coadyuva al desarrollo de la creatividad y este es necesario para que los seres humanos desarrollen su pensamiento creativo, puesto que, si se tiene una idea, pero no se tiene con quién compartirla, esta idea queda en un estancamiento que no permite distintos puntos de vista y conduce al olvido. Ello demuestra la importancia del diálogo y el respeto por las diferencias que existen entre el maestro y el educando, pues allí es donde se da el verdadero encuentro con los otros y la construcción de pensar creativamente.

En el libro *Pedagogía del oprimido* (FREIRE; 1992) se plasma la relación que existe entre el opresor y el oprimido, la cual es enajenante para ambas partes, por lo que se afirma que esas relaciones basadas en la opresión deben desaparecer, porque en efecto no aporta a la construcción de un pensamiento libre y creativo. Ahora bien, los oprimidos solo se liberarán “en la medida en que descubran que alojan al opresor [así] podrán construir a la construcción de su pedagogía liberadora, mientras siga existiendo relaciones de dominación habrá deshumanización” (p. 41).

Se debe tener en cuenta que la pobreza no solo se refiere a aspectos económicos, esta también significa la privación de pensar creativamente, la libertad de pensamiento, afectando la identidad cultural, y como por medio de esta se puede tomar parte en la vida

cultural de la comunidad. Por eso la pobreza puede definirse como el resultado de la violación de los derechos mencionados en deterioro hacia las formas nuevas de creación.

De acuerdo con las ideas presentadas se debe posibilitar la concientización del oprimido a través de la creatividad articulada con la educación, es construir un a apropiación crítica de la realidad. En ese sentido, es indispensable que en el proceso se incluya una educación dialógica o conversacional para recalcar y fortalecer la importancia de la praxis en la actividad educativa (acción y reflexión). Al ser posibilitadora, liberadora y reflexiva, la educación debe tener en cuenta el conocimiento previo del educando porque revela sus construcciones acerca de la vida y hace posible el diálogo para seguir desarrollándose, entonces no se trata de imponer principios que destruyen la libertad del educando y su creatividad, sino de un proceso de creación de manera propia, comunitaria y principalmente creativa.

Para que el oprimido se libere necesita acción con reflexión crítica y con verdadera conciencia sobre la realidad, si eso no ocurre la acción para la liberación se vuelve un activismo. A la vez, se requiere que el maestro sea un guía constante en el proceso de aprendizaje, y posibilite por medio de sus conocimientos y experiencias la construcción de ideas que beneficie el desarrollo del pensamiento creativo del educando de una manera contextualizada. Sumado a ellos, en el acto educativo se necesita que el profesorado y el estudiantado sean humildes, lo que sitúa el diálogo en una relación Inter estructurante, como un encuentro entre hombres para la tarea común de saber y actuar, la cual se rompe si ambos polos o uno de ellos pierde esa humildad. Es necesario establecer que en este proyecto se reconoce al sujeto como un ser humano creativo, transformador y liberador de las estructuras tradicionales educativas.

Un ser humano ético que le permita interpretar su realidad

La ética del ser humano define para él una posición en el mundo y se presenta cuando este observa la realidad en la que se encuentra la misma naturaleza humana, es una forma indispensable para tener una convivencia humana: que el ser humano se haga

presente en el mundo y con los otros con su forma de pensar creativamente, esto es, que se comprenda como un ser cultural y social. La importancia de reconocer de forma consciente la presencia en el mundo radica en que el ser humano está condicionado por factores genéticos, culturales, sociales; lo cual, cabe anotar, no significa que sea una determinación definitiva del ser humano. Pues la historia del ser humano no está determinada, sino que acontece como un tiempo lleno de posibilidades. En ese contexto las personas se educan para pensar, sentir y actuar conforme a su propia conciencia y su propio interés.

Freire y Vygotsky desde una pedagogía dialogante

Para abordar el componente pedagógico se tomaron aspectos importantes de las obras de Freire (1989, 1992) sobre su pedagogía dialogante, los cuales se relacionaron con los planteamientos de Vygotsky. Para entretener los planteamientos se tomaron como ejes transversales el sentido cultural y social a la construcción creativa del ser humano, evidenciando estos ejes como medios activos para la educación, puesto que aportan a la construcción de nuevas formas de pensar, específicamente aportando al pensamiento creativo, para esto se partieron de tres principios que aportan a esta perspectiva educativa, estos son:

Principios:

Diálogo como acción conjunta para la construcción del pensamiento creativo

En sus planteamientos Freire (1989, 1992) señaló que no existe ni la ignorancia ni la sabiduría absoluta: nadie ignora todo, nadie sabe todo.

El momento histórico presente ha opacado y cuestionado diversas formas de ver el mundo. Esa manera de pensar y actuar limita las oportunidades de construir cosas nuevas y afecta de manera transversal la vida del ser humano, lo cual se debe a que el conocimiento y el aprendizaje se objetiva por medio de las comunidades que planifican los saberes y los aprendizajes de los estudiantes. De ese modo se genera tensión y opresión en las comunidades de aprendientes, obedeciendo a estructuras netamente económicas y políticas, y otorgándole un crucial protagonismo al modelo económico capitalista que afecta las decisiones educativas por parte de los maestros, los entes educativos y los estudiantes en la construcción del currículum. Pues, con el fin de atender las necesidades tecnificadas y

produccionistas, el estudiante y sus saberes pasan a un segundo plano, se olvida que estos hacen parte de su historia, de su legado histórico y de su ser, lo cual opaca su identidad como seres únicos que pueden aportar a la construcción de cosas nuevas a partir de sus saberes culturales.

Entonces, es necesario tener en cuenta que el aporte, el aprendizaje, la construcción y el desempeño de los estudiantes no solo dependen de lo que ocurre en el aula, sino que dependen de la relación que mantienen en las aulas y las interacciones que los estudiantes desarrollan en su vida social y cultural. El diálogo propuesto por Freire (1989, 1992) no se contiene en cuatro paredes “sino que abarca al conjunto de la comunidad de aprendizaje, en estos están incluidos: padres, madres, familiares, amigos, profesionales, además de alumnado y profesorado” (Flecha y Puigvert, 1998, pp. 22-23). El diálogo y los aportes que puede posibilitar cada uno influyen en el aprendizaje e invitan a la construcción de una sociedad incluyente que valore los aportes de cada ser humano.

El paso del aprendizaje dialógico freireano supone englobar y encaminar los aspectos que conllevan el planteamiento de una acción conjunta y consensuada de todos los agentes de aprendizaje que interactúan con el alumno. Esto es, la acción conjunta del profesorado, los familiares, los grupos de iguales, otras entidades y los colectivos en la creación de condiciones de aprendizaje de todos los estudiantes como seres que piensan diferente, que piensan creativamente. A partir de estas diferencias se puede contribuir a un sentido comunitario en la construcción de nuevas maneras de ver el mundo.

Adaptación y transformación creativa

Las diversas incertidumbres posibilitan en el ser humano la capacidad de adaptarse, pero no solo se puede ser adaptativo y quedarse allí, también se necesita de la transformación para crecer y desarrollarse como ser humano. Esta perspectiva transformadora freireana y vygotskyana busca las experiencias para la construcción del aprendizaje mediante la praxis. No puede lograrse el éxito escolar solo con las adaptaciones, pues, si bien es importante adaptarse a las situaciones de tensión, es necesario tomar esas adaptaciones como cimientos para la construcción de cosas nuevas que conlleven a la transformación del ser humano y su pensamiento, es menester transformar

con creatividad tanto lo que ocurre en el aula como en el comedor de la casa o en la calle (vida social y cultural).

Aunado a lo anterior, en Freire (1989, 1992) se encuentra que el diálogo construido con las voces de todas las personas y con la igualdad que incluye el derecho a la diferencia, y que “el aprendizaje del alumnado depende cada vez más del conjunto de sus interacciones y no solo de las que se producen en el aula” (Flecha y Puigvert, 1998, p. 27).

Diferencia y diversidad

Se puede comprender que “Freire siempre ha defendido una igualdad que incluye el igual derecho que tienen todas las personas, grupos y pueblos a vivir sus propias opciones” (Flecha y Puigvert, 1998, p. 27). Freire (1989, 1992) señaló que lo latinoamericano:

(...) siempre se ha opuesto a una igualdad homogeneizadora que supone en la práctica la imposición de una única cultura a todos los pueblos y personas. Y también ha luchado radicalmente contra una diversidad y diferencia que deja en segundo plano la igualdad de derechos de todas las personas y grupos. (Flecha y Puigvert, 1998, p. 27)

Es difícil empezar el camino hacia la idea de igualdad en el terreno educativo. Esto debe permitirle al maestro el reconocimiento de que no existe una división entre unos niños de sangre azul y otros de sangre roja, los primeros orientados a hacer parte de las mejores universidades y los segundos destinados desde la cuna a no tener oportunidades educativas y sociales que limitan sus posibilidades en su desarrollo como seres humanos, afectando también el desarrollo de su pensamiento creativo.

Es importante tener en cuenta la diferencia y la diversidad en el acto educativo y creativo, además de cómo estas posibilitan nuevas formas de aprender y construir el pensamiento. Ello implica alejarse de “la concepción homogeneizadora que trata de imponer a todos un mismo modelo educativo (...), lo cual asegura la superioridad de resultados académicos” (Elboj y Oliver, 2003, p. 100) a un grupo determinado, teniendo en cuenta que todos no aprenden de la misma manera. Se afirma como primer objetivo que la diversidad conlleva a valorar como positivo que el alumnado ajeno a la cultura occidental capitalista no aprenda lo que exige actualmente la sociedad de la información, y quede

relegado por no saber los estándares que manejan las instituciones educativas regidas por imaginarios sociales, económicos, políticos y culturales.

El objetivo freireano de unidad en la diversidad o igualdad de las diferencias supone que todas las personas sin distinción de clase social, género, cultura o edad tengan derecho a una educación igualitaria, puesto que la diversidad no es el objetivo, es el camino para llegar al verdadero objetivo que es la creatividad e igualdad, con el fin de impedir que esta se desfigure en homogeneidad (Elboj y Oliver, 2003, p. 100). Pero cuando la diversidad suplanta del primer plano a la igualdad se debilitan los esfuerzos por superar las desigualdades. Freire fue un crítico sincero porque quiso que todos tuvieran las mismas oportunidades educativas que intentó darle a sus hijos, por eso, su valor máximo era la igualdad y consideraba que la diversidad era parte imprescindible de ese objetivo (Flecha y Puigvert, 1998, p. 28).

Hacia el juego desde Trigo y Huizinga

En el texto *Motricidad humana, ¿cuál es el futuro?*, la motricidad se concibe como el resultado de la relación entre la herencia cultural y los hechos sociales que la construyen (Sérgio, 2006). Ello significa que las interacciones entre los seres humanos que se encuentran en un contexto determinado permiten que estos tengan la oportunidad de explorar su propia identidad y movimiento a partir de prácticas flexibles como el juego, cuyo papel fundamental está en trascender la rigidez de las prácticas para flexibilizar la búsqueda de la corporeidad, evitando que esta se quede en la manifestación y la reproducción de técnicas estandarizadas. Se debe entender que el movimiento es la construcción y representación del cuerpo, el movimiento, la cultura y la sociedad, de una manera indivisible que envuelve al ser humano en su desarrollo.

Desde las perspectivas de Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, y Caillois, en su libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, “se entiende el juego como la acción y expresión de libertad que se da en un tiempo y espacio determinado, este permite la participación activa del ser humano en su totalidad” (Huizinga, 2007, p. 23; Caillois, 1997, p. 27). Este permite la manifestación de todas las dimensiones del ser humano que propician la participación de estas en la interacción con los demás, puesto que sus características son producto de la construcción cultural y social, es decir, el juego es creado

por la cultura (Huizinga, 2007) que está inmersa en unos hechos sociales. Esto no significa que niegue o desligue las dimensiones del ser humano, pues tiene presente elementos como la herencia cultural y los determinados hechos sociales que afectan una población o un contexto determinado, estas dimensiones son la psicológica, la cognitiva y la social.

En el juego se refleja la herencia cultural y social, en la manera cómo piensa, actúa y se relacionan unas personas con otras; y en él también se genera el nacimiento del lenguaje y del espíritu innovador en la cultivación del propio saber. Como evidencia de lo anterior, se puede mencionar el caso de las comunidades nativas de América Latina, donde el juego se usa para la interacción entre los miembros de una comunidad y de esta con otras, y posee un carácter único que refleja los comportamientos y las costumbres de una cultura en sus prácticas y expresiones corporales (Mauss, 2009).

En síntesis, el juego y la motricidad son construidos por la cultura y la sociedad, su intención consiste en la exploración de la corporeidad teniendo presente la herencia cultural y los hechos sociales que constituyen su propia identidad, además de la implicación de la creatividad motriz reflejada en la expresión y el autoconocimiento del ser humano hacia sus potencialidades o aspectos sociales, afectivos, motrices o cognitivos (Cao y Trigo, s.f.).

Es Por eso que el juego como expresión creativa, posibilita ambientes tensionantes que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo y la apropiación del conocimiento. Cuando El ser humano tiene la experiencia de participar activamente en su proceso de aprendizaje, se transforma la manera como interioriza su conocimiento, dado que constata el juicio de lo que se cree conocer en un contexto real, lo que permite una nueva perspectiva y la creación de ideas, y la flexibilización de los métodos que se construyen en un intento de establecer verdades únicas. Esto influye en una armoniosa sincronía entre la interpretación, la acción y un nuevo pensamiento, puesto que no es rígido, tiene presente la herencia cultural y social que construye la motricidad, e involucra la corporeidad con el fin de que se llegue a una identidad y a un conocimiento propio.

A continuación, se ahonda en dos características que son importantes y fundamentales en el juego, la cultura, la sociedad y el movimiento aportan de manera vital a la creatividad y posteriormente coadyuva con el desarrollo y articulación del pensamiento creativo.

Participación cultural

El juego como participación cultural, se comprende como una democracia cultural, concebida como la posibilidad de participación y construcción de experiencias que permiten un tipo de variantes en relación con ella. Esta es la máxima expresión de los aspectos que envuelven al ser humano y son manifestados en la convivencia con los demás, dentro de este aspecto cultural mediado por el juego se encuentran:

- Afectividad: vista como la relación consigo mismo y con los demás.
- Sociabilidad: es la manera como se comunican y construyen las ideas en relación con los demás.
- Conocimiento: es lo que se aprende y se conoce de la cultura propia.
- Creatividad motriz: implica el autoconocimiento en relación con el potencial cognitivo, social, motriz y afectivo.

Expresividad y creatividad

Es necesario cuestionar si el ser humano puede manifestar sus capacidades y habilidades en las mismas prácticas. El juego expresa libertad y permite explorar la búsqueda de la corporeidad desde la posibilidad de las capacidades y habilidades que tiene cada ser humano, puesto que posibilita la transformación a través de la diversidad de ideas que pasan de ser ideas a una interpretación, acción y un nuevo pensamiento. Esto se puede construir y articular en el juego, y genera la creación de forma material, ideológica y expresiva.

Clasificación.

Para comprender la concepción acerca de los juegos se tomó la clasificación de Roger Caillois (1997). Dentro de esta se encuentran:

- *Agon* (competencia): se caracterizan de acuerdo con una exigencia contante. Las habilidades como la rapidez, el ingenio y la astucia son pilares para la construcción de igualdad de oportunidades creadas en condiciones ideales, por ejemplo: yermis, saltar lazo, las carreras, congelados o la lleva.
- *Ale* (azar): basados en una serie de decisiones a la suerte que no dependen del jugador, este no puede anticiparse ni controlar los resultados, al igual que el *agon* busca la creación de situaciones y condiciones iguales, por ejemplo: la rana, el parque, el trompo, las canicas, las rondas o el dominó.
- *Mimicry* (mímica): este se caracteriza por permitir la expresión por medio de la creación de personajes y situaciones de ilusión permitiéndole al ser humano jugar a crecer, por ejemplo: las rondas, el avioncito, los carritos o los piratas.
- *Iliinix* (vértigo): este se caracteriza por la sensación de vértigo y la pérdida de equilibrio, sea producida de forma individual o conjunta, por ejemplo: el columpio, los saltos en un solo pie o la rueda.

Para que el ser humano pueda ser creativo dentro del juego necesita que esté presente la originalidad, la flexibilidad y la sensibilidad, dado que son los indicadores que permiten el desarrollo del pensamiento creativo (Trigo, 1999).

- La originalidad es entendida como el rasgo inconfundible de lo único y lo diferente, referido a un grupo y un momento determinado.
- La flexibilidad se opone a la rigidez y la inmovilidad, es la capacidad de modificar y transformar situaciones motrices que permitan la flexibilidad mental de pasar de una idea a otra.
- La sensibilidad: se refiere a la identificación de problemas o fallos en una situación, permite que haya un enfoque más claro del problema y evita un planteamiento exagerado.

Lo anteriormente mencionado se articuló con lo propuesto por Eugenia Trigo sobre la motricidad humana. Puesto que lo motriz, visto desde el juego, aporta a la construcción y al desarrollo de la creatividad y el pensamiento creativo, trascendiendo en las prácticas corporales hacia una concepción de ser humano Único, un ser humano que es afectado en su totalidad, con el fin de dejar atrás el dualismo y las formas tradicionales de pensar

Capítulo 3. (Implementación) De La Teoría Al Juego Creativo.



Figura 4. Macro diseño

Fuente: elaboración propia

Planeación general

En cuanto a los elementos indispensables, con los que pretendemos cumplir con el propósito de formación, se construyeron las acciones pertinentes para dar intención a los saberes que se proponen, tomando como metodología las unidades didácticas y que a continuación se presentaran los elementos que componen la unidad didáctica de nuestro proyecto.

Para profundizar acerca del concepto de unidad didáctica, mencionaremos un artículo de los profesores Arias y Torres (2017) los cuales definen una unidad didáctica como el conjunto de elementos pedagógicos dispuestos organizadamente para desarrollar una clase en un tiempo, espacio y contexto determinados. Si bien tradicionalmente se ha entendido este componente educativo como la estructuración simple de un tema para implementar en el aula, en realidad la Unidad didáctica es mucho más. Está debe tener en

cuenta no solo los contenidos a trabajar, sino que también ha de considerar los objetivos procedimentales y valorativos necesarios para desenvolver la clase. (Arias & Elizabeth, 2017)

La unidad Didáctica definida desde una concepción propia es la vista previa de la conjugación de todos los elementos que son visibles en una práctica educativa, en donde se establece un vínculo directo entre una actividad y la intención de la unidad propuesta, por consiguiente, en la unidad didáctica, el maestro guía el proceso de la participación activa de los estudiantes, lo que será posible por medio del dialogo buscando la solución de un problema construido.



Figura 5. Elementos Unidad Didáctica

Fuente: Elaboración Propia

Es importante destacar, que, aunque surgen recomendaciones en la elaboración de las unidades didácticas, diferentes autores mencionan que deben inicialmente elaborarse del interés del estudiante, la previa observación del contexto, y las necesidades que consideramos relevantes, desde el momento de problematizar nuestro proyecto, existen ciertos conocimientos que se consideran pertinentes enseñar, habrá otros tantos que irían surgiendo en la medida del desarrollo de las temáticas.

Situación Problema

Para Molano (2015) define de la siguiente manera ¿Que es una situación Problema? “Se entiende como un problema que siempre está en relación. En otras palabras: no surge de en el sujeto, ni tampoco es un hecho previamente dado por el entorno.” (Pag .272).

Es decir que estas reflejan aquellas situaciones reales de un contexto haciendo visible unas exigencias de conocimientos adquiridos que son puestos en escena dando la posibilidad de la exploración de nuevas formas de aprendizaje. Para que la situación problema potencie el pensamiento creativo es necesario que en ella influyan sus componentes que son:

- **Un contexto:** El cual describe el tiempo y el momento en el que se encuentra.
- **Un problema:** Que surge del contexto y al cual se le dará dar solución.
- **Finalidad:** Toda finalidad educativa debe tener una intención y una perspectiva global en la construcción del ser humano y sus dimensiones.

Para formular la situación problema se deben tener en cuenta una serie de aspectos, desde la identificación de las condiciones, las posibilidades de aprendizaje del ser humano, la definición y profundidad del problema en relación a las características del ser humano, además de los procesos y actuaciones tanto cognitivos como actitudinales derivados de la situación problema. En pocas palabras, la situación problema es una estrategia metodológica que nos permite integrar los conocimientos obtenidos y son puestos en situaciones reales.

Permitiendo generar desde la situación problema tejidos con base a nuevas tensiones desde, la acción en sí, la interacción con compañeros, la comprensión de situaciones de juego y las actitudes frente a las situaciones planeadas, dando como resultado fuentes o niveles de problematización.

- En la acción motriz se identifica los niveles de maduración y aprendizaje en condiciones iniciales y condiciones finales buscando que se enseñe a través del dialogo frente a las posibles soluciones frente a situaciones planteadas.
- Desde los problemas de interacción se pone el juego las condiciones y acuerdos a través del dialogo y la discusión en relación a los intereses individuales y generales.
- En los problemas de comprensión, se plantean las incertidumbres y desequilibrios en relación al proceso de aprendizaje desde la duda y la certeza en relación al lenguaje como símbolo de autorregulación.
- En los Problemas existenciales buscan la confrontación del cuerpo con los demás es decir la expresión con el fin de encontrarse a si mismo y poder comprenderse desde los intereses y expectativas en relación la adaptación y transformación del medio.
- Esta estrategia junto con la creatividad permite que aquellos conocimientos que son adquiridos puedan ser innovados o transformados de acuerdo a unas exigencias y tiempos reales del entorno, desarrollando el pensamiento creativo en la capacidad de innovar comunicar y comprender aquellas prácticas que se manifiestan y hacen visibles las necesidades de una sociedad.

Para que la situación problema permita el desarrollo del pensamiento creativo se evalúa sobre las competencias praxeológicas, axiológicas y cognitivas vinculando los criterios de los indicadores de la creatividad que se profundizaran a continuación.

¿Qué Es La Evaluación?

En primer lugar nos acercaremos al concepto de evaluación, esta tiene dos características que son; un carácter cuantitativo encargado de reunir la mayor cantidad de muestras tangibles y el carácter cualitativo que requiere conocer cómo se da el desarrollo del potencial humano desde las actitudes, la participación, el liderazgo y la responsabilidad., Esta es planteada como una acción participativa en la cual se abarcan los campos del desarrollo humano y sus relaciones en el proceso acumulativo. Es decir que es un proceso sistemático de búsqueda y obtención de información para identificar las condiciones, fallas o necesidades que se da en la etapa de maduración dentro del proceso de aprendizaje y socialización. Teniendo en cuenta lo anterior, vamos a dar paso a cerca de lo que es la evaluación por competencias, qué características tiene y como se articula con la creatividad.

La Evaluación Por Competencias

Para comprender la intención del porque decidimos esta evaluación, vamos a recurrir a lo que significa una competencia desde Howard Gardner, entiendo que “la competencia debe hallar y reconocer el proceso de la visión del desarrollo en la autoestima, el auto control y la autorrealización” (pág. 288). En otras palabras, una competencia es un saber hacer del ser humano que supone de una adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que se construyen en el proceso formativo, permitiendo que en ella se enfatice la importancia de aquellas herramientas adquiridas dentro de su proceso de desarrollo como, por ejemplo; el dialogo como un mediador social que favorece a nuevas conjugaciones del autoaprendizaje sin que este se separe de su contexto cultural.

Para construir una competencia se debe tener en cuenta una serie de aspectos que involucran el alcance que esta va tener, expresado en un enunciado utópico con la mayor claridad posible asiendo visible la orientación del proceso teniendo presente las etapas de maduración y aprendizaje del ser humano a través de logros que lleven a la meta. Estos se encuentran ubicados en los niveles de desempeño que dan paso a considerar la fase de aprendizaje en la que se encuentra el ser humano.

Dentro de estos niveles se encuentran una cantidad de variables en relación a los logros y niveles de problematización que darán cuenta del grado de apropiación del tema, que son:

- Global donde se contemplan los aspectos generales de los logros, es decir la manera en que percibe y realiza el debido procedimiento.
- Analítico aquí se logra evidenciar la apropiación de los elementos particulares de cada logro en la manera que es capaz de comprender e intervenir con las actividades.
- Sintética en ella se evidencia la manera que es capaz de resolver el problema con mayor eficacia por medio de las herramientas que considera oportunas dando paso a la interiorización.

Esto lo podemos observar en la siguiente gráfica.

Niveles de desempeño			
Competencias	Global	Analítico	Sintético
Componentes	Logros con base aspectos generales del aprendizaje	Logros con base a la comprensión y reflexión en relación al tema o finalidad.	Logros con base a la interacción con el entorno y los demás.

Tabla 1. Niveles de Desempeño.

Fuente: Elaboración Propia

En cuanto a las competencias a trabajar dentro de este tipo de evaluación se encuentran, **la praxeológica** que da a conocer el desarrollo motor permitiendo el saber conocer en la exploración de sus aptitudes, **la cognitiva** en la manera que es capaz de comprender y resolver problemas a través de su saber hacer y **la axiológica** que da cuenta de su interacción con el entorno y con lo de más a través de su saber ser.

Para evaluar estas competencias con relación a la creatividad nos ubicamos primero en los indicadores de esta, pues Eugenia trigo nos dice que para desarrollar esta habilidad se trabajan sobre los indicadores, al igual que para evaluar la creatividad se debe hacer sobre estos mismo con base a los criterios determinados, por ejemplo:

- **Flexibilidad:** para evaluar este indicador se debe tener en cuenta la realización de una tarea desde distintas perspectivas y la manifestación de acciones motrices semejantes con diversas respuestas.
- **Originalidad:** para evaluar este indicador se debe tiene en cuenta las respuestas motrices infrecuente e ingeniosas además de las soluciones infrecuente e ingeniosas.
- **Sensibilidad:** para evaluar este indicador se debe tiene en cuenta la curiosidad por innovar, mejorar a través de las fallas detectadas.

En cuanto a cómo se va evalúa las competencias, cada una de ellas se les ubican unos criterios que se relacionan directamente con los indicadores como los veremos en la siguiente gráfica relacionando los aprendizajes de la exploración de aptitudes y como las usan para intervenir en los juegos.

Competencias	Indicador
<ul style="list-style-type: none"> • Praxeológica: realizar, controlar y dominar. • Cognitiva: interpreta, comprende y resuelve. • Axiológica: participa, aporta y lidera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad: realización de una tarea desde distintas perspectivas y la manifestación de acciones motrices semejantes con diversas respuestas. • Sensibilidad: curiosidad por innovar, mejorar a través de las fallas detectadas. <p>Originalidad:</p>

Tabla 2. Evaluación de la Competencias

Fuente: Elaboración Propia

Heurística

La heurística es entendida como la disciplina de hallar o inventar ya se de manera tangible o subjetiva, por ejemplo, reglas o conclusiones, esta propone una serie de estrategias para guiar el descubrimiento a través de una serie de preguntas o disequilibrios que le permitan dar solución a un problema. En ella se pueden observar lo que De Bono (1994) nombra como los sistemas de información el pasivo y activo el cual controlan la percepción e información que se recibe del exterior y Kahneman (2011) denomina también como los sistemas de pensamiento 1 que opera de manera rápida sin ningún esfuerzo y el sistema de pensamiento 2 centra toda su actividad mental en el esfuerzo (pg. 32).

Por esto si se hace un paralelo de las ideas de estos dos autores, se puede decir que estos dos están presentes de manera simultánea en el pensamiento creativo, puesto que uno del sistema genera las respuestas rápidas sin mayor lógica el otro logra controlar esto impulsos y darle el sentido lógico a dicha solución. Por ejemplo, cuando nos preguntan si

somos felices la primera respuesta inmediata puede ser un sí o no, pero, si invertimos la pregunta de cuáles son las razones de que sea feliz entran a jugar una serie de factores que dan paso al esfuerzo mental.

Por esta razón la estrategia que usamos para dar cuenta de cómo el proceso creativo en el ser humano, diseñamos una serie de preguntas que permiten la simultaneidad de estos dos sistemas que observaremos a continuación.

Plan de clase o sesiones.

Fichas de la sesión de clase: En ella se plasman cada una de las actividades a realizar en clase con sus respectivos tiempos objetivos y propósito de formación, cabe aclarar que se realizó un total de 9 sesiones en donde se dividió 3 sesiones por cada indicador de la creatividad desde la motricidad humana:

- Sesión de la 1 a la 3 con el nombre de exploración motriz, allí se trabajó el indicador de la flexibilidad motriz.
- Sesión de la 4 a la 6 con el nombre de expresión motriz, allí se trabajó el indicador de la originalidad motriz.
- Sesión de la 7 a la 9 con el nombre de colectividad motriz, allí se trabajó el indicador de la sensibilidad motriz.

Cronograma

Fechas	Unidad	Horario
12/10/2020	Exploración Motriz (Sesión 1)	2 pm - 4 pm
18/10/2020	Exploración Motriz (Sesión 2)	2 pm - 4 pm
22/10/2020	Exploración Motriz (Sesión 3)	2 pm - 4 pm
25/10/2020	Expresión Motriz (Sesión 4)	2 pm - 4 pm
28/10/2020	Expresión Motriz (Sesión 5)	2 pm - 4 pm
31/10/2020	Expresión Motriz (Sesión 6)	2 pm - 4 pm
31/10/2020	Colectividad Motriz (Sesión 7)	2 pm - 4 pm
1/11/2020	Colectividad Motriz (Sesión 8)	2 pm - 4 pm
2/11/2020	Colectividad Motriz (Sesión 9)	2 pm - 4 pm

Tabla 3: Cronograma de Actividades

Fuente: Elaboración Propia

Unidad Didáctica Exploración Motriz

Propósito de Formación	Fomentar la creatividad en el ser humano, para la construcción de ideas que favorezcan al desarrollo propio y comunitario en pro de una sociedad participativa, constructiva y creativa.	
Situación Problema	Los juegos de competencia se caracterizan por resaltar habilidades como la rapidez, el ingenio y la astucia, contribuyendo al desarrollo del pensamiento creativo, Ahora, ¿Cómo desde el juego en un ambiente virtual, permite que el ser humano pueda descubrir sus aptitudes?	
Finalidad de la unidad	Tomando los juegos de competencia y a través del medio virtual acercar al estudiante en la identificación y exploración de sus aptitudes.	
Objetivos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar los procesos de exploración, aprendizaje y construcción de ideas a partir de los juegos de competencia. • Posibilitar ambientes tensionantes que permitan la identificación de habilidades en pro del pensamiento creativo. 	
Contexto	Virtual	
Contenidos		Descripción
<p>1. Juegos de competencia</p> <p style="padding-left: 20px;">-Rapidez</p> <p>-Ingenio</p> <p>-Astucia</p> <p>2. Reflexión para explorar e identificar las propias habilidades.</p>		Observar las aptitudes que caractericen la diversidad de cada ser humano.
Relaciones de la Comunicación Pedagógica		
Principios Pedagógicos		Dialogo, Adaptación e transformación y diferencia y diversidad.
Evaluación		Criterios de evaluación
<p>Evaluación por competencias</p> <p>(Instrumento de evaluación por medio de la heurística, para identificar las manifestaciones de la creatividad de las personas)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad • Flexibilidad • Fluidez

Tabla 4: Unidad 1 (Exploración Motriz)

Fuente: Elaboración Propia

Unidad Didáctica Expresión Motriz	
Propósito de Formación	Fomentar la creatividad en el ser humano, para la construcción de ideas que favorezcan al desarrollo propio y comunitario en pro de una sociedad participativa, constructiva y creativa.
Situación Problema	Los de juegos de mímica se caracterizan por permitir la expresión, la creación y la ilusión, contribuyendo al desarrollo del pensamiento creativo. Entonces ¿Cómo desde los juegos de mímica el ser humano puede construir representaciones individuales y colectivas a partir de su creatividad?
Finalidad de la unidad	Tomando los juegos de mímica y a través del medio virtual posibilitar ambientes interactivos que propicien la creación de nuevas representaciones propias y colectivas.
Objetivos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer los procesos de expresión y creación de nuevas ideas a partir de los juegos de mímica • Coadyuvar en el proceso de construcción de ideas de forma individual y colectiva
Contexto	Virtual
Contenidos	Descripción
1. Juegos de mímica - Expresión - Creación e Ilusión. . 2. Proposición, construcción y representación de manera propia y colectiva	Observar la colaboración de los estudiantes en la creación expresiva, favoreciendo a la construcción de nuevas posibilidades.
Relaciones de la comunicación pedagógica	
Principios Pedagógicos	Dialogo, Adaptación y/o transformación, diferencia y/o diversidad.
Evaluación	Criterios de evaluación
Evaluación por competencias (instrumento de evaluación por medio de la heurística, para identificar las manifestaciones de la creatividad de las personas)	<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad • Flexibilidad • Fluidez

Tabla 5: Unidad Dos (Expresión Motriz) Fuente: Elaboración Propia

Unidad Didáctica Colectividad Motriz	
Propósito de Formación	Fomentar la creatividad en el ser humano, para la construcción de ideas que favorezcan al desarrollo propio y comunitario en pro de una sociedad participativa, constructiva y creativa.
Situación Problema	Los juegos de azar son una serie de toma de decisiones a la suerte que no dependen del jugador, este no puede anticiparse ni controlar los resultados, busca la creación de situaciones y condiciones iguales, Ahora ¿Cómo desde los juegos de azar los seres humanos crean y participan mediante la toma de decisiones en la búsqueda de posibles soluciones a un problema colectivo?
Finalidad de la unidad	Tomando los juegos de azar y a través del medio virtual, problematizar situaciones que inviten a la participación colectiva en búsqueda de la creación de ideas que brinden soluciones a problemas.
Objetivos de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer los procesos de comunicación y creación colectiva en búsqueda de una participación comunitaria. • Por medio de ambientes tensionantes, fortalecer la toma de decisiones en búsqueda de una sociedad participativa y creativa.
Contexto	Virtual
Contenidos	Descripción
<p>Juegos de azar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones. • Creación. • Participación Colectiva. <p>Participación en la toma de decisiones colectivas en búsqueda de posibles soluciones.</p>	Observar los procesos de construcción que se pueden dar de manera colectiva para la búsqueda de posibles soluciones a un problema.
Relaciones de la comunicación pedagógica	
Principios Pedagógicos	Dialogo, Adaptación y/o transformación, diferencia y/o diversidad.
Evaluación	Criterios de evaluación
<p>Evaluación por competencias</p> <p>(instrumento de evaluación por medio de la heurística, para identificar las manifestaciones de la creatividad de las personas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad • Flexibilidad • Fluidez

Tabla 6: Unidad Tres (Colectividad Motriz) Fuente: Elaboración Propia

Capítulo 4. (El resultado de un proceso)

Micro contexto (Por qué se tomó un medio virtual)

Para llevar a cabo la ejecución piloto, se debe tener en cuenta el contexto en el cual se va a intervenir, además de la manera en cómo se piensa intervenir y por último como realizarlo, es por esto que se decidió realizar las prácticas a través de la virtualidad ya que es una herramienta altamente potencial para la construcción de nuevas alternativas frente a las maneras de educar por medio de la educación física, por ende es importante mencionar por que se toma la virtualidad en vez de la presencialidad.

Las circunstancias actuales (Pandemia y las restricciones) impidieron el desarrollo de las prácticas presenciales principalmente con el fin de evitar los contagios , velando por el cuidado de cada uno de los habitantes de la ciudad de Bogotá, medidas que fueron tomadas ya que la interacción física es de alto riesgo en estos tiempos donde esta presente el COVID-19, lo cual restringió actividades al aire libre y encuentros masivos, afectando de manera significativa las actividades del diario vivir, obligando a que se reinventaran muchas de las actividades que se realizan diariamente: Trabajar, estudiar, entrenar, compartir (Etc) por ende, la mejor alternativa y la que tuvo gran impacto fue los medios virtuales mediados por herramientas digitales , en donde los recursos tecnológicos favoreciendo a unos y afectaron a otros, pues no todos tienen acceso a la web , afectando de manera directa y transversal el acto educativo, ya que se debía tener en cuenta las posibilidades de que cada estudiante para su participación, por ende surgieron las siguientes interrogantes: ¿Cómo se puede educar a través de un medio virtual? Y ¿Cómo guiar un proceso educativo en donde todos puedan participar? Estos cuestionamientos invitaron a repensarse y reconstruir las clases de educación física, pues antes de que ocurriera esta circunstancia, no se visualizaba llevar a cabo las clases a través de medios virtuales, era algo poco probable que ocurriera.

Lo anteriormente mencionado influyó en la construcción de nuevas alternativas para la realización de esta ejecución piloto, estas alternativas fueron pensadas para que los encuentros no fueran presenciales ya que lo primordial siempre fue velar por la salud de

cada uno de los participantes, por lo tanto, las prácticas realizadas siempre tuvieron origen en cada uno de los hogares de los niños, esto para que no salieran de sus hogares a exponerse, tratando de siempre cuidar la salud de cada uno de los niños y sus familiares, en la realización siempre se le decía a cada niño que si podían contar con un espacio donde se pudieran desplazar tranquilamente, esto para prevenir algún tipo de accidente mientras se realizaba la práctica, por ende la buena planeación permitió que los juegos no se determinaran por el espacio, por ende se acoplaban al espacio que disponía cada niño en su casa, algunos participantes contaban con gran espacio y otros apenas podían moverse, “ Habían espacios desde 10 metros cuadrados, hasta 4 metros cuadrados, pero el juego y las ganas de divertirse y crear, convertían el espacio que tenían en un mundo de posibilidades”.

Para la realización de la ejecución piloto, se decidió efectuar estas prácticas a través de tecnologías emergentes (Celulares, Computadores y Tablet), además diversas alternativas (Páginas web, WhatsApp, Facebook, Gmail, Meet, Teams) Herramientas que permiten enviar y recibir archivos con conexiones de audio y video, de esta manera se realizaron cada uno de los encuentros. Cabe aclarar que siempre se pensó en la participación activa de todos, por ende, se posibilitó la mayor cantidad de alternativas, desde realizar la sesión desde un computador con audio y video, hasta realizar la sesión desde una llamada telefónica.

Lo factible que fue trabajar desde la virtualidad en cuanto a encuentros, fue importante ya que en primera instancia se podía trabajar con personas de diferentes zonas de Bogotá y sus alrededores, por este motivo no hay una población de un mismo contexto, ya que algunos niños residen en las localidades de: Ciudad Bolívar, Usme y Suba, además de algunas ciudades aledañas: Ibagué, Santander y el municipio de Soacha.

El valor de las clases de educación física a través de la virtualidad es sumamente constructiva y significativa, y por medio del juego no solo se pudo compartir con estudiantes de la ciudad, sino que la virtualidad abrió ventanas para compartir con estudiantes de otras partes del país, posibilitando la interacción multicultural a través de los medios virtuales ya mencionados, cada uno de los participantes a través de sus saberes

culturales y creativos, compartían sus experiencias con los demás, lo cual ayudaba al desarrollo de pensar creativamente en cada uno de los participantes de los encuentros.

En vista de la situación anterior, el desarrollo de las prácticas comenzó a realizarse en el mes de octubre, específicamente el 12 de octubre y finalizando el 2 de noviembre, estos encuentros se realizaban con una intensidad horaria de 1 hora por encuentro, siendo así que se llevó a cabo un total de 9 sesiones.

Contextualización de la Población.

Como anteriormente se menciona no hubo contexto determinado, esto por la realización de las prácticas a través de los medios virtuales en una modalidad informal, es por ende que hubo niños de la ciudad de Bogotá, de Ibagué y de Villavicencio con edades entre los 7 a los 13 años de edad, los niños de la ciudad de Bogotá residían en 3 localidades populares de la ciudad: Ciudad Bolívar donde habitan 6 participantes, en la localidad de Usme en donde habitan 4 participantes y por último en la localidad de suba en donde habita 1 participante, estos datos son de la ciudad de Bogotá, ahora se mencionará los participantes que residen fuera de la ciudad: En el municipio de Soacha habitan 2 participantes, en la ciudad de Ibagué 2 participante y por último en Norte de Santander 2 participantes, dejando un total de 17 participantes.

Herramientas y medios utilizados

Para la realización de las sesiones la idea central fue la creación de una página web con el nombre (CREATILEF), pensada solo para los participantes de las sesiones, por lo cual solo ellos tenían acceso, se realizó de esta manera para salvaguardar la privacidad de cada uno de los participantes, esta página web contaba con el cronograma de las sesiones, lo que se iba a realizar en cada sesión, qué objetivos se tenía, lugar, fecha y hora de los encuentros, también por medio de que plataforma se realizaron los encuentros. La idea de realizar la página surge del diálogo entre docentes encargados, pensando siempre en ofrecer múltiples alternativas para la participación de ellos, debemos aclarar que en ocasiones los participantes contaban con acceso limitado a la red para ingresar a la página

web, por ende también se enviaban los links de las sesiones con todas sus especificaciones por medios como: WhatsApp (Mensajería), Facebook (Red Social) y Gmail (Correo Electrónico), esto se realizaba con el fin de que cada participante desde sus posibilidades participara de las sesiones de la mejor manera posible.



Figura 6 Pagina Web CREATILEF

Fuente: <https://naarboleda3.wixsite.com/creatilef>



Figura 7 Pagina Web CREATILEF / Encuentros

Fuente: <https://naarboleda3.wixsite.com/creatilef/encuentros>

Sesión de clases N°1

Nombre de la unidad	Sesión	1	Población: 7 a 13 años	Profesores
Exploración	Fecha	12/10/2020	Lugar: Meets	Arboleda Neffar
Motriz	Duración	80 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Por medio de los juegos de competencia posibilitar la exploración e identificación de las habilidades que posee cada ser humano.			
Objetivo aprendizaje	A través de los juegos de competencia, reconocerán aquellas aptitudes que son propias manifestándolas dentro de la solución de problemas en el juego.			
Competencia Praxiologica	Manifestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Juego de Competencia				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
Salto feliz	<p>El juego consiste en la creación de un elemento en el que puedan realizar saltos, cada participante tendrá 5 minutos para imaginar o crear dicho elemento con los materiales que tengan a la mano.</p> <p>Para iniciar con el juego se acercará al niño a una serie de saltos comunes con pies juntos y con una ronda, cada niño deberá proponer un nuevo salto el cual no podrá ser repetido por sus compañeros junto con las reglas que se construyen entre participantes.</p> <p>Para finalizar todos deberán cantar la ronda y proponer una secuencia de saltos sin que sean repetidos.</p>		Dentro de esto juego estarán presenten las habilidades locomotrices y percepción.	20 minutos
Encestados	<p>El juego consiste en encestar en un recipiente, el cual será creado por los participantes al igual que los elementos con el que van a lanzar, material para ello tendrá un tiempo estimado de 5 minutos. Una vez creado los elementos y el recipiente se dispondrán a</p>		Dentro de esto las habilidades perceptivas y	25 minutos

	lanzar con mano derecha e izquierda teniendo 3 aciertos, el primero en ganar deberá proponer la distancia y el nuevo lanzamiento que realizarán todos. Una vez sea comprendida la tarea deberán agregar más dificultad, ya sea de espalda o derribando un elemento.	de proyección estarán presentes.	
Muévete y construye	El juego consiste en describir elementos que encuentren dentro de su casa, para ello deberán desplazarse, saltando, reptando y demás movimientos que sean propuestos por los participantes con el fin de llegar al lugar indicado. Cada participante deberá traer los elementos que más pueda y construir una figura que sea acordada por el grupo. Las reglas estarán en desplazarse todo el tiempo con el movimiento acordado como también que figura construirán antes de salir, además de construir nuevas reglas que permitan más dificultad a la hora de jugar.	Dentro de este juego estarán presentes habilidades locomotrices de proyección y percepción.	20 minutos
Evaluación			
Por medio de alguna representación (dibujo, historieta o frase) exprese lo que construyó de acuerdo a lo que exploró en la clase.			

Tabla 7: Sesión de clase 1 Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°2

Nombre de la unidad	Sesión	2	Población: 8 a 13 años	Profesores
Exploración Motriz	Fecha	18/10/2020	Lugar: Meet	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Por medio de los juegos de competencia posibilitar la exploración e identificación de las habilidades que posee cada ser humano.			
Objetivo aprendizaje	Identificar las habilidades propioceptivas, que le permitan un mejor desenvolvimiento dentro del juego para la construcción de reglas y acuerdos.			
Competencia praxiológica	Manifiestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Juegos de competencia				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
Periquito	RONDA (periquito) El juego consiste en golpear un elemento de manera individual o por parejas sin que este toque el piso, con la parte del cuerpo que sea nombrada. La modificación y creación de las reglas se dará por parte de los participantes en relación a la ubicación del cuerpo y la parte con la que golpearan por medio de la ronda.		Habilidades propioceptivas -golpear -equilibrio -coordinación viso manual -coordinación viso pedica	20 minutos
	El juego consiste en desplazarse llevando el elemento en el segmento corporal indicado, este puede tocar el piso, rebotar según las reglas que construyan. Además, deberán diseñar una serie de dificultades u obstáculos los cuales deberán superar.			

		-equilibrio dinámico	
Fireball	Cada participante deberá integrar a un compañero para jugar (tingo tingo tango) o podrá realizarlo individualmente. Las reglas de este juego consisten en una construcción colectiva con igualdad de condiciones para todos, desde el lanzamiento, el atrapar y los diferentes segmentos del cuerpo que se propongan.	Habilidades propioceptivas. -lanzar -atrapar -pasar	20 minutos
Evaluación			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las habilidades propioceptivas como lanzar, atrapar, golpear y rebotar. • Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas • Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad motriz • Realización de una tarea desde distintas perspectivas • Manifestación de acciones motrices semejante con diversas respuestas. 	

Tabla 8: Sesión de clase 2 Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°3

Nombre de la unidad	Sesión	3	Población: 8 a 13 años	Profesores
Exploración Motriz	Fecha	22/10/2020	Lugar: Video	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Por medio de los juegos de competencia posibilitar la exploración e identificación de las habilidades que posee cada ser humano.			
Objetivo aprendizaje	Expresar las capacidades físicas por medio de retos, construyendo su propio material para la participación.			
Competencia praxiologica	Manifiestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Juegos de competencia				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
Cucunuba	Con el material que tengan en su casa, utilizar 5 recipientes pequeños y a cada uno de ellos asignarle una puntuación: 5,10,15,20 y 25, seguido de esto con una hoja de papel reciclada armar una pelota, el juego consiste en lanzar durante un minuto la pelota en cada uno de los recipientes, si se logró encestar en uno, se va sumando el puntaje, gana quien haya hecho el mayor puntaje posible.		Habilidades propioceptivas -Lanzar -Noción de tiempo y espacio	20 minutos
La resbaladilla	En una superficie plana (Mesa, tabla, cama, etc.) poner en el borde un recipiente, el juego consiste en lanzar la pelota de papel de manera que se deslice por toda la superficie, intentando introducir la pelota en el recipiente, gana quien más veces haya introducido la pelota en el recipiente, para eso tendrán 2 minutos, por ronda		Habilidades propioceptivas. -Lanzar -Noción de tiempo y espacio	20 minutos

Las prendas veloces	El juego consiste en colocarse la mayor cantidad de prendas posibles durante 2 minutos, gana quien más prendas se haya colocado.	Habilidades propioceptivas. -Noción de tiempo y espacio	20 minutos
Evaluación			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las habilidades propioceptivas como lanzar • Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad motriz • Realización de una tarea desde distintas perspectivas • Manifestación de acciones motrices semejante con diversas respuestas. 	

Tabla 9: Sesión de clase 3

Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°4

Nombre de la unidad	Sesión	4	Población: 7 a 13 años	Profesores
Expresión Motriz	Fecha	25/10/2020	Lugar: Meet	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Por medio de los juegos de mímica posibilitar ambientes interactivos que propicien en el ser humanos la expresión de habilidades corporales a través de su creatividad.			
Objetivo aprendizaje	Comprender las posibilidades que tiene cada ser humano para crear y expresar corporalmente sus habilidades.			
Competencia Praxiológica	Manifiestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Competencia Axiológica	Participar responsablemente en la construcción de actividades tanto individual y grupal a través de sus aptitudes.			
Juego de Mímica				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en la interpretación y expresión a partir de gestos, movimientos y sonidos de un objeto o un animal, a cada niño se le dará una tarjeta para que escriba o dibuje un objeto o un animal, se recogen todas las tarjetas y se guardan en una bolsa, cada niño sacará una tarjeta al azar y según lo que le salga creara y expresará la forma de interpretarlo , los demás niños observaran e intentaran adivinar que es, gana quien más conceptos adivine. cada participante tendrá 2 minutos para imaginar, crear y expresar lo que hay en su tarjeta.		Dentro de este juego estarán las habilidades expresivas y creativas.	20 minutos

“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en realizar figuras con el cuerpo alusivas a un objeto que quieran ellos, los demás grupos intentarán adivinar que figura está haciendo el grupo, gana el grupo que más veces haya adivinado. Para esta actividad cada grupo tendrá 5 minutos para construir y expresar su figura.	Dentro de este juego estarán las habilidades de creación, expresión e ilusión.	20 minutos
“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en que por grupos realizarán algo escrito (lo que ellos quieran), al final una persona leerá el escrito mientras los demás interpretan a partir de lo que escuchan.	Dentro de este juego estarán presentes habilidades de Creación, Expresión e ilusión.	20 minutos
Evaluación			
Criterios de Evaluación		Indicadores de Creatividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza las habilidades propioceptivas como coordinación manual y pedica. - Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas como el ritmo - Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> - Originalidad motriz - Respuestas motrices infrecuentes e ingeniosas - Soluciones inusuales e innovadoras. 	

Tabla 10: Sesión de clase 4

Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°5

Nombre de la unidad	Sesión	5	Población: 7 a 12 años	Profesores
Expresión Motriz	Fecha	28/10/2020	Lugar: Meet	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Por medio de los juegos de mímica posibilitar ambientes interactivos que propicien en el ser humanos la expresión de habilidades corporales a través de su creatividad.			
Objetivo aprendizaje	Comprender que la importancia que tiene la construcción de ideas de forma individual y colectiva por medio de la expresión.			
Competencia Praxiológica	Manifiestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Competencia Axiológica	Participar responsablemente en la construcción de actividades tanto individual y grupal a través de sus aptitudes.			
Juego de Mímica				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en que por parejas construirán un dibujo en donde se caracterice un rasgo personal de cada una de las parejas, seguido de eso cada pareja expresará el dibujo que realizaron con los rasgos que habían plasmado.		Dentro de esto juego estarán presenten las habilidades expresivas y creativas.	20 minutos
“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en crear y disfrazarse de un personaje de (de lo que ellos quieran) con cualquier material que tengan en su casa, para esto tendrán 15 minutos.		Dentro de este juego estarán las habilidades de	20 minutos

	Después cada niño nos contará que utilizo, de que personaje se disfrazó y como se llama su personaje.	creación, expresión e ilusión.	
“El nombre se construye entre participantes y profesores.”	El juego consiste en que con el disfraz que crearon entre todos los niños crearán una historia, canción, cuento etc en donde se nombre a cada uno de los personajes que se disfrazaron y posterior a esto expresar lo que escribieron.	Dentro de este juego estarán presentes habilidades de Creación, Expresión e ilusión.	20 minutos
Evaluación			
Criterios de Evaluación		Indicadores de Creatividad	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza las habilidades propioceptivas como coordinación manual y pedica. • Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas como el ritmo • Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad motriz • Respuestas motrices infrecuentes e ingeniosas • Soluciones inusuales e innovadoras. 	

Tabla 11: Sesión de clase 5

Fuente: Elaboración Propia

Sesión de clases N°6

Nombre de la unidad	Sesión	6	Población: 7 a 13 años	Profesores
Expresión Motriz	Fecha	31/10/2020	Lugar: Meet	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Favorecer los procesos de expresión y creación de nuevas ideas de forma individual y colectiva a partir de los juegos de mímica.			
Objetivo aprendizaje	Comprender las características de las rondas manifestando las habilidades propioceptivas como la coordinación y el ritmo.			
Competencia praxiológica	Manifestar habilidades motrices en una misma tarea, estando está a diversas tensiones y variantes.			
Competencia Axiológica	Participar responsablemente en la construcción de actividades tanto individual y grupal a través de sus aptitudes			
Juegos de Mímica				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
Ritmo	<p>RONDA (Ritmo)</p> <p>Este juego se basa en la coordinación con la voz y las palmas, una vez dicha la ronda deberá decir el nombre del elemento o parte del cuerpo con la voz y aplaudiendo sin que esa sea repetida por otro compañero.</p> <p>Ejemplo</p> <p>“ritmo diga usted, nombres de animales como cuales”.</p> <p>Canguro</p>		<p>Habilidades propioceptivas</p> <p>-Coordinación viso manual</p> <p>-Ritmo</p>	20 minutos
Sandia gorda gorda	<p>Ronda la sandia</p> <p>Este juego se basa en la inclusión de nuevos movimientos como saltos, aplausos y expresiones orales como cantos,</p>		<p>Habilidades propioceptivas.</p> <p>-Coordinación viso manual y viso pedal</p>	20 minutos

Sesión de clases N°7

Nombre de la unidad	Sesión	7	Población: 7 a 13 años	Profesores
Colectividad Motriz	Fecha	31/10/2020	Lugar: meet	Arboleda Neffar
	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Fortalecer los procesos de comunicación y toma de decisiones en búsqueda de una participación y creación colectiva.			
Objetivo aprendizaje	Identificar las fallas o tensiones dentro del juego, dando respuesta a estas de manera innovadora a través de las habilidades propioceptivas.			
Competencia Axiológica	Participar responsablemente en la construcción de actividades tanto individual y grupal a través de sus aptitudes.			
Competencia cognitiva	Identificar las diferentes habilidades tanto motoras como perceptivas manifestándolas en el juego.			
Juegos de Azar				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
La coca humana	<p>Al igual que la coca tradicional, en este deberán realizarlo con las extremidades del cuerpo, una botella y una cuerda, intentando que el lazo ingrese por un orificio de la botella.</p> <p>La dificultad será dar en la manera que no solo deberán ingresar el lazo, sino que atraer la botella con ese mismo lazo sin que se caiga.</p>		Habilidades propioceptivas <ul style="list-style-type: none"> - Golpear - Equilibrio - Coordinación viso manual 	20 minutos
La cesta humana	<p>Como se ha visto en el baloncesto la cesta es un elemento esencial, ahora como pueden jugar dentro de la casa sin una cancha y un balón.</p> <p>Los participantes deberán ser construir el aro y la pelota para realizar este juego.</p> <p>Las reglas serán que cada uno tendrá una pelota y una persona tendrá la cesta ubicada a unos 8 pasos</p>		Habilidades propioceptivas <ul style="list-style-type: none"> - Golpear - Equilibrio - Coordinación viso manual 	20 minutos

	de distancia, ganará quien realice el mayor número de cestas.		
La estatua	<p>Este juego trata de mantenerse inmóvil durante un tiempo, deberán moverse alrededor de una silla realizando movimientos que quiera expresar al ritmo de la música, cuando esta se detenga deberán quedarse inmóviles.</p> <p>La innovación se dará por parte de los participantes agregando más dificultad.</p>	<p>Habilidades propioceptivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpear - Equilibrio - Coordinación viso manual 	20 minutos
Evaluación			
Criterios de Evaluación		Indicadores de la Creatividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza las habilidades propioceptivas como lanzar, agarrar, equilibrio y el ritmo. - Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas - Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilidad motriz. - Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos. 	

Tabla 13: Sesión de clase 7

Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°8

Nombre de la unidad	Sesión	8	Población: 7 a 13 años	Profesores
Colectividad	Fecha	1/11/2020	Lugar: Teams	Arboleda Neffar
Motriz	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Tomando los juegos de azar y a través del medio virtual, problematizar situaciones que inviten a la participación colectiva en búsqueda de la creación de ideas que brinden soluciones a problemas.			
Objetivo aprendizaje	Identificar las fallas o tensiones dentro del juego, dando respuesta a estas de manera innovadora a través de las habilidades propioceptivas.			
Competencia praxiológica	Participar responsablemente en la construcción de actividades tanto individual y grupal a través de sus aptitudes			
Competencia cognitiva	Identificar las diferentes habilidades tanto motoras como perceptivas manifestándolas en el juego			
Juegos de azar				
Temática: Habilidades Motrices Propioceptivas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
“Piedra, Papel y Tijera”	<p>Los jugadores se deben poner uno frente al otro con una mano a la espalda y decir en alto: piedra, papel o tijera, justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Si los dos jugadores sacan la misma figura hay empate, tablas, no gana nadie.</p> <p>El papel envuelve a la piedra, La piedra rompe tijeras y las tijeras cortan papel. La modificación consiste en que cada vez que uno de los participantes pierda tendrá que abrir las piernas un poco hasta que no pueda estirarse más.</p>			15 minutos
“La ruleta loca”	<p>El juego consiste en girar una ruleta virtual la cual se girará tres veces, en la ruleta se encontrarán elementos que normalmente encontramos en una casa ¡claro está! omitiendo elementos cortopunzantes cuchillos, tijeras entre otros. Cuando se tengan los 3 elementos los</p>			20 minutos

	participantes entre ellos mismos realizarán un juego, juego al cual le darán reglas y un límite de tiempo.		
“Dado”	Consiste en lanzar un dado virtual el cual tendrá el número de participantes de la sesión, se lanzará dos veces el dado para que dos participantes de la sesión creen una actividad para los demás.		20 minutos
Evaluación			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza las habilidades propioceptivas como lanzar, atrapar, golpear y rebotar. - Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas - Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilidad motriz - Realización de una tarea desde distintas perspectivas - Manifestación de acciones motrices semejante con diversas respuestas. 	

Tabla 14: Sesión de clase 8

Fuente elaboración propia

Sesión de clases N°9

Nombre de la unidad	Sesión	9	Población: 7 a 13 años	Profesores
Colectividad	Fecha	02/11/2020	Lugar: Meet	Arboleda Neffar
Motriz	Duración	60 minutos		Cuta Sebastián Vega Nicolas
Finalidad	Tomando los juegos de azar y a través del medio virtual, problematizar situaciones que inviten a la participación colectiva en búsqueda de la creación de ideas que brinden soluciones a problemas.			
Objetivo aprendizaje	Identificar las fallas o tensiones dentro del juego, dando respuesta a estas de manera innovadora a través de las habilidades propioceptivas.			
Competencia praxiológica	Manifiestar habilidades motrices en una misma tarea, por medio de tensiones y variantes propuestas en los juegos.			
Competencia cognitiva	Identificar las diferentes habilidades tanto motoras como perceptivas manifestándolas en el juego.			
Juegos de azar				
Temática: Habilidades Motrices Básicas				
Contenido				
Juego	Descripción		Orientación del Juego	Duración
Apuesta con tus compañeros	Se realizarán varios enfrentamientos entre compañeros, se va a colocar un reto propuesto por todos, cada que haya un enfrentamiento los demás compañeros apostarán quien será el ganador, los que perdieron la apuesta tendrán 1 punto menos, mientras los que ganaron tendrá 1 punto más. Gana quien más puntos haya ganado.		Habilidades propioceptivas <ul style="list-style-type: none"> • Golpear • Equilibrio • Coordinación viso manual 	15 minutos
Busca el papelito	El juego consiste en que un estudiante tomará un papelito, lo guardará en una de sus manos, los demás compañeros intentarán adivinar en cual mano está el papelito.		Habilidades propioceptivas <ul style="list-style-type: none"> • Golpear • Equilibrio 	15 minutos

	los que no logren adivinar realizarán un reto propuesto por ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso manual 	
Gana más	<p>consiste en escribir en una hoja una opción de dos opciones propuestas, ejemplo: Azul o rojo, gana el color que más haya sido escogido y escrito en la hoja.</p> <p>El juego va a ir cambiando de términos: Animales, frutas, colores, climas, objetos (etc)</p>	<p>Habilidades propioceptivas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpear • Equilibrio • Coordinación viso manual 	15 minutos
Evaluación			
Criterios de Evaluación		Indicadores de la Creatividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza las habilidades propioceptivas como lanzar, agarrar, equilibrio y el ritmo. - Controla aspectos básicos de las habilidades propioceptivas - Domina las habilidades, construye nuevas tensiones. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilidad motriz. - Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos. 	

Tabla 15: Sesión de clase 9

Fuente elaboración propia

Bitácoras:**Bitácoras de análisis.**

NIVEL DE DESEMPEÑO				
Competencia	GLOBAL	ANALÍTICO	SINTÉTICO	N.V. COMPLEJIDAD
PRAXIOLÓGICO				
Habilidades propioceptivas	-coordinación gruesa - ajuste rítmico	-coordinación segmentaria - ritmo personal	-Coordinación dinámica general -ritmo grupal	-innovación dentro de las fallas de la actividad
Aspectos básicos de habilidades propioceptivas	-desplazamientos básicos de locomoción.	Desplazamientos secundarios de locomoción y manipulación	Desplazamiento y manipulación en varios ejes y planos.	-manifestación de respuestas ingeniosas y solución infrecuentes.
Aprendizaje motor	-esquema corporal.	-representación mental de la secuencia del movimiento.	-transferencia del esquema del movimiento a diversas expresiones.	-realizar y expresar diversas acciones motrices desde una sola tarea.
COGNITIVO	Capta los elementos generales del movimiento.	Analiza los diferentes elementos de la secuencia del movimiento.	Integra nuevos elementos a una secuencia de movimientos.	
Percepción				
Comprensión	-Comprende las relaciones entre espacio y tiempo dentro del movimiento.	-comprensión de los conceptos tales como adelanté, atrás, derecha e izquierda.	Distingue las relaciones entre espacio y tiempo en el movimiento.	
Reflexión	Interpreta los elementos de un movimiento y los integra para una	Genera nuevas posibilidades de movimiento.	Resuelve problemas atinentes a la tarea manifestando nuevos	

	nueva construcción.		movimientos como respuesta a diversas tensiones	
AXIOLÓGICO	Participación en la construcción del movimiento	Se Implica en la actividad	Persistencia ante los problemas que surgen dentro de la construcción de la secuencia del movimiento	
Desde su saber ser				
Desde la interacción con los demás	Interactúa en relación a la finalidad o indicador propuesto	Hace aportes significativos en relación al tema o trabajo	Lidera algunas actividades acogiendo los intereses y propuestas de sus compañeros	
Con el entorno	Crea nuevas acciones intentando sincronizarse con los demás	Es capaz de trabajar en equipo a partir de sus ideas	Genera nuevas ideas y las socializa con sus compañeros	

Tabla 16: Nivel de Desempeño

Fuente elaboración propia

Bitácora

Bitácora de Análisis fase 2		
<p>Recolección de datos</p> <p>Primeros datos informales</p>	<p>El juego permite la construcción de ideas por medio de ambientes de tensión que favorecen el pensamiento creativo, oponiéndose a la rigidez de sus prácticas tanto motrices como mentales.</p> <p>El juego permite la expresión y manifestación de la motricidad por medio de su esencia de ser libre y espontaneo.</p>	<p>Para el que el juego favorezca el desarrollo del pensamiento creativo, debe existir la intencionalidad al igual que una estrategia metodológica, que permita explorar la corporeidad.</p>
<p>Datos posteriores (diarios de campo)</p>	<p>Unidad 1: juegos de competencia-flexibilidad</p> <p>Los juegos de competencia posibilitan ambientes de exploración motriz favoreciendo el desarrollo de las aptitudes de cada ser humano a través de la realización de nuevas tareas motrices desde diversas perspectivas.</p> <p>Unidad 2 : Juegos de mímica-originalidad</p> <p>Los juegos de mímica permiten la exploración de la corporeidad por medio de ambientes en tensión dando paso a las respuestas infrecuentes, ingeniosas e innovadoras.</p> <p>Unidad 3: Juegos de azar-sensibilidad</p> <p>Los juegos de azar permiten la creación de situaciones donde exista la igualdad de condiciones a través del descubrimiento de errores y fallas, innovando aquellas dificultades por medio del dialogo.</p>	<p>El juego con relación a la creatividad es un quiasma entre pensamiento y cuerpo, manifestado en la expresión motriz través del desarrollo de los indicadores de la creatividad.</p>
<p>Datos obtenidos (Entrevistas, videos, instrumentos.)</p>	<p>Heurística</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego y la creatividad abren nuevas posibilidades de expresión desde lo subjetivo hacia lo objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> • La creatividad ha permitido nuevas posibilidades con relación a las competencias praxeológica, cognitiva y

	<p>en la participación y diversidad cultural que ha llevado la construcción y transformación colectiva e individual.</p> <p>Evaluación competencias- videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • La evaluación por competencias en relación a la creatividad ha permitido que las acciones del ser humano no se queden en la misma línea de desarrollo, si no que genere nuevos caminos en un desarrollo integral entre lo motriz, lo cognitivo y lo social siendo más importante el proceso que el producto. 	<p>axiológica a través del juego en la búsqueda de la corporeidad siendo más importante el proceso que el producto.</p>
--	---	---

Tabla 17: Bitácora Fase 2

Fuente elaboración propia

Fase 1:
Diario de campo Sesión 1

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Anderson Sebastián Cuta Hernández				
Docentes observadores:	Nicolas Eduardo Vega González				
Indicador	Flexibilidad	Fecha	12/10/2020	Sesión	1
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	El desarrollo de la comunicación que se tuvo dentro de la sesión fue apropiado permitiendo que los participantes se mostraran atentos en todo momento a las indicaciones de las actividades que se realizaron, fue importante la proyección de la voz y el estar pendiente de cada uno de los estudiantes.				
Capacidad para organizar y planificar	De la sesión se evidencia el orden y la armonía entre cada actividad propuesta, tendiendo afinidad con el propósito de la sesión, además de tener en cuenta los indicadores de la creatividad. en algunos momentos la conexión afectó el desarrollo, la buena planeación permitió volver a retomar con normalidad.				
Capacidad para evaluar.	El proceso de evaluación es conforme al indicador que se buscaba trabajar, ya que al ser flexibles se posibilita la exploración de nuevas alternativas para desarrollar y construir, permitiendo la exploración de las habilidades de cada estudiante.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Las actividades concuerdan con la finalidad de la sesión, teniendo en cuenta que el indicador trabajado fue la flexibilidad y el tipo de juego era la competencia permitiendo que se trabajara la orientación del juego desde esas habilidades propioceptivas como lo fueron dentro de la actividad: el agarrar, equilibrio y atrapar				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	Dentro de los juegos realizados se dieron esos momentos que permitieron la construcción de nuevas ideas, ya que desde la motricidad humana mediada por el juego permite esa capacidad de modificar, construir y transformar.				
Flexibilidad: - Realización de una tarea desde distintas perspectivas -Manifestación de expresiones motrices de acuerdo a la diversidad de cada estudiante.					

Tabla 18: Diario de Campo Sesión 1 Fuente Elaboración Propia

Diario de campo Sesión 2

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Nicolas Eduardo Vega González				
Docentes observadores:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Indicador	Flexibilidad	Fecha	18/10/2020	Sesión	2
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	El desarrollo de la comunicación que se tuvo dentro de la sesión fue apropiado permitiendo que los participantes se mostraran atentos en todo momento a las indicaciones de las actividades que se realizaron.				
Capacidad para organizar y planificar	De la sesión se evidencia el ordenamiento entre cada actividad propuesta, guiando al propósito de la sesión, teniendo en cuenta el indicador que se trabajaría en la sesión, es importante mencionar que supo maniobrar la manera de la explicación de las actividades de aquellos participantes que ingresaban tarde debido a la conectividad de los equipos en los que se encontraban que también más adelante se evidenciaría en la evaluación, además de la manera que buscaba por medio del dialogo que los participantes modificaran las actividades de aquellos que no contaban con personas en ese momento de manera presencial para realizar la actividad.				
Capacidad para evaluar.	El proceso de evaluación es conforme al indicador que se buscaba trabajar, teniendo en cuenta que la evaluación se realizó en todo momento de las actividades por medio de la modificación de actividades y un producto final como lo fue un dibujo o un escrito que diera evidencia a una construcción de nombres de los juegos ejecutados.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Las actividades concuerdan con la finalidad de la sesión, teniendo en cuenta que el indicador trabajado fue la flexibilidad y el tipo de juego era la competencia permitiendo que se trabajara la orientación del juego desde esas habilidades propioceptivas como lo fueron dentro de la actividad: el agarrar, equilibrio y atrapar				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	Dentro de las actividades se originaron esos momentos que permitieron la generación de nuevas ideas que fueron permitidas a través del juego como un componente de la educación física. Ya que este indicador permite esa capacidad de modificar y transformar.				
Flexibilidad: - Realización de una tarea desde distintas perspectivas -Manifestación de acciones motrices semejante con diversas respuestas					

Tabla 19: Diario de Campo Sesión 2 Fuente Elaboración Propia

Diario de campo Sesión 3

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Anderson Sebastián Cuta Hernández				
Docentes observadores:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Indicador	Flexibilidad	Fecha	22/10/2020	Sesión	3
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	El desarrollo de la comunicación se realizó por medio de un video, donde el profesor a cargo especifico lo mejor posible cada instrucción, facilitando el entendimiento para una mejor realización de los juegos.				
Capacidad para organizar y planificar	De la sesión se evidencia el orden y congruencia entre cada actividad propuesta, al ser realizada por medio de un video, los momentos de la clase se pueden entender, lo cual permitió que hubiese armonía entre lo que se dice y lo que se hace con el material planeado.				
Capacidad para evaluar.	El proceso de evaluación es conforme al indicador que se buscaba trabajar, teniendo en cuenta que la evaluación se realizó en todo momento de las actividades por medio de la recursividad y construcción, ya que cada estudiante de acuerdo a su espacio y los materiales que tenía construía y participaba de los juegos.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Las actividades concuerdan con la finalidad de la sesión, teniendo en cuenta que el indicador trabajado fue la flexibilidad y el tipo de juego era la competencia permitiendo que se trabajara: la velocidad de reacción, la capacidad para ideas alternativas y la expresión de las ideas construidas.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	Dentro de las actividades se originaron esos momentos que permitieron la generación de nuevas ideas que fueron permitidas a través del juego como un componente de la educación física. Ya que este indicador permite esa capacidad de modificar y transformar.				
Flexibilidad: - Realización de una tarea desde distintas perspectivas -Manifestación de acciones motrices semejante con diversas respuestas.					

Tabla 20: Diario de Campo Sesión 3 Fuente elaboración propia

Diario de campo Sesión 4

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Docentes observadores:	Nicolas Eduardo Vega González				
Indicador	Originalidad	Fecha	25/10 2020	Sesión	4
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	Su expresión oral permite la comprensión de las actividades al igual que llevar una dinámica constante durante la clase, captando la atención de los participantes y explicación breve del desarrollo de cada juego.				
Capacidad para organizar y planificar	Dentro la planeación se observa una secuencia entre cada actividad llevándolo a ese propósito o finalidad que se tiene en cada sesión y dentro de la unidad, sin embargo, debe especificar qué tipo de habilidades aprenderán cada niño dentro de las habilidades propioceptivas, ya sea un salto, equilibrio o coordinación.				
Capacidad para evaluar.	La evaluación tal vez no tiene coherencia con la intención de las clases, ya que el pedir un dibujo no se asertivo para lo que sea ah construido y lo que se especifica en la unidad.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Algunas actividades no concuerdan con la intención dentro de la unidad, si estamos en los juegos de mímica y con la originalidad, la idea sería armonizar estos dos elementos que le permitan poder expresar las habilidades propioceptiva como la coordinación o el ritmo.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador. Originalidad: -Respuestas motrices infrecuentes e ingeniosas -Soluciones inusuales e innovadoras.	Si bien dentro de las actividades se generan los momentos de tensión, los cuales permiten esa generación de las nuevas ideas por medio de los errores que se perciben. No muestran del todo una relación con la educación física, no sabemos si se está apuntado al esquema corporal o la coordinación, ya que si esto se logra relacionar con el indicador y el tipo de juego se podrá explotar más su capacidad creativa				

Tabla 21: Diario de Campo Sesión 4 Fuente elaboración Propia

Diario de campo Sesión 5

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Anderson Sebastián Cuta Hernández				
Docentes observadores:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Indicador	Originalidad	Fecha	25/10/ 2020	Sesión	5
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	Hubo buen desenvolvimiento de las habilidades comunicativas, tanto expresivas como dialógicas las cuales posibilitaron claridad y entendimiento para un buen desarrollo de los juegos.				
Capacidad para organizar y planificar	Hay relación y articulación entre la sesión planeada y el desarrollo de la clase, los momentos de la clase fueron claros y acordes al indicador trabajado, complementado con la manera de evaluar.				
Capacidad para evaluar.	La valoración por medio de la evaluación fue acorde al desarrollo de la clase, hubo una amplia recolección de los datos necesarios para dar una valoración acorde con lo desarrollado en clase y la articulación con el indicador de la creatividad correspondiente.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	<p>Es clara la coherencia que hay en las actividades desarrolladas con la unidad establecida, en relación con los juegos de competencia más el indicador de la creatividad que se pretende desarrollar.</p> <p>Los juegos competitivos fueron posibilitadores de ambientes tensionantes beneficiando al desarrollo creativo del estudiante.</p>				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	<p>En el desarrollo de las actividades los estudiantes siendo participes activos fueron propositivos y competitivos, los estudiantes exploraron y por medio de sus ideas recursivas participaron motrizmente y construyeron su propio material para la participación en los juegos.</p>				
Originalidad: rasgo inconfundible de lo único y lo diferente, referido a un grupo y un momento determinado	<p>La recursividad de los estudiantes desarrolla su manera de pensar creativamente.</p>				

Tabla 22: Diario de Campo Sesión 5 Fuente elaboración Propia

Diario de campo Sesión 6

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Nicolas Eduardo Vega González				
Docentes observadores:	Anderson Sebastián Cuta Hernández				
Indicador	Originalidad	Fecha	31/10/ 2020	Sesión	6
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	El desarrollo de la comunicación que se tuvo dentro de la sesión fue apropiado permitiendo que los participantes se mostraran atentos en todo momento a las indicaciones de las actividades que se realizaron.				
Capacidad para organizar y planificar	De la sesión se evidencia el ordenamiento entre cada actividad propuesta, guiando al propósito de la sesión, teniendo en cuenta el indicador que se trabajaría en la sesión, explicando de manera corta la habilidad propioceptiva que se va a trabajar en la actividad en este caso como el ritmo.				
Capacidad para evaluar.	La evaluación es pertinente debido que se realizó dentro de las mismas actividades propuestas y no al final evidenciando la construcción de nuevas a tensiones producidas a las actividades, agregando el instrumento de la heurística que permitió la evaluación de la unidad.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Las actividades concuerdan con la finalidad de la sesión, teniendo en cuenta que el indicador trabajado en esta sesión de la unidad es la Originalidad que armoniza con el tipo de juego que es pertinente como los juegos de mímica que en este caso se dio por medio de la ronda que a su vez se evidencio en la secuenciación del juego, el cual el docente pudo adaptar al tiempo con el que contaba.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador. Originalidad: -Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos	Se generan esos momentos de tensión que posibilitan la generación de nuevas ideas y de una manera poder evidenciar el indicador propuesto en la unidad que fue la originalidad que permitió que cada participante generara respuestas de manera ágil a las tareas motrices propuestas.				

Tabla 23: Diario de Campo Sesión 6 Fuente elaboración Propia

Diario de campo Sesión 7

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Nicolas Eduardo Vega González				
Docentes observadores:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Indicador	Sensibilidad	Fecha	01/11/ 2020	Sesión	7
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	Dentro de las actividades logro expresar de manera concreta algunas de ellas, sin embargo, debido a las interrupciones por parte de los participantes debido a problemas de conexión piden que vuelva explicar haciendo que caiga en el error de extenderse un poco más, debe ser más concreto al momento de volver a explicar.				
Capacidad para organizar y planificar	Dentro de la sesión están claros los objetivos y la manera en que se van evaluar además de los criterios que hayan formulado, al igual la secuencia de las actividades con la que se van a desarrollar la clase.				
Capacidad para evaluar.	Los criterios a evaluar están claros, al igual de recolectar los datos necesarios para dar una relación entre lo que se desarrolló en clase y la articulación con el indicador de la creatividad correspondiente.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Es clara la coherencia que se tiene entre las actividades y la unidad, en relación a los juegos de azar y el indicador de la creatividad que se pretende a desarrollar, utilizando momentos de tensión los cuales permiten potenciar dicho proceso.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador. Sensibilidad: -Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos	<p>Dentro de las actividades es importante rescatar un punto importante y de cómo vemos la creatividad, sin en ella el cuerpo también está implicado, como se dan esas soluciones donde la mente y el cuerpo se armonizan para dar solución a dichas tensiones que se aplican en la clase.</p> <p>Aquí se ha podido manifestar algo grandioso y es que para poder innovar frente a esas situaciones de tensión usamos el cuerpo, para poder construir o transformar usamos también el cuerpo, ese pensar creativamente implica poco a poco que el ser humano se encuentre así mismo, sepa cuáles son sus fortalezas, pero también sus debilidades y como usa su cuerpo para expresarlas, es decir potenciar su corporeidad.</p>				

Tabla 24: Diario de Campo Sesión 7 Fuente elaboración Propia

Diario de campo Sesión 8

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Neffar Abdul Arboleda Ortega				
Docentes observadores:	Nicolas Eduardo Vega González				
Indicador	Sensibilidad	Fecha	01/112020	Sesión	8
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	Dentro de las actividades logro expresar de manera concreta algunas de ellas, sin embargo, debido a las interrupciones por parte de los participantes debido a problemas de conexión piden que vuelva explicar haciendo que caiga en el error de extenderse un poco más, debe ser más concreto al momento de volver a explicar.				
Capacidad para organizar y planificar	Dentro de la sesión están claros los objetivos y la manera en que se van evaluar además de los criterios que hayan formulado, al igual la secuencia de las actividades con la que se van a desarrollar la clase.				
Capacidad para evaluar.	Los criterios a evaluar están claros, al igual de recolectar los datos necesarios para dar una relación entre lo que se desarrolló en clase y la articulación con el indicador de la creatividad correspondiente.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Es clara la coherencia que se tiene entre las actividades y la unidad, en relación a los juegos de azar y el indicador de la creatividad que se pretende a desarrollar, utilizando momentos de tensión los cuales permiten potenciar dicho proceso.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	Dentro de las actividades es importante rescatar un punto importante y de cómo vemos la creatividad, sin en ella el cuerpo también está implicado, como se dan esas soluciones donde la mente y el cuerpo se armonizan para dar solución a dichas tensiones que se aplican en la clase.				
Sensibilidad:					
-Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos	Aquí se ha podido manifestar algo grandioso y es que para poder innovar frente a esas situaciones de tensión usamos el cuerpo, para poder construir o transformar usamos también el cuerpo, ese pensar creativamente implica poco a poco que el ser humano se encuentre así mismo, sepa cuáles son sus fortalezas, pero también sus debilidades y como usa su cuerpo para expresarlas, es decir potenciar su corporeidad.				

Tabla 25: Diario de Campo Sesión 8 Fuente elaboración Propia

Diario de campo Sesión 9

DIARIO DE CAMPO					
Docente a cargo:	Anderson Sebastián Cuta Hernández				
Docentes observadores:	Nicolas Eduardo Vega González				
Indicador	sensibilidad	Fecha	02/11/ 2020	Sesión	9
Competencias profesionales					
Domina habilidades comunicativas	Fue claro y elocuente en un tiempo de clase, porque la labor se dificultó un poco debido a que la conexión a internet le hizo tener intermitencia lo que produjo que no se captara la atención de los estudiantes dando como resultado que no pudiera seguir con la clase, por ende, tuvo que ser apoyado por uno de los compañeros para seguir con el desarrollo de la sesión.				
Capacidad para organizar y planificar	La buena preparación por parte del grupo de docentes permitió que así se haya presentado la eventualidad de uno de los docentes, estaban los compañeros para cooperar, por ende, dentro de la sesión están claros los objetivos y la manera en que se van evaluar además de los criterios que hayan formulado, al igual la secuencia de las actividades con la que se van a desarrollar la clase.				
Capacidad para evaluar.	Los criterios a evaluar están claros, al igual de recolectar los datos necesarios para dar una relación entre lo que se desarrolló en clase y la articulación con el indicador de la creatividad correspondiente.				
Aspectos de la sesión					
Coherencia de la actividad con la unidad	Es clara la coherencia que se tiene entre las actividades y la unidad, en relación a los juegos de azar y el indicador de la creatividad que se pretende a desarrollar, utilizando momentos de tensión los cuales permiten potenciar dicho proceso.				
Las actividades permiten el desarrollo del indicador.	Las actividades posibilitaron en el estudiante nuevas alternativas para expresarse, puesto que las actividades realizadas evidenciaron que la creatividad no solo obedece al mundo de las ideas, sino que se puede manifestar y expresar a través del movimiento corporal.				
Sensibilidad:					
-Curiosidad por innovar, mejorar y descubrir fallos					

Tabla 26: Diario de Campo Sesión 9 Fuente elaboración Propia

Fase 2

Tareas analíticas

Primeros datos

Para el que el juego favorezca el desarrollo del pensamiento creativo, debe existir la intencionalidad al igual que una estrategia metodológica, que permita explorar la corporeidad.

Datos posteriores

El juego con relación a la creatividad es un quiasma entre pensamiento y cuerpo, manifestado en la expresión motriz través del desarrollo de los indicadores de la creatividad.

Datos obtenidos

La creatividad ha permitido nuevas posibilidades con relación a las competencias través del juego en la búsqueda de la corporeidad siendo más importante el proceso que el producto.

Fase 3

Resultados

Resultados	
Exploración	<ul style="list-style-type: none"> - El juego permite la construcción de ambientes de expresión y exploración motriz. - El juego permite la manifestación de la motricidad y corporeidad.
Expresión	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilitan los ambientes de exploración motriz - Generan ambientes en tensión que dan paso a las respuestas ingeniosas e infrecuentes. - Creación de situaciones de igualdad a través de las fallas detectadas.
Creatividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - La creatividad junto con el juego permite nuevas posibilidades de expresión y participación desde lo subjetivo a lo objetivo.
<ul style="list-style-type: none"> - Permite nuevas formas de expresión desde las aptitudes de cada ser humano generando una participación activa en el proceso de creación o solución de problemas. - «Pensar fuera de la caja, es una oportunidad para descubrir nuestra propia voz» 	

Tabla 27: Resultados Fuente elaboración Propia

Reflexiones

Estos encuentros a través de estos medios virtuales fueron sumamente enriquecedores, desde la primera sesión hasta la novena sesión, se realizaron una serie de juegos con materiales no estructurados, esto con el fin de potenciar y desarrollar la creatividad de cada ser humano, la tarea de trabajar desde un medio virtual fue un reto muy grande, ya que guiar un proceso educativo desde la virtualidad es muy complejo por varias razones, la primera es que no todos tienen la oportunidad de acceder a plataformas con internet, no hay igualdad de condiciones para todos, por lo que ha algunos se les facilita y a otros no, por ende es crucial trabajar sobre la creatividad, ya que allí pueden emerger nuevas alternativas para realizar las cosas, pensándose no solo en el beneficio propio, sino como a partir de la creatividad de cada uno poder ponerla al servicio de un bien colectivo. Cada encuentro posibilitó tanto en docentes como en participantes nuevas alternativas para aprender y desarrollar el proceso creativo de cada uno, ya que siempre fue importante y crucial la participación y los aportes de cada uno, ya que esto eran semillas para el desarrollo de la creatividad, por ende los materiales para la participación siempre fue con lo que se tuviera en casa, de allí devenía la creatividad de cada uno, ya que todos utilizaban lo que tenían a su alrededor para poder participar , durante la realización de estas práctica se hicieron evidentes muchas acciones , un ejemplo de ello es el juego de saltar la cuerda, si bien todos no contaban con un lazo para saltar, allí construyeron lazos con medias, cordones, cables, la creatividad de cada estudiante aparecía para la solución de este problema, si bien el problema se solucionaba de manera individual, esto repercutía en lo colectivo, ya que cada idea propuesta por un estudiante, posibilitaba en los demás nuevas alternativas para el desarrollo de las actividades.

Siempre se quiso posibilitar un ambiente divertido, en donde todos pudieran jugar, divertirse y compartir sus saberes con los demás, este ambiente generó lazos de confianza en donde cada participante exploraba a partir de las ideas de los demás y expresaba su creatividad de acuerdo a sus saberes, esto se pudo evidenciar en los juegos donde cada se le decía a cada participante que debía proponer una manera para realizar el juego, allí se

compartieron las perspectivas de cada participante, enriqueciendo el juego y más aún el desarrollo de su pensamiento creativo.

Capítulo 5. Los frutos recogidos (Análisis de la experiencia)

Para la elaboración de este capítulo fue importante el diálogo, ya que el diálogo entre los participantes del proyecto posibilitó la manera en cómo se va a desarrollar este capítulo, lo primero fue la compartencia de las experiencias que el proceso había dejado a cada uno, y a partir de esa socialización de experiencias surge la construcción de este capítulo, esto con el fin de ser semilla para aquellos docentes en formación que quieren trabajar su proyecto sobre la creatividad, es por ende que en este quinto y último capítulo se mencionará toda la riqueza que dejó la realización del proyecto curricular particular, en el cual se realizó un análisis reflexivo acerca de las experiencias y los aprendizajes que estas generaron en el grupo de educadores, además de la construcción y resignificación que se ha hecho en las clases de educación física al ser implementada desde la virtualidad.

En la elaboración de estas reflexiones, es importante mencionar la articulación y el desarrollo del macro y micro diseño, ya que, a partir de las unidades y sesiones de clase realizadas durante el proceso, fue importante la recolección de los datos que nos arrojó cada sesión ya que estos son los insumos que construyen y articulan si en realidad el proceso que se guio, aporta a la manera de pensar creativamente.

La importancia de potenciar las clases de educación física a través de los medios virtuales, se ha vuelto una tarea ardua y necesaria, ya que es sumamente vital construir y posibilitar espacios con ambientes que favorezcan al desarrollo de pensar creativamente a través de las posibilidades motrices de cada niño y las posibilidades que tiene en el espacio físico donde se encuentra. Es por ende que desde la educación física se toma el juego como potenciador para la creatividad, lo cual ha generado cimientos para la construcción y hallazgo que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo la educación física posibilitadora de procesos educativos que coadyuvan al desarrollo de la creatividad en el ser humano.

De lo anteriormente mencionado surge la siguiente pregunta: ¿Cómo desde las clases de educación física en un ambiente virtual, permite que el ser humano pueda

desarrollar su creatividad? la respuesta al caso está en buscar posibilidades que brinde alternativas de educación y desarrollo frente a un momento histórico que obedece a un contexto y una realidad que evidentemente han impactado a la sociedad de manera significativa; tras “la nueva realidad” que es controlada por una pandemia (COVID 19) que ha sesgado la manera de interactuar con los demás , los seres humanos nos hemos visto en la necesidad de ser adaptativos y a partir de allí poder transformar para seguir construyéndonos como seres diversos y creativos, esta nueva realidad afecta la manera en cómo se vive y como se interactúa con los demás, afectando todo, en especial las clases de educación física ya que suponían practicas corporales con interacción física al aire libre .

Aprendizajes como Docentes:

La planeación y ejecución de este proyecto curricular particular permitió en los educadores la observación y la comprensión de las posibles situaciones que pueden dificultar el desarrollo de las clases de educación física: Escenarios, ambientes, participación, recursos y disponibilidad y motivación, la lista cada vez se hace más larga ya que hay un sinnúmero de incertidumbres que afectan las clases de educación física y más aún en la virtualidad, ya que no todos tienen las mismas posibilidades de acceder eficazmente a estos recursos por una serie de factores socioeconómicos que dificultan el quehacer docente, esto puede llegar a ser arduo y extenuante, pero es necesario construir y pensarse nuevas alternativas para buscar soluciones a las distintas incertidumbres que ofrece la virtualidad con la finalidad de mejorar las dificultades que van surgiendo a lo largo de los encuentros académicos.

Las experiencias y las comprensiones de estas, invitan a reflexionar sobre todo lo ocurrido, las incertidumbres que provoca el COVID 19 y “la nueva realidad” que consigo trae, crearon mucha tensión frente a como se podría realizar las prácticas, pero la importancia de adaptarse a una realidad que llegó para quedarse es fundamental, ya que esto permitió en el grupo de docentes pensarse desde otras perspectivas para generar el mismo impacto que se puede generar con las interacciones físicas , es así que desde la observaciones y la retroalimentaciones entre docentes a lo largo del proceso del proyecto, se pudo fortalecer habilidades comunicativas, herramientas metodológicas, brindando

opciones para el desarrollo de las clases de educación físicas para mejorar los encuentros académicos

La importancia de la retroalimentación es fundamental en la construcción como docente, ya que esta permite recordar elementos que se pueden olvidar, además de fortalecer las habilidades educativas. Este proyecto curricular particular al igual que los seres humanos, tuvo que adaptarse a las situaciones ya descritas, por lo que antes del COVID 19 el proceso se inició siempre pensando en la interacción física, pero al transcurrir de los semestres y de “la nueva normalidad” el proyecto tuvo que adaptarse para ser implementado en un campo de acción diferente, es por ende que el proyecto, al igual que los docentes son considerados como un órgano vivo que está en constante construcción, por lo cual el proyecto debe tener la cualidad para adaptarse a cualquier tipo de contexto, esto tuvo que ser adaptado a esta situación y partir de esto llevar y transformar las clases de educación física a un medio virtual. El reto se convirtió en una tarea extenuante, pero gracias a la buena preparación y a la búsqueda de alternativas para la participación activa de los estudiantes, se pudo guiar un proceso que deja mucha riqueza experiencial que fortalece lo personal y lo profesional.

Para seguir construyéndose como docente es importante tener presente la diversidad de cada contexto, ya que la diversidad brinda en los seres humanos distintas perspectivas, ya que todos no piensan y se mueven de la misma manera, esto contribuye a múltiples interacciones y a que cada estudiante desde su diversidad y sus perspectivas pueda aportar en una construcción colectiva, por ende el acto educativo debe tener presente las necesidades educativas, pensando también en lo que la virtualidad ha obligado a cambiar: La manera en cómo interactuamos y como nos comunicamos.

Para guiar el proceso educativo fue importante la construcción de una estructura curricular acorde al proceso creativo que se quería desarrollar, es por ende que fue importante la construcción y elaboración de diarios de campo para evidenciar y recolectar los datos que arrojaba cada sesión para evidenciar como coadyuvar a la formación de seres humanos creativos, estos datos arrojados por cada diario de campo sirvieron para comparar la información entre cada diario y así poder articular las relaciones que había entre sí, es por ende que fue importante la construcción de bitácoras de análisis para sintetizar y

estructurar los conceptos que evidencian que los juegos desarrollados si potencian el desarrollo de pensar creativamente.

La creatividad al igual que los seres humanos es diversa y diferente, cada ser humano piensa de acuerdo a sus experiencias, esto construye y articula la manera en cómo se ha construido a lo largo de su vida. En las sesiones realizadas, el espacio se convirtió en una amalgama de diversos saberes, ya que cada uno desde lo que sabe, propone y se expresa, y al existir diversas maneras de pensar y moverse, los espacios educativos se transformaron en escenarios multiculturales, lo cual permitió que el proceso guiado construyera cimientos y generara frutos tanto en estudiantes como en maestros.

Los momentos en los que se realizaba la implementación, brindó la oportunidad de explorar mediante el juego, lo cual repercutía en las ideas de los estudiantes, el rol del docente como guía del proceso es importante para favorecer y cooperar en las necesidades educativas de cada estudiante a partir de una misma situación motriz, entendiendo que a pesar de que la actividad motriz sea la misma, no será realizada de la misma manera por cada estudiante pues su creatividad se manifiesta de diferentes maneras, es allí que el docente como mediador siempre buscará el mayor beneficio para cada estudiante en pro del desarrollo de su pensamiento creativo.

La importancia de la participación es fundamental, ya que con ambientes que generen confianza el estudiante puede explorar y expresar sus ideas como realmente lo piensa, se busca que se adapte a las situaciones y que a partir de esto pueda transformar y construir nuevas alternativas. Es entonces que se puede colegir que la educación física va más allá del cuerpo y su movimiento, ya que estas situaciones repercuten de manera directa y transversal en la manera de pensar y actuar, por ende, la educación física mediada por el juego es fundamental en el desarrollo del ser humano creativo.

Durante las sesiones realizadas, es importante mencionar que cada una afectó de manera diversa en cada uno de los docentes y en algunas se evidenció más la creatividad que en otras, todo esto que sucedió se toma de manera positiva, ya que desde la primera intervención cada estudiante aportaba desde su diversidad, desde su creatividad, lo cual es importante y gratificante, ya que estos primeros momentos permitieron que cada sesión fuera mejorando, tanto en lo metodológico como en lo aptitudinal, ya que esto brindaba

alternativas para seguir mejorando las planeaciones de las sesiones, con el fin de posibilitar variación en alternativas, entre mayor posibilidades más oportunidades habría para que cada estudiante explore y exprese su creatividad, esto suscitó tanto en los maestros como en los estudiantes sensaciones de alegría y motivación frente a cada sesión realizada.

Así mismo las intervenciones realizadas al contexto han posibilitado el aprendizaje como docentes a partir de las construcciones y expresiones que realizada cada estudiante, al ser un espacio informal , los estudiantes que asistían lo hacían de manera autónoma, siempre con la intención de divertirse y pasar un rato fuera de lo cotidiano, si bien las practicas presenciales tienen un valor inconmensurable, se debía buscar y rescatar el valor que puede darle la virtualidad a las prácticas más aún en este momento donde interactuar físicamente es muy riesgoso, es así que se da un lugar bastante importante a las practicas mediadas por la virtualidad, prácticas que no solo invitaron a la innovación de los encuentros y de los contenidos por parte de los docentes, sino que también por parte de los alumnos, esto se evidencia con la construcción de objetos a partir de lo que cada estudiante tiene en su casa, con el fin de participar de la mejor manera posible, un ejemplo de ello es: Pelotas hechas con medias, lasos construidos con cordones, raquetas hechas con cartón, infinidad de objetos construidos para jugar de distintas maneras, dándole un nuevo valor a las clases de educación física, demostrando que si es posible guiar un proceso que aporte al desarrollo de la creatividad desde la virtualidad a través del juego , es por ende que en las clases de educación física el juego como posibilitador de ambientes flexibles, desarrolla el pensamiento creativo de los estudiantes, el juego por sí solo no genera creatividad, se necesita de la intencionalidad educativa para guiar un proceso que con más tiempo puede arrojar unos resultados más significativos que aporten al desarrollo humano en pro de una sociedad creativa y colectiva. Todas estas experiencias construyen y enseñan cosas nuevas, ser guías y coadyuvar a los procesos educativos de los estudiantes, es algo que marca de manera significativa, puesto que los estudiantes son el pilar fundamental en nuestra formación, se transforman en posibilitadores de experiencias personales y profesionales dotadas de mucho valor y significado.

Incidencias en el contexto y en las personas:

Para incidir de manera positiva en el contexto y en los estudiantes fue importante guiar el proceso en torno a la mediación pedagógica que a partir de unos principios pedagógicos mediados por el dialogo son fundamentales en la construcción de ambientes educativos que invitan a la participación activa y autónoma en pro del pensamiento.

La importancia del dialogo en el intercambio de saberes y opiniones abre paso a la construcción creativa, coadyuvando a las clases para que estas inviten a la participación activa de todos, es por ende que la realización desde un medio virtual no fue una decisión de solo docentes, sino que fue una decisión consensuada entre docentes, alumnos y familiares de los alumnos, las decisiones se tomaron a partir de la construcción colectiva que es mediada por el dialogo, por ende se realizó de manera virtual con ciertos horarios y en ciertas plataformas que fueron propuestas por todos los participantes de las sesiones ya que siempre se debe velar por la salud de los demás, por lo que todas las prácticas se desarrollaron bajo esta modalidad, esto suponía un reto enorme y era el de poder compartir a través de los medios virtuales, ya que la carga académica de cada estudiante lo obliga a estar varias horas pegados a un objeto electrónico y que al pasar del tiempo se va convirtiendo en un ambiente que genera fatiga, aburrimiento y que es poco motivante, es por ende que a partir de esto surge la idea de replantearse la virtualidad y más aún las clases de educación física ya que hay muchas alternativas y herramientas que puede potenciar e incentivar la participación autónoma y activa de los estudiantes, por ende se construyó una página web para realizar los encuentros, allí se ponían videos, retos, los juegos, todo de una manera para que el estudiante tuviera múltiples alternativas para la participación de las sesiones planeadas, como la implementación no se realizó en una modalidad formal sino desde cada hogar de diferentes zonas de Bogotá, esto permitió nuevas interacciones que posibilitó y potenció el aprendizaje de cada niño, beneficiando a su manera de pensar creativamente, esto se evidenció a partir de las observaciones y a partir de la heurística para cualificar como se puede pensar y expresar de manera creativa, de esta manera el proceso se iría guiando hasta arrojarlos datos con una inconmensurable riqueza.

Es pertinente mencionar lo valioso e importante que fue el juego para el desarrollo de las sesiones, ya que siempre se quiso primar la diversión y la libertad, esto daba

cimientos para la exploración y expresión creativa de cada uno de los estudiantes, para la interacción hubo incertidumbre ya que nadie se conocía y generar lazos de confianza representaba una tarea difícil, pero de ahí la importancia del juego, ya que como carácter netamente cultural el juego posibilitó ambientes en los que niños y niñas pudieran compartir sus saberes a partir de juegos reglados por ellos mismos. Las alternativas siempre aparecían, pero para propiciar esos momentos, es importante el acercamiento a la práctica y a partir de esto las ideas iban surgiendo. Un ejemplo de la compartencia de ideas entre estudiantes fue: La instrucción de un juego con un movimiento determinado por el docente, todos lo realizaban, pero después cada estudiante creaba su propio movimiento y lo compartía con los demás.

El acercamiento y la exploración de las posibilidades de cada juego, aportaban al desarrollo de la creatividad de cada estudiante, esto a partir de lo que cada estudiante proponía para jugar y a medida que cada niño proponía su manera de jugar, posibilitaba en los demás más posibilidades para pensarse en una nueva manera de jugar, Siendo importante la mediación entre Profesores- estudiantes y estudiantes-estudiantes, concluyendo que la creatividad es personal e individual, pero que se desarrolla y se fortalece de manera colectiva, y que también se fundamenta en la recursividad, ya que es vista desde las posibilidades que tiene cada estudiante para expresar las ideas por medio de su movimiento.

En el desarrollo de los juegos, los estudiantes fueron participes activos, a partir de esto expresaron su manera de pensar creativamente por medio de su cuerpo mediado por sus ideas, la expresión de cada estudiante constituye la importancia de la diversidad en el acto educativo. Cada juego propuesto en cada una de las sesiones evidenció la calidad de construir, una construcción dotada de creatividad, de ingenio, de felicidad por mostrar sus construcciones, estas expresiones son el reflejo de que la educación y más aún la educación física es importante y necesaria en el desarrollo de los seres humanos, ya que está dotada de experiencias, de comprensiones y de sensibilidad que son expresadas de diversas maneras por cada uno de los estudiantes.

Incidencias en el diseño

La metodología y la construcción del diseño debía estar acorde con la propuesta, debía existir una armonía entre lo que se dice, lo que se planea y lo que se hace, es por ende que el juego a través de las clases de educación física busca posibilitar ambientes que favorezcan al desarrollo de pensar creativamente. El proceso para reunir la población fue un trabajo arduo debido a la pandemia, pero ese proceso tuvo mucha dedicación para encontrar la población con la que se realizará la implementación, esta población son niños entre los 6 y 12 años cercanos a nuestro núcleo social (Vecinos, conocidos) y familiar (Sobrinos), en total son 16 niños con los cuales se arrancó esta implementación, la importancia de un macro diseño con intenciones pedagógicas y transformadoras, cuya intencionalidad va dirigida a un grupo de niños de diferentes zonas de la ciudad con un rango de edad entre 7 a 12 años mediante la virtualidad, ya que para el grupo de docentes que conforma este proyecto es de gran importancia velar por la salud y el cuidado de los estudiantes, además de valar por la salud de cada uno de ellos, también se quiso ahondar desde la virtualidad ya este medio se ve como una alternativa potencial, que puede resignificar la visión presencial que tienen las clases de educación física, ya que el sentido creativo y comunitario del proyecto le abre las puertas a todos los estudiantes que deseen participar.

Para guiar el proceso, se realizaron una serie de formatos de evaluación, entre ellos se implementó: La evaluación por competencias y la heurística, la cual resulto absolutamente eficaz para determinar cualitativamente el progreso de cada uno de los participantes.

Recomendaciones

Para dar las siguientes recomendaciones, se toma como punto de partida las experiencias que el proyecto ha generado en cada uno de los docentes participantes, esto con el fin de ser semilla para aquellos futuros docentes que quieren trabajar su proyecto sobre la creatividad, para esto se compartirá a partir de las experiencias que ha dejado el proceso para coadyuvar al óptimo desarrollo de las clases de educación física.

- Ser comprensivos frente a las situaciones que se pueden presentar antes, durante y después de las sesiones.
- Posibilitar ambientes para exploración motriz para desatarse de las prácticas rígidas.
- Permitir la expresión de ideas a partir de las exploraciones realizadas.
- Crear espacios de retroalimentación después de cada sesión realizada, esto para observar falencias y fortalezas, esto permitirá una constante construcción.
- Buscar e implementar diferentes herramientas tecnológicas, ya que entre más herramientas exista, más alternativas se tendrá para la elaboración de las clases.
- Siempre tomar evidencias de cada una de las clases, ya que esto permitirá recordar y autoevaluarse frente a las sesiones realizadas.
- Utilizar las relatorías, ya que es una herramienta enriquecedora para evidenciar las falencias, los aciertos y de esta manera permitir fortalecer los conceptos.
- Implementar la heurística ya que es una alternativa potente para la obtención de resultados cualificables.
- Tener el control de la sesión, esto referente al cuidado y la prevención de riesgos.
- Ser flexibles a la hora de la estructuración y ejecución del proyecto atendiendo a la comprensión y amplitud curricular.

- La retroalimentación entre pares después de la sesión realizada, fortalece los conceptos realizados, además son posibilitadores de otras perspectivas que no se pueden ver de manera propia e individual, necesita directamente de los otros.

Referencias

- Arias, D., & Elizabeth, T. (2017). UNIDADES DIDACTICAS.HERRAMIENTAS DE LA ENSEÑANZA. *Revista Noria Investigacion Educativa*, 41-47. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/NoriaIE/article/view/13072>
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Calderón, A. (2013). El ejercicio docente y la ética profesional desde la perspectiva de Paulo Freire. *Hermenéutica Intercultural*, 22, 101-118.
- Cao, A. R., & Trigo, E. (s.f.). Creatividad motriz. *Intervención en conductas motrices significativas*, 621-631. Obtenido de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/9805/CC_40_2_art_47.pdf
- Castillo, F. (2018). TRIGO, Eugenia. De la motricidad humana al paradigma vida. [S.l.]: Fundación Naturaleza, Planeta y Vida: Instituto Internacional del Saber Kon-traste, 2016. 198 p. (Colección Ideas). *Horizontes Antropológicos* (50), 489-492.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creacion de nuevas ideas*. México: Paidós.
- De Bono, E. (2015). *Creatividad*. Barcelona: Booket.
- Elboj, C., & Oliver, E. (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17(3), 91-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27417306.pdf>
- Flecha, R., & Puigvert, L. (1998). Aportaciones de Paulo Freire a la educación y las ciencias sociales. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33, 21-28. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117989.pdf>

- Freire, P. (1989). *La educación como práctica de libertad*. Madrid: Siglo XXI.
- Freire, P. (1992). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Galeano, E. (1998). *Patas arriba. La escuela del mundo al revés*. Madrid: Siglo XXI.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kahneman, D. (2011). *Pensar Rapido, Pensar Despacio*. Farrar, Straus and Giroux.
- López, N. E. (1996). *Retos para la construcción curricular*. Bogotá, D.C.: Magisterio.
- Macas, L. (2005). La necesidad política de una reconstrucción epistémica de los saberes ancestrales. En P. Dávalos (Comp.), *Pueblos indígenas, Estado y democracia* (págs. 35-42). Buenos Aires: CLACSO.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don*. Madrid: Katz Editores.
- Mejía, M. R. (2012). Las búsquedas del pensamiento propio desde el buen vivir y la educación popular. Urgencias de la educación latinoamericana a propósito de las relaciones entre saber y conocimiento. *Educación y Ciudad*, (23), 9-26.
- Melgar, A. (2000). El pensamiento: una definición interconductual. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(1), 23-38. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v03_n1/pdf/a02v3n1.pdf
- Molano, M. (2015). *DIDACTICA INTERESTRUCTURAL EN LA EDUCACION FISICA*. Armenia -, Colombia: Kinesis.
- Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, (10), 57-72.
- Pascale, P. (2015). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csíkszentmihályi. *Arte, Individuo y Sociedad*, 15, 63-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551273004.pdf>

- Pazos-Couto, J., & Trigo, E. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios Pedagógicos, XL(1)*, 373-387.
- Quijano, A. (1988). *Modernidad, identidad y utopía en América Latina*. Lima, Peru : Sociedad y Política Ediciones.
- Real Academia Española [RAE]. (s.f.). *Creatividad*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/creatividad?m=form>
- Sérgio, M. (2006). Motricidad humana, ¿cuál es el futuro? *Pensamiento Educativo, 38*, 14-33. Obtenido de <http://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/download/299/648>
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE.
- Vega, H. (2014). El pensamiento ambiental ancestral latinoamericano como respuesta a la actual. *Revista Comunicación, 23(1)*, 4-16. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/320871423>
- Vera, R., & Moyano, C. (2018). *El pensamiento según Dewey*. Obtenido de Psicología Online: <https://www.psicologia-online.com/el-pensamiento-segun-dewey-2616.html?fbclid=IwAR3-EvTQEB2SZbFfTdUFsD7Er3dyFgUcrhlSC1vhwzIHFA8ZhX-mgyY8BmA>.
- Yepes, W. (2018). Entre el pensamiento lógico y la reivindicación de la condición humana. Una mirada desde la obra de Ernesto Sábato. *Educación y Humanismo, 20(34)*, 271-293. doi:10.17081/eduhum.20.34.2867