

“Se creativo”

Desarrollo del potencial creativo a través del aprendizaje por descubrimiento

Rubén Darío Cifuentes Ferrin

2009220084

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA

Bogotá, D.C.

Noviembre 2014

“Se creativo”

Desarrollo del potencial creativo a través del aprendizaje por descubrimiento

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

Autor: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

Tutora: Mg. Anamaría Caballero Páez

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA
Bogotá, D.C.
Noviembre 2014**

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO – RAE

| 1. Información General | |
|--|--|
| Tipo de documento | Trabajo de Grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | “Se creativo” Desarrollo del potencial creativo a través del aprendizaje por descubrimiento. |
| Autor(es) | Cifuentes Ferrin, Rubén Darío |
| Director | Ana María Caballero Páez |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 92p. |
| Unidad Patrocinante | Universidad Pedagógica Nacional UPN |
| Palabras Claves | CREATIVIDAD; DESCUBRIMIENTO; APRENDIZAJE; POTENCIAL CREATIVO; VIVENCIA; SOCIOMOTRICIDAD, |
| 2. Descripción | |
| <p>Trabajo de grado que se propone.</p> <p>A finales de esta última década que estamos viviendo, el espacio académico llamado educación física ha sido víctima de una serie de problemáticas que no permiten su pleno desarrollo ni la pertinente apropiación de los contenidos que en una clase quieren impartirse, estos son:</p> <ul style="list-style-type: none">• Falta de interés por parte de los estudiantes.• Apatía hacia los planteamientos de clase.• Falta de participación de los estudiantes en la construcción de los parámetros de clase. <p>Es necesario brindarle al estudiante la posibilidad de ser un miembro activo de su clase, la oportunidad de ser pieza fundamental en la toma de decisiones, y que mejor modo que desarrollando su potencial creativo, con la intención de que él sea capaz de asumir una postura crítica, reflexionar y proponer nuevas alternativas que impulsen positivamente el desarrollo de la clase y comiencen a disminuir los niveles de apatía y desinterés de la comunidad estudiantil. La naturaleza de la propuesta tiene como ideal generar ambientes, espacios y momentos de aprendizaje, en los que el estudiante sea quien plantee, proponga diferentes practicas alternativas que le permitan contribuir con el desarrollo de su potencial creativo, que sea capaz y apto para innovar en el espacio académico de educación física, esto con la intención de que el goce de oportunidades de participación y trabajo que le permitan crecer axiológicamente dentro y fuera de la institución. Teniendo como objetivo propiciar y fomentar perspectivas de participación y formación en un sujeto con características de un ser autónomo, innovador, critico, solidario, y reflexivo, un hombre creativo.</p> | |
| 3. Fuentes | |
| Para la elaboración de este documento se tuvieron en cuenta los siguientes autores | |

con la intención de brindarle un sustento teórico pertinente a la propuesta y que pudiese defenderla conceptualmente. A continuación los referentes utilizados: Mihaly Csikszentmihalyi (1996) con su libro *Creativity*, para poder referirme a la creatividad.

Howard Gardner (1988) de quien utilizo sus planteamientos para referirme al pensamiento divergente y a las inteligencias múltiples que influyen en el pensamiento creativo.

Seltzer, K y Bentley, T. (1999) quienes en su libro *La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad*, plantean los retos para educar la creatividad y formar seres que confíen en sus habilidades para responder a los retos de la sociedad.

En cuanto a lo que concierne a la perspectiva educativa a la estructuración de la propuesta curricular me remito a los siguientes autores:

Manfred Max-Neef (1993) con su libro *el Desarrollo a Escala Humana*, en el que plantea una serie de necesidades y de satisfactores del ser humano en pro del desarrollo humano.

Julián De Zubiria Samper (2008) con obra *Hacia una Pedagogía Dialogante* extrayendo de aquí el planteamiento del modelo pedagógico dialogante y la relación horizontal entre el docente y el estudiante.

Jerome Bruner (1984) y su planteamiento del *Aprendizaje Por Descubrimiento*.

Pierre Parlebas (año) con la *Sociomotricidad o Praxiología Motriz* y a Pedro Pablo Berruezo (2000) y su obra *El Contenido de la Psicomotricidad*.

4. Contenidos

1. Fundamentación Contextual. Se hace un breve recuento histórico de la creatividad, ver como este concepto que es pilar fundamental de la propuesta se ha transformado con el pasar de los tiempos. Luego el proyecto expone el marco legal, el cual consta de normas y leyes que evidencian que realmente la propuesta es pertinente y se ajusta a condiciones educativas y sociales.

2. Perspectiva Educativa: En la perspectiva educativa es posible evidenciar la articulación de teorías que le dan forma marco teórico de la propuesta con el fin de fundamentarla y brindarle solidez conceptual la creatividad, el modelo pedagógico dialogante, la sociomotricidad el aprendizaje por descubrimiento no fueron escogidos por azar, se tuvieron en cuenta muchos otros planteamientos con el fin de hallar la pertinencia al momento de proporcionarle una estructura al marco teórico del proyecto y estos cuatro fueron los que mejor se ajustaron a las pretensiones y objetivos planteados en pro de solucionar las problemáticas expuestas.

3. Implementación. La implementación consistió en un proceso en el que posteriormente a la construcción de la perspectiva educativa el docente procedió con la elaboración de estrategias metodológicas y curriculares con el fin y el objetivo de poner en escena todas las actividades resultantes de la relación entre las teorías fundamentadoras de la propuesta.

4. Ejecución piloto. La puesta en escena de las estrategias metodológicas resultantes de relaciones (preguntas problemáticas). En esta fase se pusieron a prueba toda una serie de ejercicios y prácticas que posibilitaran el aprendizaje y el

cumplimiento de los objetivos planteados en la propuesta.

5. Análisis de la Experiencia. Finalmente aquí se realizó un análisis y una reflexión de los resultados obtenidos a través de la ejecución piloto. Estos resultados serán expuestos en textos por el docente.

5. Metodología

1. Diagnóstico y Observación: En esta fase tanto estudiantes como docente se encargaran de hacer una observación que les permita a partir de la identificación de aptitudes y actitudes estructurar las temáticas vistas en sesiones de clase.

2. Implementación: proceso que estas soportado en planteamientos de autores los cuales permitirán crear propuestas de trabajo que contribuyan al desarrollo del potencial creativo de los estudiantes; y tendrá justificación en los resultados encontrados a través de la fase número uno.

3. Evaluación y Reflexión: Finalmente se llegara a un proceso de análisis y reflexión del proceso de enseñanza aprendizaje y como todos y cada uno de los contenidos influyeron en el crecimiento y desarrollo del potencial creativo.

6. Conclusiones

Este proyecto es el punto de partida de una gran propuesta curricular particular que tiene como pretensión contribuir con el desarrollo del potencial creativo del individuo, viendo la viabilidad de la propuesta desarrollada llego a la conclusión de que es grande el alcance que se logró pero más aún el que se puede llegar a tener si se continua implementando y aplicando con diversas poblaciones. Este proyecto solamente es el comienzo de un proyecto mucho más grande y con el que se pretenden alcanzar muchos más objetivos que van surgiendo una y otra vez, porque nuestra labor docente no termina al contrario es un ciclo constante y que no se detiene.

| | |
|-----------------------|------------------------------|
| Elaborado por: | Rubén Darío Cifuentes Ferrin |
|-----------------------|------------------------------|

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Revisado por: | Ana María Caballero Páez |
|----------------------|--------------------------|

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 24 | 11 | 2014 |
|--|----|----|------|

DEDICATORIA

Detrás de todo gran hombre siempre hay una gran mujer, pero en mi caso cuento con la fortuna de tener a tres grandes mujeres, no detrás de mí siempre a mi lado, mujeres por las que daría la vida sin pensarlo ni un solo segundo y por quienes mi vida se viste de colores y se ilumina cada día.

A Leticia Ferrin Moreno, mi madre, mujer luchadora incansable, guerrera de mil batallas, quien siempre a pesar de muchos errores ha sabido comprenderme y brindarme su amor incondicional.

A Valentina Cifuentes Ferrin, mi hermana menor, la princesa de mis cuentos y quien pinta de ternura mi existencia.

A Laura Patricia Rodríguez Bayona quien ha sido mi compañera y mi apoyo incondicional, quien siempre ha estado conmigo en las buenas y malas haciéndome sentir vivo día tras día.

AGRADECIMIENTOS

A Rubén Darío Cifuentes García, mi padre, hombre de grandes conocimientos, quien ha sabido ser padre, y líder de su familia, quien supo sacarme a mí, a mi hermana y a mi madre adelante, un ejemplo de vida y de superación.

A mi tutora, la profesora Ana María Caballero, gran mujer, a quien personalmente admiro mucho y quien se ha ganado mi cariño, quien me brindo su voto de confianza y quien aun en la adversidad y cuando muchos veían poca probabilidad en la realización de este proyecto salió en mi defensa a capa y espada y siempre me brindó su apoyo.

Al Colegio Cooperativo Comunal San Blas, mi primer amor, institución educativa que me brindó la oportunidad de realizar mi implementación, colegio en el que viví mis primeras experiencias como docente, al que nunca olvidare.

A todas mis amistades, por el apoyo incondicional y por siempre llenarme de ánimos y de moral para seguir adelante.

INDICE GENERAL

| | pp. |
|---|-----|
| RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)..... | 3 |
| DEDICATORIA..... | 6 |
| AGRADECIMIENTOS..... | 7 |
| ÍNDICE GENERAL..... | 8 |
| LISTA DE CUADROS..... | 11 |
| LISTA DE FIGURAS..... | 12 |
| LISTA DE SIGLAS..... | 13 |
| INTRODUCCIÓN..... | 14 |
| 1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL..... | 15 |
| 1.1. Antecedentes..... | 15 |
| 1.1.1. Antecedentes sobre proyectos curriculares similares..... | 18 |
| 1.2. Marco legal..... | 19 |
| 1.2.1. Constitución Política de 1991..... | 19 |
| 1.2.2. Ley General de Educación..... | 20 |
| 1.2.3. Deporte y recreación..... | 20 |
| 1.3. Macrocontexto..... | 20 |
| 1.3.1. La creatividad..... | 20 |
| 1.3.2. Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad..... | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 1.3.3. Tipos de inteligencias..... | 33 |
| 2. PERSPECTIVA EDUCATIVA..... | 37 |
| 2.1. Ideal de hombre..... | 39 |
| 2.2. Ideal de sociedad..... | 39 |
| 2.3. Teoría de desarrollo humano | 40 |
| 2.4. Ideal de educación..... | 42 |
| 2.5. Modelo pedagógico..... | 43 |
| 2.6. Estilo de aprendizaje..... | 45 |
| 2.6.1. Descubrimiento inductivo..... | 46 |
| 2.6.2. Descubrimiento deductivo..... | 47 |
| 2.6.3. Descubrimiento transductivo..... | 48 |
| 2.6.4. Condiciones de aprendizaje por descubrimiento..... | 49 |
| 2.6.5. Principios del aprendizaje por descubrimiento..... | 49 |
| 2.7. Tendencia de la Educación Física..... | 51 |
| 3. IMPLEMENTACIÓN..... | 56 |
| 3.1. Justificación..... | 56 |
| 3.2. Objetivos..... | 58 |
| 3.2.1. General..... | 58 |
| 3.2.2. Específicos..... | 58 |
| 3.3. Planeación general..... | 58 |
| 3.4. Contenidos..... | 59 |
| 3.4.1. Pregunta problematizadora general..... | 59 |

| | |
|---|-----------|
| 3.4.2. Unidades y preguntas problematizadoras específicas..... | 60 |
| 3.5. Metodología..... | 63 |
| 3.6. Evaluación..... | 64 |
| 4. EJECUCIÓN PILOTO..... | 66 |
| 4.1. Microcontexto..... | 66 |
| 4.1.1. Población..... | 66 |
| 4.1.2. Aspectos educativos..... | 67 |
| 4.1.3. Planta física | 67 |
| 4.2. Microdiseño..... | 68 |
| 4.2.1. Cronograma..... | 68 |
| 4.2.2. Plan de clases o sesiones..... | 68 |
| 5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA..... | 72 |
| 5.1. Aprendizajes como docente..... | 72 |
| 5.2. Incidencias en el contexto y en las personas..... | 73 |
| 5.3. Incidencias en el diseño..... | 74 |
| 5.4. Recomendaciones..... | 74 |
| REFERENCIAS..... | 77 |
| ANEXOS..... | 79 |
| A. Plan de clases..... | 79 |
| B. Material Fotográfico..... | 90 |

LISTA DE TABLAS

| | pp. |
|---|-----------|
| TABLA | |
| 1. Matriz de necesidades y satisfactores | 41 |

LISTA DE FIGURAS

| | pp. |
|---|-----|
| FIGURA | |
| 1. Esquema perspectiva educativa | 38 |
| 2. Mapa conceptual pedagogía dialogante | 43 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|---------------|---|
| UPN | Universidad Pedagógica Nacional |
| PC-LEF | Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Física |
| EF | Educación Física |
| PCP | Proyecto Curricular Particular |
| MEN | Ministerio de Educación Nacional |

INTRODUCCION

El siguiente Proyecto Curricular Particular (PCP) tiene la intención de fomentar en los estudiantes curiosidad, intriga y deseo de conocer más allá de lo conocido. A través de la propuesta denominada “Desarrollo del potencial creativo a través del aprendizaje por descubrimiento.” Se pretende transformar el espacio de educación física, el imaginario de los sujetos que son partícipes de ella (educador y educando), y los componentes que lo estructuran, de tal modo, que se puedan generar posibles soluciones a las problemáticas que se irán mencionando con el avanzar del documento.

A continuación se dará cuenta de cómo una articulación conceptual y la recopilación de información pertinente permitieron la construcción de un proyecto curricular particular que tiene como fin generar un impacto social, que transforme las concepciones de hombre, sociedad y cultura que se construyen en las instituciones educativas y que han sido instauradas desde lo individual hasta lo colectivo, este proyecto es creado con la intención de posibilitarle al estudiante ver desde otras perspectivas su clase de educación física y ser partícipe en el desarrollo y construcción de la misma.

1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

1.1. Antecedentes

En la última década el espacio académico conocido como educación física ha sido víctima de la reproducción de modelos y de metodologías que han convertido a la clase en un espacio de reiteración total, en donde de generación en generación se han ido transmitiendo los mismos conocimientos y los mismos fundamentos trayendo como consecuencia tres aspectos que no permiten el óptimo desarrollo de lo que se conoce como clase de educación física; el primer aspecto consiste en la falta de interés de un gran porcentaje de estudiantes de las instituciones en ser participantes de la clase de educación física, hasta el punto tal en que en ocasiones se entregan a la inasistencia al espacio, o a recurrir a excusas sin fundamento, todo con la intención de no formar parte del proceso que el maestro en determinado momento pretenda ejecutar. El segundo aspecto surge como consecuencia del primero, y consiste en que en el momento en el que un miembro de la comunidad estudiantil demuestra apatía hacia el planteamiento de clase, comienza a reproducir un imaginario que hoy en día es común y que consiste en que la clase de educación física es un espacio en el que simplemente se llega a "trotar y sudar", entendiendo al imaginario según Castoriadis como una producción de significados colectivos esto logra que cuando el imaginario se repliega y se asume por el resto de individuos sus conductas se vuelvan comunes y repetitivas posibilitando poca participación por parte de los

estudiantes en el trabajo de clase.

Finalmente como tercer aspecto encontré que la falta de participación que tienen los estudiantes en la estructuración de ya sean objetivos, unidades, contenidos, etc., el no ser tenidos en cuenta en la toma de decisiones, y al no ser escuchadas sus sugerencias con el fin de optimizar el espacio académico son a su vez también factores determinantes en la participación de los estudiantes, ya que "nadie hace lo que no le gusta" y por ende si la clase de educación física en cierto modo no satisface los intereses de los estudiantes no será posible el pleno desarrollo de la clase.

Procesos de observación e intervención brindaron la posibilidad de identificar las a continuación mencionadas problemáticas:

- Falta de interés por parte de los estudiantes.
- Apatía hacia los planteamientos de clase.
- Falta de participación de los estudiantes en la construcción de los parámetros de clase.

Estas problemáticas generaron la oportunidad de realizar un proyecto que tuviera como finalidad contribuir en el replanteamiento y la creación de metodologías que generen interés en el espacio académico conocido como educación física en el periodo escolar en básica primaria y bachillerato. A partir de la identificación de estas problemáticas surgen y se construyen el ¿por qué?, el ¿para qué? Y el ¿cómo? que fundamentan en primer lugar al proyecto:

¿Por qué?

La práctica educativa permitió la visualización de una problemática que afecta drásticamente a el espacio académico de educación física, y a su vez al desarrollo del ser humano, es entonces en donde se hace evidente el porqué de esta propuesta, y está fundamentado en que la clase de educación física es un espacio fundamental en el desarrollo del ser tanto en su parte individual como en la social, en su relación consigo mismo, con el otro y con su entorno.

¿Para qué?

Es necesario brindarle al estudiante la posibilidad de ser un miembro activo de su clase, en ser pieza fundamental en la toma de decisiones, y que mejor modo que desarrollando su potencial creativo, con la intención de que él sea capaz de asumir una postura crítica, reflexionar y proponer nuevas alternativas que impulsen positivamente el desarrollo de la clase y comiencen a disminuir los niveles de apatía y desinterés de la comunidad estudiantil. La naturaleza de la propuesta tiene como ideal generar ambientes, espacios y momentos de aprendizaje, en los que el estudiante sea quien plantee, proponga diferentes practicas alternativas que le permitan contribuir con el desarrollo de su potencial creativo, que sea capaz y apto para innovar en el espacio académico de educación física, esto con la intención de que el goce de oportunidades de participación y trabajo que le permitan crecer axiológicamente dentro y fuera de la institución. Teniendo como objetivo propiciar y fomentar perspectivas de participación y formación en un sujeto con características

de un ser autónomo, innovador, crítico, solidario, y reflexivo, un hombre creativo.

¿Cómo?

La ejecución estará centrada en funcionar como mediador entre el alumno y el desarrollo de su potencial creativo tomando como herramienta los aprendizajes que él pueda obtener de los descubrimientos que le produzcan las indagaciones que haga acerca de su realidad, los seres que lo rodean y el contexto en el que se esté desarrollando, generando espacios potenciadores del aprendizaje en donde él sea el protagonista, y en donde el mismo sea quien haciendo uso de su potencial creativo funcione como un impulsador de ideas, a través de la extracción que realice de sus experiencias previas, todo lo que el contexto, sus instituciones y participantes le ofrezcan y que le sea beneficioso a la hora de proponer, tomar decisiones, explorar diferentes alternativas prácticas, relacionarse con su semejante; y por encima de todo encontrar soluciones innovadoras a las diferentes problemáticas que le ofrecerá su cotidianidad y el diario vivir.

- Una alternativa para maestros creativos. Jiménez Abdala Ernesto. 1991
- Una alternativa metódica para el desarrollo de la capacidad creadora por medio de la educación física. Cruz Aya, Erick Fernando. 1992
- Una forma de desarrollar la creatividad por medio de la educación física en niños de 3B de primaria en la escuela Simón Bolívar. Díaz Rojas Fernando. 1992

Los anteriores proyectos fueron tomados como referencia debido a que trabajan

el desarrollo de la creatividad o siendo más específicos del potencial creativo del ser. Aunque se sustentan y se apoyan sobre el concepto de creatividad su objetivo principal es muy diferente al que planteo en mi propuesta, cabe y vale la pena resaltar que han servido como referencia para la construcción parcial de mi proyecto puesto que me han facilitado el conseguir autores y diferentes fuentes bibliográficas.

1.2 Marco legal

1.2.1. Constitución Política de 1991.

ARTICULO 16. Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico.

1.2.2. Ley General de Educación.

Ley 115 de 1994 Ley General de Educación. Decreto 1860 de 1994 establece criterios y procedimientos para la dirección, proceso pedagógico y curricular, organización y funcionamiento de los colegios del Distrito encabezados por la comunidad educativa de la cual hacen parte los estudiantes, ex alumnos, padres de familia, directivos y representantes de gremio. Señala los procedimientos para la conformación del PEI estableciendo una serie de aspectos temáticos y criterios para la organización del plan de estudios, consolidación de principios de autonomía escolar, currículos pertinentes, teniendo en cuenta el contexto nacional actual y los componentes

administrativos, pedagógicos, conceptual y de proyección comunitaria.

1.2.3. Deporte y recreación.

Ley 181 de 1995 La Ley para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física.

1.3. Macrocontexto

1.3.1. La creatividad. La creatividad ha sido un concepto que ha sido abordado desde diferentes perspectivas, que con el pasar de los años se ha ido conceptualizando conforme a miradas del mundo que se han visto influenciadas por diferentes momentos históricos y situaciones que han desvinculado al ser humano de esa condición de normalidad a la que las diferentes sociedades le han sujetado; condiciones que se ven constituidas por tradiciones, prácticas y hechos sociales particulares de cada parte del mundo. Comenzare por hacer evidente como el concepto de creatividad ha tenido transformaciones conforme al transcurrir incesante de los tiempos.

En la antigüedad clásica la palabra creatividad no se asomaba por los labios de ningún hombre pero se veían algunos vestigios de la misma en las acciones de algunos artistas. Ni los griegos ni los romanos tuvieron una palabra que significase "crear" y "creador". En la civilización clásica gozaban de preponderancia los avances técnicos sobre la creatividad, se valoraba la destreza alcanzada antes que lo ingenioso del proceso o del producto.

El gran dogma de esta época era la armonía, la cual se alcanzaba siguiendo las normas que ya la propia naturaleza acataba. La persona artista debía averiguar las leyes de la naturaleza y obedecerlas completamente, el artista debía ser uno mismo con la naturaleza, percibirla hasta su más mínima expresión y representarla en productos tangibles.

En la Edad Media la religiosidad fue la regidora total de las prácticas y de las actitudes del ser. La creación estaba legítima y únicamente ligada a lo divino, Dios era el único capaz de crear, ninguna actividad humana estaba relacionada con la creación, por ende era imposible concebir a un ser humano creativo. En esta época, el/la artista debe conseguir una obra análoga a la naturaleza, y ésta es producto de la creación de Dios. Por tanto, no había cabida para lo subjetivo, la obra era una manifestación de Dios. La imaginación fue desterrada, la innovación era algo totalmente inapropiada y blasfema.

Con el Renacimiento el hombre comienza a liberarse, lo que le permite al hombre ver los primeros vestigios de lo que podría llamarse creatividad. El ser humano deja de inhibir aspectos de su vida como la sensualidad, se pone un poco a flote la irreverencia del ser y comienza a intentar aplicarla en todas sus acciones. Por otro lado, puesto que las obras comienzan a ser subjetivas comienza a imprimirle “su sello propio”, comienza a valorarse al creativo; así pues ya se le hace reconocimiento al autor de las innovadoras creaciones. Esta época es de revolución creativa, surgen muchas escuelas o tendencias artísticas totalmente innovadoras y comienzan a

introducirse formas y realidades inexistentes en la naturaleza.

En la época de la Ilustración, vivimos una etapa de afianzamiento de la creatividad como parte inherente del proceso creativo y la producción de arte, la imaginación es la clave, el punto de partida hacia crear. El cambio fundamental se sitúa en el que se abandona la prerrogativa de que toda creación surge de la nada. Esto supone una completa liberación de la relación exclusiva entre creatividad y divinidad: las personas también pueden ser creadoras, a partir de lo ya existente.

En el siglo XIX, la sociedad vive la Revolución Industrial y esto influye en muchos aspectos de su vida. Por ejemplo, influye en la conceptualización y aplicación de la creatividad. Comenzó a trascender el campo del arte y a ser aceptada como parte y generadora de las acciones e innovaciones científicas. Incluso algunos reconocidos científicos comienzan a reflexionar y discutir sobre el proceso de creación.

En el siglo XX, la creatividad adquiere mayor importancia y se empieza a aplicar en elaboración de productos e incluso se comienza a relacionar con la generación de ideas.

Es en este siglo XXI cuando la creatividad está viviendo su mayor esplendor, se aplica ya en la cotidianidad diaria de las personas. Existe una gran preocupación por desarrollar esta habilidad y alcanzar cotas más altas de ella. Actualmente vivimos en un mundo avasallado por la información, y somos testigos día a día de como personas del mundo ponen en juego sus mejores manifestaciones de creatividad

creando impactos sociales masivos.

En este primer espacio tomaré algunos referentes teóricos sobre la creatividad, expondré algunos de sus planteamientos con la intención de comenzar a definir y/o delimitar a la creatividad. En primer lugar vale la pena resaltar que la creatividad ha sido un campo muy ampliamente explorado desde diferentes disciplinas del conocimiento y a su vez desde diferentes ciencias, que cada una ha definido a la creatividad o en algunos casos han hecho aproximaciones desde la perspectiva que el campo de acción de la disciplina o ciencia les brinda, en ese orden de ideas no existe un concepto establecido universalmente y que a su vez sea utilizado por todo el mundo en general, y esto se da porque cada uno lo interpreta y lo ajusta a sus requerimientos personales, es imposible que la forma de percibir al mundo de un psicólogo sea idéntica o no difiera de la que le brinda a un carpintero su percepción, lo mismo ha pasado con la creatividad, esta palabra ha sido abordada por muchos teóricos y muchos de ellos han planteado su concepción de creatividad que en algunos puntos tienen similitudes con las de otros pero como lo mencione antes la disciplina o la ciencia desde la que esté siendo estudiada le otorga una particularidad al concepto que se haya construido.

La creatividad es un universo asombroso, incierto y paradójico, un universo en el que todo puede ser posible y a su vez imposible, todo puede combinar y del mismo modo no ser coherente con un orden; donde no existe el tiempo o el espacio, donde todo puede ser grande y pequeño simultáneamente, donde todo se acepta y se niega.

Cuando se habla de creatividad surgen un sinnúmero de posturas que se refieren a ella y tratan de definirla, conceptualizarla y en el mejor de los casos teorizarla y de igual modo una gran cantidad de intelectuales plantean condiciones requerimientos y particularidades, ya sean genéticas, de condición de género, sociales y de relación con el entorno que los rodea y acoge que permiten que la creatividad se desarrolle en los individuos uno de ellos es Howard Gardner (1999) quien en su obra *Intelligence Reframed* declara que no cree que las características de la personalidad creativa son innatas, y que se pueden relacionar con ciertos temperamentos innatos, como por ejemplo la energía o la tolerancia al estrés, y que existen siete factores propios del ambiente y de la educación que predisponen a los individuos a ser creadores potenciales, que son los siguientes:

- Contacto temprano con personas que se sienten cómodas corriendo riesgos
- Oportunidad de destacar en una actividad determinada cuando se es joven
- Disciplina para dominar su campo de trabajo
- Un entorno que pone a prueba a la persona cuando es joven
- Compañeros también dispuestos a experimentar
- Ser hermano menor o crecer en un ambiente familiar poco común
- Alguna anomalía física, psíquica o social.

A su vez Mihaly Csikszentmihalyi en su obra *Creativity* (1996) considera que las personalidades creativas son inusualmente complejas y que hay diez pares de rasgos que las caracterizan y que posibilitan la aparición de procesos creativos,

Csikszentmihalyi expone en su planteamiento que Las personas creativas viven en una completa paradoja, pues en su cotidianidad comparten dos perspectivas completamente distintas pero que una complementa o le abre caminos a la otra; ambas componen una unidad, y esto lo evidencian claramente los siguientes factores:

- Las personas creativas alternan la actividad frenética con el ocio y el reposo.
- Las personas creativas suelen ser tanto brillantes como ingenuos.
- Las personas creativas son a la par disciplinados y lúdicos, así como también responsables e irresponsables según las circunstancias.
- Las personas creativas alternan la imaginación y fantasía con un arraigado sentido de la realidad.
- Las personas creativas son alternamente extravertidos e introvertidos.
- Las personas creativas son al tiempo humildes y orgullosos.
- Las personas creativas escapan a los estereotipos de los papeles por razón del género (masculino o femenino), tendiendo a la androginia (que no debe confundirse con la homosexualidad).
- Las personas creativas son tradicionales y conservadoras y al mismo tiempo rebelde e iconoclastas.
- Las personas creativas sienten pasión por su trabajo y al tiempo un desapego crítico respecto de tal trabajo.
- Las personas creativas son sensibles al sufrimiento y el dolor, pero también al placer.

Del mismo modo Gardner (1988), nos plantea que el individuo creativo es una persona que “resuelve problemas” con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. Este autor considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una sola disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional aunque este investigador reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que, en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de la perspectiva biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema Gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son:

- **Individuo:** El citado autor diferencia el mundo del niño dotado pero aún sin formar y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.
- **Trabajo:** Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- **Las otras personas:** considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque se cree que algunos creadores trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han

apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

Después de haber desarrollado y analizado algunas de las teorías sobre la creatividad podemos opinar que la creatividad requiere de muchos elementos, algunos definidos, otros en estudio, pero que las opiniones de sus autores no coinciden en su totalidad. Lo cierto de todo esto es que la creatividad ha existido desde la aparición del hombre sobre la tierra, donde su inteligencia, su originalidad para resolver los problemas de su entorno han sido la base para que la creatividad sea identificada mediante aspectos relevantes o características que a continuación explicaremos.

Las características del pensamiento nos ayudan a aclarar la dinámica de la creatividad, y la existencia de diferentes grados de ella en distintas personas. Abordaremos los factores o características esenciales, las cuales son descritas por Menchen, Dadamia y Martínez (1984):

- **Fluidez:** es la capacidad para producir ideas y asociaciones sobre un concepto, objeto o situación.
- **Flexibilidad:** es la capacidad de abordar rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.
- **Originalidad:** es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente produciendo respuestas ingeniosas.
- **Elaboración:** nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas y

la exigencia de completar el impulso hasta su realización.

- **Sensibilidad:** Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones.
- **Redefinición:** es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente y reestructurarlas.

Los factores fluidez, flexibilidad y originalidad son funciones del pensamiento divergente o lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no le basta una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Por el contrario, el pensamiento convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido. El análisis de las características es indispensable, al igual lo es nuestro cerebro al momento de que surge la idea creativa; para ello es necesario ver cómo se divide ese órgano, por lo tanto, hablaremos de los hemisferios cerebrales.

Existen múltiples prejuicios acerca de los/as genios/as creativos/as. Asiduamente se suele relacionar con sujetos introvertidos con un alto coeficiente intelectual, que manifiestan cierto grado de locura, padeciendo con excesiva frecuencia neurosis y adicciones a drogas, y/o alcohol y diversas formas de locura. Pero si realmente nos fijamos en personas que se consideran hoy día como personas de gran creatividad, veremos que son muy diferentes. Pensemos por ejemplo en Mozart, Marie Curie, o Cervantes. No podemos establecer un estereotipo de persona creativa, aunque sí que podemos establecer ciertos aspectos comunes en ellas.

Las características que suelen manifestar quienes son creativos/as son:

1. **Curiosidad:** se pregunta el porqué de las cosas, tiene ansia de adquirir nuevos conocimientos teóricos y prácticos.
2. **Originalidad:** tiene respuestas novedosas y únicas.
3. **Flexibilidad:** es capaz de adoptar diversas perspectivas y maneras de hacer.
4. **Gran capacidad de relación:** establece asociaciones entre diferentes teorías y áreas de conocimiento.
5. **Alta perspicacia:** capta todos los detalles, incluso los más pequeños y aquellos que pasan desapercibidos.
6. **Intuición:** es capaz de comprender espontáneamente la situación problema, sin necesidad de dedicarle tiempo a razonar sobre ello.
7. **Imaginación:** elabora mentalmente nuevas ideas.
8. **Capacidad crítica:** para valorar la validez de sus conclusiones y creaciones.
9. **Libertad:** no está coaccionado por las convencionalidades.
10. **Entusiasmo:** experimenta una gran pasión por aquello en lo que se ocupa.
11. **Profundidad:** llega a analizar completamente la realidad, desde el mayor rigor.
12. **Constancia:** es persistente en el problema hasta que le halla la solución.
13. **Confianza** en sí mismo y sentimiento de protección para enfrentarse a lo establecido y/o lo imposible.

El papel de los hemisferios cerebrales también son importantes, pues dirigen las principales funciones del intelecto, es así como se conoce que el hemisferio

derecho es dominante en los siguientes aspectos planteados: percepción del espacio el ritmo, el color, la dimensión, la imaginación y las ensoñaciones diurnas. Por el contrario el hemisferio izquierdo domina el lado verbal, lógico, numérico, secuencial, lineal y analítico. Así se deduce que cuando surge una idea creativa llega al hemisferio cerebral y, la divide para que cada hemisferio la clasifique según la habilidad que dominan.

La creatividad es espontánea, por tanto existe un camino en la producción creativa que se puede analizar a partir de revisar las etapas del proceso; dicho proceso también es expuesto por conocedores en el tema de la creatividad quienes lo denominan proceso creativo y a su vez lo delimitan por etapas que mostrare a continuación:

Como se sabe el pensamiento es una actividad fundamental del cerebro que hace uso de símbolos y manipulación de imágenes, que ejercitadas generan ideas creativas. Investigadores de la talla de Poincaré (1913) y Graham Wallas (1926), y autores como Csikszentmihalyi (1996) se han referido al proceso de creaciones en seis fases.

- **Preparación:** Momento en que se revisan y exploran las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir.
- **Generación:** Es la inmersión en el objetivo creativo, la "masticación" de aquello que queremos crear. Es el trabajo de manipular, experimentar, generar

ideas y buscar alternativas sobre el tema que nos ocupa en forma consciente.

- **Incubación:** Es el periodo de "descanso ficticio" en el que, aunque no se esté trabajando de forma consciente en el objetivo creativo, se da un tipo de elaboración no consciente que nos conduce a la idea buscada. Robert Olton llama "preocupación creadora".
- **Iluminación:** El instante de la inspiración, donde aparece una idea luminosa y genial, surge en los momentos menos pensados en el transcurso de actividades con poca atención lo que se libera "espacio" y emerjan las ideas" no conscientes.
- **Evaluación:** La fase decisiva en la que valoramos y verificamos si la inspiración es valiosa o no. La idea la matizamos para llevarla a la práctica y le damos la configuración final. Sometiendo esta creación a las leyes lógicas con la que comprobamos su validez si cumple los objetivos que hemos establecido. Comentar la idea y realizar todo tipo de pruebas de validación, comentarios y juicios críticos de personas competentes en la materia. En caso que la idea no es válida, se considerará fase intermedia de incubación con reintegración al proceso.
- **Elaboración:** La fase de desarrollo, comunicación y aplicación práctica de la idea. Muchas veces es larga y ardua; una parte importante la difusión y socialización de la creación. Es, importante que veamos los tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad.

1.3.2. Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad.

Los pensamientos nos abren pasos a las ideas creativas ya que ayudan al análisis del problema, para encontrar la solución de una manera innovadora. Los tipos de pensamiento están presentes en el proceso creativo aportando alternativas abiertas para solucionar cualquier situación.

- **Pensamiento divergente:** El pensamiento divergente consiste en la búsqueda de alternativas o posibilidades creativas y diferentes para la resolución de un problema. considerado como el pilar de la creatividad al permitir las posibilidades existentes en una situación determinada. Guilford le dio mucha importancia a este pensamiento dentro de su modelo de la estructura del intelecto.
- **El pensamiento productivo:** Al pensamiento productivo Taylor lo denomina como el tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas; y lo clasificó en dos clases: convergente y divergente.
- **El pensamiento Lateral:** Edward De Bono plantea que el pensamiento lateral trata de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos y aparentemente ilógicos, desplazándose hacia los lados para mirar el problema desde otra perspectiva. Lo que permite romper el Patrón de pensamiento.
- **El pensamiento convergente:** aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las aplicaciones generales. El pensamiento divergente es soporte de la creatividad porque abre posibilidades en situación donde este pensamiento adherido al convergente cumple el proceso creativo.

Los estilos de pensamientos son los modos en que la sociedad utiliza sus capacidades intelectuales que dispone.

Continuaremos detallando tres estilos: el visual, auditivo y kinestésico.

- **Estilo de pensamiento visual:** con la observación y visualización se desarrollan habilidades para acordar detalles visuales. A través de la lectura y escritura se reconocen los patrones fácilmente (palabras conocidas, palabras generadoras palabras compuestas). Esta idea se presenta en forma escrita, con gráficos, dibujos, palabras claves o frases.
- **Estilo de pensamiento auditivo:** en él se incluyen instrucciones verbales, repetición, lectura, discusión, exposiciones, lluvias de ideas, televisión, música, juegos verbales. Esto le permite al estudiante realizar la idea creativa utilizando su sentido auditivo.
- **Estilo de pensamiento kinestésico:** es mediante la acción y participación activa que se involucra el cuerpo en donde necesita manipular, tocar. Esto facilita creatividad al involucrar su cuerpo en la solución de problemas.

1.3.3. Tipos de inteligencias.

Después de conocer los estilos de pensamientos creativos desarrollaremos el siguiente punto que trata sobre las inteligencias múltiples, las cuales permiten descubrir habilidades a lo largo del desarrollo del producto creativo. Gardner (1993) plantea que las inteligencia no es vista como algo unitario todo lo contrario agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, Su teoría se

resume en que cada individuo tiene por lo menos ocho inteligencias o habilidades cognoscitivas, que trabajan juntas aunque como entidades cognoscitivas, semi-autómatas, cada persona desarrollan una más que las otras. Aunque hoy esta reevaluada su propuesta y sólo se le reconoce como herramienta, desde la educación, para detectar capacidades a tempranas edades, se enumeran aquí como directrices de detección de las mismas en los estudiantes:

- **Inteligencia lingüísticas:** capacidad para usar palabras de maneras efectivas, ya sea de forma oral o escrita. Esta incluye la habilidad para manejar la sintaxis o significados de lenguaje, así como sus usos prácticos. Algunos usos incluyen: la retórica (utiliza el lenguaje para convencer a otros a tomar determinada curso de acción), la nemónica (usa el lenguaje para recordar información) la explicación (uso del lenguaje para dar información) y el metalingüístico (uso del lenguaje para hablar de el mismo). Poseen esta inteligencia los escritores, poetas, periodistas entre otros.
- **Inteligencia lógica matemática:** Capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico. Los matemáticos, ingenieros y analistas de sistema demuestran esta inteligencia.
- **Inteligencia corporal-kinestésica.** Esta inteligencia permite habilidades físicas como coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad al igual que capacidades auto perceptivo, táctil y percepción de medidas y volúmenes. La inteligencia corporal kinestésica es para atletas,

bailarines artista de circo para instruir a cuerpos de policía modernizados, y a reclutas de las fuerzas especiales de la milicia a nivel mundial.

- **Inteligencia espacial:** Habilidad para percibir, el mundo visual espacial de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones. Inteligencia que incluye la sensibilidad al color, líneas, forma, espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. (Los Pilotos, marinos escultores y arquitectos).
- **Inteligencia musical.** Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, esta inteligencia conlleva la sensibilidad al ritmo, tono, melodía, timbre o el color de una pieza musical. Los individuos dotados de esta inteligencia son los compositores, directores de orquesta músicos cantantes.
- **Inteligencia interpersonal:** Es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos de otras personas. Esto incluye la sensibilidad a las expresiones faciales, voz y gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica. Es característica de las personas que trabajan con el recurso humano como autores, docentes exitosos, buenos vendedores.
- **Inteligencia intrapersonal:** Esta es el conocimiento de sí mismo y la habilidad de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo, tener conciencia de los estados de ánimo interiores, intenciones, motivaciones, temperamentos, deseos, capacidad para

la autodisciplina, auto comprensión y autoestima.

- **Inteligencia naturalista:** capacidad de observar y estudiar la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos, los naturalistas, los ecologistas personas del área agropecuaria y otros. Después de conocer las inteligencias múltiples pasaremos a ver la creatividad y educación.

El planteamiento de Gardner es claro en cuanto define a todas y a cada una de las inteligencias múltiples, pero no se debe caer en el encasillamiento que suele producirse al abordarse esta teoría, pues se llega a entender de cierto modo que si una persona en determinado caso está predispuesto hacia la inteligencia lógica matemática sus procesos mentales estarían únicamente orientados hacia el raciocinio a través del pensamiento lógico, y por ende esta persona sería incapaz de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, y mucho menos de sensibilizarse con una pieza musical, y precisamente si se pretende hablar de tipos de pensamiento no podemos encasillar al individuo en un solo tipo de inteligencia, pues en la diversidad es en donde se encuentra la creatividad.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

Este PCP esta soportado sobre los siguientes planteamientos: la creatividad, el modelo pedagógico dialogante, la Praxiología motriz o sociomotricidad y el aprendizaje por descubrimiento, que serán articulados y puestos en función de organizar el marco teórico de la propuesta con el fin de fundamentarla y brindarle solidez conceptual.

Estos planteamientos por la pertinencia al momento de proporcionarle una estructura al marco teórico del proyecto y estos cuatro fueron los que mejor se ajustaron a las pretensiones y objetivos planteados en pro de solucionar las problemáticas expuestas. La creatividad como está expuesta por los autores Mihaly Csikszentmihalyi (1996) y Howard Gardner (1988) facilitan una infinidad de posibilidades, y del mismo modo nos aventura hacia un camino incierto en el cual debemos hacer uso de lo aprendido en cada vivencia, en cada suceso y en cada momento de ese largo recorrido que es conocido como ciclo vital.

En la descripción del problema es posible evidenciar que uno de los factores de mayor influencia es la falta de innovación y la repetición de actividades propuestas para las clases, otro es la falta de participación de los estudiantes en función de la estructuración y construcción de actividades planteadas para las sesiones, y es en ese momento en donde la creatividad es la protagonista, pues es ahí donde se hará

posible que tanto docente como estudiante sean capaces de transformar el espacio conocido como clase de educación física logrando de tal manera que la apatía y la falta de interés no lo condicionen ni pongan bloqueos en su proceder. Como docente se debe ser capaz de influir en los procesos de desarrollo del individuo.

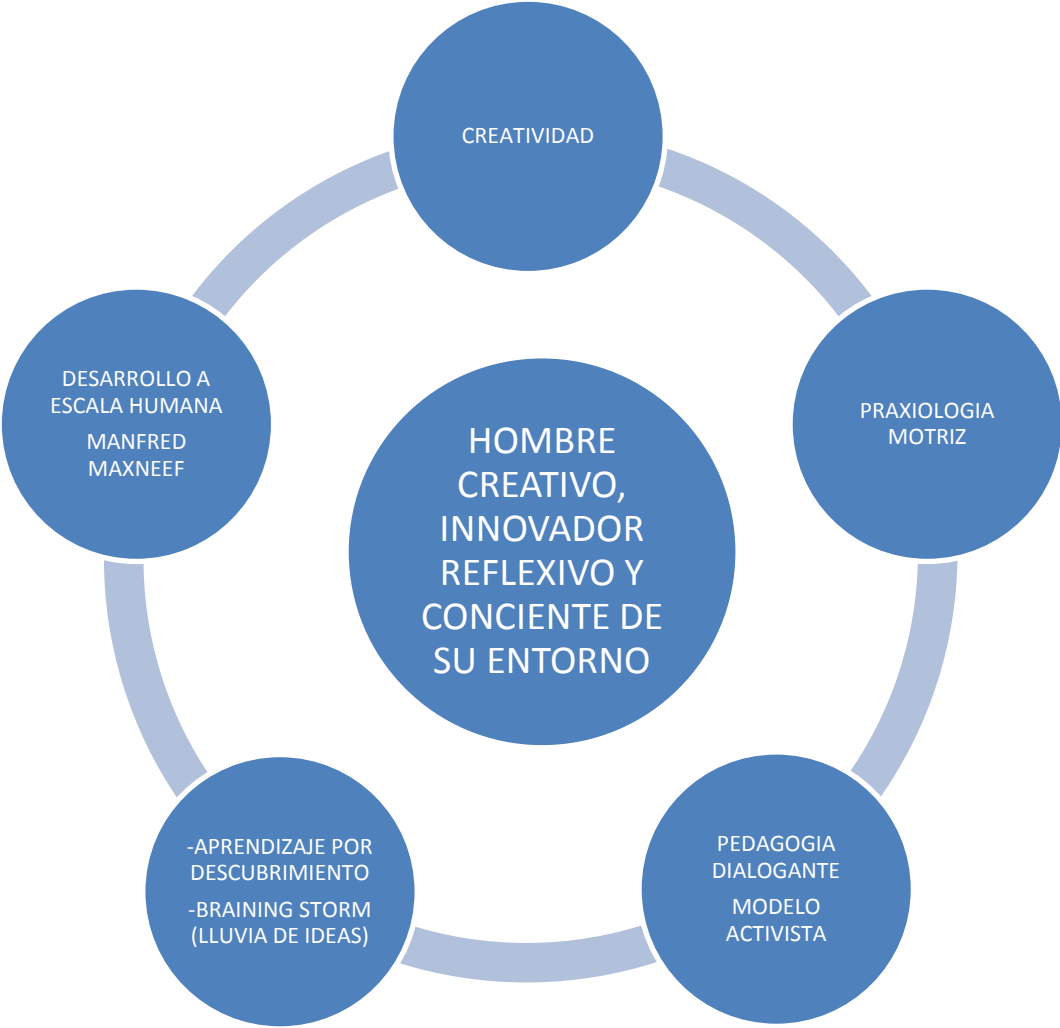


Figura 1. Esquema perspectiva educativa. Fuente: El autor

2.1. Ideal de hombre

La pretensión de este PCP está inspirada en un modelo de hombre en específico, un hombre creativo, un hombre que desde el reconocimiento de sus propio ser sea capaz de abordar diversas problemáticas que se le presenten en su cotidianidad y en la cotidianidad, y que gracias a el desarrollo de su potencial creativo sea capaz de afrontar y resolver de una manera innovadora y que genere un impacto y/o transformación en su núcleo familiar, su comunidad su contexto y el entorno que lo rodean y del que él es miembro y participe activo. El desarrollo del potencial creativo del hombre que pretendo alcanzar le permitirá además de lo mencionado antes ser un sujeto innovador, capaz de transformar su cotidianidad, de encontrar nuevas y más eficaces alternativas de desenvolverse en su diario vivir, le permitirá ser un sujeto reflexivo con la habilidad suficiente de establecer procesos de reflexión mediante los cuales pueda prepararse para situaciones futuras, y finalmente lo hará consiente de su entorno y su contexto , como para saber que puede aprovechar de ellos, de las personas que los habitan y de modo reciproco que pueden ellos ofrecer.

2.2. Ideal de sociedad

Partiendo del ideal de hombre se espera que en la medida que los individuos entiendan que son seres creativos, y que ésta condición no es de elegidos o seres con inteligencia superior o talentosos, o como dicen Kimberly Seltzer y Tom Bentley (1999) “la creatividad no es un gen que se hereda o un atributo que uno posee de manera indefinida, y nadie es un sujeto creativo durante todo el tiempo. La

creatividad es la interacción entre el aprendiz y su entorno” (p. 45).

De esta manera se espera, que los sujetos se empoderen para hacer las transformaciones pertinentes en sus vidas y en la sociedad. Es así como los ciudadanos trabajando unidos, confiando en el otro, buscando alternativas de solución a sus problemas, de una manera creativa, y asumiendo los retos que plantea constantemente la vida individual como social es que podrán alcanzar el ideal del bien- estar con los demás.

Esto exige que la escuela genere entornos creativos, libre de prejuicios para formar en la participación en todos los contextos en los que discurre la vida; más aún en la política, para construir y no solo para exigir derechos. Si otras sociedades como las democracias sociales del norte de Europa y otros países del primer mundo han dado ejemplo, hay que apostarle a la educación de la creatividad para el desarrollo de la ciencia y para encontrar las soluciones y los caminos para posibilitar una sociedad justa e incluyente.

2.3. Teoría de desarrollo humano

Con el pasar de los tiempos el ser humano se ha visto sujeto a diferentes condiciones que sus semejantes, y su entorno le han impuesto, dichas condiciones le han otorgado una serie de necesidades que se ha visto en la obligación de suplir para poder obtener un mejor calidad de vida, “La calidad de vida dependerá de las posibilidades que tengan las personas de satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales” (Max-Neef, 1993 p. 40). Esta que de igual

modo es determinada por diversos condicionantes sociales, pero que se vuelve particular en el momento en el que el sujeto le imprime su subjetividad.

Manfred Max-Neef (1993) plantea que el desarrollo humano desde la siguiente perspectiva, planteando que existen una serie de necesidades que están vinculadas unas con otras, manejando así un sistema de interrelación,

La persona es un ser de necesidades múltiples e interdependientes. Por ello las necesidades humanas deben entenderse como un sistema en que las mismas se interrelacionan e interactúan. Simultaneidades, complementariedades y compensaciones (trade-offs) son características de la dinámica del proceso de satisfacción de las necesidades. (p. 41).

De igual modo también es dueño de una serie de satisfactores de las mismas entendiendo al ser como un individuo poseedor de necesidades y a su vez posibilitador de la satisfacción de las mismas. Así en la siguiente matriz expone cuales son las necesidades humanas y cuáles son sus satisfactores permitiendo así la posibilidad de identificar las diferentes problemáticas que pueden afectar el desarrollo del ser y por ende sus procesos de relación con el otro, con su contexto, pero más importante aún sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 1. Matriz de necesidades y satisfactores Manfred Max Neef

MATRIZ DE NECESIDADES Y SATISFACTORES

| NECESIDADES SEGÚN CATEGORÍAS AXIOLÓGICAS | NECESIDADES SEGÚN CATEGORÍAS EXISTENCIALES | | | |
|--|--|--|--|---|
| | SER | TENER | HACER | ESTAR |
| Subsistencia | Salud física, salud mental, equilibrio, solidaridad, humor, adaptabilidad | Alimentación, abrigo, trabajo. | Alimentar, procrear, descansar, trabajar. | Entorno vital, entorno social. |
| Protección | Cuidado, autonomía, adaptabilidad, equilibrio, solidaridad. | Sistemas de seguros, ahorro, seguridad social, sistemas de salud, legislaciones, derechos, familia, trabajo. | Cooperar, prevenir, planificar, cuidar, curar, defender. | Contorno vital, contorno social, morada. |
| Afecto | Autoestima, solidaridad, respeto, tolerancia, generosidad, humor, receptividad, pasión, voluntad, sensualidad. | Amistades, parejas, familia, animales domésticos, plantas, jardines. | Hacer el amor, acariciar, expresar emociones, compartir, cuidar, cultivar, apreciar. | Privacidad, intimidad, hogar, espacios de encuentro. |
| Entendimiento | Conciencia crítica, receptividad, curiosidad, asombro, disciplina, intuición, racionalidad. | Literatura, maestros, método, políticas educacionales, políticas comunicacionales. | Investigar, estudiar, experimentar, educar, analizar, meditar, interpretar. | Ámbitos de interacción formativa, escuelas, universidades, academias, agrupaciones, comunidades, familias. |
| Participación | Adaptabilidad, receptividad, solidaridad, disposición, convicción, entrega, respeto, pasión, humor. | Derechos, responsabilidades, obligaciones, atribuciones, trabajo. | Afiliarse, cooperar, proponer, compartir, discrepar, acatar, dialogar, acordar, opinar. | Ámbitos de interacción participativa: cooperativas, asociaciones, iglesias, comunidades, vecindarios, familias. |
| Ocio | Curiosidad, receptividad, imaginación, despreocupación, humor, tranquilidad, sensualidad. | Juegos, espectáculos, fiestas, calma. | Divagar, abstraerse, soñar, añorar, fantasear, evocar, relajarse, divertirse, jugar. | Privacidad, intimidad, espacios de encuentro, tiempo libre, ambientes, paisajes. |
| Creación | Pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, racionalidad, autonomía, inventiva, curiosidad. | Habilidades, destrezas, método, trabajo. | Trabajar, inventar, construir, idear, componer, diseñar, interpretar. | Ámbitos de producción y retroalimentación, talleres, ateneos, agrupaciones, audiencias, espacios de expresión, libertad temporal. |
| Identidad | Pertenencia, coherencia, diferencia, autoestima, asertividad. | Símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, sexualidad, valores, normas, roles, memoria histórica, trabajo. | Comprometerse, integrarse, confundirse, definirse, conocerse, reconocerse, actualizarse, crecer. | Socio-ritmos, entornos de la cotidianidad, ámbitos de pertenencia, etapas madurativas. |
| Libertad | Autonomía, autoestima, voluntad, pasión, asertividad, apertura, determinación, audacia, rebeldía, tolerancia. | Igualdad de derechos. | Discrepar, optar, diferenciarse, arriesgar, conocerse, asumirse, desobedecer, meditar. | Plasticidad espacio-temporal. |

2.4. Ideal de educación

La educación entendida como ese proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar y de pensar, con la intención de que el sujeto pueda interactuar con sus semejantes y con su entorno. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. La educación es además el proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual que construye al sujeto. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los

conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

2.5. Modelo pedagógico

Entendiendo al modelo pedagógico dialogante de Julián de Zubiría (2008) como un enfoque inter estructurante que reconoce los roles de mediador en el docente, y el rol activo en el estudiante, siendo el participe y constructor de un desarrollo integral es pertinente aplicarlo al planteamiento de mi proyecto, pues más allá de lo que la pedagogía dialogante nos propone cuando nos habla de los roles mediador y participe activo; expone que lo realmente importante en la implementación de un modelo pedagógico dialogante no es la consecución de los objetivos sino el recorrido realizado antes de llegar a ellos, de tal modo que el fin sea el crecimiento del estudiante antes de llegar a eso a lo que denominamos aprendizaje.

Es realmente importante entender que el estudiante no únicamente adquiere conocimientos en el ámbito escolar, por ende para que el sujeto se construya de manera integral debe hacer uso de sus experiencias previas, de sus vivencias y de lo que pueda extraer de la relación con su docente, sus semejantes y su contexto:

Hay que reconocer que el conocimiento se construye por fuera de la escuela, pero que es reconstruido de manera activa e interestructurada a partir del diálogo pedagógico entre el estudiante, el saber y el docente y que para que ello se presente, es condición indispensable contar con la mediación adecuada de

un maestro, que favorezca de manera intencionada y trascendente el desarrollo integral del estudiante. (De Zubiría, 1998).

La creatividad nos invita a hacer uso de experiencias previas, con la intención de poder hacer uso de ellas para construirnos como sujetos, y un enfoque dialogante

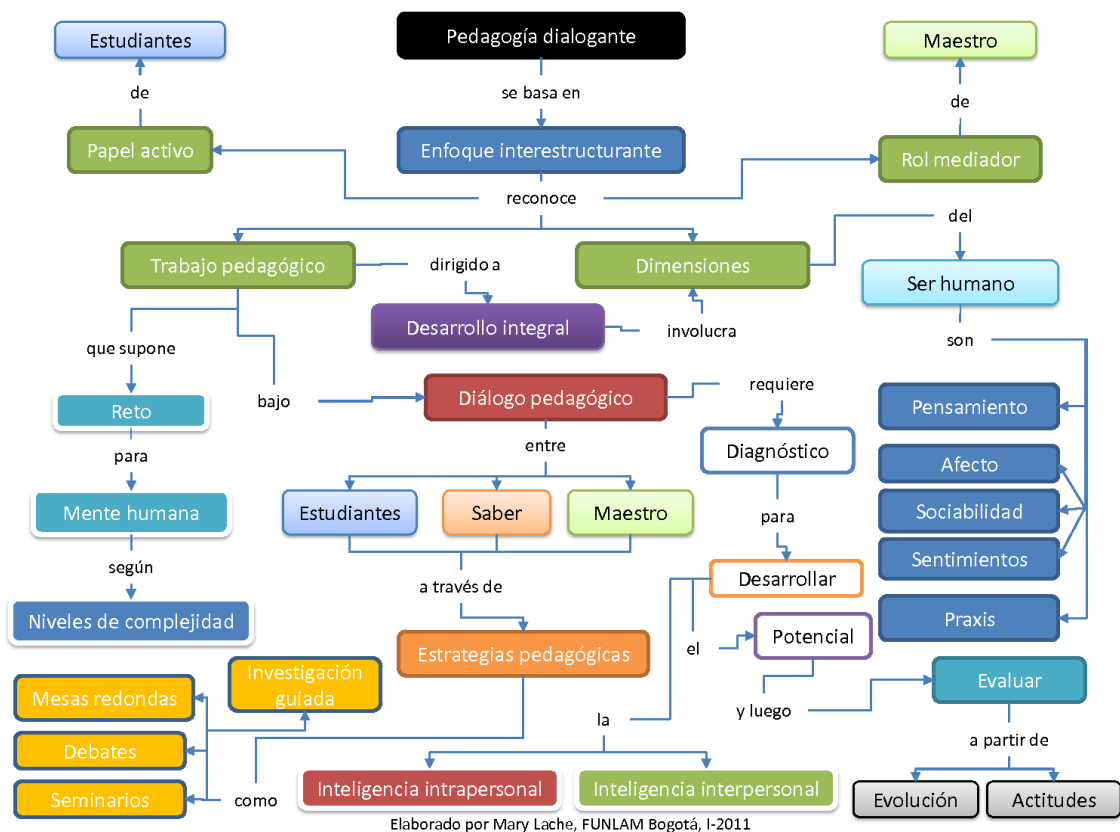


Figura 2. Mapa conceptual pedagogía dialogante. Fuente: <http://omairafc.blogspot.com/>

También el modelo activista - la nueva escuela de Julián De Zubiría rescata al estudiante en su rol de conductor activo de sus propios aprendizajes y a la realidad, como el punto de partida y objetivo del aprendizaje. El propósito de la labor educativa es, preparar a los estudiantes para la vida, adaptar a los niños al medio social adulto. El modelo pedagógico se basa en:

- Los intereses de los estudiantes y de lo que pueden aprender.
- El trabajo individual
- El estudiante aprende a partir de la manipulación, la experimentación, la invención, el descubrimiento.

Los aspectos positivos de la pedagogía activa son:

- La utilización de métodos activos y técnicos grupales.
- Vinculación de la enseñanza con la vida, con la práctica
- La variedad en la utilización de estilos de enseñanza
- El énfasis de los aspectos motivaciones de la enseñanza

Y los negativos:

- La necesidad de un personal altamente calificado
- Problemas con la orientación y control de las acciones
- Predominio de la espontaneidad, lo que en muchos casos ante la ausencia de la maestría -pedagógicas no garantiza el cumplimiento del objetivo.

2.6. Estilo de aprendizaje

El aprendizaje por descubrimiento Jerome Bruner (1984) permite que el estudiante tenga una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado, sino les da a conocer una meta que ha de ser alcanzada y sirve de guía para que los individuos recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. El instructor presenta todas las herramientas necesarias para el alumno descubra por

sí mismo lo que se desea aprender. Cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos. Son variadas formas para diferentes objetivos y capacidad cognitiva:

2.6.1. Descubrimiento inductivo.

Implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización. Tiene dos tipos de lecciones:

- Lección abierta de descubrimiento inductivo: Proporciona experiencia en el proceso de categorización o clasificación. No hay una categoría o generalización particulares que el profesor espera que el niño descubra. La lección se dirige a "aprender como aprender", a organizar datos. El categorizar se desarrolla en niños entre los 6 y 11 años. etc. Se es relativamente libre de dar forma a los datos a su manera. El alumno aprende a observar el mundo en torno suyo y a organizarlo para sus propios propósitos.
- Lección estructurada de descubrimiento inductivo: El objetivo es la adquisición de un contenido o concepto predeterminado del tema a estudiar. Se da en niños de 8 años en adelante. Ejemplo: Darles fotos y pedirles que las coloquen en un grupo. Esas fotos podrían incluir compradores en una tienda, un padre leyendo un cuento a dos niños y un grupo de niños trabajando en una clase. La discusión sobre las fotos se referiría a las semejanzas y diferencias entre los grupos. Finalmente, se desarrollarían los conceptos de grupos primarios, secundarios y no integrados. Se utilizan materiales concretos o figurativos. Se

desarrollan conceptos propios de las ciencias descriptivas. Lo que destaca es la importancia de la organización de los datos.

2.6.2. Descubrimiento deductivo.

Implica la combinación o relación de ideas generales, para llegar a enunciados específicos, como en un silogismo. Ejemplo de silogismo: “todos los humanos tienen cabeza, yo tengo cabeza, por lo tanto, yo soy humano” .

- Lección simple de descubrimiento deductivo: Hacer preguntas que lleven a formar silogismos lógicos, que den lugar a que el estudiante corrija enunciados incorrectos que haya hecho. Se da en niños entre los 11 y 12 años en adelante. El profesor tiende a controlar los datos que usan los estudiantes, ya que sus preguntas deben estar dirigidas a facilitar proposiciones que lleven lógicamente a una conclusión determinada. El estudiante debe pensar deductivamente y los materiales son abstractos. El fin es que los estudiantes aprendan ciertos principios aceptados. Pero esas conclusiones se desarrollan haciendo que el estudiante utilice el proceso deductivo de búsqueda y no simplemente formulando la conclusión.
- Lección de descubrimiento hipotético-deductivo: Se utiliza una forma deductiva de pensamiento. Implica hacer hipótesis respecto a las causas o predecir resultados. La comprobación de hipótesis o predicción es parte esencial de la lección. Se da en niños entre los 11 y 12 años en adelante. Ejemplo: Un experimento, una jarra de agua puesta a calentar, cerrada y

enfriada, con la consiguiente rotura de la jarra. Se pide que determinen que aspectos de este procedimiento no podrían cambiarse sin que cambiaran los resultados. Esto requiere identifiquen y cambien las variables de una en una, que prueben el efecto de cada variable. Las hipótesis son contrastadas con la realidad, así se requerirán materiales concretos. Además, como el niño propone hipótesis, tiende a ejercer algún control sobre los datos específicos con los que trabaja.

2.6.3. Descubrimiento transductivo.

Se relaciona dos elementos particulares y se ve que son similares en algo. Ejemplo: la jirafa es como el avestruz, porque ambos tienen el cuello largo. El pensamiento transductivo puede llevar a la sobre generalización o al pensamiento estereotipado. Pero también a percepciones divergentes o imaginativas y por eso se le ve como altamente creativo. Se le conoce como pensamiento imaginativo o artístico. Es el tipo de pensamiento que produce analogías o metáforas.

Lección de descubrimiento transductivo: El fin es desarrollar destrezas en los métodos artísticos de búsqueda. La selección y organización de los "datos" o materiales específicos estará en gran parte controlada por el niño. Se da en niños entre 8 años en adelante. Los factores que afectan al descubrimiento en la lección transductiva son el tipo de material, la familiaridad con los materiales y la cantidad de tiempo disponible para la experimentación, por mencionar algunos.

2.6.4. Condiciones de aprendizaje por descubrimiento.

- El ámbito de búsqueda debe ser restringido, ya que así el individuo se dirige directamente al objetivo que se planteó en un principio.
- Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos, ya que así el individuo se incentivará a realizar este tipo de aprendizaje.
- Se debe contar con conocimientos previos de los individuos para guiarlos adecuadamente, ya que si se le presenta un objetivo a un individuo del cual este no tiene la base, no va a poder llegar a su fin.
- Los individuos deben estar familiarizados con procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables, tiene que tener conocimiento de las herramientas que se utilizan en el proceso de descubrimiento para realizarlo.
- Los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido, esto lo incentivará a realizar el descubrimiento, que lleve a que se produzca el aprendizaje.

2.6.5. Principios del aprendizaje por descubrimiento.

- Todo el conocimiento real es aprendido por uno mismo, el individuo adquiere conocimiento cuando lo descubre por el mismo o por su propio discernimiento.
- El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal, el significado que es la relación e incorporación de forma inmediata de la información a su estructura cognitiva tiene que ser a través del descubrimiento directo y no verbal, ya que los verbalismos son vacíos.

- El conocimiento verbal es la clave de la transferencia, en la etapa sub-verbal, la información que es entendida no está con claridad y precisión, pero cuando se combina o refina con la expresión verbal adquiere poder de transferencia.
- El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido de la materia, puede utilizarse en la primera etapa escolar, para entender mejor lo que se explica pero en las etapas posteriores no es factible por el tiempo que lleva. El aprendizaje por recepción verbal es el método más eficaz para transmitir la materia.
- La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación, la capacidad de resolver problemas es la finalidad educativa legítima, utilizar métodos científicos de investigación. En un sentido contradictorio, se encuentra lejos que la capacidad de resolver problemas sea una función primaria en la educación.
- El entrenamiento en la Heurística del descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio, la enseñanza de materia no produce un mejoramiento en la educación, por lo cual el descubrimiento sería más importante.
- Cada niño debiera ser un pensador creativo y crítico, se puede mejorar y obtener niños pensadores, creativos y críticos mejorando el sistema de educación y así obtendríamos alumnos capaces de dominar el ámbito intelectual así como un incremento del entendimiento de las materias de sus estudios.

- La enseñanza expositiva es autoritaria, este tipo de enseñanza si se les obliga explícita o tácitamente a aceptarlas como dogmas es autoritario, la idea en si es explicar ideas a otros individuos sin que se transformen en dogmas.
- El descubrimiento organiza de manera eficaz lo aprendido para emplearlo ulteriormente, ejecuta una acción basada en los conocimientos cuando está estructurada, simplificada y programada para luego incluir varios ejemplares del mismo principio en un orden de dificultad.
- El descubrimiento es el generador único de motivación y confianza en sí mismo, la exposición diestra de ideas puede ser también la estimulación intelectual y la motivación hacia la investigación aunque no en el mismo grado que el descubrimiento.
- El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca, el individuo sin estimulación intrínseca adquiere la necesidad de ganar elevadas calificaciones y la aprobación del profesor.
- El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo, a través de este tipo de aprendizaje es más probable de que el individuo conserve la información.

2.7. Tendencia de la Educación Física

Se utilizarán dos de ellas para la elaboración de contenidos que fundamentaran todas y cada una de las sesiones de clase. Una es la sociomotricidad de Pierre Parlebas (1987) de la cual se tendrá en cuenta los dominios que esta plantea y que son pilar fundamental de su teoría:

- Con incertidumbre del medio: el uso de este será pertinente para inmiscuir a los estudiantes en actividades, lugares y ambientes de aprendizaje que sean en lo posible desconocidos para ellos y que generen inquietudes, dudas e “incertidumbres” en ellos, con el fin de que entren en conflicto consigo mismos y requieran hacer una exploración de vivencias previas para abordar los diferentes momentos y lugares propuestos en las sesiones de clases.
- Con compañeros / sin compañeros: este dominio de la sociomotricidad le permitirá al estudiante por medio y a través de la relación con un compañero nutrirse de “aprendizajes compartidos”, hacer abstracciones del compartir vivencias y/o saberes con el otro.
- Con adversarios / sin adversarios: la competitividad fomentara el desarrollo del potencial creativo con el fin de vencer a su contrincante, la necesidad de competir y ganar será el potenciador que permitirá el interés y la motivación en el estudiante por el espacio académico.

La otra tendencia que abordare y de la cual tomare algunos elementos pertinentes será la psicomotricidad a partir del texto de Pedro Pablo Berruezo el contenido de la psicomotricidad (2000), en el que plantea que:

La psicomotricidad propone, como objetivo general, desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal (a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto), las capacidades del individuo. Podíamos incluso decir que pretende llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos (motor, afectivo-social,

comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo).

Esto representa el fin último, pero en la realidad los objetivos del trabajo psicomotriz deben ser más concretos y adaptados a las diversas situaciones de este tipo de práctica. El planteamiento estratégico debe responder a un esquema circular que, partiendo de un análisis de la situación, se plantea unos objetivos concretos en función de los cuales abarca unos contenidos que imponen la utilización de unos determinados métodos. Con todo ello se realiza la práctica que debe ser evaluada para conducir a una nueva situación.

La práctica de la psicomotricidad se ha desarrollado tanto con un planteamiento educativo como clínico (reeducación o terapia psicomotriz). En el ámbito educativo se ha desarrollado una concepción de la psicomotricidad como vía de estimulación del proceso evolutivo normal del individuo en sus primeros años (normalmente desde el nacimiento hasta los 8 años). Esta psicomotricidad educativa se dirige, como es habitual en la escuela, a un grupo amplio y responde a un planteamiento clásico educativo que podríamos resumir en el esquema programación-desarrollo-evaluación. El proceso clínico, sin embargo, se centra más en el sujeto individual en situación de disfuncionalidad, retraso o malestar y sigue el esquema de abordaje clínico que puede resumirse en diagnóstico-tratamiento-seguimiento. Tanto uno como otro tienen características propias: observación, estructuración de la intervención, diagnóstico (balance) psicomotor, etc.

La psicomotricidad puede y debe trabajar sobre tres aspectos que configuran, al

mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos Arnaiz (1994):

En primer lugar la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva.

Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos:

- Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio, etc.
- Relativa al mundo exterior: Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

En segundo lugar la perceptomotricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido. Esta estructuración puede hacerse bajo tres vertientes:

- Toma de conciencia unitaria de los componentes del llamado esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo, etc.) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.
- Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial, la estructuración de las relaciones espaciales y

temporales. Se trata de adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos.

- Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se persigue.

En tercer lugar la ideomotricidad, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, debidamente estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, se trata de pasar a que sea el propio cerebro, sin la ayuda de elementos externos, quien organice y dirija los movimientos a realizar.

Estas tres ramas de objetivos hacen referencia al desarrollo de lo que estrictamente puede considerarse como ámbito de la psicomotricidad de una forma ya tradicional, pero simultáneamente, y como consecuencia del desarrollo de estos tres tipos de psicomotricidad (sensomotricidad, perceptomotricidad e ideomotricidad), surge la necesidad de plantearse un nuevo objetivo que no va dirigido tanto a la consecución de un perfecto ajuste y automatización de patrones motores (sensoriales, perceptivos, simbólicos o representativos), sino al desarrollo de la comunicación y el lenguaje que surgen como consecuencia de las adquisiciones motrices a través de todo el proceso. Con ello se pone al movimiento al servicio de la relación y no se le considera como un fin en sí mismo.

3. IMPLEMENTACIÓN

3.1. Justificación

En la última década el espacio académico conocido como educación física ha sido víctima de la reproducción de modelos y de metodologías que han convertido a la clase en un espacio de reiteración total, en donde de generación en generación se han ido transmitiendo los mismos conocimientos y los mismos fundamentos trayendo como consecuencia tres aspectos que no permiten el óptimo desarrollo de lo que se conoce como clase de educación física; el primer aspecto consiste en la falta de interés de un gran porcentaje de estudiantes de las instituciones en ser participantes de la clase de educación física, hasta el punto tal en que en ocasiones se entregan a la inasistencia al espacio, o a recurrir a excusas sin fundamento, todo con la intención de no formar parte del proceso que el maestro en determinado momento pretenda ejecutar. El segundo aspecto surge como consecuencia del primero, y consiste en que en el momento en el que un miembro de la comunidad estudiantil demuestra apatía hacia el planteamiento de clase, comienza a reproducir un imaginario que hoy en día es común y que consiste en que la clase de educación física es un espacio en el que simplemente se llega a "trotar y sudar", entendiendo al imaginario según Cornelio Castoriadis, (1997) como una producción de significados colectivos esto logra que cuando el imaginario se repliega y se asume por el resto de individuos sus

conductas se vuelvan comunes y repetitivas posibilitando poca participación por parte de los estudiantes en el trabajo de clase. Finalmente como tercer aspecto encontré que la falta de participación que tienen los estudiantes en la estructuración de ya sean objetivos, unidades, contenidos, etc., el no ser tenidos en cuenta en la toma de decisiones, y al no ser escuchadas sus sugerencias con el fin de optimizar el espacio académico son a su vez también factores determinantes en la participación de los estudiantes, ya que "nadie hace lo que no le gusta" y por ende si la clase de educación física en cierto modo no satisface los intereses de los estudiantes no será posible el pleno desarrollo de la clase.

Procesos de observación e intervención brindaron la posibilidad de identificar las a continuación mencionadas problemáticas:

- Falta de interés por parte de los estudiantes.
- Apatía hacia los planteamientos de clase.
- Falta de participación de los estudiantes en la construcción de los parámetros de clase.

Estas problemáticas generaron la oportunidad de realizar un proyecto que tuviera como finalidad contribuir en el replanteamiento y la creación de metodologías que generen interés en el espacio académico conocido como educación física en el periodo escolar en básica primaria y bachillerato.

3.2. Objetivos

3.2.1. General.

Desarrollar el potencial creativo del individuo a través de prácticas que se fundamenten en el uso del aprendizaje por descubrimiento.

3.2.2. Específicos.

- Generar espacios de aprendizaje en donde el estudiante sea capaz de crear, innovar, y explorar diferentes alternativas prácticas en relación con su par y con el entorno que lo rodea.
- Propiciar el interés del estudiante por el máximo aprovechamiento y la toma de conciencia del entorno que lo rodea.
- Aportar diversas experiencias que aporten al desarrollo individual y colectivo.

3.3. Planeación general

La planeación de este PCP tiene origen a partir de la interrelación de conceptos planteada antes, es la resultante de la reflexión echa entre la pertinencia de los puntos a favor y en contra de la selección de los sustentos teóricos que fundamentan la propuesta. Un currículo construido a través de la formulación de preguntas problematizadoras de situaciones y ambientes de aprendizaje, susceptible de transformaciones y cambios propuestos de acuerdo a planteamientos acordados entre docente y estudiantes en el transcurrir de su desarrollo.

3.4. Contenidos

Estarán soportados en una pregunta problemática general, y en tres específicas que serán el inicio de tres unidades a desarrollar.

| Pregunta problematizadora general | | |
|---|------------------------------------|--|
| ¿Cómo es posible desarrollar el potencial creativo del individuo en el espacio académico denominado Educación Física? | | |
| Unidades | Pregunta problematizadora | Objetivo |
| Unidad 1 Yo y el Autocuestionamiento. | ¿Quién soy, de que soy capaz? | Permitirle al individuo conocerse, reconocerse y posteriormente realizar una reflexión que le permita identificar sus aptitudes y aptitudes. |
| Unidad 2 Yo y el Autoconocimiento. | ¿Qué quiero hacer, para qué hacer? | Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades |
| Unidad 3 Yo creativo. | ¿Puedo hacerlo, como voy lograrlo? | Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades |

3.4.1. Pregunta problematizadora general.

La pregunta problematizadora general “¿Cómo es posible desarrollar el potencial creativo del individuo en el espacio académico denominado Educación Física??” tiene como énfasis abarcar a totalidad la problemática planteada en la justificación del problema:

- Falta de interés por parte de los estudiantes.
- Apatía hacia los planteamientos de clase.
- Falta de participación de los estudiantes en la construcción de los parámetros de clase.

Además de eso tiene como objetivo ser el punto de partida para la elaboración de cada una de las unidades y de las preguntas problemática específicas que soportan a cada una.

3.4.2. Unidades y preguntas problematizadoras específicas.

- Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento:

Esta unidad girara en torno a la pregunta problematizadora ¿Quién soy, de que soy capaz?, aquí el estudiante deberá entrar en un estado “mayéutico” con su propio ser, entrara a preguntarse una y otra vez sobre sus orígenes, el porqué de sus gustos, sus preferencias, todos aquellos motivos que propician que tenga malestar con algunas cosas o que otras simplemente le disgusten otras y produzcan en él un sentimiento de apatía.

| Unidad | Tema | Objetivo | Logros |
|---|---|---|--------|
| <p align="center">Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento</p> | <p>¿Quién soy, de que soy capaz?</p> <p>Autoconocimiento y capacidad de reconocer actitudes y aptitudes propias, que cualidades fortalecen el propio ser y que defectos pueden convertirse en posible amenazas y/o debilidades.</p> | <p>Permitirle al individuo conocerse, reconocerse y posteriormente realizar una reflexión que le permita identificar sus aptitudes y aptitudes.</p> | |

- Unidad 2: yo y el autoconocimiento.

La pregunta problematizadora de esta unidad es ¿Qué quiero hacer, para qué hacer?, esta pregunta podrá ser abordada luego de tener un previo conocimiento de quien se es, de que aptitudes y actitudes posee el individuo, que capacidades y/o que cualidades lo fortalecen y como estas le permitirán trazar un horizonte a seguir, unos objetivos por cumplir, identificar una problemática.

| Unidad | Tema | Objetivo | Logros |
|--|---|---|--------|
| <p>Unidad 2: yo y el autoconocimiento</p> | <p>¿Qué quiero hacer, para qué hacer? Identificar qué es lo que se quiere hacer, y para que hacerlo, de que herramientas debe hacerse el individuo para cumplir los objetivos propuestos por el en previo acuerdo con el docente.</p> | <p>Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades.</p> | |

- Unidad 3: yo creativo.

¿Puedo hacerlo, como voy lograrlo?, esta será la pregunta problémica que dará sustento a las practicas que se realizaran en la tercera unidad, la pretensión de esta unidad es poner a prueba al estudiante, permitirle poner en escena todas las posibles soluciones que haya descubierto a través del desarrollo de la unidad anterior. Es aquí en donde el estudiante toma el rol protagónico de la clase, expone sus propuestas y comienza a ejecutarlas buscando cumplirla a cabalidad y satisfacer las necesidades y darle solución a las problemáticas planteadas en la clase.

| Unidad | Tema | Objetivo | Logros |
|------------------------------|--|--|--------|
| Unidad 3: yo creativo | ¿Puedo hacerlo, como voy lograrlo? Exponer la manera en la que el estudiante le va a dar solución a las diferentes problemáticas planteadas en el espacio académico, además brindarle la posibilidad de ejecutarlas en pro de evaluar su efectividad. | Brindarle al individuo la oportunidad de realizar una puesta en escena de posibles soluciones a problemáticas planteadas en el espacio de clase. | |

3.5. Metodología

El modelo pedagógico tradicional de Julián de Zubiria (2208) y los dominios de la Praxiología motriz de Parlebas (2000) son los justificantes que permiten la elaboración de la metodología, que estará compuesta de las siguientes tres fases:

- **Diagnóstico y observación** en esta primera fase se realizara un proceso de análisis en donde cuidadosamente se analizaran las habilidades que trae el estudiante, los aprendizajes previos que fundamentan sus actitudes y aptitudes en el desempeño de clase, con el objetivo de identificar debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas para posteriormente y con el desarrollo de las siguientes fases abordar todas y cada una de estas condiciones.
- **Implementación**, la cual se apoyara en acuerdos establecidos por parte de los estudiantes y el docente, a partir de los resultados obtenidos por parte de

la primera fase de diagnóstico y observación. Además de esto se tendrán en cuenta los planteamientos establecidos por los autores mencionados en la perspectiva educativa.

- **Evaluación y reflexión,** luego de la puesta en escena de los contenidos contruidos entre docente y estudiantes se entrará a realizar un análisis mediante el cual se buscara determinar si los contenidos fueron los adecuados y si realmente hubo un proceso de enseñanza-aprendizaje pertinente. Se reflexionara acerca de los productos resultantes de dicha práctica y como estos tuvieron influencia el desarrollo del potencial creativo del individuo y en el del grupo en colectivo. A partir de esta fase será evidente la coherencia en la elaboración de esta propuesta curricular particular.

3.6. Evaluación

El proceso de evaluación estará dividido en tres momentos con la intención de lograr evidenciar con mayor asertividad el desarrollo del potencial creativo del estudiante, estos tres momentos son:

- **Diagnóstico:** en esta primera fase debe ser posible evidenciar los conocimientos y los aprendizajes que trae consigo mismo el estudiante, que puede ofrecer a la clase y de que características adolece para el desarrollo de su potencial creativo. se tendrán en cuenta los resultados obtenidos mediante y a través del desarrollo de la primera unidad, haciendo una recopilación de experiencias previas y como el estudiante es capaz de hacer uso de ellas.

- Autoevaluación: proceso mediante el cual el estudiante entrara a formar parte de un proceso de reflexión que le permita revisar y entender cuál ha sido su progreso antes, durante y después de la ejecución de actividades, como el trabajo realizado en clase ha influenciado y ha transformado sus actitudes y aptitudes.
- Coevaluación: en este proceso consistirá en un juicio valorativo que realizaran los compañeros de clase sobre el proceso del estudiante y los alcances que se han logrado a través de la ejecución de las actividades, teniendo en cuenta los resultados evidenciados en el desarrollo de las unidades

4. EJECUCIÓN PILOTO

4.1. Microcontexto

Como ya lo había mencionado antes la pretensión de este proyecto radica en la búsqueda del desarrollo del potencial creativo del individuo teniendo en cuenta sus experiencias y aprendizajes previos, haciendo consciente al estudiante de que él es parte activa del proceso a desarrollar y que él puede ser gestor de sus propios aprendizajes.

4.1.1. Población.

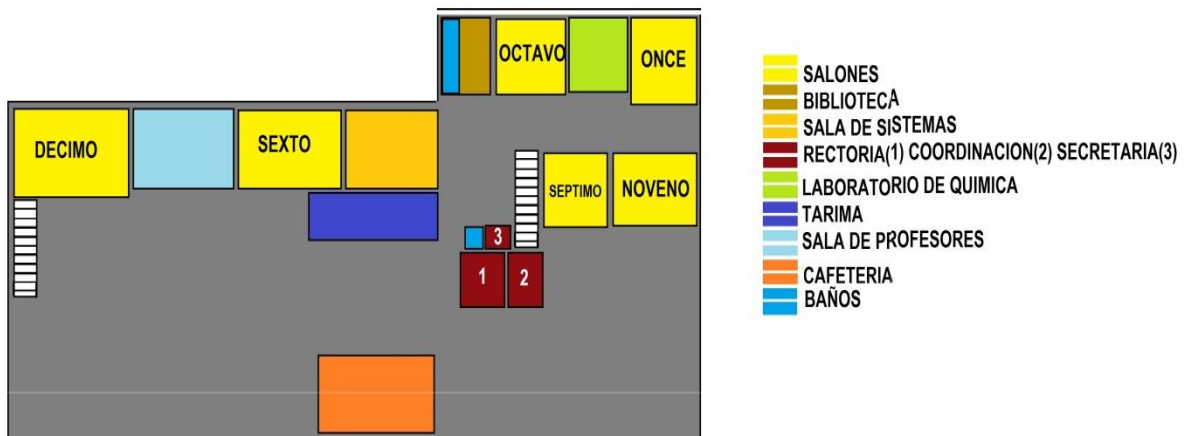
La ejecución piloto tuvo lugar en el Colegio Cooperativo Comunal San Blas ubicado en la localidad de San Cristóbal, en el barrio Buenos Aires, con dirección Cr. 3 No.2-58 Sur; un barrio con varias problemáticas sociales que afectan a los estudiantes de dicha institución (drogadicción, prostitución, inseguridad, pandillismo, etc.). El grupo que sirvió para la ejecución de este proyecto fue el grado once, un curso de veinte estudiantes (dieciséis hombres y cuatro mujeres) cuyas edades oscilan entre los quince y diecinueve años.

4.1.2. Aspectos educativos.

Este colegio cuenta con la aprobación de estudios de Educación Formal No. 02678 del 26 de Noviembre de 199.

| Misión | Visión |
|---|--|
| Somos una institución que ofrece a sus alumnos una educación de calidad humana, formando personas con conocimientos, habilidades técnicas competencia profesional sobre la base de principios éticos y valores morales. | Trabajamos para ser un colegio reconocido por desarrollar una propuesta educativa de calidad, que prepara hombres y mujeres integrales competentes y comprometidos con la realidad social de su entorno para la búsqueda de mejor calidad de vida personal, familiar y social. |

4.1.3. Planta física.



4.2. Microdiseño

4.2.1. Cronograma.

| UNIDAD | TEMA | FECHA DE SESIÓN |
|---|--------------------------------------|------------------------|
| Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento | Reconocimiento corporal | 1 - septiembre - 2014 |
| | ¿Quién soy? | 4 - septiembre - 2014 |
| | Exploración de los recuerdos | 8 - septiembre – 2014 |
| | Retos personales | 11 – septiembre – 2014 |
| Unidad 2 yo y el autoconocimiento | Reconocimiento de mis habilidades | 15 – septiembre -2014 |
| | ¿Qué quiero hacer? | 18 – septiembre – 2014 |
| | Retos personales | 22 – septiembre – 2014 |
| Unidad 3 yo creativo | Reconocimiento del problema | 25 – septiembre – 2014 |
| | ¿Cómo voy a hacerlo? | 29 – septiembre – 2014 |
| | Retos personales | 2 – octubre – 2014 |
| | Soluciones | 6 – octubre - 2014 |

4.2.2. Plan de clases.

| UNIDAD | TEMA FECHA DE SESIÓN | DESCRIPCIÓN |
|--|--|---|
| Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento | Reconocimiento corporal 1 - septiembre - 2014 | Esta sesión tuvo como objetivo que el estudiante a través de ejercicios de estiramientos, giros, saltos, lanzadas y atrapadas conociera la madurez de sus patrones básicos de movimiento, pudiendo así realizar un diagnóstico de cuáles eran sus fortalezas y sus debilidades. |
| | ¿Quién soy? 4 - septiembre - 2014 | Para esta sesión el enfoque se realizó sobre la capacidad del estudiante de definirse, de exponerse ante los demás, de ser capaz de poner en evidencia su subjetividad a través de socializaciones en parejas, con el maestro y con el |

| | | |
|---|--|--|
| | | grupo completo. |
| | Exploración de los recuerdos 8 - septiembre – 2014 | En esta sesión de clase los estudiantes debían traer en una hoja los momentos más significativos en el transcurso de su vida, con la intención de identificar el porqué de algunas costumbres y hábitos que los caracterizaban individualmente. |
| | Retos personales y colectivos 11 – septiembre – 2014 | Para esta sesión los estudiantes después de haber hecho las identificaciones correspondientes y ya teniendo unas bases de autoconocimiento se plantearon una serie de retos a nivel individual y colectivo que debían cumplir para exponerlos en la segunda sesión de retos personales |
| Unidad 2 yo y el autoconocimiento | Reconocimiento de mis habilidades 15 – septiembre -2014 | De igual modo que en la primer sesión, en esta el estudiante deberá poner a prueba sus habilidades motrices, en conjunto con los aprendizajes descubiertos en la anterior fase de reconocimiento, a través de tareas asignadas para resolver individualmente y en grupo, los estudiantes deberían ser capaces de solucionar problemas propuestos en clase de manera rápida y eficaz. |
| | ¿Qué quiero hacer? 18 – septiembre – 2014 | En esta sesión de clases comenzó realmente todo el proceso de desarrollo del potencial creativo, pues es |

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>aquí donde el estudiante debía realizar una propuesta para entregar al final de la ejecución piloto un producto tangible y evaluable. Los estudiantes propusieron una serie de metas (temática libre) para lograr de manera individual o colectiva.</p> |
| | <p>Retos personales y colectivos 22 – septiembre – 2014</p> | <p>En esta sesión de clase los estudiantes se propusieron el reto de afrontar sus miedos e incertidumbres poniéndolos en escena y tratando de hallar alternativas innovadoras y eficaces de intervenirlos (creativas)</p> |
| <p>Unidad 3 yo creativo</p> | <p>Reconocimiento del problema 25 – septiembre – 2014</p> | <p>La sesión del “reconocimiento del problema” consistía en luego de haber identificado la temática para el producto final los estudiantes deberían problematizarla, es decir formular una pregunta problémica para ser resuelta el día de la exposición final.</p> |
| | <p>¿Cómo voy a hacerlo? 29 – septiembre – 2014</p> | <p>El “cómo voy a hacerlo” correspondió a un ensayo sobre la puesta en escena del reto y de la respuesta de la pregunta problémica de cada temática.</p> |
| | <p>Retos personales y colectivos 2 – octubre – 2014</p> | <p>Para esta sesión los estudiantes se propusieron como reto colectivo organizarse de tal forma que el salón de once fuera una ciudad y ellos tuvieran un rol social en determinada ciudad con la intención de solucionar problemáticas actuales que se debían</p> |

| | | |
|--|----------------------------------|---|
| | | evidenciar en la ciudad. |
| | Soluciones 6 – octubre - 2014 | Para la sesión final se realizó la exposición de las respuestas a las preguntas problemática y a las temáticas (retos) que cada uno se impuso, y de qué modo fueron enfrentados, que dificultades encontraron y que facilidades salieron a la luz en dicho proceso, posterior a eso se realizó en conjunto una reflexión y un análisis de las vivencias y de las experiencias adquiridas durante las sesiones de clase. |

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

5.1. Aprendizajes como docente

En el proceso de implementación del proyecto curricular particular “*Se creativo*” *Desarrollo del potencial creativo a través del aprendizaje por descubrimiento* fue posible y tangible mi crecimiento como docente, durante ese poco tiempo en el que todo comenzó con una vaga idea, una ligera pretensión y una corazonada de lo que pretendía hacer en ese momento en el que tuviera que crear una propuesta para graduarme y luego se convirtió en el pilar de mi educación física, y de la que yo quería impartirle a mis estudiantes. El proceso fue corto de duración pero arduo de trabajo, cada momento fue único e irrepetible, todo comenzó con una gran ilusión de hacer las cosas bien, de enseñarle a mis estudiantes algo que les sirviera para el resto de sus vidas y de ese modo también conociendo el compromiso y la responsabilidad que requiere la labor docente. Día tras día fui testigo de cómo el papel de un docente puede llegar a ser de vital importancia en la vida de una persona, y como una simple palabra puede cambiar el horizonte de sus intenciones y más aún, fortalecer o cambiar sus sueños e ideales.

Este sin lugar a dudas fue una experiencia bastante enriquecedora, los aprendizajes fueron a diario y constantes, la implementación de este proyecto me permitió no simplemente brindar un espacio de aprendizaje para los estudiantes del

Colegio Cooperativo Comunal San Blas sino también brindar a mí mismo un espacio en el que fuese posible mi crecimiento como docente y como persona, este proyecto me brindó la oportunidad de ampliar mi área disciplinar, humanística pero ante todo potencio en mí el área pedagógica, el potencial creativo no solo se desarrolló en los estudiantes, sino que de igual manera en mi al tener que desenvolverme a un ritmo mucho más alto como el propone el ámbito de la creatividad, ver como mis estudiantes crecían mentalmente tan rápido me supuso tener que indagar nuevas alternativas que estimularan su aprendizaje.

Más que estudiantes tuve una familia, y a pesar de que el tiempo fue muy corto siento como si hubiese estado todo un año completo con ellos, todos y cada uno de ellos abrieron su corazón y brindaron su confianza a mí, me permitieron entrar en sus vidas, conocer muchas de las situaciones que tuvieron que vivir a lo largo de sus vidas y eso permitió que el desarrollo de las sesiones fuera el esperado y además de eso gozara de un ambiente ameno, un ambiente agradable, que incitaba al buen trato y que estimulaba las ganas de participar y de aprender de todos incluyéndome.

5.2. Incidencias en el contexto y en las personas

De acuerdo con la temática trabajada en el proyecto las incidencias en el contexto y en las personas fueron bastante notables. Cuando todo comenzó era evidente la apatía y la falta de interés por parte de los estudiantes, por lo que fue necesario y pertinente hacer algunos ajustes a las metodologías utilizadas, luego de superar algunos inconvenientes se vio por fin luego de dos sesiones el interés por

parte de los estudiantes, como la apatía se dejó de lado y se cambió por un ánimo incesante y unas ganas de trabajar y de cooperar inmensurables. Pero las incidencias no fueron únicamente visibles en los estudiantes, sino que además de ellos algunos padres de familia del grupo mostraron su interés al ser notables los cambios de actitud de algunos de los chicos del grado once. El interés y la motivación de los estudiantes del grupo superior motivaron a los demás cursos haciendo que estos de cierto modo fuesen participes de algunas de las actividades realizadas en el espacio de práctica.

5.3. Incidencias en el diseño

Las incidencias en el diseño se manifestaron en todas y cada una de las sesiones de clase, siempre hubo algún factor determinante que incito al cambio. En todas las clases se presentó un inconveniente que sugirió el uso de algún alternativa diferente a las establecidas para superarlo, pero eso lo único que hizo fue propiciar y potencial el potencial creativo de todos, potencial que nos hacia la invitación de solucionar diferentes problemáticas que se nos presentan en el transcurrir del tiempo de una manera innovadora y que genere un impacto en el contexto y en el grupo que nos estemos desarrollando.

5.4. Recomendaciones

- Hacer al estudiante parte de las planeaciones de la clase facilitara el diseño y la pertinencia de las mismas, una clase en la que el estudiante fue participe de su planeación es una clase más amena e interesante.

- El interés de un estudiante surge de acuerdo a las metodologías utilizadas por el docente, si sus metodologías son aburridas, por ende conseguirá una clase tediosa.
- Todos los seres humanos poseemos la creatividad, pero la falta de oportunidades y de espacios para que esta sea puesta en escena ha hecho que esta comience a marchitarse en cada uno, nuestro deber docente es estimular al estudiante y brindarle ambientes que le permitan poner a prueba su potencial creativo y que de igual modo lo puedan desarrollar.
- La cotidianidad de la que es víctima el ser humano hoy en día lo obliga a buscar nuevas alternativas que le permitan desenvolverse de una manera rápida y eficaz.
- Es realmente importante estar replanteando nuestras metodologías, como docentes debemos estar atentos ante todas las posibles circunstancias adversas de las que nuestros estudiantes sean víctimas dentro y fuera de la institución, de tal modo de que nuestra labor docente abarque muchísimos más ámbitos y la relación maestro estudiante sea más compenetrada.

“Todas las personas tienen la disposición de trabajar creativamente. Lo que sucede es que la mayoría jamás lo nota.”
Truman Capote

“Amo las limitaciones, porque son la causa de la inspiración.”
Susan Sontag

“Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo”.
Albert Einstein

“No es posible resolver los problemas de hoy con las soluciones de ayer”.

Roger Van Oech

“Una corazonada es la creatividad tratando de decirte algo.

Frank Capra

“La actividad creativa es un tipo de proceso de aprendizaje en el que el profesor y el alumno se hallan en el mismo individuo”.

Arthur Koestler.

REFERENCIAS


- Arnaiz Sánchez, P. (1987). *Evolución y contexto de la práctica psicomotriz*. Salamanca, España: Amarú Ediciones.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor
- Castoriadis, C. (1993/1997). *La institución imaginaria de la Sociedad*. 2 Vol. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. New York: Harper Perennial.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Momo
- De Zubiría, J. (2006). *Los modelos pedagógicos: hacía una pedagogía dialogante*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio
- Ley General de Educación. (2000). Bogotá. Momo
- Ministerio de Educación Nacional. Ley 181 de 1995
- Menchen, F., Dadamia, O. y Martínez, J. (1984). *La creatividad en la educación*. Madrid: Escuela Española.
- Max-Neef, M. (1993). *El desarrollo a escala humana*. Montevideo, Uruguay. Nordan-Comunidad.
- Parlebas, P. (1987). *Perspectivas para una Educación Física Moderna*. Málaga,

España: UNISPORT.

Seltzer, K y Bentley, T. (1999). *La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad*. Madrid: Aula XXI- Santillana.

ANEXOS

A. Plan de clases

| IMPLEMENTACION P.C.P. 1 - septiembre - 2014 | | | |
|--|----------------------------|----------|--|
| PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin GRADO: once HORA DE INICIO: 8:30 am HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am | | |  <small>UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL</small> <small>Educadora de Chileveres</small> |
| Unidad: Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento Tema: Reconocimiento corporal Objetivo de la sesión: | | | |
| fase | actividad | duración | contenidos |
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none"> Saludo al grupo Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar a captura la bandera. |
| Central | Circuito de estaciones. | 50 min | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pasaran por un circuito de 6 estaciones, rotando por cada una de ellas y manteniéndose haciendo repeticiones durante 8 minutos en cada una en donde a través de ejercicios como zig zags, saltos, lanzamientos, giros y atrapadas con la intención de medir sus habilidades. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none"> Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase. Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 4 - septiembre - 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento

Objetivo general de la unidad: Permitirle al individuo conocerse, reconocerse y posteriormente realizar una reflexión que le permita identificar sus aptitudes y aptitudes.

Tema: ¿Quién soy?

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|----------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar ponchados. |
| Central | “este soy yo” | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Cada estudiante deberá hacerse de una hoja y un esfero, deberán hacer un croquis de su cuerpo, posterior a esto deberá escribir en el interior del cuáles son sus cualidades y sus defectos, sus debilidades y sus fortalezas. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 8 - septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento

Objetivo general de la unidad: Permitirle al individuo conocerse, reconocerse y posteriormente realizar una reflexión que le permita identificar sus aptitudes y aptitudes.

Tema: Exploración de los recuerdos

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|--|---------------|---|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar kickball. |
| Central | Puesta en escenas personajes contruidos del pasado | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes harán una puesta en escena de un personaje creado por ellos en el cual evidenciaran momentos de su pasado que fueron significativos en el transcurso de su vida y en la construcción de su subjetividad |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 11 – septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento

Objetivo general de la unidad: Permitirle al individuo conocerse, reconocerse y posteriormente realizar una reflexión que le permita identificar sus aptitudes y aptitudes.

Tema: Retos personales

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Juego “la lleva” |
| Central | Primer reto personal | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Para esta sesión los estudiantes deberán identificar posibles dificultades a nivel de ejercicios físico con el fin de proponerse a superarlos. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 15 – septiembre -2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 2 Yo y el autoconocimiento

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades.

Tema: Reconocimiento de mis habilidades

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|---|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar a captura la bandera. |
| Central | Circuito de pruebas | 60 min | <ul style="list-style-type: none">• En esta sesión de clases los estudiantes tomaran registro de las habilidades evaluadas en la primera sesión.• Luego los estudiantes realizarán un circuito en donde ellos crearan las estaciones y pondrán a prueba a sus compañeros y al docente. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si |

se cumplieron o no

IMPLEMENTACION P.C.P. 18 – septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 2 Yo y el autoconocimiento

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades

Tema: ¿Qué quiero hacer?

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Juego “congelados” |
| Central | Esbozo propuesta final | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes realizaran la propuesta de su reto personal final. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 22 – septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 2 Yo y el autoconocimiento

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la posibilidad de pensar cuáles son sus necesidades y como suplir esas necesidades

Tema: Retos personales

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Juego “la mancha” |
| Central | Retos grupales | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Para esta sesión los estudiantes se repartirán en grupos de 4 personas y entre ellos le plantearan un reto al resto de sus compañeros, reto que deberá ser cumplido por todos. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 25 – septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 3 Yo creativo

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la oportunidad de realizar una puesta en escena de posibles soluciones a problemáticas planteadas en el espacio de clase.

Tema: Reconocimiento del problema

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Juego “Basurita” |
| Central | | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• El estudiante socializara al grupo su reto personal final, tendrá un tiempo aproximado de ocho minutos. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 29 – septiembre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 3 Yo creativo

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la oportunidad de realizar una puesta en escena de posibles soluciones a problemáticas planteadas en el espacio de clase.

Tema: ¿Cómo voy a hacerlo?

| fase | actividad | duración | contenidos |
|---------|----------------------------|----------|---|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar a captura la bandera. |
| Central | | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• El estudiante contextualizara al grupo sobre el ¿Por qué? De la elección de su reto en particular.• Los estudiantes se pondrán a prueba en diferentes trabajos en grupo, en donde deberán realizar tareas propuestas por el docente utilizando su cuerpo |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase. |

IMPLEMENTACION P.C.P. 2 – octubre – 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 3 Yo creativo

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la oportunidad de realizar una puesta en escena de posibles soluciones a problemáticas planteadas en el espacio de clase.

Tema: Retos personales

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|--|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar a captura la bandera. |
| Central | Retos grupales | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Para esta sesión los estudiantes se repartirán en grupos de 4 personas y entre ellos le plantearan un reto al resto de sus compañeros, reto que deberá ser cumplido por todos. |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

IMPLEMENTACION P.C.P. 6 – octubre - 2014

PROFESOR: Rubén Darío Cifuentes Ferrin

GRADO: once

HORA DE INICIO: 8:30 am

HORA DE FINALIZACIÓN: 10:00 am



Unidad: Unidad 1 Yo y el autocuestionamiento

Objetivo general de la unidad: Brindarle al individuo la oportunidad de realizar una puesta en escena de posibles soluciones a problemáticas planteadas en el espacio de clase.

Tema: Soluciones

| fase | actividad | duración | contenidos |
|----------------|----------------------------|---------------|---|
| Inicial | Actividad de calentamiento | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Saludo al grupo• Se divide al grupo en dos con la intención de realizar dos equipos y jugar a captura la bandera. |
| Central | Reto final | 50 min | <ul style="list-style-type: none">• Finalmente para la última sesión el estudiante expondrá ante el grupo la superación de su reto personal.• Socializara ante el grupo la forma y las alternativas utilizadas para solucionarlo |
| Final | Retroalimentación | 20 min | <ul style="list-style-type: none">• Docente y estudiantes evalúan los resultados del trabajo realizado en clase.• Se expone ante el grupo cuales eran las intenciones y objetivos de la sesión de clase y si se cumplieron o no |

B. Material Fotográfico.





