

**ACTITUD RE-CREATIVA
UNA PERSPECTIVA DE LA RECREACIÓN**

AUTOR:
SERGIO STEVEN TORRES ORTIZ

TRABAJO DE GRADO

TUTOR:
ANDRÉS DIAZ VELASCO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN
BOGOTÁ – COLOMBIA

2017

AGRADECIMIENTO / DEDICATORIA

Agradezco a Dios por ponerme en el camino de la recreación y darme salud para experimentar, aprender, jugar, viajar, conocer, proponer, pensar, indagar y crear.

Agradecimientos sinceros a mi madre *María Luisa Ortiz Rodríguez* por poner su fe en mí y por su inquebrantable apoyo para culminar mis estudios de pregrado.

Reconocimientos también a las personas que indirecta o directamente hacen parte de este proyecto, pues con reflexiones y experiencias compartidas me han motivado para llegar a ser profesional de la Recreación.

Agradecimientos a:

Andrés Díaz Velasco

Edgar Ricardo Torres Beltrán

Dedicatoria a:

María Luisa Ortiz Rodríguez

Edison Fabián Guarín Ortiz

Lían Joel Torres Rodríguez

German Danilo Torres Ortiz

Johana Rodríguez Castro

Hernán Torres Beltrán

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Actitud re-creativa una perspectiva de la recreación
Autor(es)	Torres Ortiz, Sergio Steven
Director	Díaz Velasco, Andrés
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2017. 47 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	CREATIVIDAD; RECREACIÓN; RELACIÓN; ACTITUD; PROBLEMAS

2. Descripción
Trabajo de grado que se propone la investigación de la recreación desde la perspectiva etimológica de “lo re-creativo” y la creatividad desde la distinción teórica entre los términos “creación y creatividad”. También se hace un análisis de estos términos desde el enfoque científico y artístico y desde una característica con-natural a la creatividad como es “solucionar problemas de manera creativa”. De acuerdo a la investigación de los temas de estudio, se logran establecer múltiples relaciones entre los campos señalados (recreación y creatividad), expuestas en un cuadro de analogías y en diferentes conceptos que aportan específicamente al campo conceptual de la recreación.

3. Fuentes
Acosta, J., Gutiérrez, P. y Rodríguez, B. (2010). La recreación en la escuela: un campo de exploración y gestión de la imaginación. Bogotá, Colombia: Revista Lúdica Pedagógica Vol. 2.
Cruz, J. (2008). Creatividad + pensamiento práctico. Actitud transformadora. Argentina: Pluma y papel.
Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
Churba, C. (s.f.). Aportes de la psicología y la filosofía sobre la creatividad. Centro de creatividad y cambio. Consultada el 26 de julio de 2016. Recuperado de: https://carloschurba.wikispaces.com/Aportes+de+la+Psicolog%C3%ADa+y+la+Filosof%C3%ADa+sobre+la+Creatividad
Documento Maestro, (2012). Licenciatura en recreación y turismo. Universidad Pedagógica Nacional. Consultada el 30 de agosto de 2016.
Documento Maestro, (2004). Licenciatura en recreación. Universidad Pedagógica Nacional. Consultada el 04 de agosto de 2016.
Parra, D. (2003). Creativa-mente. Editorial norma.
Peralta, R., Medina, R., Osorio, E. y Salazar, C. (2015). Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica. Colima, México: Puertabierta editores. Consultada el 07 de julio de 2016. Recuperado de:

http://leecolima.net/agora/diccionario2.dll.php?&mulheres1=agora_ucol_ca_85&di=83

Rodríguez, A. (Coord.), (2001). Creatividad y sociedad, hacia una cultura creativa en el siglo XXI. Barcelona: Editorial Octaedro.

Waichman, P (2000). Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico. Buenos Aires, Argentina: Editorial CCS.

4. Contenidos

Etimología de la recreación

Se hace un análisis a la perspectiva etimológica de la recreación “lo re-creativo”, descubriendo que dicha perspectiva traduce: segunda creación y/o volver a crear. Se da a saber que es imposible crear algo que ya existe por lo tanto se propone modificarlo, transformarlo e interpretarlo de manera diferente. Se analizan también los sentidos posibles de la recreación expuestos en los documentos maestros de la Licenciatura en Recreación UPN (años 2004 y 2012).

Creatividad

Se encuentra que la creatividad es entendida de manera universal como “la capacidad de crear o inventar”, pero, desde el enfoque del psicoanalista francés Anzieu Didier (1978) existe una distinción teórica entre los términos “creación y creatividad”, permitiendo fijar “la creatividad” como el concepto de mayor relación con la recreación. También se hace un estudio del tema “creatividad” logrando concretar toda la información y conocimiento obtenido, en una línea de tiempo. Los enfoques artístico y científico, las razones para crear y la capacidad para solucionar problemas son temas propios de la creatividad, por lo tanto son analizados en esta parte del trabajo de grado.

Cuadro de relaciones

En este cuadro se logran establecer múltiples relaciones entre la recreación y la creatividad. La estrategia utilizada es proponer categorías: por objetivos, por función social, por resolución de problemas, por calidad de vida y de la experiencia, por tiempo y espacio y por características de los campos. Se propone dividir el cuadro por “casillas” para ubicar a los autores según el tema de estudio que corresponda “recreación o creatividad” con la cita textual que permite fijar las relaciones.

Interpretando el mundo como re-creador

Este concepto se plantea basado en el término hermenéutica que significa interpretación. Desde Ciurana (2001) se toman tres filósofos importantes: Heidegger, Schleiermacher y Dilthey, de quienes se toma el significado de hermenéutica para proponer que la “interpretación del mundo como re-creador” es forjar un estilo de vida en recreación, es construir una realidad interna, única y particular en donde constantemente se modifique el pensamiento, los valores, el carácter y la personalidad del sujeto para favorecer las relaciones con el entorno y con las personas que lo rodean.

Creación de necesidades y problemas

Este concepto propone ver la recreación como una continua creación y solución de problemas, en donde la persona se divierte, se entretiene, se transforma, se modifica -en

resumen- se recrea al crear o solucionar dichas problemáticas.

Tiempo total – tiempo de creación

Con este concepto se busca configurar la noción del tiempo libre trabajada en la recreación, vinculándola a la idea de tiempo de creación trabajado en la creatividad; para finalmente formar una sola imagen del tiempo propuesta por Parra (2003) designada como: “experiencia del tiempo total”.

Actitud re-creativa

Basado en que la creatividad es entendida cómo una actitud según Anzieu Didier (1978) y después de los análisis realizados en el trabajo de grado, se considera que la creatividad es necesaria para la manifestación recreativa. Se piensa que la actitud “re-creativa” es la base fundamental para desarrollar cualquier proceso considerado como recreativo, depende de la actitud alcanzar la diversión, el relajamiento, el deleite y/o la transformación, modificación e interpretación de manera diferente.

5. Metodología

Investigación cualitativa con método análisis documental.

6. Conclusiones

En este trabajo de grado la creatividad no solo se menciona sino que se desarrolla, estableciendo relaciones directas con la recreación.

En este trabajo de grado se logra identificar que la creatividad juega un papel importante en la manifestación recreativa o en la construcción misma del saber.

En el trabajo de grado se logra responder a la pregunta problema.

Este trabajo de grado aporta al campo conceptual de la recreación, en la medida que es una apuesta más, otro posible sentido que trata la creatividad y asume la recreación como una actitud y también como la posibilidad de crear y solucionar problemas, manteniendo a la persona en una constante recreación, transformación, modificación, interpretación o diversión, relajamiento y deleite.

Elaborado por:	Torres Ortiz, Sergio Steven
Revisado por:	Díaz Velasco, Andrés

Fecha de elaboración del Resumen:	01	06	2017
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

1. DATOS DEL PROYECTO

- 1.1. RESUMEN
- 1.2. PALABRAS CLAVES
- 1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- 1.4. JUSTIFICACIÓN
- 1.5. OBJETIVOS
 - 1.5.1. OBJETIVO GENERAL
 - 1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2. MARCO CONCEPTUAL

- 2.1 ETIMOLOGÍA DE LA RECREACIÓN
 - 2.1.1. LO RE-CREATIVO
 - 2.1.2. COMPRENDIENDO EL CONCEPTO
- 2.2. LA CREATIVIDAD
 - 2.2.1. LÍNEA DEL TIEMPO DE LA CREATIVIDAD
 - 2.2.2. ENFOQUE ARTÍSTICO Y CIENTÍFICO
 - 2.2.3. LAS RAZONES PARA CREAR
 - 2.2.4. CAPACIDAD PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS

3. ESTABLECIENDO ANALOGÍAS

- 3.1. CUADRO DE RELACIONES

4. RELACIÓN ENTRE RECREACIÓN Y CREATIVIDAD

- 4.1. INTERPRETANDO EL MUNDO COMO RE-CREADOR
- 4.2. CREACIÓN DE NECESIDADES Y PROBLEMAS
- 4.3. TIEMPO TOTAL – TIEMPO DE CREACIÓN
- 4.4. ACTITUD RE-CREATIVA

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

1.1. RESUMEN.

Esta investigación trata sobre la Recreación y la Creatividad, temas que para el autor tienen una fuerte relación. Dicha conjetura se da gracias a las intervenciones académicas que el autor experimenta en la Universidad Pedagógica Nacional cursando el programa Licenciatura en Recreación.

El documento está compuesto por cuatro títulos principales, los cuales derivan en subtítulos que sustentan la intención teórica de cada uno.

El primer título contiene los datos básicos del proyecto y toda la información requerida en la ficha base del programa para el desarrollo del trabajo. El segundo conforma el Marco Conceptual, allí se desarrollan las nociones de “Recreación” y “Creatividad” en cuanto a su origen, su uso en diferentes momentos históricos, el impacto en distintos sectores culturales y finalmente, la influencia que tienen en la actualidad.

El tercer y cuarto título exponen las relaciones entre la Recreación y la Creatividad, donde se plantea de manera más explícita el pensamiento del autor demostrando una perspectiva de la Recreación trabajada desde la Creatividad.

1.2. PALABRAS CLAVES.

Creatividad, Recreación, relación, actitud, problemas.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La recreación como campo de investigación se construye a través de distintas áreas, ciencias y disciplinas. A partir de su estudio, en la Universidad Pedagógica Nacional, se analiza la pedagogía, el juego, el ocio, la historia, lo festivo, la lúdica, la sociedad, la cultura y la política como las temáticas principales en que se inscribe la recreación y recibe numerosos aportes, convirtiéndola en un campo de interés conceptual, práctico, transformador y constructivo.

Al analizar los aportes que hacen los autores desde los campos de estudio mencionados, se identifica que la creatividad juega un papel importante en la manifestación recreativa o en la construcción misma del saber. De esta manera, se puede llegar a considerar que la recreación advierte una ampliación desde el tema de la creatividad. Hace falta una honda investigación en lo que respecta a las relaciones que se puedan establecer entre la recreación y dicha facultad humana, para llegar a explicar posibles procesos recreativos que se puedan alcanzar desde la creatividad.

PREGUNTA PROBLEMA.

¿Qué relaciones se pueden establecer entre la recreación y la creatividad?

1.4. JUSTIFICACIÓN.

La idea que se sustenta en el presente proyecto surge de la necesidad de comprender el fenómeno de la recreación a partir de su estudio en la Universidad Pedagógica Nacional. Allí se logran establecer variadas interpretaciones en los espacios formativos del programa Licenciatura en Recreación. Estas interpretaciones conducen a pensar que la recreación es más que actividades sin sentido pedagógico para ocupar el tiempo libre, más que una necesidad humana que nace del deseo de participar en programas propuestos por el estado, y desde lo pedagógico, más que un factor facilitador o una herramienta utilizada para lograr objetivos; asimismo algunas otras concepciones que se tratarán más adelante.

Mediante un profundo análisis de las referencias bibliográficas que sustentan este estudio se encuentra, que la perspectiva etimológica de la recreación es poco compartida y trabajada por los investigadores. Dicha representación es conocida como *re-creación* y es necesario analizarla en este proyecto para obtener la comprensión del fenómeno.

Esta perspectiva muestra, con la división del término (re-creación), la importancia de la creación. Por esta razón se elige estudiar la creatividad entendida previamente de manera universal como “la capacidad de crear o inventar”. Pero al realizar la investigación desde el enfoque del psicoanalista francés Anzieu Didier (1978, citado por Churba, S.F. p. 4), se encuentra que los términos *creación* y *creatividad* difieren en lo teórico. La primera corresponde a la creación de productos, obras y objetos materiales que dependen de un reconocimiento y valor en el campo en que se desarrollan. La segunda en cambio, se refiere a una actitud de la persona, requerida para entregarse a las labores y actividades cotidianas con motivación para después realizarlas por placer. Esta distinción permite fijar la *creatividad* como el concepto de mayor relación con la recreación.

Por otro lado, en lo que concierne a *perspectiva poco compartida y trabajada* se refiere a que los investigadores de la recreación no están de acuerdo con una de las ideas cumbres del *re-crear*, y es, *la idea de volver a crear*. Muchos prefieren proponer y desarrollar sus teorías desde lo pedagógico, lo lúdico, lo festivo, lo cultural, lo político, etc. Aun así mencionan a la

creatividad, exponen la necesidad de educar sujetos creativos y desarrollar el pensamiento creador en toda persona.

En definitiva queda abierta esta categoría para trabajar en el presente proyecto y hacer una aproximación desde la creatividad a lo que compone el campo conocido como recreación.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO.

- Establecer relaciones entre la recreación y la creatividad mediante el análisis de sus respectivos campos.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Realizar una interpretación teórica de la recreación y la creatividad mediante su estudio y problematización.
- Distinguir los elementos y las características encontradas durante el análisis de los campos señalados y establecer relaciones entre los mismos.
- Constituir relaciones entre la recreación y la creatividad.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. ETIMOLOGÍA DE LA RECREACIÓN

2.1.1. Lo re-creativo

En este apartado se trabajará la perspectiva etimológica de la recreación hallada en las propuestas investigativas de autores que han favorecido a la construcción de este campo de saber. Se piensa que se puede ampliar la noción de esta perspectiva mediante un desarrollo conceptual, porque quizás el sentido y esencia de la recreación se encuentra en lo *re-creativo*.

Recreación “tiene su origen en la raíz latina "RECREATIO, ONIS, que indica creación, o segunda creación”. (Garzón, Ramírez y Pulido, 2004, p. 36). A esto se suma otra interpretación derivada de la partición del termino *re-creación* en donde el prefijo ‘re’ comprendido como ‘volver a’ expone la idea de ‘volver a crear’.

Así pues, el alcance de lo etimológico será aquello que es posible volver a crear. Pero es imposible crear algo que ya existe, sólo sería probable *modificarlo, transformarlo e interpretarlo de manera diferente*. Tanto así, que la segunda creación en este trabajo incluye la *representación de mundos particulares, las variadas interpretaciones de un mismo objeto y la composición de realidades a partir de lo creado*. En otras palabras, “se entiende por recreación la posibilidad de repensar los procesos estructurados y que pueden sufrir modificaciones gracias al acto creativo e inspirador” (Acosta, Gutiérrez y Rodríguez, 2010, p. 31).

Para lograr modificar lo que ya existe es necesario conocer su origen y significado: Csikszentmihalyi (1998) lo entiende como “reconocer el campo” el cual “consiste en una serie de reglas y procedimientos simbólicos” (p. 46) que conforman la cultura o el contexto en que se desarrolla dicha aparición. Resalta la importancia de “aprender las reglas y contenidos simbólicos” (p. 68) para que el acto creativo modifique y aporte al campo –dado el caso–

formativo, político o social, nuevas formas de educar, de organizar la sociedad y de relacionarse con los demás y con el entorno.

Por otra parte, entre los diversos sentidos posibles de la recreación el documento maestro con énfasis en turismo enuncia:

la pregunta que recorre actualmente a la recreación y al turismo tiene un claro carácter esencialista, es decir, pretende dar con su esencia última [...] cada definición, en tanto debe recurrir a *condiciones necesarias y suficientes* termina por excluir las alteraciones posibles del sentido (2012, p. 30).

En este caso el sentido posible es:

únicamente es «recreación» aquello que cumpla con las características de divertir, o relajar, o deleitar sin obligación y, por tanto, todo lo relacionado con lo que se pueda considerar contrario o fuera de tales características no sería recreación ‘por ejemplo, el «trabajo» o el «estudio»’ (2012, p. 30).

Así pues, se propone un sentido distinto que amplíe tales características porque la noción anterior parte de las dinámicas del tiempo libre. Como se sabe, este tiempo difiere del tiempo que es destinado al trabajo, al estudio y a las demás obligaciones. Se identifica porque en él, las personas encuentran actividades que conllevan diversión, relajamiento y deleite.

Desde tal punto, el trabajo y el estudio también pueden proporcionar las características mencionadas. Lo que se plantea entonces es combinar la extensión de lo *re-creativo* ‘crear, volver a crear, modificar, transformar, interpretar’ con el posible sentido del fenómeno ‘divertir, relajar y deleitar’ para que la persona al realizar cualquier actividad del tiempo libre, trabajo o estudio, se sumerja en un proceso donde logre divertirse, crear, relajarse, transformarse, deleitarse, modificar, modificarse, apasionarse, liberarse, etc.

Para ilustrar mejor la combinación descrita, Cruz (2008) señala que “para el Zen no importa la actividad, sino la calidad de la experiencia: se puede llegar a la iluminación lavando los platos, comiendo o pintando (p. 133). Se piensa que durante el acto creativo una persona consigue vivenciar las sensaciones y emociones mencionadas, las mismas que según expertos facilita la recreación. A este juicio Cruz menciona:

El individuo creativo es un trabajador que *hace* porque se divierte. Es feliz haciendo lo que hace. Quizás no tiene un gran trabajo, pero se pregunta siempre cómo lograr que ese trabajo que realiza se vuelva una experiencia creativa. Construye nuevas experiencias, busca en forma constante aquellas actividades que lo acerquen a un estado de plenitud. Lo que se destaca es su actitud de búsqueda y no de espera (2008, p. 190). Eso se considera recreación.

En definitiva, el sentido propuesto indiscutiblemente se alejaría de la noción del tiempo libre y pasaría realmente a caracterizar la recreación por ser más humano, más completo, más inherente al ser. Finalmente, sirve anotar una frase de Antonin Artaud citada por Cruz “Mi única ocupación es rehacerme” (2008, p. 87).

2.1.2. Comprendiendo el concepto

Los análisis de este título se basan en las definiciones de recreación contenidas en los documentos maestros del Programa Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional. El propósito será entender el significado de cada definición y, luego, describir cómo está involucrada la creatividad en cada una de ellas.

El documento maestro del año 2012 expresa:

se entiende por «recreación» una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural, potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan

los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes (p. 36).

En la definición resulta coherente la ‘intención pedagógica’ por ser el fundamento de la Universidad y porque la misma tiene un compromiso social con el país. En efecto, el propósito es ‘aportar a la construcción del tejido sociocultural’ con la enseñanza de valores para el fortalecimiento de la identidad de la nación Colombiana. Al mismo tiempo se logra descifrar que la recreación es igual a una ‘mediación creativa’. En este sentido la persona debe actuar creativamente partiendo de un problema o una necesidad para dar origen a una idea creativa que ejecutará con finalidad pedagógica.

Más adelante indica ‘potenciar la imaginación y los lenguajes lúdicos’ en el proceso de construcción de tejido sociocultural, dado que son indispensables para ‘modificar los discursos dominantes del trabajo, el tiempo libre y el ocio’, que entre otros, son saberes complementarios de la recreación.

Al potenciar la imaginación y los saberes lúdicos con la mediación creativa, la persona logra ‘agenciar mundos posibles, alternativos, alterativos e incluyentes’. Es aquí donde toma valor la propuesta de lo *re-creativo*, esto es, la representación de mundos particulares *alternativos*, las variadas interpretaciones de un mismo objeto *alterativo* y la composición de realidades a partir de lo creado *incluyentes*. Por otra parte en el documento maestro del año 2004 dice:

Entendiendo que la recreación es un hecho social que confronta las verticales normas impuestas por una sociedad excluyente [...] propone alternativas que encuentran en lo lúdico, lo festivo, el ocio y el tiempo libre, espacios de reencuentro humano (Garzón, et ál. p. 26).

Al igual que la recreación la creatividad es un hecho social, “no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 41).

Retomando la definición del documento maestro ‘la recreación enfrenta las normas que impone una sociedad excluyente’ presentando alternativas de inclusión e integración de la comunidad y las comunidades, en un mismo espacio que facilita a los individuos relaciones desde lo lúdico y lo festivo. En esta interacción se consolidan las prácticas animadas de las comunidades que darán lugar a resistirse y oponerse a estilos de vida dominantes.

Por último, se propone una definición que coincide con lo expuesto en este proyecto, busca reflejar cómo desde la creatividad se formulan problemas y desde la recreación *se juega* con las alternativas para hallar la solución. Apunta también a las posibles relaciones que se pueden establecer entre la Recreación y la Creatividad.

La recreación es una actitud propiciada por la creatividad. Propone un tiempo para la creación, caracterizado por la identificación de problemas personales, sociales y la solución de los mismos, mediante la capacidad creativa de una persona o un conjunto de ellas, que en un contexto determinado se divierten e interactúan entre sí al satisfacer dichas problemáticas.

2.2. LA CREATIVIDAD

2.2.1. Línea del tiempo de la creatividad



Fuente: Elaboración propia a partir de los referentes estudiados sobre creatividad.

El esquema anterior es una línea del tiempo de la creatividad que tiene como propósito indicar las etapas más importantes que ha transitado. Allí se pueden evidenciar parte de las creaciones del ser humano desde la prehistoria, la contribución de la creatividad a la evolución de la humanidad desde la revolución agrícola, lo significativa que es en la actualidad para la educación, la sociedad, la cultura y lo urgente que se considera para el futuro, para las nuevas generaciones en cuanto al manejo de la información y la tecnología de manera creativa.

Varios investigadores de la creatividad coinciden en que el acto creativo existe desde la prehistoria. En esa época, por el instinto de supervivencia los sujetos empiezan a explorar el entorno, a conocer sus habilidades y a crear lenguajes y herramientas que logran satisfacer sus necesidades.

El acto creativo en dicho período se presenta para los hombres de manera inconsciente, pues desconocían el proceso y no tenían un término específico para referirse a la dedicación, producción y aparición de lenguajes, instrumentos y símbolos que utilizaban. El proceso se presentaba como lo plantea Anzieu Didier (1978, citado por Churba, S.F. p. 4) como *creación y creatividad*. La *creación* como la invención de productos, obras y objetos materiales y la *creatividad*, como una actitud, requerida para entregarse a las labores cotidianas con placer y motivación.

Los estudiosos del tema también mencionan que la creatividad aporta a la evolución de la humanidad, por eso se perfeccionan los instrumentos y herramientas creados en épocas anteriores y se generan nuevos conocimientos gracias a un nivel más alto del desarrollo del cerebro humano, el uso progresivo de la razón, la inteligencia y la capacidad creativa.

En otros períodos de la historia, el tema de la creatividad pasa por numerosos estudios, la etapa que marcó este suceso es el Renacimiento, desde entonces nuevos investigadores emergen y se dedican a su profundización.

En la actualidad es significativa la creatividad para la educación, la sociedad y la cultura, este enfoque se define como *creatividad social*. Para el futuro es indispensable la enseñanza y el

aprendizaje de la información y la tecnología, al igual su uso de manera creativa, lo que se denomina *creatividad para el futuro*.

2.2.2. Enfoque artístico y científico

En la historia de la humanidad, los estudios realizados sobre creatividad, expresaron por un largo período que se trataba de una fuente mágica concedida solamente a personas en especial a los llamados “elegidos”. Por eso se habla del “artista genial” y “el genio creador” Parra (2003) y Romo (1997), como los únicos capaces de realizar contribuciones tales como productos u obras, desde manufactura industrial hasta una obra de arte, que luego son valorados por la sociedad o los expertos de una disciplina determinando si el resultado es bueno, útil, bello, y si la persona es realmente creativa.

Sin embargo, los avances en el análisis de la creatividad revelan que es una facultad de la mente humana, apta para ser desarrollada por cada persona teniendo en cuenta su educación, sus experiencias personales y la motivación por algún arte, saber o disciplina.

De este modo, una persona en cualquier contexto y grupo social puede usar, ampliar y desarrollar su creatividad, bien sea para la fabricación de una obra o producto, para la solución de un problema, la satisfacción de una necesidad, o bien, como simple desenvolvimiento de su *actitud*.

Ahora bien, con lo anterior se menciona uno de los senderos en que actúa la creatividad propuesto por Csikszentmihalyi (1998), Parra (2003) y Romo (1997), la creación de problemas y solución de los mismos de manera creativa. Este último autor dice: “el proceso de creación surge siempre de una pregunta, de un conflicto vagamente sentido, de un problema no declarado que se enuncia” (Romo, 1997, p. 115).

Las ideas de creatividad anteriormente descritas se toman para indagar si solo es creativo quien en cierto sentido logra una ‘obra significativa’ para la sociedad o quien identifica problemas y necesidades para abordar soluciones a partir de la creatividad.

Al respecto, la asignación de *obra significativa* comprende características relacionadas con la verdad y la belleza, atribuidas a aquellas creaciones –poemas, teorías, pinturas, máquinas, canciones, fórmulas, esculturas– que logran una afectación emocional, un contacto directo con los estados anímicos –alegría, amor, terror, odio, etc. – y a la vez cambios en el campo elegido *artístico o científico* que reacciona a la producción e influencia de las mismas.

En cuanto a los *problemas*, surgidos en una comunidad por los individuos o, en un entorno específico por las condiciones del territorio, la creatividad juega un papel importante que consiste en descubrir maneras de alcanzar las soluciones. De este modo, la búsqueda de soluciones se convierte en un camino de posibilidades donde el sujeto o la comunidad experimentan diferentes respuestas derivadas de ideas creativas.

Parfraseando a Parra (2003) se juzga la idea de que solo es creativo aquel que realiza una obra o producto significativo. Se cree hasta el presente, que las personas solo pueden ser creativas si dominan uno de los campos conocidos como el arte, la ciencia, el cine, el teatro, la publicidad, etc. No sería conveniente utilizar la palabra creatividad para referirse a actividades sencillas como observar la naturaleza, recordar un sueño, resolver una necesidad o cuestionamiento, disfrutar de una práctica social-cultural o inventar una nueva forma de aplicar un proceso en nuestro trabajo cotidiano (p. 150).

2.2.3. Las razones para crear

En este apartado será necesario mencionar a Manuela Romo puesto que en su libro *Psicología de la creatividad (1997)* propone argumentos importantes sobre el tema, se trata de las *razones personales y los motivos para crear*.

Su referente es Teresa Amabile, química y psicóloga estadounidense, que estudia la vida de las personas dentro de las organizaciones laborales y con base en esto propone el principio de la motivación intrínseca. Esta idea supone que la persona debe motivarse internamente para estimular la creatividad. “La gente será más creativa cuando se sienta motivada primeramente por el interés, placer, satisfacción y desafío del trabajo por sí mismo y no por presiones externas” (1980, s. p.).

Lo anterior corresponde a *los motivos para crear* pues una persona que en su entorno laboral se sienta motivada, interesada, atraída, satisfecha y desafiada por su trabajo tendrá internamente un buen estímulo para la creatividad.

Por su parte, Romo (1997) postula *la sensibilidad para los problemas* definiéndola como “una actitud perceptual, que nos sirve para identificar lo inusual, la inconsistencia de las cosas, la necesidad de cambio y la aplicación de nuevos métodos” (p. 118). Este pensamiento corresponde a *las razones personales para crear*. Los planteamientos anteriores de Romo y Amabile se pueden declarar como las causas principales para hacer uso de la creatividad: *motivos y razones personales para crear*.

Por otra parte, Romo en su libro cita a Getzels y Csikszentmihalyi, menciona estos autores para explicar el proceso creador en un artista. De acuerdo con la interpretación de lo que ellos exponen, se considera que aportan a las *razones personales para crear*. Los autores consideran cinco momentos:

- a) experimenta un conflicto en la percepción, emoción o pensamiento, b)
- formula un problema articulando ese conflicto, c) expresa el problema de forma

visual, d) resuelve el conflicto a través de significados simbólicos, y e) finalmente, logra un nuevo equilibrio cognitivo y emocional (Getzels y Csikszentmihalyi, citado por Romo, 1997, p. 123).

Se han visto aspectos relacionados con la motivación intrínseca y la sensibilidad para los problemas. En la primera, la persona debe motivarse internamente para estimular la creatividad. En la segunda, están relacionados los problemas, la curiosidad, la necesidad de cambio, de mejora y/o de transformación. En este mismo sentido Csikszentmihalyi agrega:

El proceso creativo comienza con una sensación de que en algún sitio hay un rompecabezas o una tarea que se ha de llevar a cabo. Quizás algo no está bien, en algún sitio existe un conflicto, una tensión, una necesidad que se ha de satisfacer [...] En cualquier caso, si no se experimenta una tensión así, que atraiga la energía psíquica de la persona, no hay necesidad de reacción nueva. Por tanto, sin un estímulo de esa clase, es improbable que el proceso creativo se ponga en marcha (1998, p. 121).

Finalmente, Prado (2001) afirma: “no cabe duda de que el ser humano no se contenta con percibir y concebir las cosas tal como son, sino que casi siempre tiene un ansia de mejora y perfección, de transformación e innovación” (p. 149).

2.2.4. Capacidad para solucionar problemas

Para hablar de una capacidad para solucionar problemas conviene subrayar lo dicho en el título anterior, esto hace referencia a la *motivación intrínseca, la sensibilidad para los problemas y las razones personales para crear*. Además, se deben tener en cuenta aspectos relacionados con el interés por diversas disciplinas o áreas de saber, esto con el fin de hallar múltiples soluciones al problema presentado y así darle un manejo asertivo a la información adquirida para solucionar los problemas.

Por otra parte, de los referentes estudiados, Parra (2003) sugiere indispensable la “relación del hemisferio izquierdo y el hemisferio derecho del cerebro” (p. 38) para el tema que corresponde:

Para solucionar cualquier tipo de problema, de forma realmente creativa, necesitamos la acción coordinada de ambos hemisferios. Mientras nuestro hemisferio derecho visualiza lo que no existe, imagina, relaciona, transforma, establece analogías y ve la totalidad, el izquierdo analiza y evalúa, se detiene en los detalles y da forma a lo producido por el hemisferio derecho, según parámetros claros y definidos (Parra, 2003, p. 167).

Considerando la importancia de los hemisferios del cerebro humano, es necesario analizar su teoría. Desde la posición de Roger Sperry en el año 1935 se destaca “la naturaleza doble de la función cerebral (hemisferio izquierdo - hemisferio derecho)”, citado por Cruz (2008). Con base a este planteamiento:

cada uno tiene un énfasis especial: el hemisferio izquierdo es verbal, secuencial, lógico, lineal, racional y analítico. Es el hemisferio “inteligente”, el que más hemos desarrollado gracias a la educación, la cultura y los patrones sociales tradicionales. El hemisferio derecho no es verbal, piensa de manera simultánea, es imaginativo, no funciona en forma lineal, es intuitivo, gusta de establecer

asociaciones y combinaciones. Es el hemisferio relacionado con las actividades artísticas y creativas (Cruz, 2008, p. 92).

Avanzando en este razonamiento, el autor plantea que por varios años los investigadores “creyeron que el lado izquierdo poseía las facultades más importantes. Fue entonces cuando toda la importancia recayó sobre dicho hemisferio. El derecho quedó relegado en cuanto a funciones e importancia” (Cruz, 2008, p. 92). Para lograr el equilibrio, la armonía o la ‘acción coordinada’ entre los hemisferios el autor expresa:

El objetivo es fomentar el uso de nuestro sector derecho, darle más espacio de juego evitando que todo pensamiento tenga que ser acotado al ámbito lógico y racional. Esto implicará una transformación en la manera de ver y habitar en el mundo (Cruz, 2008, p. 101).

Entre otros teóricos de los hemisferios cerebrales se destaca Joy Guilford, que en el año 1951 “clasificó el pensamiento en dos clases: convergente y divergente” (Cruz, 2008, p. 135).

El pensamiento convergente se mueve buscando una respuesta determinada y encuentra una única solución a los problemas. El pensamiento divergente, en cambio, se mueve en varias direcciones produciendo soluciones diversas para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos (Cruz, 2008, p. 135). El autor sigue anotando: Aquellas personas que tienen un pensamiento divergente tienden a utilizar la imaginación, buscando soluciones creativas e inconformistas. El individuo creativo no está conforme con el orden actual de las cosas, busca llevar adelante una transformación que le permita gozar de una vida más plena (Cruz, 2008, p. 135).

Así, se aprecia que Parra y Cruz son referentes precisos para entender la necesidad de la creatividad en el momento histórico actual y la sociedad presente. Parafraseando a Cruz (2008) se encuentra que los seres humanos desde que nacen, tienen totalmente formado el

hemisferio derecho, el hemisferio izquierdo se va desarrollando paulatinamente con la acumulación de datos y la información que se va registrando en la memoria (p. 110).

Por otra parte, las personas que tienen más desarrollado el hemisferio izquierdo, tienden a considerarse más inteligentes que aquellos que utilizan más el hemisferio derecho, la razón por la que ocurre es por el uso del pensamiento lógico, racional, matemático, memorístico, de información y de datos, que imponen los modelos de educación tradicionales y las teorías establecidas de *verdad absoluta*. Los sujetos con mayor dominio del hemisferio izquierdo tienden a ser esquivos a la creatividad, puesto que “acaban sintiéndose satisfechos de sí mismos y, seguros en su superioridad mental, pierden la curiosidad esencial para llevar a cabo cualquier cosa nueva” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 82). “Es difícil que quien no pueda jugar con alternativas, con lo insólito, con la sorpresa, con el asombro, con lo anti-convencional, realice un trabajo creador” (Sorín, 1992, p. 48). Finalmente, De la Torre afirma:

La creatividad está en saber utilizar la información disponible, en tomar decisiones, en ir más allá de lo aprendido; pero sobre todo, en saber aprovechar cualquier estímulo del medio para generar alternativas en la solución de problemas y en la búsqueda de la calidad de vida (2001, p. 136).

3. ESTABLECIENDO ANALOGÍAS

3.1. Cuadro de relaciones

A continuación se relacionan en un cuadro los aspectos estudiados de la Creatividad y la Recreación que, organizados en categorías, expresan y establecen las analogías de los campos.

La idea de elaborar el siguiente cuadro de relaciones se da después de conocer algunas definiciones de creatividad presentadas por personajes destacados en el campo de la psicología. Tales definiciones muestran en su contenido aspectos relevantes atribuidos a la creatividad, que en el momento de ser estudiados se muestran también como aspectos distinguidos de la recreación. Algunos ejemplos son: “La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas” (Getzels y Jackson, 1962, citado por Esquivias, 2004), “La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social” (Wollschlager, 1976, citado por Esquivias, 2004) y “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía” (Esquivias, 1997).

Los pensamientos anteriores contribuyen al propósito de querer comprender el fenómeno de la recreación ya que al fijarse en el contenido se logra determinar que existe una posible relación entre los temas señalados.

Otro propósito del cuadro, es que no se fijen límites para los lectores, ya que dentro de este sólo se relacionan citas y no se hacen los análisis respectivos a cada una de ellas. El lector deberá interpretar de manera libre, espontánea, creativa y diversa la información contenida. A esta aclaración, las categorías formadas presentan elementos referidos a la función social, la solución de problemas, el tiempo y espacio, la calidad de vida, etc.

CATEGORIZACIÓN POR OBJETIVOS	
CREATIVIDAD	RECREACIÓN
Desarrollar la capacidad de desconectarse de su forma cotidiana de pensar. Parra, D (2003) (p.2)	Recreación como principio emergente de resistencia a la homogenización del mercado y el hombre civilizado; quien des-crea todas y cada una de las condiciones que hacen al hombre. Martínez, J (2010)
Explorar lo desconocido y acertar. Parra, D (2003) (p.5)	La recreación debe posibilitar la creación de formas de relación en la sociedad <u>no</u> tradicionales. Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, (2011) (p.5)
Explorar lo desconocido [...] unas veces utilizando rituales, música o danza, y en otras ocasiones, cálculos, investigaciones, proporciones, cantidades y mediciones precisas. Parra, D (2003) (p.7)	Reconocer las diferentes formas de manifestaciones sociales y sus marcos contextuales. Carreño, et ál. (2011) (p. 4)
Crear, nos permite transformarnos. Parra, D (2003) (p.23)	La “recreación puede ser mediadora en la creación de escenarios para el desarrollo humano”. Osorio, E (2006)

CATEGORIZACIÓN POR FUNCIÓN SOCIAL	
CREATIVIDAD	RECREACIÓN
Las manifestaciones creativas se integraban con el tiempo de la comunidad. Parra, D (2003) (p.12)	Los espacios – tiempos creados desde el campo de la recreación, posibilitan el encuentro de sujetos diversos que interactúan desde cosmovisiones particulares en virtud de sus propios procesos históricos y sus pertenencias a grupos humanos también diversos. Peralta, Medina, Osorio y Salazar, (2015) (p.8)

<p>Todo tenía un valor simbólico que se confundía con la vida diaria de los pueblos. Parra, D (2003) (p.13)</p>	<p>No ver la re-creación en tiempos y espacios determinados, sino en todas las dimensiones de la vida. Martínez, J (2015) (p.16)</p>
<p>La creatividad humana se encuentra sustentada en la cooperación de los seres vivos, y no en la competencia, como ocurre muchas veces con las ciencias; en los procesos creativos, a diferencia de los científicos, no existe la negación del otro, sino que se requiere del otro para potenciarse sinérgicamente y poder construir algo nuevo en beneficio de lo humano, porque, en últimas, todo sistema biológico y social se funda en la cooperación y el amor de sus integrantes. Jiménez, C. (2008) (pp. 77 y 78)</p>	<p>Sé parte del convencimiento que los contextos de recreación son escenarios en los cuales se construyen formas de relacionamiento más equitativas entre géneros y generaciones y que aportan a dinamizar procesos de cambio individual, grupal y social. Osorio, E. (2006) (p. 1)</p>
<p>La creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. Csikszentmihalyi, (1998) (p. 41)</p>	<p>Ningún ser puede explicarse fuera de su relación con los otros. Sin embargo todo ser, en su movimiento, espacio y tiempo, expone un resultado específico, que revela la diversidad de modelos de habitar, este universo planetario. Martínez, J. (2015) (p.11)</p>

CATEGORIZACIÓN POR RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	
CREATIVIDAD	RECREACIÓN
<p>Quizás algo no está bien, en algún sitio existe un conflicto, una tensión, una necesidad que se ha de satisfacer. La cuestión problemática puede estar desencadenada por una experiencia personal, por un desajuste en el</p>	<p>Evaluar las necesidades de la sociedad y llevarlas al aula para ser problematizadas, analizadas y buscar la mejor forma de respuesta a ellas. Carreño, et ál. (2011) (p. 2)</p>

<p>sistema simbólico, por la estimulación de los colegas o por necesidades públicas. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 121)</p>	
<p>Lo que permite a ciertos individuos hacer contribuciones memorables a la cultura es una resolución personal de moldear su vida para que se acomode a sus propias metas, en vez de permitir que sean las fuerzas exteriores las que rijan su destino. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 182)</p>	<p>Para captar la realidad y definir aquello sobre lo que actuamos debemos reconstruir los problemas de interés desde el mismo contexto en que se inserta, es decir, desde la vivencia de sus actores, reconociéndolos como productores de realidades, sin quedarnos en la comprensión estática y reducida de la situación de objetivación a los fenómenos que observamos. Peralta, et ál. (2015) (p.7)</p>
<p>En ciertas circunstancias, el proceso creativo comienza con la meta de resolver un problema que alguien plantea a la persona o que es sugerido por el estado en que se encuentra el campo. Además, cualquier cosa que no funciona tan bien como podría hacerlo puede proporcionar una meta clara para el inventor. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 142)</p>	<p>La escuela de hoy debe educar “para que los seres humanos busquen soluciones privadas a los problemas derivados de la sociedad y no soluciones derivadas de la sociedad para los problemas privados”. Bauman (2002), citado por Acosta, Gutiérrez y Rodríguez (2010) (p. 31)</p>

CATEGORIZACIÓN POR CALIDAD DE VIDA Y DE LA EXPERIENCIA

CREATIVIDAD	RECREACIÓN
<p>El término creatividad también se puede usar aplicándolo a personas que experimentan el mundo de maneras novedosas y originales. Me refiero a tales como personalmente creativas. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 44)</p>	<p>No se trata de preparar a los sujetos para realizar obras maestras, se espera creadores en el sentido que gestan su singularidad, gestan obras que los representan, se gesta humanamente en cooperación con otros. Se esperan creadores, en el sentido que son</p>

	creadores que son “aún no” creadores. Acosta, et ál. (2010) (p. 5)
Las personas creativas son individuos que saben generar sus propias experiencias de flujo. Parra, D (2003) (p.108)	Las experiencias de flujo pueden darse de manera espontánea o estructurada; como en el caso de la recreación, aquellas actividades que surgen en el momento menos esperado – encontrarse con una amiga y terminar disfrutando toda una tarde de conversación– , o realizar actividades estructuradas como el juego, el arte, el ritual, entre otros. Osorio, E. (2008) (p. 3)
Crear un entorno armonioso, significativo en el espacio y el tiempo, te ayuda a convertirte en personalmente creativo. Puede ayudarte a conseguir una vida que refleje tu individualidad, una vida que rara vez sea aburrida y rara vez este fuera de control; una vida que haga que otros se den cuenta de las posibilidades de unicidad y crecimiento inherentes a la condición humana. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 177)	Apropiación de hábitos: Para que el ocio y la recreación tengan efecto sobre el desarrollo, es necesaria la adquisición de hábitos y comportamientos, de aficiones e intereses que permanentemente creen un flujo creativo, novedoso y de descubrimiento. En este contexto el objetivo es crear nuevas rutinas para la innovación y la re-creación de sí mismo. Carreño, J.M. (s.f) Educación para la Recreación

CATEGORIZACIÓN POR TIEMPO Y ESPACIO

CREATIVIDAD	RECREACIÓN
No había tiempo para vivir y tiempo para crear, ambos se confundían: al cantar, al bailar, al participar en rituales, al recorrer y buscar sus sitios de caza. Parra, D (2003) (p.13)	La re-creación está en la visión epistémica del que-hacer cotidiano, en el acto creativo de hacer una comida, una labor agrícola, un trabajo forestivo, una fiesta comunitaria, en un deporte diseñado para compartir, no para competir, etc, está en todos los haberes de la vida. Martínez, J (2015) (p.16)

<p>El acto de creación en cualquier proceso no ocurre en un solo plano o en un solo mundo; la creación es un viaje simbólico y multiasociado de diferentes planos de pensamiento. Para Jaime Parra Rodríguez: la lucha mental del creador hace que se formen muchos caminos de pensamiento alrededor de la tarea creativa, ramificándose hacia otros planos de referencia, regresando al plano anterior y viajando hacia otros planos y planos dentro de planos. Jiménez, C. (2008) (p. 155)</p>	<p>Nuevas narrativas hacen su aparición en contextos donde lo múltiple y plural encuentra su asidero en manifestaciones creativas y recreativas de la vida misma con altos niveles de afectividad, imaginación y fantasía. Acosta, et ál. (2010) (p. 2)</p>
<p>El sentido del tiempo queda distorsionado. [...] El tiempo del reloj no marca ya magnitudes iguales de tiempo experimentado; nuestra sensación de cómo pasa el tiempo depende de lo que estemos haciendo. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 141)</p>	<p>La <i>temporalidad</i>, como condición esencial de la existencia en tanto intensidad viva. Documento Maestro (2012) (p. 24)</p>
<p>Cuando estamos en sintonía con el espacio y el tiempo, experimentamos la realidad de nuestra única existencia y su relación con el cosmos. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 177)</p>	<p>Jaime Martínez Luna pone a la recreación como una posibilidad para reconstruirnos en la integralidad de nuestros contextos, tiempos y espacios. (Peralta, Medina, Osorio, Salazar, 2015, p. 8)</p>
<p>Manfred Neef, "No hay actos creativos que ocurran en un solo mundo, la creación es un compromiso con varios mundos". citado por Jiménez, C. (2008)</p>	<p>La vivencia recreativa auténtica es una ruptura, sin pérdida de la conciencia, de lo habitual o cotidiano, que permite el descubrimiento y penetración en una nueva dimensión de la existencia, y que va acompañada de un sentimiento de plenitud. Alfredo J. Loughlin, (1971). Tomado de Waichman, (2000) (p. 188)</p>

CATEGORIZACIÓN POR CARACTERÍSTICAS DE LOS CAMPOS	
CREATIVIDAD	RECREACIÓN
Es la motivación para ocuparse en una actividad por su propio gusto, porque es intrínsecamente interesante, agradable o satisfactoria. Romo, M. (1998) (p. 155)	Evidentemente no será el tipo de ocupación... Lo que caracteriza a todas es la actitud del individuo, la disposición mental de quien a ellas se entrega, por propia elección, en sus horas libres. Cualquier ocupación puede ser justamente considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad y que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para recrear. Ethel Medeiros (1969): citado por Waichman, P. (2000) (p. 189)
La creatividad está constituida conjuntamente por la interacción entre campo, ámbito y persona. Csikszentmihalyi, M. (1998) (p. 47)	Los objetos de análisis que concentran el desarrollo teórico del programa Licenciatura en Recreación son Territorialidad, Temporalidad, Experiencialidad y Ambiente. (Documento Maestro Licenciatura en Recreación y Turismo 2012, p. 24)
Manfred Neef dice: El acto creativo comienza cuando yo me integro con, cuando soy parte de, cuando penetro profundamente algo y, sobre todo, si lo penetro con amor, es decir, con el deseo de potenciar sinérgicamente con él. citado por Jiménez, C. (2008) (p. 155)	Cuando nos referimos a esta recreación habitada por habitantes, que en su haber colectivo, habitan y se generan hábitos definidos comunalmente, estamos hablando desde una fuente natural de creatividad, que puede entenderse como una epistemología propia, natural, integral, o como un simple venero de creatividad natural. Martínez, J. (2015) (p. 16)

4. RELACIÓN ENTRE RECREACIÓN Y CREATIVIDAD

Después de hacer el estudio de la Recreación y la Creatividad mediante las problematizaciones correspondientes (incluidas en este trabajo) se obtienen valiosas ideas y conocimientos sobre los campos, lo cual sirve para proponer nuevos conceptos u opiniones que aporten específicamente al campo de la recreación. Surgen importantes conceptos como *interpretar el mundo como re-creador*, la recreación como una constante *creación de necesidades y problemas*, el tiempo visto como un *tiempo total – tiempo de creación* y no como el conocido tiempo libre, por último, la recreación como una *actitud* capaz de ser desarrollada en cualquiera de los sentidos posibles de la recreación.

4.1. Interpretando el mundo como re-creador

Dicho lo anterior se empezará por considerar la *interpretación del mundo como re-creador* basado en el concepto de *hermenéutica* que significa *interpretación* “expresión de un pensamiento, interpretación de un pensamiento” (Ciurana, 2001). Esta definición proviene del término griego *ermeneía* palabra que en su origen significó “el arte de la interpretación de textos” (Ciurana, 2001). De igual manera, se aprecia la perspectiva etimológica de la recreación, a saber, *lo re-creativo*, que abarca la segunda creación, la modificación y la transformación.

Siguiendo en esta lógica de la hermenéutica como interpretación, se toman desde Ciurana (2001) tres filósofos importantes para apoyar la comprensión de este conocimiento. El primero de ellos es Heidegger quien dice que “la interpretación es el modo de estar del hombre en el mundo” citado por Ciurana (2001). De tal manera, *interpretar el mundo como re-creador* es una forma de estar en él, es una postura, un rol, un estilo de vida que se asume, se construye y se decide llevar, en otras palabras, es construir una realidad interna, única y particular.

Por otra parte el filósofo Schleiermacher en su hermenéutica expresa, “interpretar es reconstruir un discurso dentro de un contexto de vida” citado por Ciurana (2001). Bajo dicho planteamiento la interpretación del mundo como re-creador permite a la persona configurar

continuamente su pensamiento (discurso) y al mismo tiempo hacer aportes positivos a los valores, el carácter y la personalidad que lo define para desenvolverse en el entorno.

El filósofo Dilthey, por último, da una concepción distinta pero complementaria a las nociones anteriores, señala que “la interpretación es obra de arte personal y su aplicación más perfecta depende de la genialidad del intérprete” citado por Ciurana (2001). De esta manera la creatividad es primordial en la interpretación del mundo como re-creador, pues Dilthey pone a la interpretación como una obra de arte en la cual el sujeto debe hacer uso de su genialidad, es decir, de su creatividad para aplicar dicha interpretación del mundo en su *realidad física*, entendiéndose está como una realidad ajena a la personal.

Siendo así, aplicar en la *realidad física* la interpretación del mundo como re-creador consiste en vivir motivado por la curiosidad, ser un agente transformador, ser capaz de modificar constantemente los sueños y los entornos. También cabe decir, ser un eterno curioso, un eterno creador, capaz de crear, recrear y recrearse.

En esta línea de ideas la creatividad es muy importante para el hombre en la interpretación del mundo, siguiendo a Csikszentmihalyi (1998) se encuentra:

el mundo sería un lugar muy diferente si no fuera por la creatividad. No habría lenguaje, ni canciones, ni herramientas, ni ideas tales como amor, libertad o democracia. Sería una existencia tan mecánica y empobrecida, que ninguno de nosotros querría participar de ella (p. 359).

De este juicio se puede deducir que todas las personas que han aportado a la humanidad con su creatividad, es porque han asumido una interpretación particular del mundo, han decidido crear y modificar su propio discurso, han sido motivados por la curiosidad y por la creatividad misma para lograrlo.

De la Torre (2001) en una composición que hace sobre la importancia del medio en la creatividad, invita también a vivir el mundo como re-creador:

Dedica tiempo a observar,
A superar lo aprendido,
A mirar lo familiar
Como algo desconocido;
Y lo que te es conocido
Inténtalo transformar
Dándole nuevo sentido (p. 143).

4.2. Creación de necesidades y problemas

Este apartado presenta una íntima afinidad con el título *capacidad para solucionar problemas* (2.2.4), puesto que dicho fragmento expresa que para solucionar problemas o necesidades es necesario motivarse internamente para estimular la creatividad, mostrar interés por otras áreas o disciplinas de saber con el fin de adquirir información diversa y dar solución a los problemas. Así mismo, la acción coordinada de ambos hemisferios cerebrales, el hemisferio izquierdo y el hemisferio derecho.

En esta línea, será también indispensable tratar la definición del término creación desde la postura del filósofo polaco Wladyslaw Tatarkewicz en su libro *Historia de seis ideas* (1993), donde comenta: “en el siglo XX se empezó a aplicar la palabra «creador» a toda la cultura humana, se comenzó a hablar de creación en la ciencia, de un político creador, de los creadores de una nueva técnica” (Tatarkewicz, 1993, p. 8). La palabra creación en el siglo XX ya no mostraba tanta influencia en el campo del arte como lo hacía en el siglo XIX, así lo muestra el autor en su obra:

Mientras que en el siglo XIX reinaba la convicción de que sólo el artista es un creador, en el siglo XX surgió la idea de que no sólo él lo es; creadores pueden ser también las personas activas en otros sectores de la cultura, no sólo los artistas. La creación es posible en todos los dominios de la producción humana (Tatarkewicz, 1993, p. 10).

Es así como en el siglo XIX “el concepto de creación sufrió una transformación, [...] dejó de contar la exigencia de que fuera creación «de la nada» [...] «ex nihilo nihil», de la nada no puede surgir nada. [...] En la comprensión modificada pasó a ser más bien el hacer cosas nuevas, que el hacer cosas de la nada” (Tatarkiewicz, 1993, p. 9).

En consecuencia este autor menciona otro aspecto que se destaca en la creación, se trata de la *novedad* y esta “novedad consiste en general, en la posesión de una cualidad que antes no existía; aunque a veces es sólo un aumento de la cantidad o la producción de una combinación desconocida” (Tatarkiewicz, 1993, p. 14).

En resumen, para hacer referencia a la creación en este proyecto, se combina el significado resultante de la transformación del concepto con la importancia de la *novedad*, esto quiere decir, *el hacer cosas nuevas*, o más bien, *provocar algo que no existía gracias a una combinación desconocida*.

Siendo así las cosas, para la creación de problemas o necesidades se deben saber combinar, provocar e identificar las inconsistencias, la necesidad de cambio, las ansias de mejora, los estados de ánimo negativos, los vacíos, las dudas, el aburrimiento y, por último, la aplicación de nuevos procesos, para obtener las soluciones adecuadas.

En ese caso, para entender mejor el proceso de un individuo en la creación de necesidades y problemas se tiene como referente el estudio del profesor y conferencista Argentino Carlos Churba, el cual plantea cuatro parámetros que representan los procesos más comunes de toda “investigación, estudio o creación de las distintas disciplinas del hacer humano” (p. 14). Churba denomina esta representación como *la figura del gráfico espiralado*:

El signo (?) simboliza tanto el enigma de la creatividad como el problema para resolver o el impulso que guiará al creador. A partir de la incógnita para resolver tenemos la primera categoría, la PERSONA, que puede ser tanto una persona o un grupo creador. A partir del problema para resolver o del impulso

creador, una PERSONA va a desarrollar un PROCESO CREADOR (segunda categoría) que va a dar lugar a un PRODUCTO, obra, objeto, respuesta o resultado (tercera categoría). Todo esto se desenvuelve en un AMBIENTE determinado, físico y social (cuarta categoría). Hasta aquí se cumplió un ciclo, pero retorno a la persona creadora para simbolizar que está en condiciones de comenzar con un nuevo proceso creador, seguramente desde un diferente punto de partida con relación al anterior (Churba, S.F. p. 14).

De esta figura el autor describe *¿por qué?* el proceso creativo retorna a la persona a comenzar un nuevo proceso creador “desde un punto de partida diferente con relación al anterior”:

porque el producto creado por la persona a su vez la recrea, la transforma, la enriquece. [...] Por lo tanto, la persona transformada luego de haber concretado una creación y evaluado el proceso y resultado obtenido, se permitirá comenzar una nueva creación incorporando lo aprendido. Este es uno de los saltos cualitativos que produce la actividad creadora: la aparición de nuevas realidades que transforman simultáneamente la realidad establecida y a la persona que la crea (Churba, S.F. p. 14).

Para este proyecto se propone una secuencia derivada de lo expuesto por Churba, en la que se puede contemplar según la lógica relacionante entre la Recreación y la Creatividad, el proceso que transita una persona cuando crea un problema o una necesidad, y las gestiones que ejecuta para resolver cierta problemática, logrando en el cumplimiento del ciclo *recrearse* –recrearse en dos sentidos posibles, al sentir diversión, relajamiento y deleite y al lograr una modificación o transformación de sí mismo– y adquirir conocimientos y experiencias que podrá emplear en un nuevo ciclo, al cual retornará cuando cree un nuevo problema u otra necesidad:

- Exploración en lo desconocido como *capacidad creativa*: identificación de necesidades y problemas, creación de necesidades o problemas.

- Buscando la solución, aquí el *pensamiento divergente y convergente* actúan hemisferios derecho e izquierdo.
- Aplica la solución. *A nivel individual*: impacta el entorno y las personas que habitan alrededor. *A nivel colectivo*: impacta en la cultura y en la sociedad.
- Satisface la necesidad o la problemática: Halla un equilibrio físico, mental, espiritual y emocional cuando se *divierte, relaja o deleita*. Logra también *transformarse o modificarse*. Es un individuo distinto con un punto de vista nuevo que aporta a la sociedad. Inicia otro ciclo en el que emplea lo aprendido en el proceso anterior.

En esta instancia se debe agregar algo del pensamiento de Cruz en relación con los problemas:

Hoy sabemos que los problemas que se formulan transforman nuestro modo de estar en el mundo. Por eso la tarea del pensador no es encontrar soluciones, sino construir nuevos problemas. Mostrar planteos alternativos para los mismos problemas y además crear nuevos (Cruz, 2008, p. 117).

En tal sentido “la creatividad es la capacidad del ser que se expresa, manifiesta y completa a través de la formulación y/o solución de problemas” (Cruz, 2008, p. 199). No sólo eso sino también, “cuando se tiene un porqué y un cómo se tiene una forma creativa de estar en el mundo” (Cruz, 2008, p. 21). Finalmente, “la creatividad es un aspecto de la inteligencia para vivir. La creatividad supone la cualidad de generar soluciones, de innovar y crear, y, sobre todo, de recrear” (Hernández, 2001, p. 79).

4.3. Tiempo total – Tiempo de creación

Llegados a este punto, el análisis que se presenta en seguida busca configurar el fenómeno del tiempo libre en el campo conceptual de la recreación desde reflexiones producidas por el autor Pablo Waichman y, luego, vincular dicha configuración a la idea de *tiempo total* o *tiempo de creación* presentado en la creatividad.

En primera instancia, Waichman (2000) presenta el tiempo libre como un tiempo en el que no se está obligado y en el que los participantes logran concebir un tiempo de libertad para la libertad:

podemos definir, descriptivamente, el tiempo libre como aquel modo de darse el tiempo personal que es sentido como libre al dedicarlo a actividades autocondicionadas de descanso, recreación y creación para compensarse y, en último término, afirmarse la persona individual y socialmente (Waichman, 2000, p. 141).

A propósito, se puede decir que la persona es quien se da tal dimensión del tiempo sentida como libre, en la medida que logra “autocondicionar” sus actividades, caracterizadas por el “descanso, la recreación y la creación” (Waichman, 2000, p. 141). Desde esta óptica, “el tiempo libre ya no será tiempo desocupado, ni liberado de obligaciones; sino un tiempo de libertad para la libertad como transformación del hombre, no de las cosas, ya que esto corresponde estrictamente al trabajo” (Waichman, 2000, p. 141). A pesar de lo expresado no habría problema si se ubica el tiempo libre en el trabajo o en oficios domésticos cotidianos, siempre y cuando, *la libertad en el tiempo* de la que se habla posibilite la transformación del hombre. No obstante, la transformación de las cosas se convierte en enriquecedora cuando ciertas cosas son útiles para el hombre, o sea que, hagan parte de su diario vivir, sean vistas en su estilo de vida como herramientas que le ayudarán a comprender y a modificar su realidad.

Por tanto, transformar el estado de las cosas apasiona a la persona, es un acto de creatividad en el que siguiendo a Waichman “soy libre en el tiempo y no del tiempo. Y hago, construyo, creo, medito. Esto es el tiempo libre” (2000, p. 125). En conclusión, el pensamiento de este autor respecto al tiempo libre concreta:

Lo que queremos discriminar es el tiempo que no me obligan –confundido con el concepto de tiempo libre– del verdadero tiempo libre, aquél donde ejerzo mi libertad: no porque otro me permita sino porque yo me exijo. La libertad –y el grado de desarrollo de la misma– no consistirá en la falta de obligaciones

exteriores sino en la mayor o menor carga de obligaciones interiores. El tiempo libre será aquél en que más cumplo con esas obligaciones interiores (Waichman, 2000, p. 8).

Ahora bien, por lo que se refiere a la creatividad se encuentra el *tiempo de creación* y en éste se evidencian elementos semejantes a los presentados en el tiempo libre, los cuales permiten vincular las dos concepciones del tiempo en una imagen, que en este proyecto se presenta como la “*experiencia del tiempo total*” (Parra, 2003, p.185). Para explicar mejor, Parra (2003) agrega: “recuperar la calidad de nuestras experiencias [...] bajo el concepto místico de involucrarse totalmente con el tiempo presente. [...] Ser creativos comienza por volver a recuperar este tipo de experiencia: *la experiencia del tiempo total*” (p.185). A continuación Jaime Martínez Luna hace referencia al tiempo de creación desde lo social, más exactamente desde la ‘Comunalidad’:

estamos seguros, que vivir y generar Comunalidad en todos los espacios, es ofrecer a lo destruido una fórmula de reconstrucción, esto implica, no ver la re-creación en tiempos y espacios determinados, sino en todas las dimensiones de la vida. La re-creación está en la visión epistémica del que-hacer cotidiano, en el acto creativo de hacer una comida, una labor agrícola, un trabajo forestivo, una fiesta comunitaria, en un deporte diseñado para compartir, no para competir, etc., está en todos los haberes de la vida (Luna, 2005, p. 15 y 16).

Con todo esto, es necesario, en los tiempos actuales, recuperar la *experiencia del tiempo total*, en palabras de Parra (2003) “la creatividad vista por místicos, sabios y maestros no tenía nada que ver con ninguna actividad en particular: crear no significaba ni danzar, ni cantar, ni siquiera pintar o escribir hermosos versos. Todo, en el fondo, era un acto creativo” (p. 185). Más adelante el mismo autor comenta:

para los místicos de muchas corrientes –Zen, taoísmo o sufismo– ser creativos comienza por volver a las culturas primitivas o culturas del *tiempo total*. Aquéllas donde no existían distinciones en la calidad del tiempo de las

diferentes horas del día o épocas del año. Bajo el concepto místico de *involucrarse totalmente con el tiempo presente*, los místicos de todas las corrientes dicen que todo el tiempo es igual de importante (Parra, 2003, p. 185).

Así pues, lo ideal es que todas las personas al realizar sus labores diarias, tengan la posibilidad de adquirir experiencias de *tiempo total* y lleven a cabo actividades elegidas por ellos mismos. Tales actividades se deben caracterizar por un *estado espacio-temporal* que le permita a la persona recrearse. A esta mención Waichman dice: “desde lo individual, es válido decir que ‘me recreo’ en tanto sea protagonista de mi tiempo libre” (2000, p. 159).

4.4. Actitud re-creativa

En este último título, cae de nuevo la importancia en la distinción de los términos *creación* y *creatividad* hecha por Anzieu Didier (1978, citado por Churba, S.F. p. 4), en la cual describe que la creatividad es una *actitud* de la persona requerida para entregarse a las labores y actividades cotidianas con motivación para después realizarlas por placer. En este orden, la creatividad no es vista ya como una capacidad especial de algunas personas ‘genios y artistas’ para inventar productos, obras u objetos en una cultura, al contrario, es una facultad de toda persona entendida cómo una *disposición* a divertirse o cómo una *actitud* creativa para recrearse. Fromm (1959) citado por Esquivias (2004) anota “la creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona” (p. 3).

En este proyecto se piensa que la *actitud* es la base fundamental para desarrollar cualquier proceso o actividad considerada como recreativa, depende de está (la actitud) participar en procesos recreativos de manera libre y alcanzar la diversión, el relajamiento, el deleite o la transformación, la modificación, etc. Waichman en su libro *Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico* (2000) cita a Ethel Medeiros (1969) quien hace referencia a las actividades recreativas y de éstas comenta que no importa la actividad que se realice, lo que importa es la *actitud* en este caso *re-creativa* para desarrollarla:

Saltaría a nuestros ojos que la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones. “¿Y qué habrá de común en actividades tan diversificadas, muchas veces contrastantes, al punto de hacerlas surgir bajo un único rótulo? Evidentemente no será el tipo de ocupación... Lo que caracteriza a todas es la actitud del individuo, la disposición mental de quien a ellas se entrega, por propia elección, en sus horas libres” (Ethel Medeiros, 1969, citado por Waichman, 2000, p. 189).

En el mismo referente de Waichman (2000) se encuentra, “Para que sea posible una experiencia recreativa, debe haber, psíquica y biológicamente, una disponibilidad de energía” (Loughlin, 1971, citado por Waichman, 2000, p. 190). Dicha disponibilidad de energía haría referencia a la *actitud*. Por otro lado Parra (2003) agrega:

Los místicos nos enseñan que cualquier actividad puede ser creativa. Somos nosotros los que traemos esa cualidad a una actividad. Las actividades en sí mismas no son ni creativas ni ausentes de creatividad. Depende de la calidad de la experiencia, de la manera como nos involucramos en ella. El maestro Osho decía: “La creatividad es la cualidad que aportas a la actividad que estás haciendo. Es una actitud, una perspectiva interna. Depende de la forma como miras las cosas” (p. 188).

Consideremos ahora que la *actitud re-creativa* puede ser semejante a la *espontaneidad*, pues se comprueba que la persona actúa de manera espontánea en la práctica del proceso recreativo, y que allí afloran y fluyen todas las potencialidades del ser humano. Aquella condición favorece las relaciones entre el entorno y las personas que lo habitan. Churba, (S.F.) parafraseando a Moreno, J. (S.F.) escribe:

la espontaneidad es una forma de energía, que no se conserva; que surge y se emplea en el momento presente e impulsa a la persona a dar respuestas adecuadas a las nuevas situaciones o a dar nuevas respuestas a situaciones

conocidas. [...] La creatividad necesita un catalizador para ser desplegada y uno de los más importantes es la espontaneidad que viene desde adentro y que es una disposición a actuar (Moreno, J. S.F., citado por Churba, S.F., p. 4).

Con base a la *actitud re-creativa* Cruz (2008) propone algunos factores que acompañan y benefician este tipo de actitud. El autor los denomina como ‘actitudes que favorecen el proceso creativo’, y son:

Curiosidad

Pasión

Creencia o fe

Compromiso

Apertura a lo diferente

Actitud positiva (Cruz, 2008, p. 126)

CONCLUSIONES

En este proyecto se logró elaborar una perspectiva de la recreación que permite a manera personal un mayor entendimiento del campo. Se construyó dicha perspectiva a partir de la creatividad; entendida como una actitud de la persona para entregarse a sus labores con placer y motivación y no como la invención de productos u objetos materiales que son valorados por una sociedad buscando un impacto en el campo en que se desarrollan. De esta manera, se establecieron gracias al estudio y problematización de los campos, *relaciones entre la Recreación y la Creatividad*, dando lugar a distintos análisis que muestran y desarrollan otro posible sentido de la recreación trabajado desde la creatividad.

En los diversos *sentidos posibles* de la recreación (los que ya existen y los que puedan existir) la creatividad está presente, siendo necesaria para la plena constitución de la recreación. Así pues, la recreación es aquí entendida como una *actitud re-creativa* para desarrollar las tareas, acceder a las actividades, afrontar los retos, resolver los problemas y realizar las labores cotidianas con *placer y motivación*.

Lo más importante que se construyó y se encontró en esta investigación es la distinción teórica que hace Anzieu Didier (1978, citado por Churba, S.F. p. 4) sobre los términos *creación y creatividad*, poniendo a este último como el concepto de mayor relación con la recreación por describirse como una *actitud*. Al mismo tiempo el análisis de la perspectiva etimológica de la recreación *lo re-creativo*, que permite considerar que es imposible crear algo que ya existe, por lo tanto solo es probable modificarlo, transformarlo e interpretarlo de manera diferente gracias a la facultad creativa que posee toda persona. Por otra parte, el análisis a los *sentidos posibles* de la recreación permite fijar otra posibilidad de sentido; resultante de la combinación de lo *re-creativo* ‘segunda creación, volver a crear, modificar, transformar, interpretar’ con el posible sentido del fenómeno encontrado en el documento maestro de la Licenciatura en Recreación del año 2012 ‘divertir, relajar y deleitar’ para que la persona al realizar cualquier actividad del *tiempo libre, trabajo o estudio*, se sumerja en un proceso donde logre divertirse, crear, relajarse, transformarse, deleitarse, modificar, modificarse, apasionarse, liberarse, etc.

En cuanto a las relaciones establecidas entre la recreación y la creatividad se destacan *interpretar el mundo como re-creador*, pues conforma una de las características de un estilo de vida en recreación que consiste en ver y vivir el mundo de manera particular, única y original, configurando el discurso y el pensamiento de la persona para ayudarla a resistir los diferentes modos de dominación, creando una realidad interna que le permite participar en realidades diversas y hacer uso de su creatividad para solucionar los problemas que surgen. *Creación de necesidades y problemas* se destaca porque en los dos últimos siglos –XX y XXI– la creatividad es atribuida a toda persona, se puede hablar de creatividad en todos los sectores de la cultura y de la producción humana. *El tiempo total – tiempo de creación* es importante en la necesidad de construir un pensamiento y una cultura del *tiempo total*, donde las personas logren sentirse libres en el *tiempo* realizando actividades que posibiliten *tiempos de creación*.

En último término, este trabajo aporta al campo conceptual de la recreación, en la medida que es una apuesta más, otro *posible sentido* que trata la *creatividad* y asume la recreación como una *actitud* y también como la posibilidad de crear y solucionar problemas, manteniendo a la persona en una constante *recreación* transformación, modificación, interpretación o diversión, relajamiento y deleite.

Es muy posible que esta perspectiva tenga sus pros y sus contras así como varias teorías sobre el tema. Lo importante es que sea conocida, discutida y compartida dentro del campo de la recreación llegando a posibilitar estudios más profundos sin buscar nunca un único *sentido* sino más bien ampliar el conocimiento sobre estos campos de saber.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, J., Gutiérrez, P. y Rodríguez, B. (2010). La recreación en la escuela: un campo de exploración y gestión de la imaginación. Bogotá, Colombia: Revista Lúdica Pedagógica Vol. 2.
- Cruz, J. (2008). Creatividad + pensamiento práctico. Actitud transformadora. Argentina: Pluma y papel.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
- Ciurana, E. (2001). Antropología hermenéutica. Consultada el 02 de abril de 2017.
Recuperado de:
<https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwizv4zLr6TTAhWJYyYKHS0HA7UQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fyl.uva.es%2F~wfilosof%2Fantropologiahermeneutica.doc&usg=AFQjCNEveP0-7ZHCp3FqJ7lFTTVo-QWm1g&bvm=bv.152479541,d.eWE>
- Churba, C. (s.f.). Aportes de la psicología y la filosofía sobre la creatividad. Centro de creatividad y cambio. Consultada el 26 de julio de 2016. Recuperado de:
<https://carloschurba.wikispaces.com/Aportes+de+la+Psicolog%C3%ADa+y+la+Filosof%C3%ADa+sobre+la+Creatividad>
- Carreño, J.M., Gutiérrez, P. y Rodríguez, B. (2011). Deber ser y competencias de un licenciado en recreación. Antioquia, Medellín: Revista uni-pluri/versidad Vol. 11. Consultada el 12 de julio de 2016. Recuperado de:
<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/article/viewFile/11842/10754>
- Carreño, J.M. (2006). La recreación en América Latina. IX Congreso Nacional de Recreación Coldeportes / FUNLIBRE. 14 al 17 de Septiembre de 2006. Bogotá, Colombia. Consultada el 12 de julio de 2016. Recuperado de:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso9/JMCarreno.html>
- Documento Maestro, (2012). Licenciatura en recreación y turismo. Universidad Pedagógica Nacional. Consultada el 30 de agosto de 2016.
- Documento Maestro, (2004). Licenciatura en recreación. Universidad Pedagógica Nacional. Consultada el 04 de agosto de 2016.

- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Monterrey, México: Revista digital universitaria, Vol. 5. Consultada el 07 de abril de 2017. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Jiménez, C. (1999). Lúdica, creatividad y desarrollo humano. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Septiembre 30 a Octubre 2 de 1999. Pereira, Colombia. Consultada el 12 de julio de 2016. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>
- Jiménez, C. (2008). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica emociones, inteligencia y habilidades secretas. Cooperativa editorial magisterio.
- Osorio, E. (2008). Educación para la recreación: una apuesta por la autonomía y la libertad para la transformación social. X Congreso Nacional de Recreación Coldeportes / FUNLIBRE. 10 al 12 de Julio de 2008. Bogotá, Colombia. Consultada el 18 de julio de 2016. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso10/EOsorio.html>
- Parra, D. (2003). Creativa-mente. Editorial norma.
- Peralta, R., Medina, R., Osorio, E. y Salazar, C. (2015). Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica. Colima, México: Puertabierta editores. Consultada el 07 de julio de 2016. Recuperado de: http://leecolima.net/agora/diccionario2.dll.php?&mujeres1=agora_ucol_ca_85&di=83
- Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
- Rodríguez, A. (Coord.), (2001). Creatividad y sociedad, hacia una cultura creativa en el siglo XXI. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Sorín, M. (1992). Creatividad ¿cómo, porqué, para quién?. Editorial Labor.
- Tatarkiewicz, W. (1993). *Traducido por Navarro Desiderio*. Creación: historia del concepto. La Habana, Cuba: Criterios. Consultada el 11 de febrero de 2017. Recuperado de: <http://www.criterios.es/pdf/tatarkiewiczcreacion.pdf>
- Waichman, P. (2000). Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico. Buenos Aires, Argentina: Editorial CCS.