

# **LAS ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS FORMATIVAS COMO USO DE HERRAMIENTAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ACTITUD CREATIVA.**

**JHON ALEJANDRO LÓPEZ BARRAGÁN**

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
BOGOTA D.C  
22/ JUNIO/ 2016**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS FORMATIVAS COMO USO DE  
HERRAMIENTAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ACTITUD CREATIVA.**

JHON ALEJANDRO LÓPEZ BARRAGÁN

TUTOR: EVALDO RAFAEL RUBIO ORTIZ

PRACTICA III

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
BOGOTA D.C  
22/ JUNIO/ 2016

## Contenido

1 INTRODUCCIÓN .....	3
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	4
2.2 ANTECEDENTES.....	4
2.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	6
2.4 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	8
2.4 JUSTIFICACIÓN.....	8
3 OBJETIVOS.....	10
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	10
4 MARCO REFERENCIAL.....	11
4.1 Creatividad motriz en su actitud creativa .....	11
4.3 ACTITUD CREATIVA .....	14
4.3.1 La Actitud.....	14
4.3.4 LA ACTITUD EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD. ....	16
4.4 Actitud creativa y las actividades lúdicas recreativas formativas .....	18
4.5 Actitud creativa y Relajación creativa .....	18
4.6 ¿Que es la recreación y su función en la actitud creativa?.....	21
4.6.1 Recreación formativa.....	25
4.6.2 Tipos de recreación .....	28
4.7 ¿Que son las actividades lúdicas recreativas?.....	29
5 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	33
5.4 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	35
5.4.1 FASE CONCEPTUAL.....	35
5.4.2 FASE: DIAGNOSTICA.....	39
6 FASE: PROPUESTA DISEÑO DE INTERVENCIÓN.....	51
6.1 UNIDAD DIDACTICA .....	51
6.2 TÍTULO.....	51
6.3 ESTRUCTURA DEL DISEÑO .....	52
6.4.1 LAS 9 ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS FORMATIVAS. ....	53

6.5 Proceso de análisis de información.....	57
7 CONCLUSIONES .....	80
8 BIBLIOGRAFÍA .....	82
9 ANEXOS.....	84

## 1 INTRODUCCIÓN

Son varios los motivos que permite realizar este proyecto, el amor, el profesionalismo y la inquietud de buscar nuevas posibilidades en la Educación Física, de aportar nuevas tendencias que permita el desarrollo motor del niño, despertar la imaginación, la diversión, el gozo y el disfrute por el hacer de las cosas.

En la investigación nos encontramos con estudiantes que durante la semana en su mayor parte del tiempo, se encuentra ubicado y encerrado en un salón de 4 paredes, como si fuese una cárcel, esta situación es normal en el colegio, no se puede cambiar, esto hace que el niño tenga poco tiempo en realizar su motricidad cerebral, no es la motricidad de caminar y correr, bien sabemos que esto lo hacemos todos los días, es voluntario y se realiza en cualquier lugar y en cualquier espacio, para este caso es una motricidad cerebral, el cerebro recoge información a diario, en cada momento, en cada situación y estamos expuestos a perder ciertos factores, como la actitud creativa, esta pérdida se debe al tiempo en que vayamos creciendo en edad y al estar encerrado a lugares por mucho tiempo.

La Educación Física se convierte en ese tiquete de la libertad, por lo tanto es enriquecedora para el estudiante y por ello es importante estimular estos factores cerebrales, a través de las actividades lúdicas recreativas formativas se promueve a que el niño estimule los aspectos creativos, y fortalezca la actitud creativa.

La investigación se realizó en colegio Distrital Vista Bella, sede B, ubicada en la localidad de Suba en la ciudad de Bogotá, se hizo el estudio de investigación a estudiantes de décimo y undécimo grado, en las cuales se utilizaron técnicas e instrumentos de investigación como el test de WYRRICK 1968, la cual arroja datos importantes en el fortalecimiento de la actitud creativa e indicadores de la creatividad motriz como la fluidez y la flexibilidad, de igual manera se manejó fichas de observación clase a clase con el fin de obtener resultados de información y analizar durante la ejecución de las actividades recreativas formativas, la metodología de la investigación fue de carácter descriptiva ya que se hace el estudio a través de la observación.

Se espera que la investigación de respuesta a la problemática sobre la actitud creativa y los hallazgos encontrados en el test y la ficha de observación, las actividades lúdicas recreativas formativas son la herramienta para fortalecer la actitud creativa, generando así nuevas posibilidades, que brinde un cambio en las clases Educación Física, esta brinda la posibilidad de incluir diferentes métodos y disciplinas que hacen parte del área de la Educación Física, como lo es la recreación y la lúdica, Por tanto el proyecto busca implementar una propuesta didáctica siendo esta una estrategia investigativa, que dará resultados de

satisfacción y el haber cumplido con las expectativas, que surgieron desde el inicio a esta hermosa experiencia.

## **2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1 TÍTULO: Las actividades lúdicas recreativas formativas como uso de herramientas para el fortalecimiento de la actitud creativa**

**Presentación:** el siguiente es un micro proyecto, que hace parte de un proyecto llamado “hacia una didáctica de la creatividad motriz”, realizada por estudiantes de la Universidad Libre de Colombia, se pretende diseñar una propuesta didáctica, que genere un diagnóstico y un impacto al producto. Se emplea las actividades lúdicas recreativas formativas para fortalecer la actitud creativa en los estudiantes del grado décimo y undécimo del colegio Distrital Vista bella.

### **2.2 ANTECEDENTES**

La Educación física como asignatura del currículo escolar tiende tradicionalmente a tener un énfasis a la ejecución de ejercicios que ayuden a incrementar la condición física en general, acorde a las posibilidades de avance personal, atender la superación de las cualidades físicas cumpliendo un rol de valorar el ejercicio preventivos, hábitos saludables y valor socio afectivo que genera la realización de actividades recreativas al aire libre.

De igual manera, el demostrar control en las acciones motoras diversas, la participación activa en competiciones, eventos y torneos deportivos. Martin, 2009<sup>1</sup>, desde la ciencia de la motricidad humana, la Educación Física ha sido vista como un espacio generoso en la construcción de significados y sentidos, para que así, el hombre pueda realizar proyectos de vida a partir de la relación, y en consecuencia, construir, compartir mundos posibles, teniendo como telón de fondo la humanización de las actividades deportivas y recreativas que extiende al ser humano, siendo así una mirada humanamente, plena y sistemática, por lo tanto, enriquece una reflexión otorgando un carácter eminentemente pedagógico y de desarrollo humano al ámbito educativo-deportivo <sup>2</sup>(Trigo,2006, Sergio 2006, Benjumea 2009, Jaramillo, 2010).

Así pues, se propone para la educación física, el deporte y la recreación como humanización en las actividades deportivas, de juego, de salud y trabajo que realiza el ser humano, entendiendo el humanismo desde la visión filosófica y creativa, utilizando y revalorizando las actividades de tipo cognitivo como la

---

<sup>1</sup> Martin. F (2009), competencias básicas y funciones de la educación física, en revista digital innovación y experiencias educativas.

<sup>2</sup> Trigo, E, (2006). Inteligencia creadora, luismo y motricidad. En acción consentido. Colombia. Unicauca

conciencia y a partir de ahí, ubicarse en el mundo desde una óptica crítica-constructivista, es decir, se trata de entender la educación física, la recreación y el deporte no como movimiento por el movimiento, sino con movimiento con sentido creativo, es decir generar posibilidades del concepto de desplazamiento de un cuerpo en el espacio, por el concepto de acción como un espacio extremadamente amplio y lleno de construcción de significados y desarrollo de las formas de pensamiento, comprensión del entorno y elaboración del mundo propio y compartido.

A partir de la psicología evolutiva y teorías sobre el desarrollo, se observa en autores como Freud, Erik Erikson y Piaget las etapas evolutivas que se presentan en la infancia hasta la adolescencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando la importancia y las implicaciones generadas a partir del acuerdo desarrollo de las capacidades físicas y cognitivas de estudiantes desde sus niñez y apoyándose en los estadios psicosociales a través del acuerdo uso de una actividad física y la recreación para el desarrollo y mejora de las cualidades y habilidades en los diferentes momentos a nivel motor y cognitivo creativo. Se deduce en diferentes formas y no solo de trabajar la Educación física únicamente movimiento deportivo en las etapas, sino también realizarlo de manera tal que se pueda desempeñar un rol en el cual las habilidades físicas y mentales se desarrolle en cualquier tipo de corporalidad en estas etapas. Las características que cada uno de estos momentos del crecimiento, conlleva consigo una series de fortalezas que al ser ejercitadas convenientemente con actividades apropiadamente estructuras y planificadas dentro de la propuesta didáctica, la unidad didáctica, el plan de clase y el mismo currículo podrían generar un mejor desempeño a nivel personal, intelectual, social y afectivo útil en otras instancias de la vida desde la relaciones en sociedad y el ámbito laboral y deportivo desde una mirada motriz.

En la creatividad autores como De la Torre (1993), Trigo E (2000), han estudiado ciertos factores desde los cuales la creatividad y el ejercicio de ofrecer una alternativa a partir de la clase educación física la cual desarrolle el pensamiento creativo abarcando así la actitud creativa del alumno, postulando así el trabajo en grupo, la comunicación como metodología por medio de la cual se fortalece la actitud creativa en cuando al individuo ayudándolo así en un proceso de integración social participando e interactuando en actividades propias de la comunidad y en recolección de ideas que benefician la solución de situaciones planteadas, de allí que al final del proceso el estudiante se vuelva un ser grupal y creativo centrado en responder a problemáticas de la comunidad y no en un ser que se beneficie solamente en sus necesidades. De La Torre <sup>3</sup> la creatividad no ha sido solución de situaciones, por su aplicación en cuanto al desarrollo innovador de soluciones, autores ya mencionados anteriormente y otros como Martin Ibáñez, han determinado unos indicadores de la creatividad motriz, que serán descritos en el contenido de este proyecto, que le dan la importancia a la creatividad como

---

<sup>3</sup> De la torre. (2003). Creatividad aplicada. España. Editorial lumen

proceso dinámico de la actitud creativa, ya que es un movimiento que responde de manera diferente a lo convencional a situaciones diarias. Por lo cual se considera que es de gran importancia puesto que beneficia el proceso cognoscitivo y físico del ser humano.

## 2.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Educación Física, ofrece múltiples campos pedagógicos y tendencias novedosas, que no son reconocidas, se conserva los modelos cerrados (tradicionales), estos modelos son de “carácter deportivos.”<sup>4</sup>. la Educación Física en su historia del movimiento surge en Grecia, allí cuentan los historiadores, filósofos y profetas, argumentan que nace en los juegos olímpicos y que su poder es la corporalidad, a mayor juegos ganados mayor es su estatus.

Esta idea sigue surgiendo en algunos campos pedagógicos, escuelas y centros de formación, se brinda un modelo de mando directo, el colegio donde se realizó la investigación (I.E.D Vista Bella) forma parte de estos modelos tradicionales, evidenciado un primer punto al problema, el mando directo tiene como función dar una instrucción dicha por el maestro y el niño obedece, esto muestra que no se potencializa la creatividad, porque al niño no se le brinda la posibilidad de crear e innovar, cabe resaltar que la problemática no son los modelos pedagógicos, es la falta de libertad, de equivocarse y sentir estímulos que le permita al niño desarrollar su parte creativa. Se enseña al niño hacer un deportista, no se brinda el privilegio de aprender los diferentes aspectos pedagógicos como conciencia corporal, expresión corporal, creatividad y actitud creativa.

De acuerdo con Pérez<sup>5</sup>, al no dejar permitir estas nuevas tendencias, la Educación Física sigue siendo tradicional y el niño pierde su actitud creativa; en el siglo XX el “deporte fue paulatinamente implantándose, bajo la aureola de ser la representación de la educación física por excelencia, pero como todo lo nuevo, la presión en contra, era evidente, razón por la cual la incipiente introducción del deporte en la escuela tuvo que realizarse mimetizándola con el deporte de alta competición, por cuanto la pretendida innovación estaba enfrentándose a la flamante tradición histórica de la gimnástica Sueca, pero afortunadamente el acontecimiento coincidió con la perspectiva y la decisión de los profesores de Educación física.”<sup>6</sup>.

Es decir que el niño interioriza la Educación Física del siglo XX, pero también afirma que en aquel tiempo varios profesores tuvieron inquietud de innovar y mirar la Educación Física de otra manera, esa misma inquietud tiene este proyecto de investigación y por medio de las actividades lúdica recreativas formativas busca satisfacerla

---

<sup>4</sup> deporte y educación. *La condición física*.2008.recuperado 22, mayo, 2016.

<sup>5</sup> Canche Pérez, sagrario.2012, *desarrollando la creatividad. Actitudes de una persona creativa*

<sup>6</sup> Arboleda M. revista edu-fisica entre el ayer y el hoy de la educación física .ISSN 2027- 453X



Otro caso que se observó tradicionalmente, es la educación física como entrenamiento militar. Las vertientes social y físico corporal, estaban inmersas y constituyendo la educación caballeresca y se iniciaba por lo general a los siete años cuando el niño era llevado a un palacio o castillo feudal en calidad de paje, donde se le enseñaba y orientaba en todas las competencias necesarias para la vida en la corte, hasta cuando cumplía 14 años, edad en la cual el jovencito era designado y ascendido a la calidad de Escudero de un caballero con quien consolidaba una actividad simbiótico, social educativa, porque mientras servía al caballero, el escudero aprendía las artes relacionadas con la guerra y además adoptaba las formas y maneras de iniciarse en la política y en la vida cortesana, por último el escudero en una sesión solemne era armado caballero, mediante la presentación de juramento de fidelidad eterna tanto a su señor como a la santa madre iglesia<sup>7</sup>

En este caso la creatividad no es desarrollada, el niño está expuesto a ciertas órdenes en una corta edad, esto indica que en su niñez no tuvo la oportunidad de explorar, de imaginar, crear, ya que, como lo menciona PIAGET y de más autores de la psicología y pedagogía, el niño tiene etapas de desarrollo cognitivo y cada etapa es importante, en cada etapa forma parte la creatividad motriz y actitud creativa.

Otro aspecto problemático es que en la escuela el niño pierde su creatividad, a mayor edad es menos creativo, menos fluidez creativa y menos flexibilidad, y es causada por los mismos profesores. Ken Robinson donde habla de la creatividad, que define como “El proceso de tener ideas originales que tienen valor a menudo resulta de la interacción de las perspectivas de diversas disciplinas.”<sup>8</sup>. Explica cómo es necesaria la adaptación de las escuelas y la enseñanza para no cortar el talento.

“Los niños son creativos y no les importa equivocarse, se atreven hasta con lo desconocido y luego siguen a otra cosa. Pero el sistema educativo les mata la creatividad, porque no se admite el error. Todo el sistema está basado en la prohibición y la corrección del error. A los niños los educamos de cintura para arriba, y sólo un lado del cerebro. Nuestra tarea es educar a la totalidad de su ser, para que puedan enfrentarse a ese futuro.”<sup>9</sup>. Esto muestra que la actitud creativa se debilita, por la prohibición y las limitaciones.

También comenta que todos somos creativos por lo cual, todos los niños son creativos, pero a medida de que crecemos vamos perdiendo esa creatividad por el miedo a equivocarnos y ante la rigidez que promueve la educación.

Las actividades lúdicos recreativas formativa es una nueva tendencia que va ligada a la Educación Física, con estas actividades se pretende fortalecer la actitud creativa a los niños, generando una nueva posibilidad a los modelos

---

<sup>7</sup> Arboleda M. revista edu-física entre el ayer y el hoy de la educación física .ISSN 2027- 453X

<sup>8</sup> Ken R. 2015. actitudes creativas. las escuelas matan la creatividad

<sup>9</sup> Ken R. 2015. actitudes creativas. las escuelas matan la creatividad

cerrados de la deportividad y entrenamiento militar, se pretende realizar una propuesta didáctica por medio de las actividades lúdicas, la cual permite realizarse en un campo abierto donde se pretende que el niño estimule sensaciones de la actitud creativa, a través de las actividades se realizará un diagnóstico, el cual dará conclusión del proyecto investigativo.

## **2.4 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo desde una propuesta didáctica centrado a las actividades lúdicas recreativas formativas se puede desarrollar y fortalecer la actitud creativa en los jóvenes de grado 10 y 11 del colegio Distrital Vista Bella sede A en la localidad de Suba?

## **2.4 JUSTIFICACIÓN**

La creatividad es importante para el aprendizaje y desarrollo motor en la clase de Educación Física, según TRIGO<sup>10</sup>, define la creatividad como la capacidad intrínsecamente humana para expresar la corporalidad utilizando toda su potencialidad, esto muestra que es importante para el alumno de secundaria, fortalecer toda su potencialidad de crear e innovar mediante su corporalidad, el joven está expuesto a que disminuya su creatividad al estar en situaciones cotidianos y biológicos, cotidianos como las aulas de clases y biológicos por su etapa de crecimiento.

Durante el periodo de la investigación y los resultados recopilados, evidencia una falla en algunos indicadores de la creatividad motriz, los cuales son la flexibilidad y la fluidez, esto permite generar inquietud y curiosidad para solucionar el problema que presenta el colegio Vista Bella.

Para ello se realizó el estudio a los niños del grado décimo y undécimo, se inició con el test de creatividad motriz de WYRRICK, el resultado fue gran pérdida de actitudes como “flexibilidad, fluidez, optimismo, y se observa actitudes manipuladoras y egocéntricas.”<sup>11</sup>, se llegó a la conclusión que estas actitudes hacen parte de la creatividad motriz.

La investigación nace con la necesidad para desarrollar y fortalecer la actitud creativa del niño, porque es importante para su crecimiento intelectual, emocional y personal. Algunos modelos tradiciones de la Educación Física y aspectos biológicos debilitan tal actitud.

Para fortalecer la actitud creativa se maneja varias herramientas pedagógicas como la recreación, la lúdica y la recreación Formativa. “la recreación se entiende por todas aquellas actividades y situaciones en las cuales estén expuestas la

---

<sup>10</sup> Trigo. E. 2001 definición creatividad motriz.

<sup>11</sup> Canche. 2012. Actitudes de una persona creativa

diversión, la relajación y el entretenimiento.”<sup>12</sup>. se pretende que a través de la diversión y el juego tipo retos los niños potencialice su actitud creativa, ya que esta permite la transformación personal positiva, asume alternativas y prácticas para vincular valores personales, de igual manera la recreación fundamenta principalmente la creación y la participación activa de la persona.

Según Francesco (2002)<sup>13</sup>, la lúdica puede considerarse como una rama didáctica que tiene como propósito generar expectativas interés y motivación para el aprendizaje, y por último la recreación formativa que permite ser el generador de valores formativos, la creación, diversión y formación cognitiva y motriz.

Teniendo claro estos conceptos se realiza 9 actividades lúdicas recreativas formativas en las cuales el niño va experimentar actitudes emocionales como la alegría, la integración, la motivación y libertad de expresión tanto corporal como emocionalmente.

Las actividades forman el diseño de intervención, donde su función es permitir el estudio de los indicadores de la creatividad motriz y actitud creativa a fortalecer, se valora mediante de la ejecución y el producto de la actividad, cada juego tendrá una situación donde se estimule dichos indicadores, cada actividad esta organizada según su ciclo educativo.

Por último, este proyecto pretende diseñar una propuesta didáctica, con el fin de proporcionar nuevas alternativas y posibilidades a la escuela tradicional, se pretende dar un carácter más formativo en donde los estudiantes comprendan otros contenidos a parte de los que ya conocen como las cualidades físicas y actividad física, brindar la posibilidad a la recreación, la lúdica, la recreación formativa, como ejes pedagógicos de suma importancia en el currículo de la Educación Física, donde maestros, instituciones educativas, escuelas de formación, profesionales de la actividad física y afines, desarrollen la creatividad motriz y la actitud creativa en los niños.

---

<sup>12</sup> (N.d).via Definición recreación. [Http://www.definicionabc.com/social/recreación.php](http://www.definicionabc.com/social/recreación.php)

<sup>13</sup> Francesco A, (2002) que son las lúdicas.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una propuesta didáctica centrada en estrategias de actividades lúdicas recreativas para el fortalecimiento de la actitud creativa en los estudiantes de grado 10 (decimo) y 11 (once) del colegio Distrital Vista Bella.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Identificar conceptualmente las categorías centrales de estudio (la recreación, actividades lúdicas recreativas formativas, creatividad motriz, actitud creativa) como ejes del diseño de la propuesta didáctica.
2. Estructurar la propuesta didáctica a través de las actividades lúdicas recreativas, recreación y ejes creativos, para el fortalecimiento de la actitud creativa.
3. Describir los aportes pedagógicos de la intervención del producto la propuesta actitud creativa

## 4 MARCO REFERENCIAL

### 4.1 Creatividad motriz en su actitud creativa

“La creatividad ha sido motivo de estudio abarcando distintas áreas de las ciencias sociales, desde el origen de la civilización como fruto de procesos recurrentes de la innovación, descubrimiento, invención y creación., en la parte psicológica se busca que el individuo tenga un potencial creativo en medio de sus experiencias y formación en su vida.”<sup>14</sup>.

Es importante conocer de dónde viene la creatividad, los procesos neuronales, hace parte del cerebro inicial o infancia, es de allí donde viene la creatividad, se expone, ya que se pretende, a que se generen estímulos de emociones y plasticidad cerebral, cuando hace referencia a estímulos eléctrica a química, nos referimos a la actitud, porque despierta la intención de estar dispuesto a la ejecución, a medida del tiempo este proceso se va agotando ya que su función va hasta el desarrollo del niño.

#### 4.1.2 Procesos neuronales y actitud creativa

Como dice Nieto<sup>15</sup>, el aprendizaje se da por imitación, por rasgos genéticos y por estímulos externos, la realidad nunca puede alcanzar al cerebro, solo sus materiales codificados. La motricidad está representada en la corteza cerebral como fórmulas abstractas que tienen realidad en la memoria, son abstractas porque se derivan de coordinación inter e intramusculares con un objetivo o meta a realizar, pero sin vivencia hasta que se ejecutan por la musculatura corporal. Sin cerebro que funcione no puede haber expresión emocional de ninguna clase, cualquier conocimiento cobrará sentido en una persona al ser percibido y además de ello entrar al cerebro debe estar codificado en forma de señales que puedan estimular los receptores y circular a través de las redes neuronales de forma eléctrica y química.

#### 4.1.3 Procesos científicos del cerebro

La motricidad depende en gran parte de la corteza motora (área 4 del cerebro), en la realidad el mantenimiento postural y el funcionamiento de las áreas motoras del cuerpo se generan por casi todo el cerebro y el cerebelo, ya que se generan correlaciones entre redes neuronales, porque los procesos mentales humanos son sistemas funcionales que van de lo simple a la complejidad, ya que no pueden ser procesos de pensamientos limitados o por zonas del cerebro.

---

<sup>14</sup> Evelyn Ibeth Nazarit, Jesus Esteban Nieto. *Hacia una didáctica de la creatividad motriz, creatividad motriz, Bogota, universidad libre de Colombia.* 30 p.

<sup>15</sup> Evelyn Ibeth Nazarit, Jesus Esteban Nieto. *Hacia una didáctica de la creatividad motriz, creatividad motriz, Bogota, universidad libre de Colombia.* 32 p.

El cerebro actúa como un todo, aprende y asume funciones activando en ocasiones áreas que quedaron inutilizadas por alguna lesión, este se comporta de esa manera para mantener una supervivencia y proceso conductual de los humanos, también emplea movimientos voluntarios e involuntarios poniendo en conocimientos las emociones que influyen en la motricidad.

La inmadurez cerebral no hace referencia a que las personas nacen sin mente. Por el contrario nacen con inmensas posibilidades de desarrollo de su capacidad mental, procesos que se dan a partir de la integración de ejes fundamentales como son la energía y la materia, que son intrínsecos del individual y por otra parte la información que provienen del exterior, pero es modificada al sistema neuronal de cada persona la plasticidad neuronal dura toda la vida y es base del aprendizaje y el almacenamiento datos.

Todo hombre es único. La creatividad juega un papel determinante ya que el hombre tiene necesidad de sobresalir entre los demás y hace consciente de que ser diferente no significa ser creativo así que cada persona desarrolla movimientos y expresiones propias a través de su cuerpo, tiene un estilo característico que la define dentro de un contexto. La identidad se constituye constantemente, es de carácter individual ya que la persona es permeable a las cosas que decide serlo.<sup>16</sup>

La creatividad a veces surge de ideas espontáneas pero al juzgarlo como algo previsible o como algo creativo se plantea que un pensamiento puede idearse de manera inconsciente pero al definirlo se convierte en un acto consciente. La creatividad no se mide solo por un resultado sino por la forma como se logra algún objetivo, la exploración de nuevas maneras de hacer las cosas o de su propia percepción de un evento. Generalmente una persona creativa no busca reconocimiento sino crecimiento personal a través de nuevas y diferentes sensaciones. Sin embargo, este proceso puede generar admiración social en la manera en que estos descubrimientos favorezcan el desarrollo de una comunidad.

Precisamente esa admiración ha hecho que a través del tiempo se estudien algunos elementos que podrían ser considerados indicadores de la creatividad (fluidez, originalidad y flexibilidad).

La creatividad motriz es un tema que está vigente en el campo de la educación y la investigación y es considerada como una capacidad intrínsecamente humana que fusiona de forma equilibrada los procesos primarios del hemisferio derecho y los procesos secundarios del hemisferio izquierdo, este concepto se ha ido construyendo desde la percepción de varios autores como Marín, Schmidt, Lashley, Guilford, Riera, Murcia, Jesús Vicente, Torrance, Eugenia trigo, de la Torre, entre otros autores, ellos mencionan en sus escritos que “La creatividad motriz es un componente de la evolución del niño susceptible, proponiendo con frecuencia en los juegos de cooperación que dotan, por otra parte a la creatividad motriz de libertad frente a la necesidad de tener resultados inmediatos, así como

---

<sup>16</sup> Evelyn Ibeth Nazarit, Jesus Esteban Nieto. Hacia una didáctica de la creatividad motriz, creatividad motriz, Bogotá, universidad libre de Colombia. 36, 37,38. p.

de un componente social, lo que da un clima óptimo para la manifestación del pensamiento divergente y para compartir sus resultados.”<sup>17</sup>.

Es decir, que si el niño tiene una buena actitud al desarrollo motriz, su capacidad de adaptación al medio o al contexto que lo rodea será mucho mejor, se sentirá más libre y motivado para crear y canalizar su impulso creador de una forma constructiva y enriquecedora.

De acuerdo Marines Y Díaz<sup>18</sup>, La creatividad motriz es la capacidad de producir respuestas fluidas, diferentes, novedosas con el fin de resolver un problema motor, ya sea de tipo funcional, como puede ser una jugada de ataque-defensa, ya sea de carácter expresivo, como es el caso de una composición gimnástica.

#### **4.2 indicadores de la creatividad motriz**

En la investigación se detecta indicadores existentes teóricamente de la creatividad motriz que son arrojados por el test y que son importantes en el proyecto de investigación tales como:

**Fluidez motora:** como la capacidad del sujeto de proporcionar en un tiempo dado, el mayor número posible de respuestas motrices diferentes ante una situación o problema.

**Flexibilidad motora:** como la capacidad de un sujeto de proporcionar en un tiempo dado y ante una situación o problema, el mayor número de respuestas motrices diferentes y pertenecientes a distintas categorías de conductas

**Originalidad:** la producción de respuestas infrecuentes e ingeniosas específicas, capacidad, de innovar, crear situaciones motrices

**Flexibilidad:** se opone a la rigidez, a la inmovilidad a la incapacidad de modificar movimientos, es una cualidad imprescindible en una persona creativa, es uno de los rasgos definitorios de la personalidad creadora, es decir es la adaptación a nuevas reglas de juego y a diferentes situaciones motriz.

**Fluidez:** capacidad de generar ideas motrices en un movimiento dinámico, libre y sin trabas, se evidencia la producción de ideas y respuestas a sucesos de hechos coordinativos y dinámicos”.

**Producto motriz:** son aquellos productos valiosos no solamente para el sujeto que los crea sino para la sociedad a la cual sirve; es el resultado final que da el niño, del proceso y de la elaboración de sus propias propuestas creativas, son las aportaciones que da para su óptimo desarrollo integral y motriz<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Eugenia Trigo, Omeda R, Puyuelo E, Vicente J. 2001 creatividad motriz, definición

<sup>18</sup> Martínez, A. y Díaz, P. (2008). *Creatividad y deporte: Consideraciones teóricas e investigaciones breves*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

<sup>19</sup> Evelyn Ibeth Nazarit, Jesus Esteban Nieto. Hacia una didáctica de la creatividad motriz, creatividad motriz, Bogotá, universidad libre de Colombia.

Estos indicadores son importantes en la investigación, son las fuentes que se les estudiara a los niños del colegio, se tomara los indicadores de flexibilidad, fluidez y la originalidad, ya que el proyecto busca fortalecer la flexibilidad en movimientos rígidos y en situaciones vivenciales sea creativa por su personalidad y genere movimientos dinámicos y libres.

### **4.3 ACTITUD CREATIVA**

La actitud creativa teóricamente es un tema totalmente virgen ya que no se han generado grandes investigaciones, ni autores principales que exponga sobre este tema, para ello se citaran temas individuales como la actitud, la creatividad en su relación con la actitud y el pensamiento creativo, con el fin de obtener información sobre actitud creativa.

#### **4.3.1 La Actitud**

Según la real academia española menciona tres definiciones de la palabra actitud, un término que proviene del latín *actitudo*, “la actitud es el estado del ánimo que se expresa de una cierta manera (como una actitud conciliadora). Las otras dos definiciones hacen referencia a la postura: del cuerpo de una persona (cuando transmite algo de manera eficaz o cuando la postura se halla asociada a la disposición anímica) o de un animal (cuando logra concertar atención por alguna cuestión).”<sup>20</sup>.

De igual manera se menciona “ha sido definida como un estado de la disposición nerviosa y mental, que se organiza a partir de las vivencias y que orienta o dirige la respuesta de un sujeto ante determinados acontecimientos. Por lo tanto, la actitud es más bien una motivación social antes que una motivación biológica. A partir de la experiencia, las personas adquieren una cierta predisposición que les permite responder ante los estímulos una actitud es la forma en la que un individuo se adapta de forma activa a su entorno y es la consecuencia de un proceso cognitivo, afectivo y conductual.”<sup>21</sup>.

La actitud también ha sido definida como una “manifestación de un estado de ánimo o bien como una tendencia a actuar de un modo determinado.”<sup>22</sup>, es muy utilizado en ámbito de la psicología, sin embargo resulta muy difícil encontrar una definición unificada. Algunos aspectos en común que pueden ser detectadas en la actitud como son:

1. Las actitudes no pueden ser considerados como cuestiones particulares, sino que más bien deben ser entendidos dentro de un contexto social y temporal.

---

<sup>20</sup> Rodríguez A. elementos de la actitud. (2015). <http://concepto.de/actitud/>

<sup>21</sup> Rodríguez A. elementos de la actitud. (2015). <http://concepto.de/actitud/>

<sup>22</sup> *Concepto de actitud.* (n.d)



2. Pueden ser detectados tres componentes en cuanto se refiere a la actitud. En primer lugar el elemento conductual, es decir el modo en que son expresados las emociones o pensamientos. El segundo elemento es el emocional, que hace referencia a los sentimientos que cada persona tiene y por último el elemento cognitivo, que hace referencia a lo que el individuo piensa.

3. Las actitudes son adquiridas y aprendidas a lo largo de la vida y adquieren una dirección hacia un determinado fin. Esto lo diferencia de caracteres biológicos, como el sueño o el hambre.

Las actitudes que adquieren los individuos son influidos por diversas causas, como relaciones, creencias y experiencias que hayan sido vividas a lo largo de la existencia de cada persona. Estas variantes impulsan a los individuos a actuar de distintas formas ante situaciones muy similares, es por ello que es corriente oír términos como una actitud positiva o negativa, lo cual puede determinar el éxito o fracaso de lo que se intente realizar.

#### **4.3.2 Los tipos de Actitudes**

Los especialistas como psicólogos y pedagogos han realizado ciertas clasificaciones determinando los tipos de actitudes en diferentes términos como:

1. Actitud egoísta: las personas que actúan con este tipo de actitudes se caracterizan por interesarse en conseguir satisfacer sus propias necesidades sin interesarse en las necesidades ajenas. En este caso se utiliza cualquier medio, incluso las otras personas pueden resultar un medio para alcanzar lo deseado.

2. Actitud de manipulador: los individuos que poseen estas actitudes suelen tener características en común al caso anterior, a diferencia que realmente utilizan a los demás como el instrumento para alcanzar satisfacer sus propias necesidades, es decir que efectivamente utilizan a otras personas como herramientas.

3. Actitud altruista: las personas que adoptan este tipo de actitudes resultan completamente opuestas a los dos casos mencionados anteriormente ya que no se interesan por el beneficio propio, si no en el de los demás.

Las otras personas no son utilizadas como un medio o herramienta si no que son entendidas como fines en sí mismos. Las personas con actitud altruista suelen ser comprensivas y atentas.

4. Actitud emocional: las personas que adquieren actitudes de este tipo suelen interesarse en los sentimientos y estado emocional de las otras personas.<sup>23</sup>

De igual manera se observa algunas propiedades de la actitud que son determinantes para desarrollo del niño tales como:

- Las actitudes están sometidas a diversas características completamente reconocibles:

---

<sup>23</sup> Definición de actitud. Que es, significado y concepto.2008.recuperado 16 de mayo de 2016.  
<http://definicion.de/actitud/#ixzz48pfrhiiir>.<http://definicion.de/actitud/>

- Las actitudes están predispuestas al cambio espontáneo y a una flexibilidad innata. En este sentido se entiende que poseen una dinámica resaltante.
- Las actitudes son el principal motor de influencia en relación a las respuestas frente a estímulos y a las conductas adoptadas.
- Las actitudes pueden responder a múltiples situaciones, por lo tanto se dice que son transferibles.
- Las actitudes se adquieren con la experiencia y la obtención de conocimientos en cada suceso que compone la vida de un individuo. De esta manera, las actitudes influyen en las distintas conductas que el sujeto adopte.<sup>24</sup>

### **4.3.3 ELEMENTOS DE LA ACTITUD**

El psicólogo social, Rodríguez Aroldo, remarca que la actitud se encuentra compuesta por diferentes elementos esenciales:

1. Elemento cognitivo: la propia existencia de una actitud se encuentra complementada conjuntamente con la existencia de un esquema cognoscitivo que el propio sujeto recrea. Dicho esquema se encuentra conformado por la percepción que puede captarse sobre el objeto en cuestión, junto con las creencias y datos que se tienen previamente del mismo. Este elemento puede ser entendido también como modelo actitudinal de expectativa por valor. Los estudios realizados por Fishbein y Ajzen afirman en base a esto que cualquier objeto del cual no se posee ningún tipo de dato o información, nunca podrá entonces generar una actitud en el individuo.
2. Elemento conductual: según Rodríguez Aroldo, el elemento conductual es aquel que en todo momento se encuentra activo. Además, lo define como la corriente actitudinal que se produce al reaccionar frente a un objeto de una forma específica.
3. Elemento afectivo: a diferencia del conductual, el elemento afectivo se compone por los sentimientos expuestos, sean positivos o negativos, frente a un objeto social. También representa el punto de comparación existente entre las creencias y las opiniones, caracterizadas siempre por su lado cognoscitivo.

### **4.3.4 LA ACTITUD EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD.**

Ya se ha mencionado antes la creatividad es ese estímulo de innovar y crear, pero también se requiere de una disposición, de una motivación, por ello es importante la actitud, para realizar un objeto de estudio sobre actitud creativa que no existe investigación pero si avances por expertos, me baso de un texto llamado desarrollando la creatividad en donde un capítulo habla de las actitudes creativas.

---

<sup>24</sup> (N.D). <http://psicologiasocialucv.blogspot.com.co/2012/10/actitudes-definicion-formacion.html>

Para hacer una relación con la creatividad se identifica las actitudes de una persona Creativas:

#### 1. Curiosidad

La creatividad requiere una permanente disposición para investigar, comprender y buscar nueva información acerca de las cosas que nos rodean.

#### 2. Frente a los desafíos

Las personas creativas no huyen, pero los retos de la pregunta ¿Cómo puedo superar esto?. Tienen una actitud positiva y ven en cada problema una oportunidad de ser creativo y diseñar algo nuevo y valioso.

#### 3. Construir el descontento

Las personas creativas tienen un agudo sentido de lo que está mal con el medio ambiente que les rodea. Sin embargo, tienen una actitud positiva acerca de esta percepción y no dejarse desanimar por las cosas equivocadas.

#### 4. Mente abierta

La creatividad requiere una mente abierta y dispuesta a considerar nuevas ideas y hechos. Las personas creativas son conscientes de los prejuicios y buscan librarlos, hipótesis y otros bloqueos mentales que pueden limitar el razonamiento.

#### 5. Flexibilidad

Las mismas personas creativas son capaces de adoptar diferentes enfoques para resolver un problema. Ellos saben cómo combinar las ideas, las conexiones inusuales y generar muchas soluciones potenciales.

#### 6. Suspensión crítica

Imagina y criticar al mismo tiempo, es como conducir con el pie en el freno. Las personas creativas saben que hay un tiempo para desarrollar ideas y otro para juzgarlos. Son conscientes de que cada idea nace débil y necesita tiempo para madurar y demostrar su valor y la utilidad antes de ser sometido a juicio.

#### 7. Visión

La visión de la totalidad da las formas de establecer conexiones entre la información aparentemente no relacionados y las ideas.

#### 8. Optimismo

Las personas que creen que un problema puede ser resuelto finalmente encontrar una solución. Para ellos ningún reto es tan grande que no pueden ser satisfechas y no hay problema tan difícil que no se puede resolver.

#### 9. Perseverancia

La gente muy creativa que no se da por vencido fácilmente en sus metas y persiste en la búsqueda de soluciones, aun cuando el camino es largo y muestra los obstáculos que parecen insuperables.

## 10. Eterno aprendiz

A menudo, las soluciones creativas nacen de combinaciones inusuales, analogías y conexiones entre las ideas y los objetos que no parecen tener ninguna relación.<sup>25</sup>

### 4.4 Actitud creativa y las actividades lúdicas recreativas formativas

Como conclusión de objeto de estudio, la actitud creativa depende esencialmente de la disposición de la persona para desarrollar la creatividad, las ALRF (*actividades lúdicas recreativas formativas*) buscan fortalecer estas actitudes creativas, estas actividades es expuestas para estimular actitudes como la diversión, la integración, innovar, crear y estimular emociones como el gozo, disfrute, la confianza, la comunicación entre otros.

### 4.5 Actitud creativa y Relajación creativa

Es un campo tremendamente ignorado y obviado en la investigación sobre el desarrollo humano, de hecho al realizar la búsqueda, no se han hallado ningún tipo de estudios e investigaciones que hagan alusión a la relación de estas dos variables, por lo que nos encontramos ante un campo de estudio virgen, a la par que estimule y atrayente. Tan solo se han hallado algunas aproximaciones como las realizadas por GARAIRGODOBIL y PEREZ (2001) quienes llevaron estudios sobre la creatividad motriz, percepción y el auto-concepto mediante la aplicación de un programa de arte. GARNER (2001), afirma 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 al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Por su parte **MENCHEN (2001)** considera que la creatividad es una característica natural y primordial de la mente humana que se encuentra presente de forma potencial en todos y cada uno de los individuos, en la ley del año 1995 se establece la primera definición y aproximación al concepto de creatividad motriz, dicha definición es planteada por MAESTU y TRIGO quienes la definen como “ la capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa.

**RUIZ (1995)** establece que las consideraciones sobre la creatividad motriz, se han relacionado directamente con el modo que la creatividad se aborda en el ámbito psicológico general, y en ese sentido habría que considerar que una persona es motrizmente creativa si es capaz de producir múltiples respuestas variadas únicas un estímulo o una situación.

---

<sup>25</sup> Canche Perez, sagrario.2012, *desarrollando la creatividad. Actitudes de una persona creativa*. Recuperado 16 de mayo de 2016

**FONSECA (1998).** La motricidad lleva al niño a la producción de esquemas de acción sensoriales que, posteriormente, son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y variados, por lo tanto, este autor afirma que la motricidad retrata en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre las anteriores, y determina que es a partir de la motricidad exploratoria, inventiva y constructiva, a través de la cual el niño adquiere conocimiento.

**TRIGO (2001).** Inicia desde una concepción holística, sistemática y global de la creatividad motriz, defendiéndola posteriormente como “la capacidad intrínsecamente humana expresar la corporalidad utilizando toda su potencialidad, educar para actuar y transformar, no es otra cosa que enseñar a prender a pensar.”<sup>26</sup>.

Por lo que respecta al estudio y la aplicación de la relajación creativa, esta técnica surge a partir de los estudios en investigaciones de (De PRADO 1991) quien afirma que el uso y la estimulación de la imaginación de los niños, contribuye a mejorar su aprendizaje y a estimular su potencial creador, por lo tanto, para este autor con la relajación creativa lo que se pretende es, a partir de la inducción de un estado de relajación, aumentar la evocación de imágenes mentales, la inventiva y la fantasía con el objeto de crear nuevas realidades y posibilidades a partir de una realidad ya conocida.

De este modo, se considera que la gran mayoría de las creaciones realizadas por el ser humano tienen su base de IMAGINACION, y en la FANTASIA que está al servicio de la capacidad creadora, para buscar, experimentar y ensayar nuevas soluciones a partir de los elementos y los materiales que existen en la realidad, así pues, el niño gracias al poder de su imaginación es dueño de un potencial creativo que le permite combinar y transformar nuevas creaciones auténticas, originales, y novedosa.

De igual manera hay que considerar que si la realidad no es percibida adecuadamente, el niño no se podrá salir de ella para crear, ya que como afirman GRACIA NUÑEZ y BERRUEZO (1994), la adecuación del niño a la realidad precede a la creación de nuevas realidades por parte de este, de igual forma, puede afirmarse que al relajar la mente y el cuerpo el niño puede desprenderse de todos los bloqueos y de todas las tensiones que inhiben su capacidad creadora para dar rienda, de este modo, a la capacidad de concentración de todos los procesos internos que estén implicados en el proceso creador, al tiempo que libera su imaginación que es la base del pensamiento creativo y de la expresión creadora.

Con la práctica de la relajación creativa se logra según CHARAF (1999) a que el niño estimule ciertas características como:

---

<sup>26</sup> Clemente J. Monografía, *Dirección postal, education y psychology, Relajación creativa, creatividad motriz y auto-concepto en una muestra de niños educación infantil*, , *Revista electrónica de investigación*

- ✓ Integración mente-cuerpo: desemboca un punto de equilibrio y armonía que tendrá como resultado la concentración de la energía física y mental para la fluidez de las ideas
- ✓ Flexibilidad mental: a través del pensamiento divergente permitirá combinar, modificar y construir nuevas realidades.
- ✓ Espontaneidad y autenticidad: genera respuestas novedosas y originales
- ✓ Capacidad para afrontar nuevos riesgos.
- ✓ Afectividad: se toma como un paralelo con la relajación en el desarrollo cognitivo del niño considerable como el concepto de sí mismo, en el cual se va formando desde que el niño muy pequeño a través de las variadas experiencias que va teniendo en el medio

**ARRAEZ (1998)**. Considera que un adecuado desarrollo afectivo, requiere del desarrollo de un auto-concepto positivo ya que el concepto del niño tenga de sí mismo va hacer determinante en su forma de enfrentar el mundo y relacionarse con las personas y va a ejercer una notable influencia en el desarrollo personal del alumno (PERALTA Y SANCHEZ 2003).

**GUILFOR (1983)**. Apoya la existencia de esta relación entre auto-concepto y creatividad, sin determinar cuál de dichas variables antecede a la otra, es decir, que el hecho de poseer un auto-concepto positivo favorecería la emergencia del potencial creativo del ser humano, así como en la medida en que el sujeto experimenta con el medio y va obteniendo logros creativos, su auto-concepto positivo se iría fortaleciendo.

**HARTER (1993)**. Plantea la existencia de una estrecha relación entre la expresión de la capacidad creadora y la seguridad y confianza que tenga el niño en sus propias capacidades.

#### **4.5.1 Relación con la actitud creativa**

Según con lo anterior, la actitud creativa tiene relación con relajación en 2 aspectos importantes:

- ✓ Los niños que tengan mayor confianza en sí mismo, podrían expresar más fácilmente su potencial creativo que aquellos que la poseen en menor grado.
- ✓ Los niños que logren expresar su capacidad creativa en mayor proporción, tenderán a adquirir cada vez mayor seguridad y confianza en sí mismo.

Así pues, es fundamental que el niño se acepte y se valore tal como es, porque sólo una persona que se concibe de forma positiva y favorable, podrá desarrollar plenamente todo su potencialidad y su capacidad creadora, por lo tanto, se puede considerar que cuando el niño se siente aceptado y respetado tiende a desarrollar progresivamente la facultad para expresar sus sensaciones, emociones y pensamientos, y se siente libre y confiado para crear y para desarrollar el

pensamiento libre, flexible y abierto que se le lleva a conocer, experimentar y descubrir.

#### **4.6 ¿Que es la recreación y su función en la actitud creativa?**

“Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.”<sup>27</sup>.

Es decir, no todos los individuos somos iguales ni disponemos de las mismas experiencias o intereses y entonces cada cual desarrollará una inclinación desde su punto de vista; podrá claro haber coincidencias, aunque también puede suceder que lo que para alguien es una recreación para otro puede no serlo y viceversa.

Ahora bien, vale destacarse de todos modos que existen algunas actividades instaladas que muchas personas se inclinan por desplegarlas, entre las más populares como ir al cine, al teatro, participar de alguna excursión que implique pasar una jornada al aire libre y realizando actividades deportivas o vinculadas al acercamiento con la naturaleza, practicar algún deporte como es el caso del fútbol, tenis, hockey, natación, entre otros.

La recreación se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias. La noción básica de una situación de recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genera, por tanto sentirse cómodo y haciendo entonces lo mejor de la experiencia. La recreación se diferencia de otras situaciones de relajación tales como el dormir o descansar ya que implica siempre una participación más o menos activa de la persona en las actividades a desarrollar.

Ha sido científicamente comprobado que aquellas personas que se ven inmersas en sus rutinas laborales y que no dedican espacios a experiencias de recreación, suelen sufrir por lo general mayores niveles de stress, angustia, ansiedad. Por tanto, la recreación sirve al ser humano no sólo para activar el cuerpo, sino también para mantener en un sano equilibrio a la mente. Por el contrario, llevar una vida sedentaria y orientada únicamente a cumplir con las obligaciones no hará más que desequilibrar a la persona que lo padece y aumentar su cuadro de estrés.

Sin ir más lejos los psicólogos o aquellos profesionales que tratan a pacientes que presentan problemas de estrés, angustia y ansiedad suelen recomendarles que

---

<sup>27</sup> (N.D) vía Definición ABC <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

acompañando a la terapia realicen actividades que impliquen recreación para así poder relajar las mentes de los problemas o angustias que los aquejan.

Está demostrado que quien logra canalizar por algún lado sus pesares cotidianos se sentirá mucho más feliz y conforme con su vida y aún más será capaz de enfrentar y superar el estrés con otra postura.<sup>28</sup>

También la recreación se puede ver como actividad organizada que puede desarrollarse tanto en espacios abiertos como en espacios cerrados. Claros ejemplos del primer caso serían todo tipo de actividades a realizar en parques, plazas o en la naturaleza. Para el segundo caso, pueden ser perfectas opciones aquellas actividades recreativas relacionadas con el arte, la música, la comunicación, el teatro, el cine y el uso de tecnologías de última generación como se ha mencionado anteriormente.

La organización de espacios de recreación para una determinada comunidad como en el colegio Vista Bella y demás lugares, es una tarea importante que atañe al gobierno ya que a través de ella los individuos pueden establecer lazos de contacto y de pertenencia mucho más sólidos, así como también pueden bajar los niveles sociales de stress, violencia e individualismo.

Entonces la recreación supone que un determinado acontecimiento que por ejemplo ha alcanzado una repercusión notable en la historia, es representado nuevamente, generalmente por actores, que lo acercan al público. Vale indicarse que esa representación debe ser lo más fiel posible para transmitir la realidad y alcances de ese hecho.

La recreación como propuesta didáctica a la actitud creativa, se puede desarrollar de manera amplia y efectiva, se dice que la creatividad ha sido motivo de estudio abarcando distintas áreas de las ciencias sociales, desde el origen de la civilización como fruto de procesos recurrentes de la innovación, descubrimiento, invención y creación., en la parte psicológica se busca que el individuo tenga un potencial creativo en medio de sus experiencias y formación en su vida.

La recreación es una marcha a la diversión, al descanso, entretenimiento y relajación, lo cual su fuente principal es “recrear que a su vez significa crear, innovar e imitar un modelo o un hecho.”<sup>29</sup>, se ha mencionado que el ser humano cuando esta estado de relajación, su mente amplía más conocimientos y desarrolla a un más su capacidad de creatividad, la recreación tiene esa parte esencial ya que el ser humano siempre busca ese espacio de intimidad donde desarrolla actividades que le agradan, goza, divierte, interioriza, descubre e innova para un mejor estilo de vida.

---

<sup>28</sup> (N.D) vía Definición ABC <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

<sup>29</sup> Rincón A. (2016). La recreación en ayuda de la enseñanza. EL TIEMPO Casa Editorial. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-324461>



No todos los seres humanos piensan igual, sus hábitos son diferentes, esto afecta en cierta parte al profesor cuando está dictando clase, la pregunta es, ¿será su metodología de aprendizaje es la causante de la falla en el aula? o ¿será que su estado de ánimo es la causante de la falla en el aula?; en mi opinión, la gravedad del aula puede ser muchos, tales como los medios, las redes sociales, el afecto en el hogar, la indisciplina o falta de conocimiento del docente, pero relacionando las dos preguntas anteriores hago énfasis en la segunda, pienso que el estrés diario afecta al profesor, vivimos en una sociedad en donde nos limitamos a vivir el día a día, a obedecer normas y leyes, un ejemplo claro son los medios de transporte, realizar filas para pagar en los bancos, las labores o trabajos que no son agradables y resignarse al cumplimiento de su labor entre otras, lo que más sobrepasa son los problemas en el hogar, con su padre y madre o hijos e hijas, en momentos de estrés queremos dejar todo atrás, desquitarnos con personas que no tienen culpa de lo que sucede, y puede afectar la clase ya que muchos maestros llegan con esta actitud en el aula de clase.

Por lo general el ser humano, hace indiferencia a este problema, no es de prestarle mucha atención, con ir a un psicólogo ya está la solución, el problema es que no se da por enterado que está afectando su salud y lo peor, es que los alumnos mira su comportamiento.

La recreación nos brinda ese desahogo, genera una clase divertida, el profesor tiene libertad y enseña de una manera relajante, ya que la recreación permite no solamente activar el cuerpo con actividades como, ir a cine, teatro, música y espacios libres que permita desarrollarse libre mente, sino que también nos brinda esa posibilidad de mantener un sano equilibrio en la mente.

¿Cómo aportaría la recreación en la actitud creativa? la recreación proporcionan un medio para estimular el crecimiento y la transformación personal positiva aunque se deba considerar que igual personas o grupos pueden asumir alternativas y prácticas que no necesariamente conducen a consecuencias negativas o que puede ser utilizado como instrumento para perpetuar valores inequitativos. El ocio orientado al desarrollo humano, es un satisfactor de las necesidades humanas, de autonomía, competencia, de expresión personal e interacción social dentro del entorno del individuo.

Sin embargo, “el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible”.<sup>30</sup>. Hay que tener en cuenta que el ocio y la recreación reproducen muy diversos valores y expresiones que igual no son consecuentes con una sociedad sostenible, por lo tanto, se deben combinar con los valores sociales que sustentan la equidad, y que contradigan aquellos que no propician un desarrollo humano desde las identidades personales y sociales, fomentando que éstas se construyan desde posturas éticas mínimas, intersubjetivas y racionales.

---

<sup>30</sup> Osorio E, tema: la recreación y sus aportes al derecho humano, origen: congreso departamental de la Orinoquia, Villavicencio-meta OCT- 20-22 de 2009 funlibre.

Esto implica llegar a acuerdos, incluso dentro del sector de la recreación, de cuáles son los valores que han de sustentar un marco social que promueva el desarrollo humano a partir del fomento del potencial humano creativo, de las capacidades que influyen positivamente sobre los individuos y los grupos, y el autocontrol de los negativos, como el robo, el homicidio, el abuso de los recursos naturales. Como anota, NAHRSTEDT, la definición de los potenciales positivos y negativos depende de los acuerdos entre individuos y sociedades, lo que nos lleva nuevamente a la necesidad de acuerdos éticos y morales.

Desde una postura humanista, CUENCA afirma que el ocio debiera ser, una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherente con ellos, una experiencia de recreación, que crea ámbitos de encuentro o desencuentro, se diferencia de otros tipos de ocio por su potencialidad para llevar a cabo encuentros creativos que originen desarrollo personal.

El ocio facilita la individualización en el sentido que proporciona la posibilidad de explorar vías alternativas de pensar y existir, pueden utilizarse para apartarse de la mayor parte de las personas que conforman el mundo social, la imaginación y la experimentación creativa necesarias para la individualización usualmente suceden en soledad, pudiendo beneficiarse especialmente de la ausencia de evaluación de otras personas, pero el entorno desempeña un papel al reconocer y reforzar la expresión de talentos y gustos particulares.

La individuación y la identificación desempeñan una función dialéctica en el ocio para provocar la formación de una identidad propia. Los procesos dialécticos de diferenciación e integración, de identificación e individuación y de exploración y compromiso sugieren una serie de propuestas específicas sobre la relación entre identidad y ocio, como afirma KLIEBER y su incidencia sobre los procesos de desarrollo humano.<sup>31</sup>

De tal modo que, el ocio y la recreación es pieza fundamental, para que el niño explore, utilice la imaginación y genere situaciones de creación e innovación mediante las prácticas recreativas donde se fundamenta principalmente en la creación de espacios pedagógicos, donde se privilegia la participación activa de las personas, la potenciación de la capacidad de toma de decisiones y solución de problemas y conflictos y el desarrollo de habilidades para la vida, con un eje central, transversal, como es la lúdica, el goce y el placer por lo que se hace. Así si bien un ocio transformador puede generar momentos de desencuentro por las confrontaciones que genera consigo mismo y con los otros, la percepción de ganancia, beneficio o desarrollo, se constituye en una experiencia lúdica en esencia, finalmente el ocio, facilita la generación de dinámicas, se dan en un entorno bajo la influencia de un sistema ideológico que influye en los procesos e interacciones que se dan entre las diferentes dimensiones del desarrollo humano y de éstas con medioambiente en el que el individuo se desenvuelve.

---

<sup>31</sup> (N.D) <http://definicion.de/ocio/>

Desde las condiciones recreativas la “posición ética que asuma quien diseña la oferta de recreación determinará en gran medida este poder transformación. Un contexto de ocio y recreación puede por sí misma contribuir a alinear, a mantener condiciones de inequidad y de exclusión de un sistema o por el contrario puede facilitar procesos que contribuyan a construir sociedades distintas donde los resultados del desarrollo le lleguen a las personas”<sup>32</sup>.

La experiencia que se vive a través del juego y de formas jugadas, logran sacar a los sujetos de la comodidad de la rutina y facilitar su reflexión sobre sí mismo, sus condiciones y las de su entorno, la cual brinda estas actividades recreativas formativas, favorecer el placer y la diversión en la vivencia.

Es justamente la posibilidad de potenciar la dimensión lúdica de los sujetos como transversal a sus experiencias de vida, es un desafío para la recreación. No implica una vida sin dolor o sufrimiento, pues ello hace parte de lo humano, es la posibilidad de reivindicar una relación con el mundo desde sus posibilidades y no desde sus limitaciones.

#### **4.6.1 Recreación formativa.**

En este sentido se juega un papel pedagógico, pues al estar en instancias de decisión, con posibilidad de acceso a los medios masivos de comunicación, ampliará las oportunidades de informar y formar en un concepto de ocio y recreación que trasciende al entretenimiento y al consumo, para que sea visto como una alternativa de desarrollo humano educativo (enseñanza-aprendizaje).

Si se asume éticamente que la vivencia recreativa es transformadora, necesariamente implica tomar conciencia del papel que juega en los procesos de formación política. Desde esta perspectiva se asume que la formación política se da desde la primera infancia e implica el crear contextos de empoderamiento desde la oferta recreativa, más aun considerando que está presente en todos los ámbitos de interacción de los seres humanos.

La capacidad de participación en este contexto cobra especial relevancia, desde la recreación se abre un espacio pedagógico que contribuye al desarrollo de competencias y habilidades que empoderan al sujeto y le amplían su posibilidad de acceso a alternativas de desarrollo.

La recreación orientada al desarrollo de una capacidad humana compleja como la participación abre mayores posibilidades de acceso a alternativas de desarrollo a personas en condiciones de pobreza, aumentando las oportunidades para hacer parte de la toma de decisiones en el diseño de programas y servicios que respondan mejor a sus necesidades, abordando las mismas barreras para la participación; en última el desafío es que las instituciones y organizaciones

---

<sup>32</sup> (N.D) <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

sociales de recreación trabajen por la inclusión para encontrar medios innovadores para proveer espacios para el desarrollo.

Condiciones desde los ámbitos de interacción: La institución educativa – pública o privada, la empresa, la familia, la comunidad, son espacios donde por excelencia es posible generar procesos de educación para el ocio y la recreación. Difícilmente será posible que programas aislados de las dinámicas de los seres humanos en la vida cotidiana logren los beneficios esperados de la recreación.<sup>33</sup>

Con lo anterior es importante implementar la recreación formativa como el eje pedagógico en la escuela, el ideal es que los procesos de educación para el ocio y la recreación se den desde la primera infancia, en esa medida los niños y las niñas desarrollan competencias tempranas para el manejo de su tiempo libre y paralelamente aporta cualitativamente a la calidad de la educación. Pero también es importante a jóvenes como en los grados decimo y once, ya que están expuestos a perder la creatividad, y ven la recreación de manera penosa e infantil, por ello importante que se aplique la recreación a estos ciclos educativos.

Así que entonces la familia, comunidad, y colegios son espacios donde día a día los alumnos van construyendo hábitos, donde se desarrollan y tiene la posibilidad de que el ocio y la recreación sean facilitadores u obstaculizadores de sus procesos de crecimiento.

La recreación formativa se relaciona con el conocimiento, “parte del supuesto que el conocimiento es desarrollo. Garantizar que el ocio y la recreación contribuyan al desarrollo humano a través de los beneficios en dimensiones concretas del sujeto, es posible en la medida que los satisfactores que se construyan a partir de la articulación de elementos ideológicos, teóricos y metodológicos, partan de un conocimiento a profundidad tanto del ocio y la recreación como de aquellas áreas sobre las que pretende tener un efecto.

El asunto de construir alternativas de desarrollo requiere de un cuerpo de conocimiento interdisciplinar relacionado tanto el ocio y la recreación, como de los contextos e intencionalidades de transformación. En consecuencia, garantizar los beneficios de la recreación requiere de profesionales formados para ello.

La sostenibilidad del sector de la recreación y la garantía del valor de su impacto social, educativo, económico, por mencionar algunas de sus categorías de beneficios, requiere un proceso continuo de producción y validación de conocimiento y una interrelación permanente con otras áreas de conocimiento.”<sup>34</sup>

Es decir que la recreación formativa transforma y garantiza la educación y la formación a los estudiante de tal manera que la construcción de opciones de desarrollo desde la recreación, “no es sólo un asunto técnico, demanda competencias ciudadanas y en el manejo de áreas específicas desde lo teórico y

---

<sup>33</sup> (N.D) <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

<sup>34</sup> Pérez A. (2002). tiempo, tiempo libre y recreación su relación con su calidad de vida y el desarrollo individual. Recuperado 20 Junio de 2016. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html>

lo metodológico, pero también desde la formación misma desde el ser de quienes asumen la responsabilidad de diseñar tales opciones.”<sup>35</sup>.

Los anteriores son apenas algunas de las condiciones sobre las cuales sería necesario actuar para garantizar una oferta de ocio y recreación equitativa y justa, muchos otros aspectos no son considerados en este análisis, pero por ello no menos importantes, tales como la incidencia sobre el manejo que los medios masivos de comunicación dan a la misma, el papel de la industria del entretenimiento en la construcción de imaginarios; el problema de la exclusión, el papel de la globalización, del desarrollo tecnológico, son entre otros aspectos que se deberían abordar para ser socialmente responsables.

Otro aspecto que se puede considerar son los beneficios la recreación en la actitud creativa. Es un derecho humano básico, como son la educación, el trabajo y la salud. Nadie debe verse privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, credo, estado de salud, discapacidad o condición económica. El desarrollo del ocio se facilita a través de la provisión de las condiciones de vida básicas como la seguridad, el cobijo, los ingresos, la educación, los recursos sostenibles, la equidad y la justicia social.

Las sociedades son complejas y están interrelacionadas y la recreación no puede separarse del resto de los objetivos vitales. Para lograr un estado de bienestar físico, mental y social, un individuo o grupo debe ser capaz de identificar y materializar sus aspiraciones, satisfacer sus necesidades e interactuar positivamente con el entorno. Por lo tanto el ocio se considera un recurso para mejorar la calidad de vida.

El concepto moderno de la recreación la define con un sentido más social, en la medida que tiene impacto no únicamente sobre el desarrollo de la personalidad individual sino que busca que este desarrollo trascienda al ámbito local y propicie dinámicas de mejoramiento y auto dependencia de las comunidades, a partir de unos indicadores y beneficios que deben ser garantizados en la calidad de vivencia, la cual debe respetar su dimensión humana esencial: la lúdica, las actitudes y la libertad de elección por parte de quien se re-crea.

La psicología evolutiva plantea un amplio rango de factores que pueden influir en el desarrollo humano como se plantea en la figura 1. Incluye áreas de estudio como la psicología, la genética, la historia psicosocial, la educación, la religión, la familia, el hogar, el estatus socioeconómico y la cultura.

Como se observará desde las diferentes categorías de beneficios, las experiencias de ocio y recreación facilitadas por satisfactores sinérgicos, abordan muchos de estos factores, en la medida que no se dan únicamente en el contexto de lo individual sino también de lo colectivo.

---

<sup>35</sup> Osorio E, (2009) tema la recreación y su aportes al derecho humano, origen: congreso departamental de la Orinoquia, Villavicencio meta.

Por otra parte, tales factores se pueden ver desde las necesidades planteadas por MAX NEFF e igualmente desde los derechos. Es decir se plantea como categoría incluyente a las necesidades, partiendo del supuesto que a partir de su realización se logran las condiciones deseadas para alcanzar los niveles de desarrollo a escala humana esperados y que en la medida que esto sea posible es porque los ciudadanos de un país como sujetos de derechos están teniendo acceso las condiciones necesarias para su desarrollo.<sup>36</sup>

Con lo anterior se puede mencionar, que la recreación apoya de manera importante la creatividad motriz y la actitud creativa, del como en espacios abiertos y por medio de las actividades lúdico recreativas formativa despierta el estímulo de disposición para desarrolla la creatividad, generar una Mejor salud mental y mantenimiento de la misma, Sentido holístico de bienestar Manejo del estrés tales como prevención, mediación y restauración, reducción de la depresión, la ansiedad y el enojo y Cambios positivos en los estados de ánimo y las emociones.

#### 4.6.2 Tipos de recreación

Ya mencionado anteriormente, la recreación hace referencia a inventar o producir algo nuevo es decir crear, o bien puede orientarse a algún distracción relacionada con algo complaciente, entretenido y agradable.

Puede ser clasificada según la actitud del individuo:

- ✓ Sujeto activo: el sujeto participa de la actividad realizada, disfrutando de la misma.
- ✓ Sujeto pasivo: la persona no es parte de la recreación, sólo actúa como un expectante, no participa directamente.

**Recreación Motriz:** está relacionada con la actividad física, algunos ejemplar podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas.

**Recreación Cultural:** se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros.

**Recreación Social:** se relaciona al contacto con otras personas, pueden ser realizadas muchas cosas como asistir a debates, charlas, debates, salidas, encuentros, etc.

**Recreación al aire libre:** son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimulan la integración el medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos, excursiones, etc.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> (N.D) <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

<sup>37</sup> (N.D) <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

#### 4.7 ¿Que son las actividades lúdicas recreativas?

Esta definición es totalmente desconocida ya que no hay evidencias investigativas ni referentes teóricos que hablen de ella, por lo tanto es un término exclusivamente de este proyecto, se define este término de manera individualizada a partir de la recreación expuesta anteriormente y la lúdica. El término “lúdica” tiene origen en la raíz latina ludricus que significa “divertido” o en la raíz latina ludus, que significa “juego”. Podríamos deducir que la lúdica implica juego y diversión, y que las actividades lúdicas pretenden divertir a través del juego. En educación y pedagogía se habla de la escuela lúdica como aquella donde se utiliza el juego como una estrategia para ayudar a resolver los problemas de adaptación infantil a través de la ludo terapia. Una escuela lúdica está organizada en ludotecas con escenarios, espacios, actividades, estrategias, proyectos que pueden estructurarse para organizar un programa o proyecto divertido que ayude a motivar a los educandos hacia la escuela y el aprendizaje. La lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido y propiciar actitudes hacia el aprendizaje. Quien tiene expectativa por algo, se interesa por ese algo, y quien se interesa en algo endógenamente se motiva por él; quien se motiva, centra su atención y quien centra su atención actitudinal mente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito “generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje.”<sup>38</sup>.

Otra definición, son las Ludotecas son un espacio de expresión ludo-creativa, que reciben una heterogeneidad de niños, cuya función es desarrollar un programa de coeducación, con posibilidades de participación de varias generaciones. Brindarán actividades lúdicas que hagan experimentar la creatividad a partir de materiales diversos, sin olvidar las necesidades de integración social, de creación cultural y de permanente estímulo que precisa el crecimiento humano.

La formación que brinda la Ludoteca se desarrolla en un contexto abierto, sin presiones ni premuras para que, de esta forma, opere en términos de necesidades auténticas y no de dispositivos de adaptabilidad o resistencia.

Las Ludotecas son espacios para el juego, centros recreativo-culturales pensados especialmente para los niños y adolescentes, con la misión de desarrollar la personalidad del niño a través del juego y del juguete principalmente. Para ello, ofrecen tanto los elementos materiales necesarios (juguetes, material lúdico,

---

<sup>38</sup> Jiménez V, Jesús A. Motta M Libro: lúdica, cuerpo y creatividad autor: Raimundo A. Dinelo, editorial aula alegre magisterio p 20.23

espacios de juegos cerrados, etc.), como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego.<sup>39</sup>

En mi opinión con lo dicho anterior lúdicas son espacios de expresión, creatividad, genera gran motivación de ser un transformador, desarrolla la imaginación y fantasía de los niños, jóvenes y adultos, la lúdica fortalece la actitud creativa ya que intervienen la espontaneidad, libertad y alegría. Generando encuentros o situaciones, donde los diferentes miembros de una comunidad se reúnen para socializar saberes, enseñanzas, conocimientos e ideas por medio del juego. Es un espacio oportuno para el desarrollo de la socialización, de la posibilidad creadora, la sensibilidad, la afirmación y el sentido crítico de sus participantes. A través de esta interacción social se fomenta la libertad, la solidaridad, la comprensión, el respeto, la autodisciplina y la tolerancia, construyendo paulatinamente el tejido social.

“Sintetizando, podemos decir que las Ludotecas son:

- ✓ Lugares de esparcimientos.
- ✓ Espacios públicos cuyo centro de interés es el juego.
- ✓ Recursos dinamizadores del tiempo libre.
- ✓ Espacios especialmente preparados para jugar.
- ✓ Lugares de interrelación personal entre niños y jóvenes cuyo medio es el juego.
- ✓ Sitios apropiados para el desarrollo de la libertad, donde el niño es el protagonista.
- ✓ Lugares para divertirse.
- ✓ Espacios de juego con juguetes y materiales lúdicos, animado por Ludotecarios.
- ✓ Ofertas socioculturales que responden a las necesidades del barrio.
- ✓ Espacios de desarrollo, con o sin juguetes, del tiempo libre.
- ✓ Espacio donde se potencia el asociacionismo infantil y se impulsa la participación ciudadana.”<sup>40</sup>

#### **4.7.1 Importancia de las actividades lúdicas recreativas al fortalecimiento de la actitud creativa**

Son importantes las actividades lúdicas recreativas formativas en función educativa, mediante las dinámicas de integración en la etapa de la adolescencia, es fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no

---

<sup>39</sup> Jiménez V, Jesús A. Motta M Libro: lúdica, cuerpo y creatividad autor: Raimundo A. Dinelo, editorial aula alegre magisterio p 25

<sup>40</sup> Jiménez V, Jesús A. Motta M Libro: lúdica, cuerpo y creatividad autor: Raimundo A. Dinelo, editorial aula alegre magisterio .P.30



excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

“En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar”.<sup>41</sup>

Según Alvares<sup>42</sup>, las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de Educación se hacen mención al juego. Por ejemplo, en el área de Identidad y Autonomía personal se habla de la planificación de espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones. En el área del Medio Físico y Social se dice que el educador ha de ofrecer al niño, principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del mundo que le rodea. A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas. En el área de Comunicación y Representación, por ejemplo, se señala que el juego es un elemento educativo de primer orden para trabajar los contenidos referentes a estos lenguajes, por su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto.

Las actividades lúdico recreativas formativas, se ha demostrado que es tan importante para la ecuación infantil y juvenil del mismo modo lo es su práctica en una Ludoteca como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

La actividad lúdica recreativa formativa es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

Estas actividades aportan en la enseñanza-aprendizaje de la siguiente manera:

---

<sup>41</sup> Crespillo E. 2010. El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje. Recuperado 20 Junio de 2016. [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

<sup>42</sup> Crespillo E. 2010. El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje. Recuperado 20 Junio de 2016. [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

#### **4.7.2 Funciones de las actividades lúdico recreativas formativas en actitud creativa (ALRF-AC)**

Para definir cuáles son las funciones de las (ALRF), creemos totalmente acertada la realizada por Josep M<sup>a</sup> Alluè, presidente de Atzar, durante su ponencia en el IV Congreso de Ludotecas celebrado en Valencia durante 1999.

**“Función Recreativa:** La ALRF es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios. Proporcionar a los niños aquellas actividades integrativas que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades, además de ser algo recreativo potencia la autonomía de los mismos y fortalece la actitud creativa por su disposición.

**Función Educativa:** las ALRF, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de las actividades es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona. Como realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el objeto, de manera en la que se fomente el aprendizaje, se fomente valores positivos y saludables, contribuyendo al desarrollo integral de los niños.”<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> (N.D). <http://www.scout.es/wp-content/uploads/Ludotecas..pdf>

Finalmente las (ALRF) brinda satisfacción a la enseñanza- aprendizaje, mejora la calidad de vida al estudiante, y estimula la actitud creativa para el desarrollo personal y educativo.

## 5 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

**5.1 Método de investigación:** “La investigación descriptiva tiene por objeto proporcionar la visión de un evento, condición o situación. La investigación descriptiva cualitativa pretende proporcionar esta visión a partir de datos en forma de palabras o imágenes.

Los datos cualitativos se recogen a menudo con investigación de campo. La investigación de campo implica la selección de un evento, condición o situación a estudiar, y la observación y la interacción con el evento, condición o situación en la configuración del campo de estudio.”<sup>44</sup>.

El proyecto tiene como metodología un enfoque descriptivo, se basará a través de 9 actividades lúdicas recreativas formativas, donde estas actuarán en situaciones de respuesta a la experiencia vivencial donde permite ver los alcances pedagógicos de la propuesta frente al fortalecimiento de la actitud creativa, las actividades que se podrán en marcha son actividades lúdicas recreativas formativas donde permiten fácilmente observar, analizar la ejecución de cada producto, permite la evaluación cualitativa a los indicadores de la creatividad motriz ya propuestos en el marco teórico de este proyecto, como lo son la fluidez, la originalidad y de la flexibilidad lo cual se llevara a cabo a cada uno de los estudiantes del grado décimo (10) y undécimo (11) del colegio distrital vista bella.

Los datos cualitativos que se utilizará es tipo de observación, teniendo una función principal que son las fichas de observación y la interpretación individual y grupal de los estudiantes frente a los procesos motrices y actitudes creativas mediante las Actividades lúdico recreativa formativas.

Las fichas de observación serán utilizadas clase a clase, en el cual se registrará la ejecución y el producto de la actividad hecha por el alumno; mediante de las actividades se hará una descripción e interpretación del proceso de formación de la actitud creativa, este método sirve para organizar las características del contexto y por último se realizará un test de creatividad motriz a los niños, con el fin de obtener un análisis de estudio sobre la condición de los indicadores de la creatividad motriz, el test arrojará los datos de estudio para fortalecer la actitud creativa.

---

<sup>44</sup> Strider ,C. método de investigación descriptivo cualitativo. cultura y ciencia  
.http://www.ehowenespanol.com/metodo-investigacion-descriptivo-cualitativo-info\_386243/

Se pretende proponer un proyecto didáctico, lo cual permite ser una herramienta para los docentes de Educación Física, para realizar una clase enfocada a la actitud creativa, con el fin de dar aportes y nuevas posibilidades a situaciones que tradicionalmente ocurren en las clases de educación física, utilizando una nueva alternativa como son “las actividades lúdico recreativas formativas”.

## **5.2 POBLACIÓN**

El proyecto de investigación se desarrolló en el colegio Vista Bella IED sede A ubicada en la zona 11 Suba en la ciudad de Bogotá, se les aplicó a estudiantes de 10 y 11 grado.

### **5.2.1 LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL VISTA BELLA**

Está conformada por tres sedes Sede A: Vista Bella, ubicada en la Calle 167 N 54b - 40, Sede B. ubicada en la Calle 54c N 28- 08, y la sede C: Grana Norte, en la Calle 168 N 45- 51 ubicada en la localidad de Suba.

Es una Institución Educativa Oficial de Educación Formal, de calendario A, con jornadas mañana y tarde; integradas por la necesidad de ampliar cobertura en Educación Preescolar, Básica primaria, Secundaria y Media Vocacional mediante resolución 1861 de junio de 2002, Aclaratoria 2702 de septiembre 3 del 2002.

### **5.2.2 FILOSOFÍA INSTITUCIONAL**

La institución considera que los y las estudiantes son el centro del proceso educativo y busca un excelente nivel académico basado en las normas planes y programas ordenados por el Ministerio de educación nacional para la república de Colombia, con aporte de la UNESCO y naciones Unidas para el desarrollo humano; en una dinámica permanente de actualización donde se adecuan en el que y en el ahora, el presente para optimizar el futuro.

El proyecto institucional (P.E.I), creatividad y auto superación y pretende una formación integral con énfasis en el desarrollo de competencias, formación tecnológica, artística, de convivencia humana y ecológica que prepara personas autónomas y competitivas intelectual y moralmente capaces de afrontar positivamente el resto de la vida actual y la contracción de la una sociedad que satisfaga unas condiciones más significativas de tiempos venideros, mediante el diseño ejecutivo y evaluación de proyectos que le permita desarrollar competencias sociales y laborales.

## **5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

En el proceso de investigación se utilizó los instrumentos de información, test creatividad motriz, ficha de observación y descripción para llegar a analizar todos los datos y poder concluir sobre el tema objeto de la investigación, la fuente de información fue en los estudiantes de décimo y undécimo grado del colegio Vista Bella sede A en donde se recogió directamente a través de un contacto directo con el objeto de análisis.

- **Ficha de observación:** Registro de observación de clase, formas de enseñanzas, recursos utilizados, organización y características del lugar. Contexto-entorno
- **Test de WYRRICK 1968:** Permite recopilar datos para determinar y reconocer los indicadores de la creatividad motriz a cada estudiante
- **Observación:** esta técnica es el más importante ya que cumple la función principal de esta propuesta didáctica, su función es evaluar cualitativamente a los estudiantes del colegio Vista bella grado décimo y undécimo, Se observara al estudiante la actitud creativa en las actividades realizadas, con el fin de detallar los indicadores de la creatividad las cuales son la fluidez, flexibilidad, originalidad.

### 5.3.1 Tipo de análisis.

- Análisis cualitativo y producto de las actividades realizadas
- Informe final donde se detallara cada paso del proceso investigativo.

## 5.4 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

### 5.4.1 FASE CONCEPTUAL.

La primera fase es de carácter teórico, ya que fue necesario identificar conceptualmente las categorías de estudio, los cuales fueron, la actitud creativa, creatividad motriz, recreación, lúdica y las actividades lúdicas recreativas. Del mismo modo principales referentes de dichos conceptos Con el fin de obtener una información conceptual que me permitirá realizar la investigación con fundamentos, basados en referentes cuya importancia es beneficiarme en conocimiento y realizar de manera coherente, concreta y eficaz la propuesta didáctica.

**5.4.1.1 La teoría:** se analizó los siguientes tipos teóricos:

Fuentes teóricas	
CATEGORIAS TEÓRICAS	DEFINICION
Creatividad motriz (actitud creativa)	La creatividad ha sido motivo de estudio abarcando distintas áreas de las ciencias sociales, desde el origen de la civilización como fruto de procesos recurrentes de la innovación, descubrimiento, invención y creación., en la parte psicológica se busca que el individuo tenga un potencial creativo en medio de sus experiencias y formación en su vida. La actitud creativa teóricamente es un

	tema totalmente virgen ya que no se han generado grandes investigaciones, ni autores principales que exponga sobre este tema, han surgidos temas pero relacionando la actitud, con la creatividad y el pensamiento creativo, pero no se concreta de manera específica dicho tema, se determina que es una disposición del niño para realizar dichas actividades
Recreación	Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento
Lúdica	La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito “generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje”
Actividades lúdicas recreativas	El término “lúdica” tiene origen en la raíz latina ludricus que significa “divertido” o en la raíz latina ludus, que significa “juego”. Podríamos deducir que la lúdica implica juego y diversión, y que las actividades lúdicas pretenden divertir a través del juego.
La comunicación creativa	Toda persona se comunica creativamente, porque está expuesta a situación de crear, de innovar, la persona es capaz de comunicarse de métodos diferentes lo cual lo hace innato. (Ricarte, 2000) sugiere una serie de características que necesariamente tendrás que aparecer en la incipiente comunicación creativa e interactiva. Será más flexible,

	necesidad de adaptación rápida a nuevas situaciones ya que el cambio será una constante; más eficaz, más ideas y a corto plazo; más competitiva, enfocada a los resultados; y finalmente valores creativos del individuo, autoafirmación a través de la diferencia con los otros: la autenticidad, la autonomía individual, el individualismo como valor ascendente.
--	--

#### 5.4.1.2 FUENTES TEÓRICOS:

Referentes teóricos	
AUTOR	CONCEPTO Y ASOCIACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO MOTRIZ
GUILFOR (1983)	Apoya la existencia de esta relación entre auto-concepto y creatividad, sin determinar cuál de dichas variables antecede a la otra, es decir, que el hecho de poseer un auto-concepto positivo favorecería la emergencia del potencial creativo del ser humano, así como en la medida en que el sujeto experimenta con el medio y va obteniendo logros creativos, su auto-concepto positivo se iría fortaleciendo.
MENCHEN (2001)	Considera que la creatividad es una característica natural y primordial de la mente humana que se encuentra presente de forma potencial en todos y cada uno de los individuos. Se estudia el autor, ya que los indicadores a estudiar (flexibilidad, originalidad y fluidez) son de manera natural, lo cual permite conocer las habilidades del pensamiento del individuo.
	Parte de una concepción holística, sistemática y global de la creatividad motriz, defendiéndola posteriormente como "la capacidad intrínsecamente humana expresar la corporalidad utilizando toda su potencialidad, educar

Eugenia trigo (2001)	para actuar y transformar, no es otra cosa que enseñar a prender a pensar. Principal autor de la investigación a raíz de este sale las categorías es estudio (la fluidez, flexibilidad, y la originalidad, dice la TRIGO que es la capacidad humana de vivir generando potencialidades en los aspectos cognitivos, afectivos, social, motriz ya que el individuo va en la búsqueda innovadora de una idea valiosa.
Francesco (2002)	La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito “generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje”
Cuenca	Afirma que el ocio debiera ser, una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherente con ellos, una experiencia de re-creación, que crea ámbitos de encuentro o desencuentro.
Jhon Alejandro López Barragán	La creatividad es el estudio intrínsecamente del ser humano siendo capaz de crear, innovar, inventar formas, sucesos, hechos, eventos y acontecimientos, mediante la recreación, la relajación, los juegos, actividades lúdicas se potencializa la forma de inteligencia, se fortalece el pensamiento, y el individuo es más creativo. Esto es debido, por que el ser humano busca la manera de estar físicamente y emocionalmente tranquilo, cuando hay lugares abiertos como bosques, parques se prueba esa comodidad, cuando se hace actividades recreativas como nadar, correr, caminar el estado cognitivo se desarrolla notoriamente, y su cerebro comienza a generar estímulos más creativos.



	Cuando realiza actividades lúdicas, se desarrolla el estímulo motor asociado con la creatividad, ya que permite la libertad de crear a través de sus movimientos corporales.
--	--

**5.4.1.3 CATEGORÍAS IDENTIFICADAS:** estas son las categorías que se identificó en la investigación, la flexibilidad, originalidad y la fluidez. Los cuales son los indicadores de la creatividad motriz, me proporcionará datos para el fortalecimiento de la actitud creativa de los estudiantes de los grados décimos y undécimo del colegio distrital Vista Bella.

<b>Categorías de la investigación</b>	
<b>Indicadores de Fortalecimiento del pensamiento creativo motriz</b>	
Originalidad	La producción de respuestas infrecuentes e ingeniosas específicas, capacidad, de innovar, crear situaciones motrices.
Flexibilidad	Se opone a la rigidez, a la inmovilidad a la incapacidad de modificar movimientos, es una cualidad imprescindible en una persona creativa, es uno de los rasgos definitorios de la personalidad creadora, es decir es la adaptación a nuevas reglas de juego y a diferentes situaciones motriz.
Fluidez	Capacidad de generar ideas motrices en un movimiento dinámico, libre y sin trabas, se evidencia la producción de ideas y respuestas a sucesos de hechos coordinativos y dinámicos.

#### **5.4.2 FASE: DIAGNOSTICA.**

Esta fase de la investigación tiene como propósito evaluar y reconocer los impactos pedagógicos, esto se ejecutara a través de la observación, ficha de observación y test de WYRRICK 1968. Con esto se pretende utilizar el método cualitativo lo cual permite evaluar y comprobar que mediante las actividades lúdicas recreativas se genera un impacto de la actitud creativa.

La ficha de observación será un registro en cada clase, se realizara 9 actividades lúdicas formativas, se pretende mediante este instrumento estudiar y evaluar los

comportamientos que involucren la creatividad motriz y la actitud creativa del estudiante, enfocándose en los indicadores que son la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

#### 5.4.2.1 Test creatividad motriz (WYRRICK 1968)

El siguiente test de creatividad motriz se realizó a 19 estudiantes del colegio Vista Bella, siendo 17 alumnos del grado décimo y 2 del grado once, se valoró los indicadores del proyecto los cuales fueron la flexibilidad y la fluidez, se realizó con dos elementos que fueron el aro y la pelota en un tiempo de 2 minutos por cada uno, se analizó 3 aspectos:

- Totalidad del grupo
- Hombre y mujer
- Individual

Con la siguiente valoración:

#### Flexibilidad

Cifra (movimientos, formas)	Nivel
Escasa: 0-2	1
Suficiente: 3-4	2
Buena: 5-7	3
Alta: 8-10	4

#### Fluidez

Cifra (movimientos, formas)	Nivel
Escasa: 0-8	1
Suficiente: 9-16	2
Buena: 17-23	3
Alta: 24 en adelante	4

## GRAFICAS

### 1 Grupo general

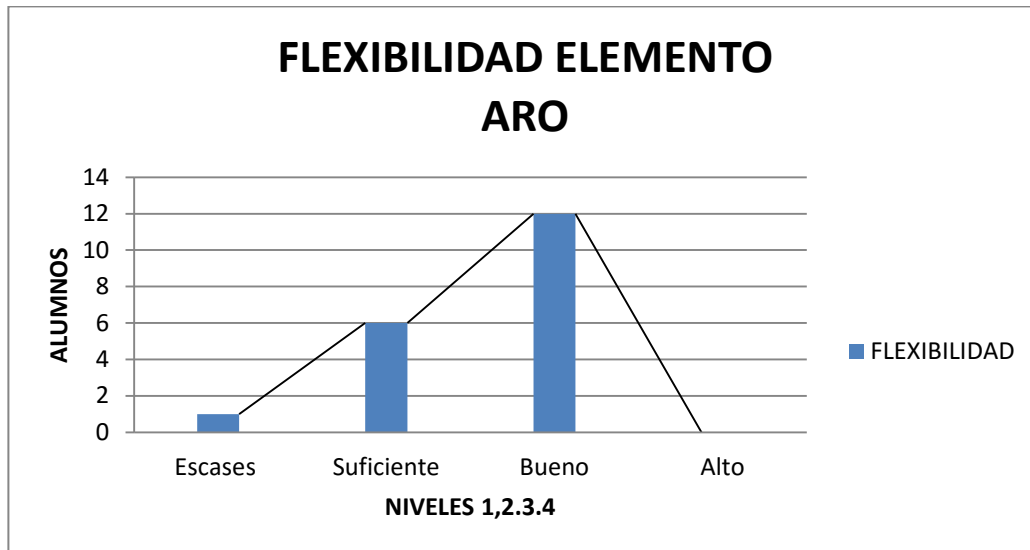


Fig. 1. Se observa que el grupo solo hubo 1 alumno que estuvo en el nivel (1) escasas, 6 alumnos estuvieron en el nivel (2) que es suficiente y 12 alumnos en el nivel (3) que es bueno, es decir que el grupo tienen está en un nivel bueno y suficiente.

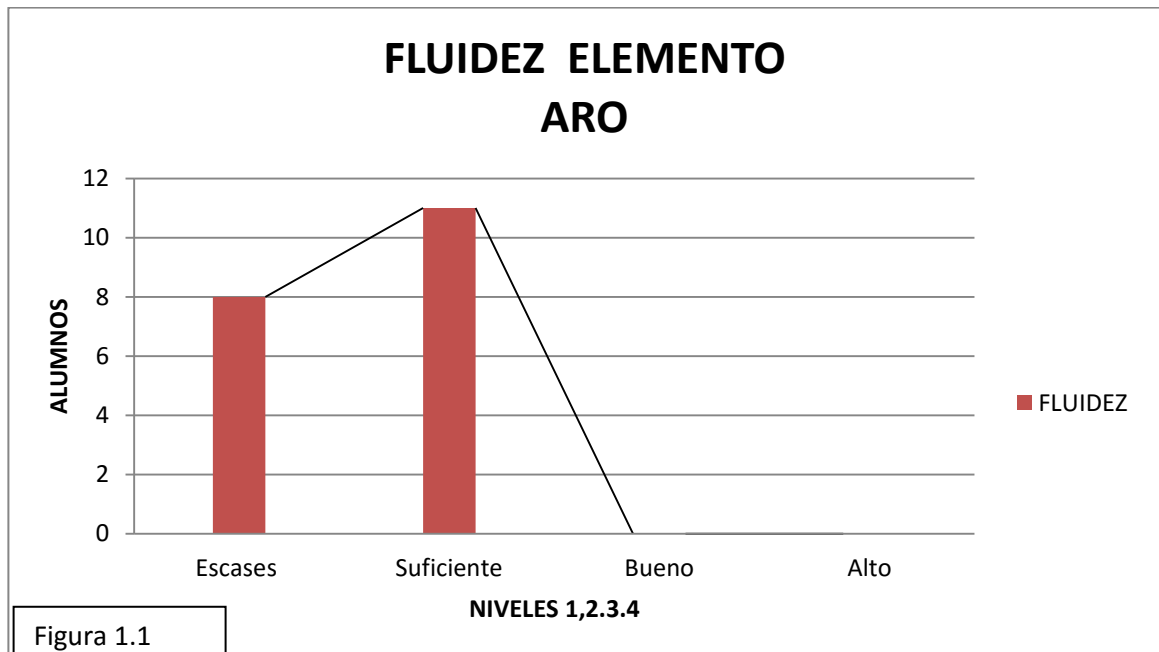


Figura 1.1

Fig. 1.1. Se observa que el grupo sufre una cantidad de fluidez 8 alumnos de 19 obtiene este problema 11 alumnos de 19 tiene un mayor alcance de suficiencia, es decir que los alumnos del colegio Vista Bella en la fluidez esta entre los niveles 1 y 2.

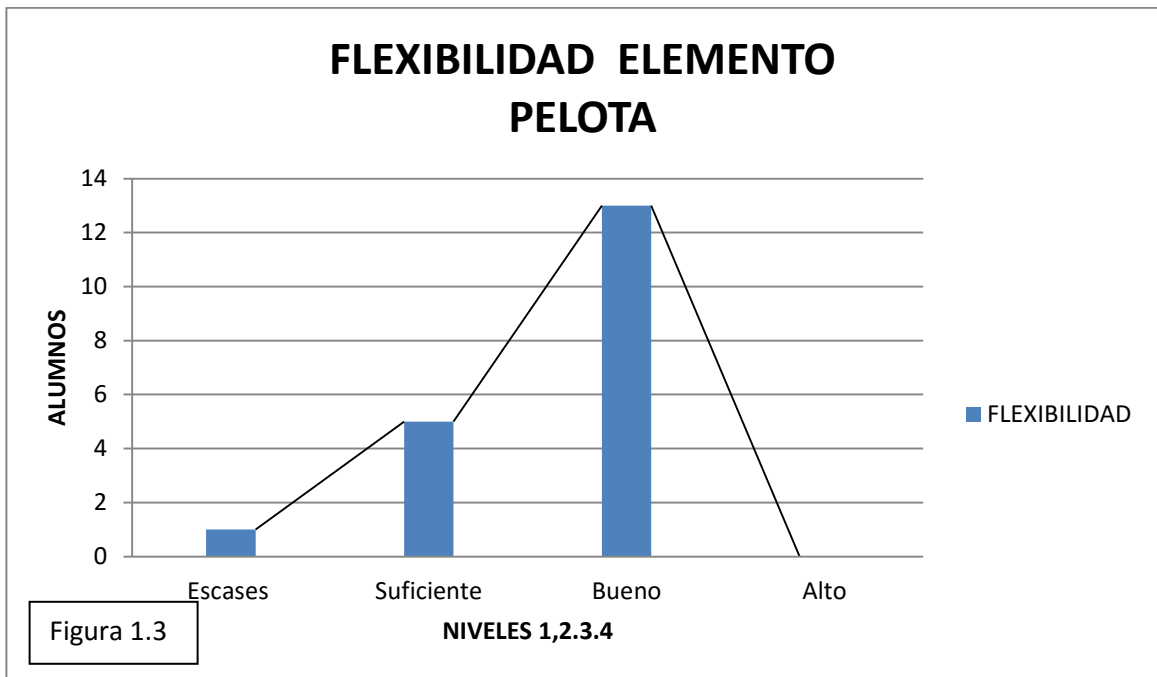


Fig. 1.3. Se observa en esta figura que 1 alumno se encuentra en el nivel (1), 5 alumnos en el nivel (2) y 13 alumnos en el nivel (3), lo cual quiere decir que con el elemento pelota el grupo tiene una buena flexibilidad

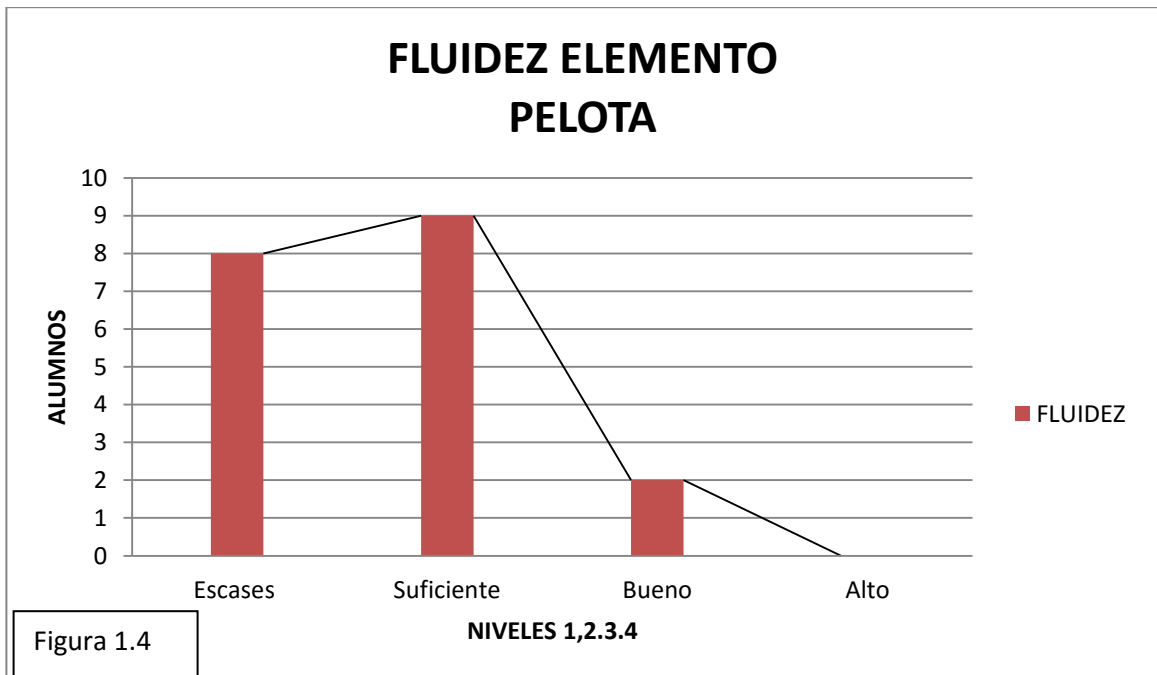


Fig. 1.4. Se observa un gran déficit en la fluidez ya que gran parte del nivel (1) cobra gran importancia solo 2 alumnos alcanza al nivel (3), el resto llega al nivel (2).

### Comparación grafica del grupo

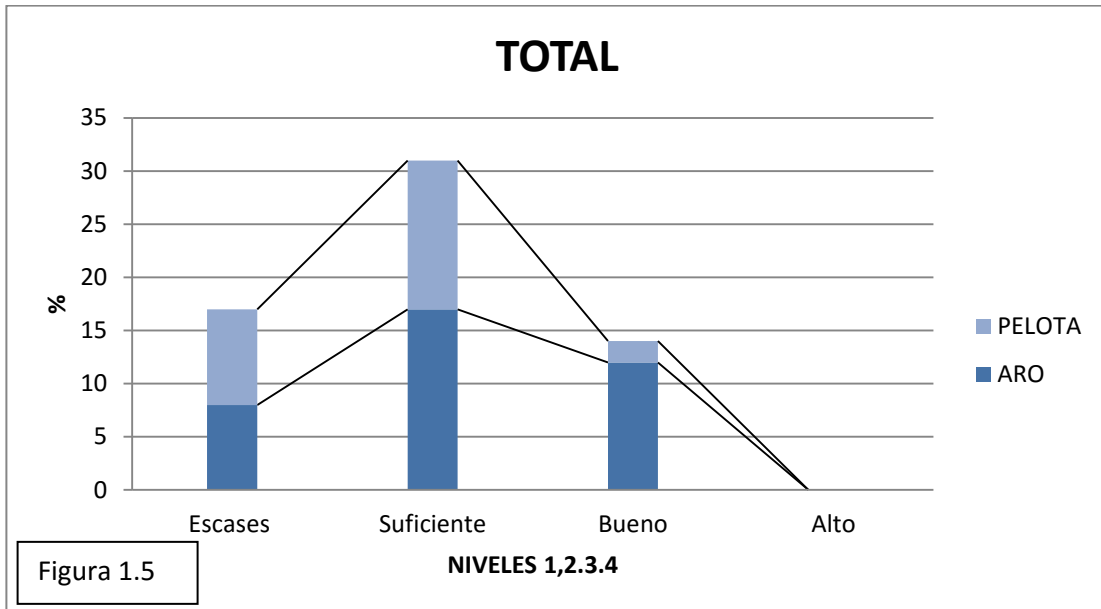


Fig. 1.5. Observamos que el grupo llega al nivel (2), que es suficiente, lo cual implica que su creatividad motriz no es buena y se requiere de potencializarla o fortalecer.

2 grafica

### EN LOS HOMBRES

Cantidad de alumnos 8 hombres

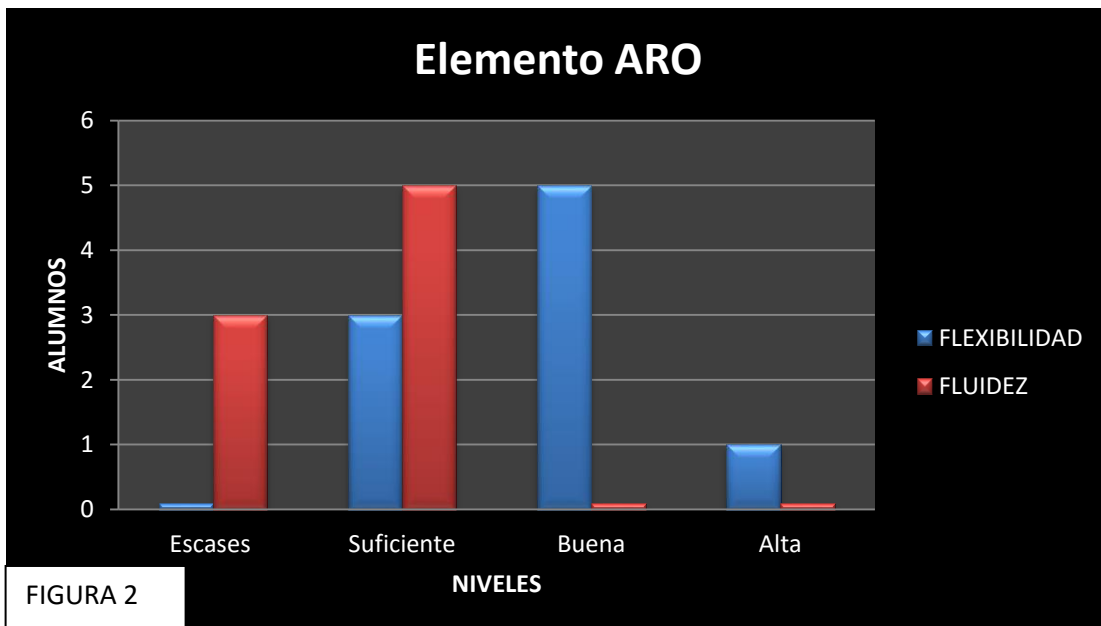


Fig2 se obtiene un buen resultado, de 3 alumnos sobre 8 están en el nivel (2) y 5 alumnos están en el nivel(3), es decir que con el elemento ARO, la flexibilidad de los hombres es buena nivel (3). Se presenta una mínima partes de escasas en la fluidez, 5 alumnos llega al nivel (2), lo cual quiere decir que la fluidez es suficiente.

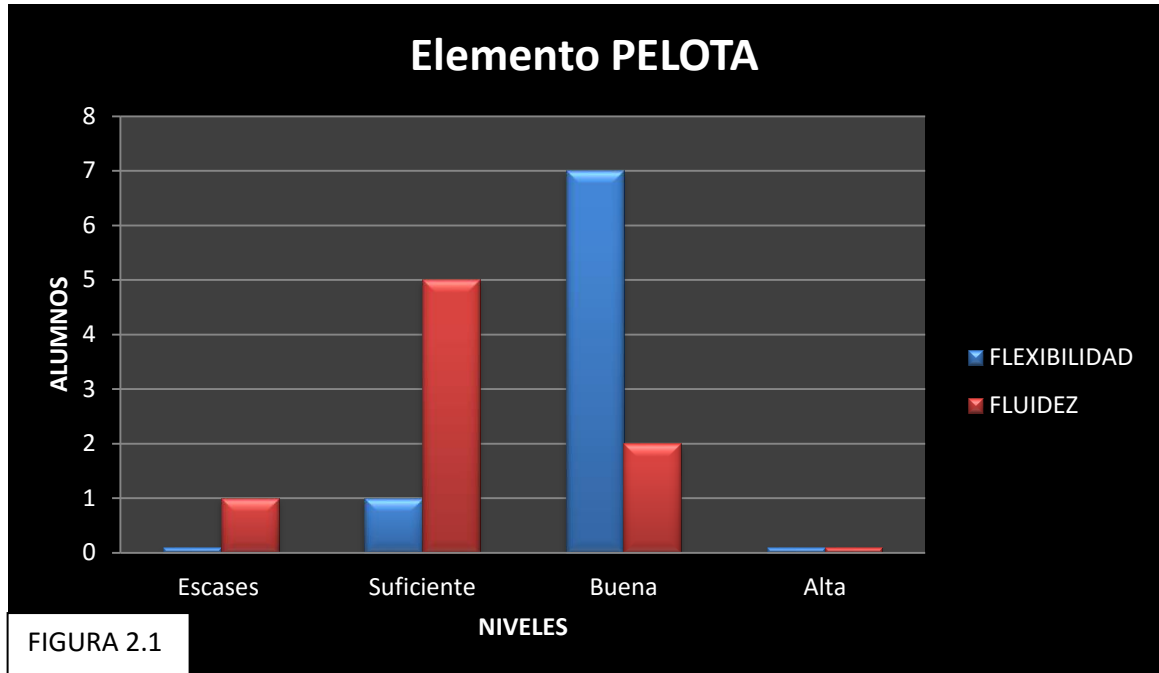


Fig. 2.1. en esta figura se observa una buena flexibilidad, los alumnos hombres se sienten más cómodos con este elemento, 7 de 8 alumnos están en el nivel (3), mientras que 1 está en un nivel (2), se observa también que varía mucho en la fluidez aunque se obtiene un buen resultado, 1 alumno sufre de escasas nivel (1), 5 alumnos están en el nivel (2), y 2 alumnos en el nivel (3).

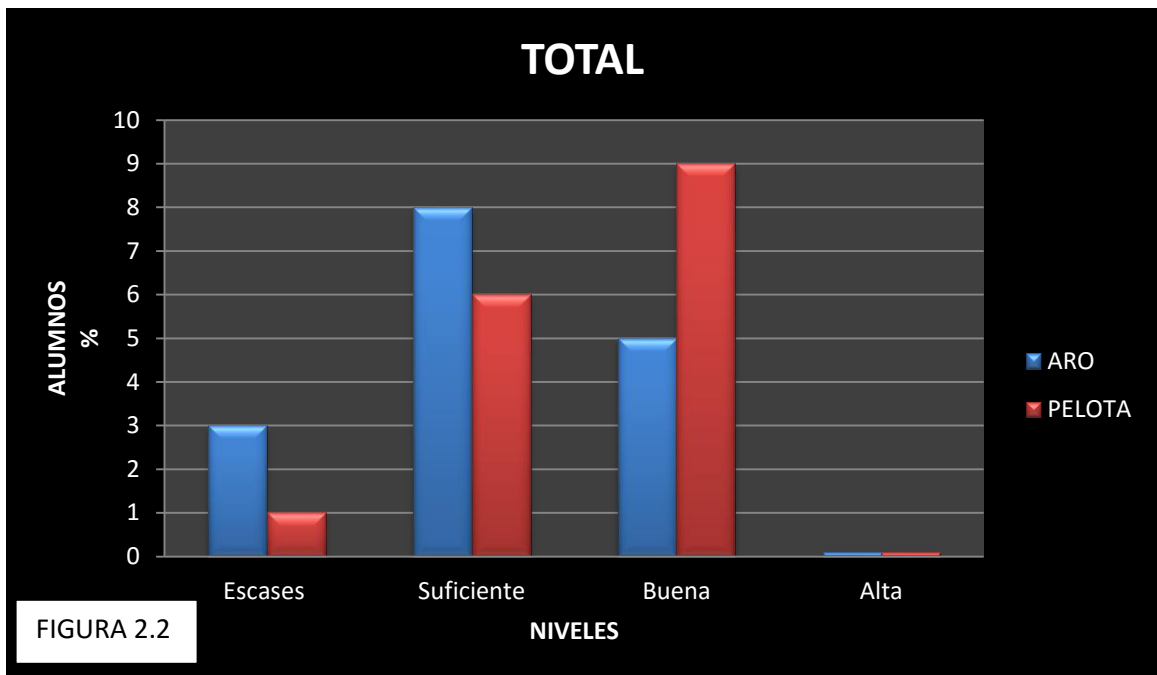


Fig. 2.2. con el elemento aro se presenta muchas dificultades en la fluidez, mientras que el elemento pelota los hombres cumplen un papel importante dejando el nivel (2) como mínimo y un máximo el nivel (3) esto muestra que el hombre es más flexible y fluido con la pelota.

3 grafica

En las mujeres

Cantidad de alumnos 11 mujeres

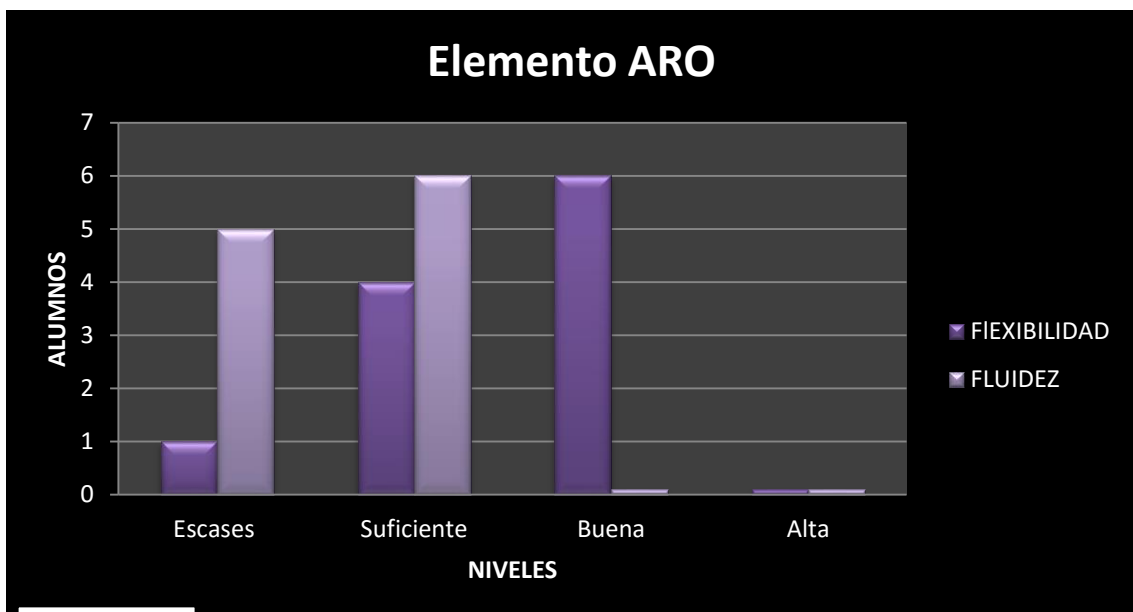


Fig. 3. Se observa que en la flexibilidad varía mucho ya que 1 alumna tiene gran escasas nivel (1), 4 alumnas están en nivel (2) y 6 alumnas están en el nivel (3) lo cual indica un resultado bueno, mientras que en la fluidez es un estado crítico ya que 5 mujeres están en el nivel (1) y 6 mujeres en nivel (2).

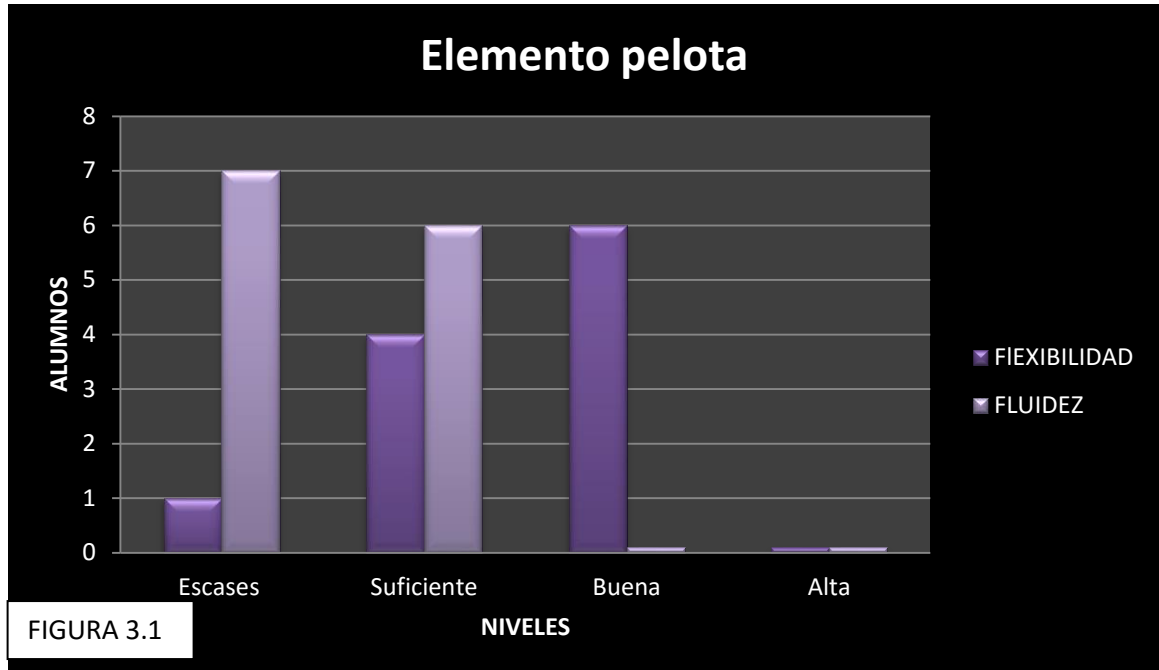


Fig.3.1. Muestra esta gráfica en la flexibilidad muchas variaciones ya que 1 alumna sufre de escasas nivel (1) y 4 alumnas en el nivel (2) y 6 nivel (3) lo cual muestra en un nivel (3) que es bueno, pero al mirar la fluidez roja un resultado negativo ya que 7 mujeres sufre de fluidez estando en el nivel (1) y 4 mujeres en escasas nivel (2).

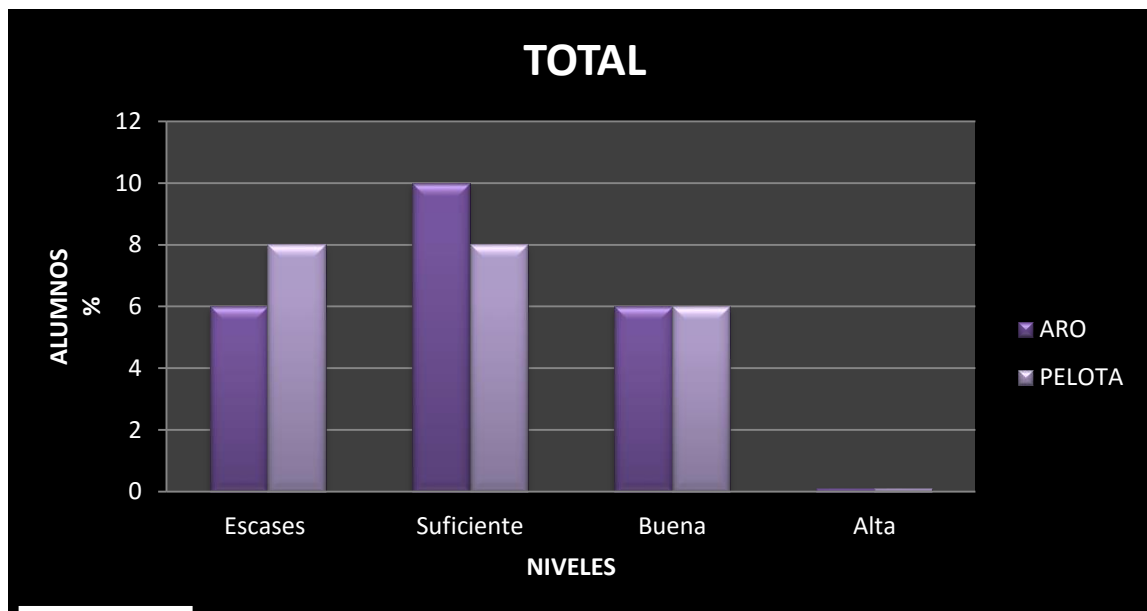
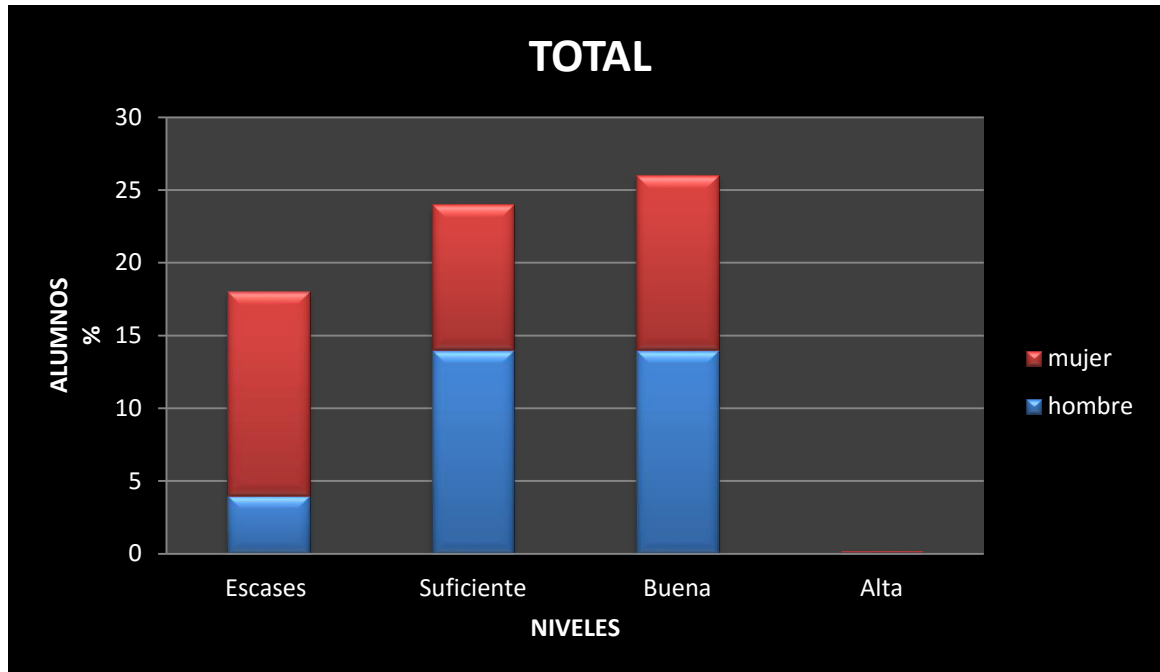




Fig. 3.2. Esto muestra que las mujeres tiene mucha debilidad en la fluidez con los dos elementos ya que no pasan del nivel (1) en la flexibilidad están un nivel (3), lo cual se requiere de fortalecer la fluidez en ellas.

## CONCLUSIONES



### ➤ Flexibilidad elemento ARO:

**MUJERES:** Bueno nivel (3)

**HOMBRES:** Bueno nivel (3)

### ➤ Flexibilidad elemento PELOTA

**MUJERES:** Buena nivel (3)

**HOMBRES:** Buena nivel (3)

*Hombre y mujer tienen el mismo nivel en los dos elementos.*

### ➤ Fluidez elemento ARO

**MUJERES:** escasa nivel (1)

**HOMBRES:** suficiente nivel (2)

### ➤ Fluidez elemento PELOTA

**MUJERES:** escasa nivel (1)

**HOMBRES:** Buena nivel (3)

- Se observa que los hombres están en un nivel (3) lo cual es bueno, según los indicadores a evaluar como lo son la flexibilidad y fluidez, están en un promedio de bueno y escasos, aunque predomina bueno, mientras que las mujeres su flexibilidad están en un nivel (3), mientras en su fluidez es débil.
- En la totalidad del grupo está entre los niveles (2-3) en los indicadores, (flexibilidad y fluidez), ninguno llegó al nivel 4, es decir que la cantidad de movimientos o formas de transportar los elementos de un extremo al otro está entre los, 4-6 en flexibilidad y 7-17 en fluidez siendo el 17 el mayor número de movimientos o formas realizado por dos hombres

#### 5.4.2.2 ANÁLISIS DE FICHAS DE OBSERVACIÓN

##### Las actividades lúdicas recreativas formativas al fortalecimiento de la actitud creativa.

Se realizó el análisis de las fichas de observación clase a clase, en las cuales fueron 9 secciones de clases, en cada clase se desarrolla una actividad lúdica recreativa para identificar las categorías de intervención que evidencie la estimulación de la actitud creativa, se realizará un análisis de manera conceptual e interpretativa a cada una de las categorías arrojadas por las fichas de observación, para examinar si realmente hay resultados del fortalecimiento de la actitud creativa.

Mediante el proceso de análisis se evalúa los indicadores propuestos en la ficha de observación las cuales son, propone, elabora, producto y la implicación pedagógicas.

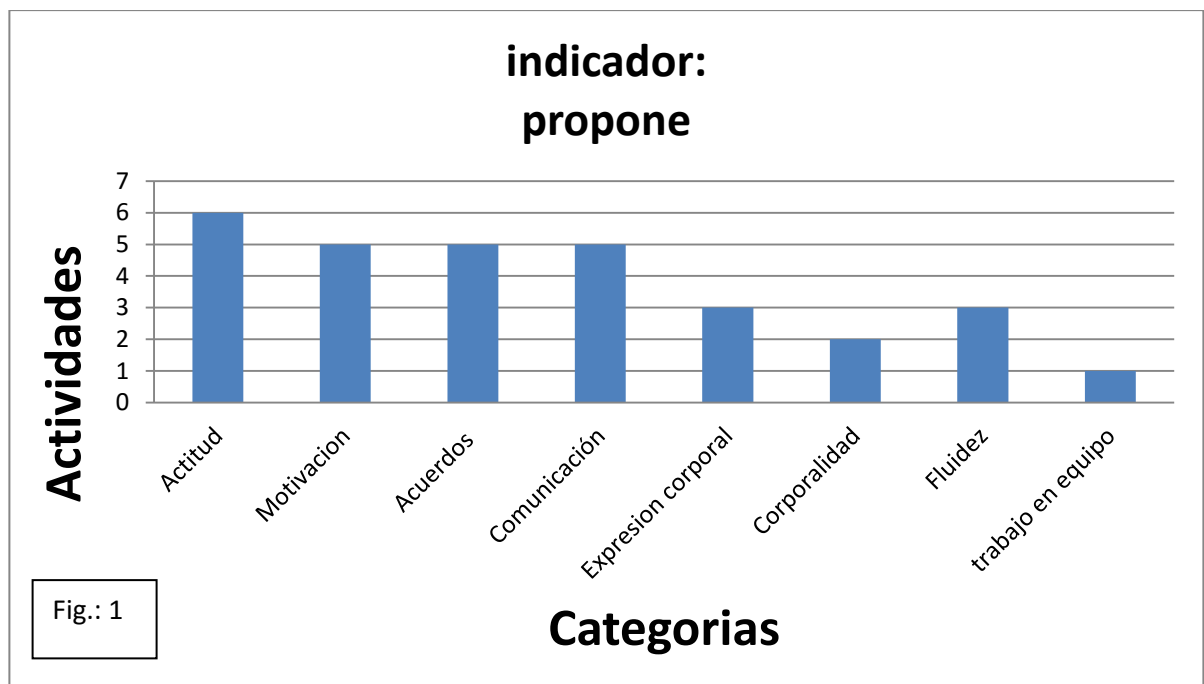


Fig:1: La gráfica muestra que las actividades lúdicas recreativas formativas potenció las siguientes categorías en este indicador **la actitud** actividad lúdica 1,3,4,5,6,9 **la motivación** actividad lúdica 1,4,5, 6,9 **acuerdos (diálogos)** actividad lúdica 2,3,5,6,7 y **comunicación** actividad lúdica 2,3,4,6,7, se muestra la actividad 1, 2, 3, 8 y 9, la corporalidad, la expresión corporal y la fluidez de manera sobresaliente.

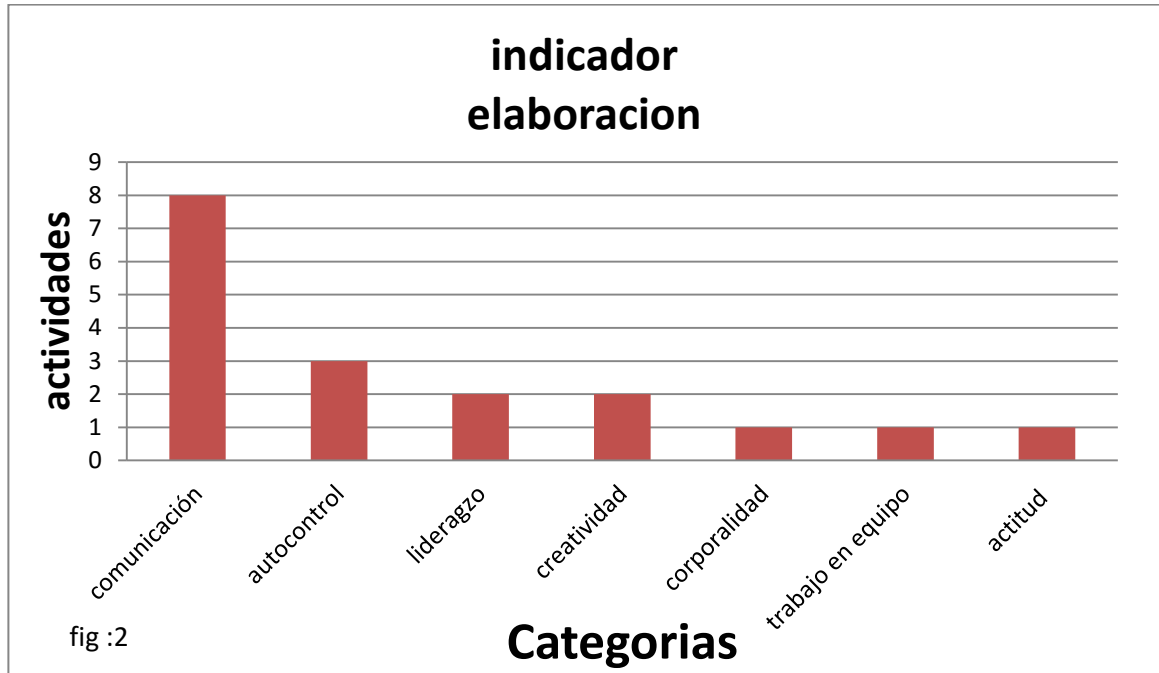


Fig.2 La gráfica muestra que el segundo indicador “elaboración” en las actividades lúdicas recreativas formativas se fortalece las categorías de **comunicación** actividad lúdica 1, 3, 5, 6, 7,9. **Auto-control** actividad lúdica 2, 6,7 y **liderazgo** 2,3, las demás son categorías inferiores pero se estimula.

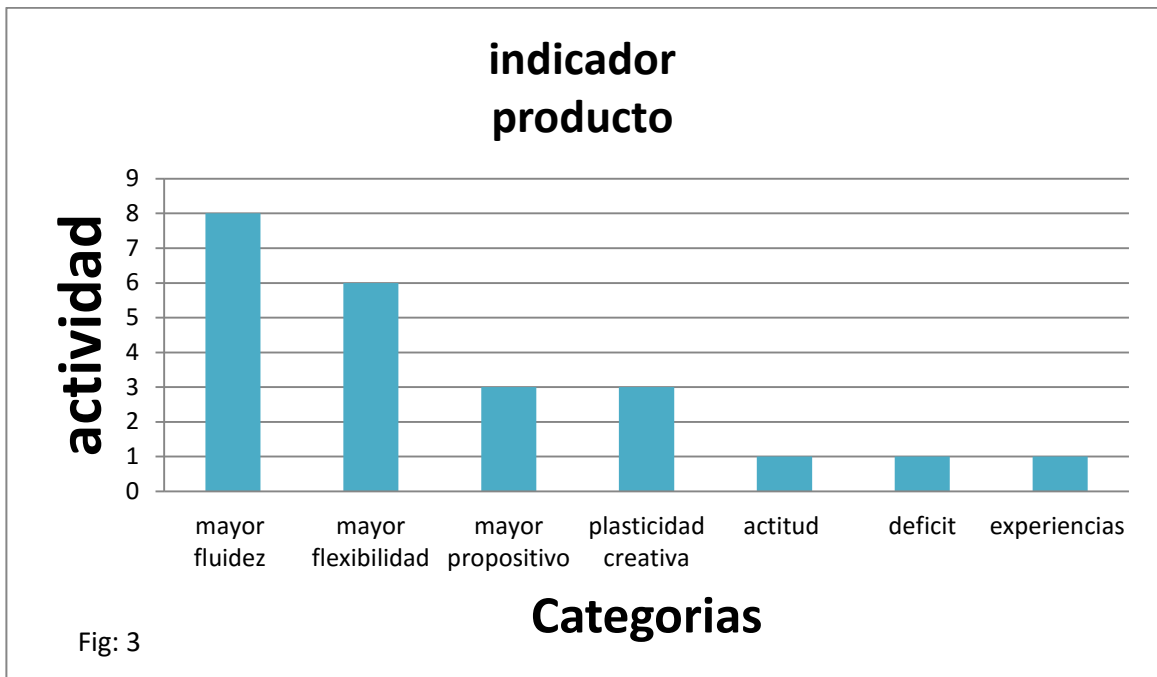
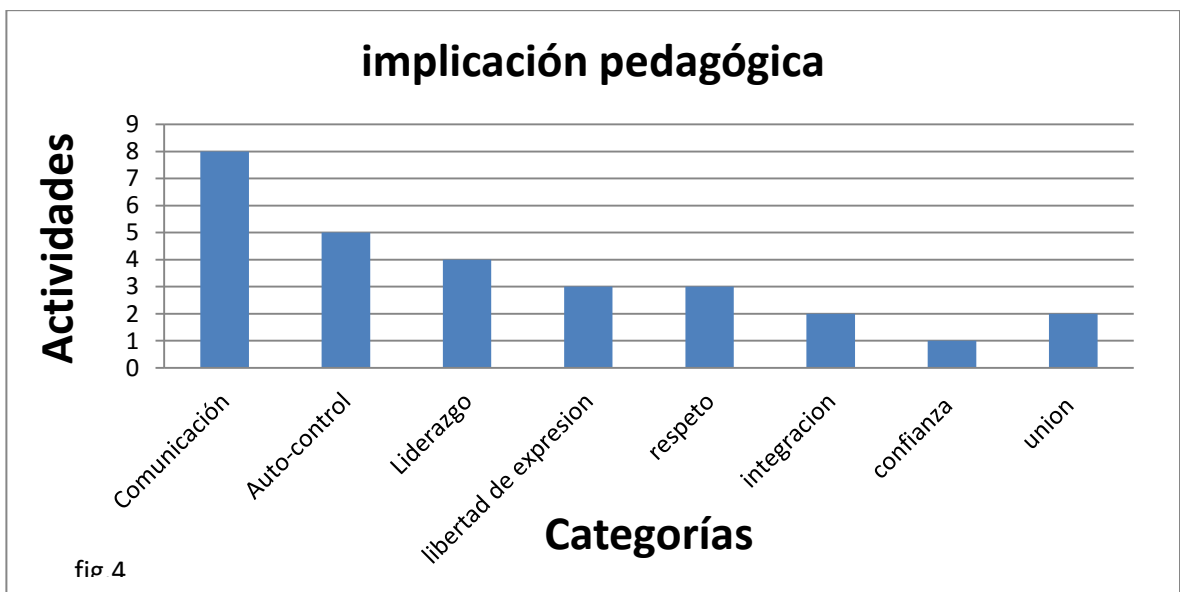


Fig.3 Esta grafica muestra algo importante y es que se estimula los indicadores de la creatividad motriz las cuales son la **fluidez** y la **flexibilidad**.se potencializa la mayor fluidez en las actividades 1,3,4,6,7,9, la mayor flexibilidad actividades 1,4,5,6.7.9 y la plasticidad creativa 3,6,9.



*Fig.4 La gráfica muestra que la implicación pedagógica genera valores comunicativos, lo cual indica que estimula una actitud creativa, donde el niño por medio de las actividades lúdicas recreativas formativas genera una disposición en la situación inmediata, se fortalece la actitud cuando realiza estimulaciones de auto-control, respeto y confianza. Una vez realizada de ,manera individual cada ficha surge unas principales categorías son la **comunicación, auto-control, liderazgo y libertad de expresión.***

El análisis arroja una relación entre las categorías y las actividades lúdicas recreativas formativa para el fortalecimiento de la actitud creativa ya que se estimuló la actitud, la motivación, acuerdos (diálogos), comunicación, autocontrol, liderazgo, flexibilidad, fluidez, plasticidad creativa, respeto y libertad de expresión. Estas categorías se logran estimular por medio de las observaciones de cada actividad lúdica recreativa y se logra identificarlas por medio de las fichas de observación.

## **6 FASE: PROPUESTA DISEÑO DE INTERVENCIÓN**

### **6.1 UNIDAD DIDACTICA**

#### **6.2 TÍTULO.**

**Recreando la actitud del estudiante, las actividades lúdicas recreativas formativas en fortalecimiento de actitud creativa.**

**6.2.1 PRESENTACIÓN:** se ha observado que en las clases de Educación Física, es tradicional; partiendo de este paradigma se pretende una propuesta didáctica con el fin de variar e innovar diferentes ejes lúdicos, didácticos y actividades que conlleve varias posibilidades en la clase de Educación Física, sin cambiar la metodología o los procesos de enseñanza que naturalmente posee un docente.

Dentro de esta esta propuesta tendremos como importancia las actividades lúdicas recreativas formativas con el fin de generar nuevas posibilidades en la clase de Educación física, partiendo de unos conceptos principales que es la lúdica la recreación formativa y el fortalecimiento de la actitud creativo del alumno,

¿Por qué las actividades lúdicas recreativas?, mediante la recreación y la lúdica se produce estímulos en donde el alumno genera más capacidad crear e innovar, como bien dice la recreación son esas actividades que en situaciones puesta en marcha se manifiesta la diversión, la relajación, el entretenimiento, y la facilidad de crear y estos son aspectos fundamentales que genera que la creatividad se estimule con mayor concentración en el alumno, porque así él, tiene el privilegio de equivocarse y de corregirse por sí mismo sin que él se sienta discriminado por

sus compañeros y autoridad del profesor. Las actividades lúdicas recreativas cumplen un papel importante lo cual es utilizarla como medio didáctico para fortalecer el la actitud creativa del alumno, ya que esta permite ser la rama principal para generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje.

Estas actividades permiten a que los niños adopten los siguientes aspectos:

Contenido	A través de:	Fortalecer pensamiento creativo mediante estos indicadores
Recreación	Diversión, recreación dirigida, creación,	Estimule: la originalidad, flexibilidad y fluidez
Actividades lúdicas	Juego recreativo, juegos lúdicos, juegos de tipo desafío	

### 6.3 ESTRUCTURA DEL DISEÑO

El diseño pedagógico tiene una estructura de 9 actividades lúdicas recreativas, se pretende realizar una (1) actividad recreativa por cada clase.

La aplicación será realizada a los estudiantes del colegio vista bella, en cada sección de clase se llevara el control de la ficha de observación, se realizará un análisis y un producto final de manera de conclusión

#### 6.3.1 Estructuración de las etapas.

1. **Etapas: juegos de calentamiento** se realizara actividades de forma integrativa donde se potencializa el cerebro creativo y la estimulación de la fluidez y flexibilidad, de igual manera estos juegos permite al que el alumno entre más en confianza, pierda timidez y participe de las actividades lúdico recreativas formativas con buena actitud.
2. **Etapas: juegos tipos retos creativos:** esta etapa es la principal, es el desarrollo de las actividades lúdico recreativas formativas, son juegos de destreza, coordinación, velocidad, saltos, ritmo, coreografías entre otros, en algunas actividades los mismos estudiantes harán sus propios obstáculos, normas de juego, estructuración de la actividad, se realizara el trabajo en grupo. La motivación y la comunicación.

Estos juegos fácilmente se pueden utilizar en la clase de educación física ya que son de tipo reto y se puede utilizar con facilidad los materiales lúdicos de la Educación física, generando así una fluidez creativa del alumno.

3. **Etapas: juegos tradicionales:** esta etapa son los referentes de la actividad como son los juegos tradicionales, juegos de azar, actividades coreográficas, juegos rítmicos y juegos tipo retos, la intención de estos

juegos es que los estudiantes por medio de estos referentes, entren en buena disposición de ejecutar las actividades, para obtener un pensamiento más creativo y una buena actitud creativa.

- 4. Etapa evaluación:** etapa final, donde se evalúa al estudiante el proceso, la ejecución y el producto de cada actividad, habrán actividades individuales y grupales, se evaluará el estudiante únicamente de manera cualitativa e interpretativa y descriptiva.

#### **6.4 Las actividades**

De acuerdo, Jiménez<sup>45</sup>, las actividades son de carácter lúdicos recreativos, son 9 juegos de distintas dimensiones lo cual permite el estudio de los indicadores de la creatividad motriz y actitud creativa propuesto en la investigación, se valorará mediante estas actividades el fortalecimiento en el área de la fluidez, flexibilidad y originalidad, cada juego tendrá una actividad donde se estimule dichos indicadores.

Estas actividades están organizadas según el ciclo correspondiente al sistema educativo, para este caso corresponde el ciclo 5 que pertenece a los grados décimo y undécimo, para ello se realizará a los estudiantes del colegio Distrital Vista Bella sede A ubicada en la localidad de Suba.

##### **6.4.1 LAS 9 ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS FORMATIVAS.**

###### **1- Actividad lúdica recreativa formativa:**

**Título:** La coreografía creativa

**Objetivo:** crear movimiento a los en los niveles coreográficos, bajos, medio y alto de la manera creativa

**Descripción:** realizar una coreografía de movimientos, esta actividad parte de 3 momentos, siendo esta la primera, en donde expone lo básico de una coreografía y se pretende realizar movimientos nivel bajo (agachados), nivel medio (posición bípeda), nivel alto (saltando y extremidades superiores), con el fin de unir todos los movimientos creando la coreografía.

**Estructura:** explicación de la actividad, se organizara por grupos de 6 personas

**Producto:** primer avance de una coreografía.

---

<sup>45</sup> Jiménez V, Jesús A. Motta M Libro: lúdica, cuerpo y creatividad autor: editorial aula alegre magisterio

## **2- Actividad lúdica recreativa formativa**

### **Título: la coreografía creativa parte II**

**Objetivo:** colocar en cada nivel un sonido base, el sonido indicara pasar al siguiente nivel, los sonidos son corporales.

**Descripción:** este es el segundo momento, los estudiantes deberán crear sonidos con el cuerpo, se dará el cambio de nivel cuando se haya realizado el sonido base, los movimientos son los mismos que crearon en el primer momento, con los mismos niveles alto (saltando en su caso) medio (bípeda) abajo (agachados)

**Estructura:** se organizara por grupos, cada grupo tendrá 6 integrantes

**Producto:** los niños deberán presentar los movimientos con sonidos corporales se identificara el sonido base para el cambio de nivel.

## **3- Actividad lúdica recreativa formativa.**

### **Título: la coreografía creativa al límite**

**Objetivo:** identificar el tiempo, el bips de la canción escogida para dar el cambio de nivel.

**Descripción:** en esta actividad se unificara los movimientos, los tiempos de la canción, los niveles y se obtendrá la coreografía creativa musical, creada por ellos mismos

**Producto:** se obtiene la coreografía creativa, con música, movimientos y niveles coreográficos.

## **4- Actividad lúdica creativa formativa**

### **Título: Notas musicales.**

**Objetivo:** realizar 6 líneas en 8 tiempos con movimientos corporales diseñando una dramatización.

**Descripción:** consiste que crear 8 tiempos de 6 líneas, se tendrá en cuenta el valor del tiempo de las notas musicales, las notas son, silencio, blancas, negras, corchea y semicorchea. Una vez echo los tiempo se realizara la dramatización, por ejemplo si la negra es 1 tiempo darán un paso, si el silencio es 4 tiempos darán rollos o giros según su capacidad de crear.

**Estructura:** se realizara por grupos, habrá un director de orquesta quien va ir dirigiendo los movimientos y las hileras.

**Producto:** la dramatización en los 8 tiempos de 6 líneas.



## 5- actividad lúdica creativa formativa

### “Título: objeto y comodines

**Objetivo:** quien tenga más comodines es el grupo ganador.

**Descripción:** la actividad consiste en retar a su contrincante, tendrán ayuda que son los comodines, cuando el reto no lo pueden ejercer utilizarán un comodín este automáticamente pasa al equipo retador, para obtener más ayuda, los comodines serán de carácter rítmicos, coreográficos y corporales, el comodín y el reto será creado y dicho por ellos mismos.

**Estructura:** se realizará un juego de integración, se brindara una explicación breve y se realizaran grupos de 6 personas.

**Producto:** se llevara un conteo por puntos y el grupo como más comodines será el equipo ganador.

## 6- actividad lúdica recreativa formativa

### Título: el campamento

**Objetivo:** realizar un campamento con todos sus componentes (entrada, señalizaciones, construcciones entre otros), con los elementos didácticos de la educación física,

**Descripción:** los niños diseñaran un campamento con los materiales didácticos de la educación física como los son los aros, pelotas, lazos entre otros, dos personas estarán fuera de esta actividad, deben estar en un lugar donde no vea el campamento ya que los demás compañeros estarán haciendo obstáculos sin olvidar los factores de un campamento, cuando se haya terminado de construir, los dos de afuera entraran con los ojos vendados y pasaran cada uno de los obstáculos guiados por sus compañeros.

**Estructura:** explicación básica de un campamento, se realizara de forma individual pero deberán trabajar juntos, seleccionar dos personas a ciegas para vivenciar los obstáculos

**Producto:** crear el campamento y pasar los obstáculos, es importante la participación de todo el grupo.”<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Libro: actividades lúdicas el juego, alternativa de ocio para jóvenes autores: Ana Martin, Cristina Ramírez, Amparo Martínez, Vicente Gómez, Lucia Arribas. Editorial popular

## **7- actividad lúdica recreativa formativa**

### **Título: juego de sombras**

**Objetivo:** crear un espacio en donde se genere la figura de un monumento

**Descripción:** la conciencia corporal, la imaginación serán fuentes principales a esta actividad, se le indica al niño moverse por zonas cuyo números son imaginarios, el piso será un referente, se divide en 6 pero de manera imaginaria, el profesor dirá un número y ellos deben de dirigirse en ese lugar, las variantes del juego hace que los grupos se vallan unificado, cada grupo realizará su propia estatua con aspectos corporales, con el fin de lograr el punto exacto creando la estatua principal construida por todos.

**Estructura:** se realizaran juegos de ubicación y espacio, se realizara por grupos de 6 personas, cada grupo inventara una estatua participando todos.

**Producto:** el grupo identificara el lugar preciso unificando todas las estatuas echas por ellos, y al final buscaran el punto medio y realizara la estatua todo el salón.

## **8- Actividad lúdica recreativa formativa.**

### **“Título: juegos de azar**

**Objetivo:** diseñar los obstáculos con los materiales didácticos de la educación física y tirar a la feria.

**Descripción:** el tiro en blanco y el juego el triki serán referentes al juego del azar, cada grupo diseñara un obstáculo con los materiales didácticos, una vez realizados los obstáculos se enumerara el grupo, así mismo será numerado el obstáculo si son 6 grupos serán 6 obstáculos, se escogerán los grupos a competir, se dará puntos al grupo que haya pasado los obstáculos y realizando el juego de azar.

**Estructura:** se brindara los elementos dicados al grupo, ellos inventaran obstáculos, se realizaran grupos de 4 personas organizaran la actividad.

**Producto:** ganara el grupo con mayor puntaje.”<sup>47</sup>.

## **9- Actividad lúdica creativa formativa**

### **Título: stomp dramatizado**

**Objetivo:** crear sonidos sincronizados con los elementos didácticos de la educación física.

---

<sup>47</sup> Libro: actividades lúdicas el juego, alternativa de ocio para jóvenes autores: Ana Martin, Cristina Ramírez, Amparo Martínez, Vicente Gómez, Lucia Arribas. Editorial popular

**Descripción:** consiste en realizar sonidos con los elementos didácticos, cada niño utilizará el elemento que desee para realizar su sonido, deben identificar un sonido base, para que otros vayan incluyendo su sonido. una vez echo los sonidos crearan una historia, un hecho o situación de manera dramatizada utilizando únicamente los sonidos de los objetos didácticos de la Educación Física.

**Estructura:** se realiza la explicación, y se realizara grupos de 6 personas.

**Producto:** el grupo debe presenta un stomp dramatizado ya sea una película, un hecho o una situación.

## **6.5 Proceso de análisis de información.**

La aplicación se llevó a cabo en el colegio I.E.D Vista bella a los estudiantes de grado décimo y undécimo de la jornada mañana, las actividades se realizaron los días jueves. El proceso pasa por 3 etapas (test de la creatividad motriz, fichas de observación al desarrollo de las actividades lúdicas recreativas formativas y análisis de indicadores que arroja la ficha de observación).

### **6.5.1 Test creatividad motriz Wyrick 1968**

Se realizó a 19 alumnos, donde tuvo una duración de dos secciones de clase, se registró los indicadores de la creatividad motriz y contenidos flexibles, las herramientas utilizadas fueron la cámara de video, el formato expuesto por el autor y elementos didácticos de la Educación física que fue el aro y la pelota, se realiza el análisis en 3 aspectos:

- ✓ Estudio grupal
- ✓ Estudio por género (hombre y mujer)
- ✓ Estudio individual.

### **6.5.2 Fichas de observación**

Se llevaron a cabo 9 fichas de observación, las cuales fueron realizadas clase por clase, 3 de ellas fueron para el grado 11 y 6 para el grados 10. Se crea un formato que permite desarrollar la metodología descriptiva, la ficha de observación tiene como contenidos:

- ✓ la descripción de la actividad, en esta se registra el nombre de la actividad y su descripción teórica.
- ✓ criterio de observación, donde se pretende evidenciar el desarrollo de la actitud creativa,
- ✓ indicadores, se identifica 3 (propone, elabora y producto) esto arrojará unos indicadores para el análisis de las actividades lúdicas recreativas formativas en relación con la actitud creativa.
- ✓ Implicación pedagógica.
- ✓ Evaluación de lo observado, se describe todo el proceso hecho en la clase en los alumnos y el docente en formación.

Actividades ficha de observación:

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 1 “coreografía creativa”</b></p> <p><b>Esta actividad busca potencializar las Emociones del cerebro, expresión fluida de los estudiantes.</b></p> <p>La actividad fue totalmente propositiva, consiste en hacer movimientos de los niveles coreográficos, los cuales son bajo, medio y alto, la expresión corporal fue de gran importancia en esta actividad.</p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>se potencializa el cerebro creativo estimulando la fluidez, se identifica la expresión fluida del estudiante. Se realizó actividades de auto control con el fin que genere situaciones de auto control emocional, se identificó en los niños sentimientos de fluidez, los cuales fueron seguridad, nervios, risa .</p> <p><b>INDICADORES:</b> <b>Propone:</b> permite una participación activa, genera capacidad de motivación y proponer, realiza movimientos –acciones alternativos, expresión-corporeidad <b>Elaboración:</b> realización de grupo mayor comunicación y autocontrol. <b>Producto:</b> el grupo es fluido mayor corporeidad y son más flexibles.</p> <p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b> <b>Comunicación:</b> en grupos se evaluó que ellos aceptaron el reto de manera agradable, identificaron un líder , hubo comunicación de valores como el respeto, la opinión abierta y desarrollo de la actividad. <b>Autocontrol:</b> hubo disfrute y gusto por hacer las cosas, libertad de expresión, por tanto no cohibió lo que permite mayor posibilidad de crear desarrollar la creatividad.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <p>Se observó el grupo que desarrollo plasticidad motriz creativo, hay buena comunicación lo cual genera una actividad agradable y muy creativa, es propositiva dicha actividad lo cual lo asumen con responsabilidad y agrado, un grupo presento gran timidez lo cual hizo que esta actividad para ellos se tornara difícil, ya que tuvo baja capacidad de fluidez y fueron rígidos lo cual permitió que a través de sus experiencia hicieran los movimientos (flexiones de pecho, correr)</p>	

<p><b>ACTIVIDAD lúdica creativa N° 2</b> <b>“la coreografía creativa parte II”</b></p> <p><b>Juego la coreografía creativa</b></p> <p><b>Niveles coreográficos</b></p> <p>Tiene una continuidad del juego anterior, ya con este se pretende unir los niveles alto medio y bajo según el tiempo de una canción y así realizar una coreografía musical.</p> <p>Se brinda una explicación de los tiempos musicales de acciones comunes como el reguetón, la salsa, el merengue y la electrónica.</p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Desarrollo de la fluidez motriz a través de juego del reto rítmico, el grupo se torna relajado y goza de las actividades lo cual genera mayor parte creativa en sus funciones.</p> <hr/> <p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b> criterios dados al grupo, el grupo propone ideas (fluido) se comunica y recibe el reto con agrado, establece acuerdos genera propuesta.</p> <p><b>Elabora:</b> elabora a través del liderazgo y la comunicación.</p> <p><b>Producto:</b> a mayor fluidez pensamiento creativo es más propositivo.</p> <p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> por ser actividades de reto el grupo establece comunicación propositiva, dialogo en consenso se ve un grupo relajado y participativo.</p> <p><b>Liderazgo:</b> se identifica una tendencia a un liderazgo compartido esto permite más fluidez motriz, mientras que otros grupos por falta de liderazgo se dificulta la actividad.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO:</b> se evidencia respeto entre compañeros y por el de los demás,, en algunos grupos con dificultad de alcanzar el reto, se asocia a la baja fluidez de pensamiento creativo lo que genera baja comunicación, liderazgo y capacidad propositiva requiere de apoyo y dinamización del docente. Definitivamente criterios de comunicación, respeto, empatía interpersonal se dinamiza asocio con la capacidad propositiva del pensamiento creativo motriz</p>	



	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> por ser actividades de reto el grupo establece comunicación propositiva, dialogo en consenso se ve un grupo relajado y participativo.</p> <p><b>Liderazgo:</b> se identifica una tendencia a un liderazgo compartido esto permite más fluidez motriz.</p> <p><b>Libertad de expresión:</b> por ser una actividad rítmica, se refleja la corporalidad del estudiante lo cual comunica a través de sus movimientos y ejecuciones en los niveles, esto es reflejado a sus experiencia y su plasticidad de crear movimientos que expresa situaciones, emociones y experiencias.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se evidencia respeto entre compañeros y por el de los demás, en algunos grupos con dificultad de alcanzar el producto final ya que por falta de liderazgo no cumplieron la indicaciones dadas por el docente de formación, se asocia buena fluidez de pensamiento creativo lo que genera baja comunicación, liderazgo y capacidad propositiva requiere de apoyo y dinamización del docente.</li> <li>• Definitivamente criterios de comunicación, respeto, empatía interpersonal se dinamiza asocio con la capacidad propositiva del pensamiento creativo motriz, se muestra una actitud creativa cuando en la ejecución y muestra del producto hacia el docente y compañeros, evidencia la coreografía con trabajo en equipo, con gozo, espontaneidad y agrado.</li> <li>• Muestra comunicación, trabajo equipo y fluidez en sus presentaciones.</li> <li>• Mediante la actividad que es el producto el estudiante muestra placer y satisfacción por lo que ha hecho, como fue tipo reto estas 3 actividades hubo motivación entre los mismos y dieron por finalizada una actividad que mostro simpatía y acogimiento en su proceso de aprendizaje, en su formación motriz y pensamiento creativo.</li> </ul>	

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 4 “notas musicales”</b></p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Se potencializa el cerebro creativo estimulando la fluidez, se identifica la expresión corporal fluida del estudiante.</p> <p>Se realizó actividades que genero ritmo-tiempo, actividades de auto control motriz, se observó situaciones de auto control emocional, se identificó en los niños sentimientos de fluidez, los cuales fueron seguridad, nervios, risa, gozo, confusión, agrado y desagrado.</p> <p>Se observa que el estudiante genera estímulos de pensamiento de conciencia corporal, haciendo movimientos extra naturales, es decir movimientos que jamás habían realizado y que no conocía que se pudiera realizar.</p>
<p><b>Mediante esta actividad se</b></p> <p><b>Potencializo el cerebro creativo en la fluidez. Se evidencia el trabajo de conciencia corporal.</b></p> <p>La siguiente es una actividad que es basada a las notas musicales como lo son la redonda, negra, blanca, corchea, semicorchea y silencio, cada de una cumple un tiempo, se realizara 8 líneas de 8 tiempos, y cada tiempo será ilustrado por un movimiento.</p>	<p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• permite una participación activa, genera capacidad de motivación y proponer, realiza movimientos –acciones alternativos, expresión-corporeidad</li> <li>• mediante un tiempo se nota el grupo tenso y confuso, el grupo se pierde.</li> <li>• Establece buena comunicación e importante un líder en el grupo.</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realización de grupo mayor comunicación y autocontrol.</li> <li>• Mayor fluidez pensamiento creativo es mayor propositivo</li> <li>• Participación activa mayor flexibilidad.</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• el grupo es fluido mayor corporeidad y son más flexibles.</li> <li>• Muestra déficit el realizar la líneas musicales</li> <li>• Se muestra un trabajo creativo de diferentes maneras (película, actividad física,</li> </ul>



	<p>coreografía), es decir que el producto despierta emociones y experiencias.</p>
	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> en grupos se evaluó que ellos aceptaron el reto de manera agradable, identificaron un líder , hubo comunicación de valores como el respeto, la opinión abierta y desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Autocontrol:</b> hubo disfrute y gusto por hacer las cosas, libertad de expresión, por tanto no cohibió lo que permite mayor posibilidad de crear desarrollar la creatividad.</p> <p><b>Liderazgo:</b> el grupo se acoge más cuando hay un líder, pero este líder no muestra la función de mandar al contrario, un estudiante que guía, que forma, que brinda sus ideas y comparte de los demás, es organizador y motiva a sus compañeros.</p> <p><b>Respeto:</b> es inherente el producto, es esencial para la comunicación, todos brinda su idea y crea movimiento que jamás utilizaron, se genera un ambiente de gozo y disfrute lo que permite un desarrollo creativo más fluido y de confianza.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra un grupo activo, dinámico en los primeros inicios, se realiza una actividad que estimula el pensamiento creativo en donde el juego muestra variedades de concentración, reacción, de fluidez verbal, memorización, el grupo se acoge a esta primera actividad desarrollando y fortaleciendo la actitud creativa.</li> <li>• Mediante la explicación de la actividad el grupo sufre emociones como la confusión, mala actitud lo cual lleva a que el grupos de disperse, esto es debido a que no hubo líder.</li> <li>• Durante el proceso de la actividad el grupo con dificultad de alcanzar el</li> </ul>	

objetivo se observa baja fluidez y falta de flexibilidad, de originalidad, de innovación, de creación, de actitud, el pensamiento creativo no es estimulado y genera una baja comunicación.

- En el desarrollo de la actividad ya se muestra que los grupos comienza asociarse y comienza a salir un líder, este los siguen comparte ideas, se ve un grupo más comunicativo y es en donde el producto comienza a dar resultados el grupo logra sacar las líneas, es decir que el grupo cumple el reto, pero deficiencias en la actitud creativa, en los grupos se nota el agrado y la satisfacción del producto genera asombro de lo que se puede realizar con su cuerpo, en los grupos los productos fueron diferentes, un grupo estuvo similar, ambos hicieron estilo robot, mientras otros hicieron ritmo, coreografía, dramatizaciones,.
- Definitivamente los criterios de comunicación de actitud creativa es evidente y necesaria, el respeto, la empatía, lo interpersonal, se dinamiza, se asocia con la capacidad propositiva del pensamiento creativo motriz.

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 5 “Objetos y comodines”</b></p> <p><b>Esta actividad fue más recreativa que creativa, se realizó por grupo, se potencializo más la flexibilidad que fluidez, ya</b></p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b> Como fue de actividad de retos, se observa que se potencializo la expresión fluida, se tornaron algunos sentimientos como la imaginación, emociones corporales y cerebrales, agrado, rivalidades, se estimula el autocontrol, trabajo en grupo. Se fortalece la flexibilidad del pensamiento creativo motriz, adopta los diferentes retos con agrado, y se observa más un grupo dispuesto a ganar el reto, se preocupa más por pasarla bien, que crear y desarrollar situaciones de plasticidad mental.</p>
	<p><b>INDICADORES:</b> <b>Propone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La actividad fue propositiva en la cual los niños aceptan la propuesta</li> <li>• Participación activa, buena actitud se trabaja en equipo, se observa que busca como ganarle a su rival, para ello pone retos casi imposibles de realiza, por lo cual fortalece la flexibilidad.</li> <li>• Se genera un gran contorno de motivación en cada grupo, todos cumplen el reto propuesto por su rival, es agradable la clase y propone durante la clase</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a mayor comunicación en el grupo, mayor es</li> </ul>

<p>que partieron de varias ideas, de varios momentos, supieron adaptarse a normas y/o reglas puestas por el profesor.  <b>Bajo la propuesta se realizó un acción continua de reto Y de acciones.</b>  La actividad estimulo factores de expresión fluida.</p>	<p>su elaboración de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• los retos son de tipo personal, lo cual se requiere hacer el cambio de retarlos de forma corporal, cuando se reta de esta manera, utiliza la imaginación.</li> <li>• Estimula Agrado, felicidad integración, se ve en los grupos la relajación y se fortalece la actitud creativa.</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• los grupos son más flexibles.</li> <li>• El pensamiento creativo es flexible cuando hay una corporalidad</li> <li>• Por ser un juego de competencia, retos, rivalidad se genera comunicación entre el grupo, lo cual indica que el respeto, la integración, el agrado, la motivación, la relajación, la actitud, la flexibilidad son fundamentales en esta actividad.</li> </ul>
	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> en grupos se evaluó que ellos aceptaron el reto de manera agradable, se dedicaron únicamente a pasarla bien, a disfrutar de la actividad mas no hubo ese fortalecimiento en el pensamiento creativo, más si una buena actitud frente a la actividad, hubo comunicación de valores como el respeto, la opinión abierta y desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Actitud e integración:</b> el grupo desde la parte inicial hasta el final, fue alegre, siempre con deseos de ganar, buena actitud, siempre estuvieron trabajando en equipo, buena integración, pero así mismo por ser un juego de rivalidad nacieron otras implicaciones pedagógicas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juzgamiento: se juzgaba al grupo rival, su meta era obtener los comodines.</li> <li>✓ Criticar: se criticaba un grupo hacia el otro con el fin de hacerlo perder.</li> <li>✓ Comparar: llega el momento en compararse con otro y genera grandes discusiones,</li> </ul>

	<p>pero no grotescas, no hubo actos violentos no palabras ofensivas, más bien fue las emociones de la actividad con el fin de ganar</p> <p><b>Libre expresión:</b> los grupos aceptaron las indicaciones, fueron muy expresivos en la motricidad y libertad de decisión, durante un reto los estudiantes comprenden el objetivo del juego así que retan ya no por objetos sino por medio de la corporalidad, lo cual genera la expresión corporal como parte esencial de la actividad.</p> <p><b>Autocontrol:</b> se observa sentimientos como desesperación, la actividad permite la posibilidad de crear, imaginar, se despierta ese deseo de competencia, de ganar de participar activamente en cada reto.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la actividad muestra interés, agrado, relajación, diversión, desde la parte inicial hasta finalizar.</li> <li>• Los grupos tiene la libertad de escoger los comodines, fueron muy recursivos, cada comodín tenía la obligación de realizar figuras con el cuerpo, crear una coreografía y realizar sonidos con el cuerpo, lo cual permite que los grupo desarrollen la flexibilidad en esta actividad.</li> <li>• La rivalidad, el deseo de ganar, el deseo de hacer perder el grupo contrario toma fuerza, en momentos el grupo genera discusiones, alteraciones, descuida totalmente la fluidez, la actitud creativa, ya que no se fortalece el pensamiento creativo, se torna más en ganar y de pasarla bien, se prefiere ganar que crear, lo cual indica que es una actividad totalmente recreativa que creativa, es decir más recreativo y menos formativo.</li> <li>• Fue una actividad totalmente propositiva, en donde Hay una participación activa, aceptan el reto con agrado, hay una motivación, brindan sus propias reglas, hay unión de todo el grupo, da ideas, todos se siente que son importantes en la actividad.</li> <li>• Se observa en los grupos un trabajo total mente comunicativo, un trabajo en equipo y una buena actitud.</li> </ul>	

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 6 “el campamento”</b></p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Se potencializa el cerebro creativo estimulando la fluidez, se identifica la expresión fluida del estudiante. Se observa la actitud creativa, expresa ideas, se trabaja en equipo, hay una gran expresión fluida, una buena adaptación en la flexibilidad del pensamiento creativo motriz. El alumno desarrolla la fluidez motriz por medio de la actividad, su originalidad es evidente aporta, dialoga, crea, disfruta, se observa un trato agradable en la actividad.</p>
<p><b>Esta actividad busca potencializar las Emociones del cerebro, expresión fluida de los estudiantes.</b></p> <p><b>se evidencia una gran estimulación en el pensamiento creativo individual del alumno, hay una gran estimulación en la fluidez la flexibilidad y la originalidad, logra una actitud creativa mayor a las demás actividades, lo cual muestra claramente esa estimulación en la creatividad motriz</b></p> <p>es una actividad en donde todos los estudiantes participan para lograr un mismo objetivo, ese objetivo es realizar un campamento con los elementos didácticos, lúdicos de la educación física</p>	<p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• permite una participación activa, genera capacidad de motivación y proponer, realiza movimientos –acciones alternativos, expresión-corporeidad</li> <li>• criterios dados individualmente, se comunica, se propone, establecen acuerdos y se observa un buen dialogo.</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realización individual mayor comunicación y autocontrol.</li> <li>• A mayor flexibilidad, es mayor su pensamiento creativo motriz</li> <li>• A mayor expresión de fluidez mayor es su actitud creativa</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• el niño es fluido mayor corporeidad y son más flexibles.</li> <li>• Mayor fluidez pensamiento creativo es más propositivo</li> <li>• Mayor fluidez más flexibles</li> <li>• La actividad, se presentó adecuada, agradable, los niños disfrutaron, desarrollaron su capacidad de crear, innovar y moverse libremente, realizaron obstáculos, sitios de descanso, fue una tarde agradable,</li> </ul>

	<p>se disfrutó, se regocijo, realizaron todo lo de un campamentos, señalizaciones, fue algo increíble del como estos niños imaginaron, crearon, desarrollaron y disfrutaron de sus mismos obstáculos.</p>
	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> los alumnos proponen, crean, socializan, están de acuerdo, se presentan líderes, es una actividad de carácter individual pero que todos llegan a un mismo objetivo, a pesar de ser individual se observa grupos de 3, 4 y hasta 6 personas haciendo su estación, aportando al objetivo</p> <p><b>Autocontrol:</b> hubo disfrute y gusto por hacer las cosas, libertad de expresión, por tanto no cohibió lo que permite mayor posibilidad de crear desarrollar la creatividad.</p> <p><b>Liderazgo:</b> el niño es capaz de tomar decisión, por sí mismo, todo lo que ellos aportan es bueno para el grupo, no ha ficha mal puesta, todos son líderes, lo cual el niño toma confianza, es más creativo, a libertad de expresión, agrado y disfrute de la actividad</p> <p><b>Confianza:</b> a mayor flexibilidad el niño genera confianza, es guiado y es aceptado al grupo.</p> <p><b>Respeto:</b> a mayor originalidad, es respetado por lo demás.</p> <p><b>Unión:</b> a mayor fluidez, el grupo es más unido.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se observó el grupo que desarrollo plasticidad motriz creativo, hay buena comunicación lo cual genera una actividad agradable y muy creativa, es propositiva dicha actividad lo cual lo asumen con responsabilidad y agrado</li> </ul>	

- Se logra el objetivo de crear, imaginar, y tener actitud creativa.
- Se ve un grupo comunicativo, aporta ideas, asume con responsabilidad, es respetuoso.
- Las actividad estimula el pensamiento creativo del niño, se observa claramente la actitud de innovar, de asumir el reto.

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 7 “sombras ”</b></p> <p><b>Se potencia el pensamiento creativo, utilizando la conciencia corporal, estimulación de memoria, ubicación tempero- espacial.</b></p> <p>La actividad es totalmente comunicativa, es da carácter expresivo (corporalidad), actividad de escucha, inteligencia y memorización.</p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Fortalecimiento de la adaptabilidad, flexibilidad del pensamiento creativo motriz, el niño estimula sensaciones de emoción como inseguridad, miedo, pena, desubicación y soledad. Es totalmente flexible el niño, se adapta a la actividad, y recibe con agrado cada indicador.</p>
	<p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A mayor comunicación más propositivo es el niño.</li> <li>• A mayor emoción, menos fluidez</li> <li>• Satisfacción y agrado por cumplir el objetivo individual y grupal mente</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realización de grupo mayor comunicación y autocontrol.</li> <li>• Comunicación corporal y expresión corporal.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• el grupo es fluido mayor corporeidad y son más flexibles.</li> <li>• A mayor fluidez, mayor es la flexibilidad</li> <li>• Se logra el objetivo, la cual todos fueron participes del mismo, es decir que hubo una mayor flexibilidad en esta actividad, se pierde la fluidez cuando el niños cierra los parpados y se desubica generando emociones negativas.</li> </ul>

	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> en grupos se evaluó que ellos aceptaron el reto de manera agradable, identificaron un líder , hubo comunicación de valores como el respeto, la opinión abierta y desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Autocontrol:</b> hubo disfrute y gusto por hacer las cosas, libertad de expresión, por tanto no cohibió lo que permite mayor posibilidad de crear desarrollar la creatividad.</p> <p><b>Trabajo en equipo:</b> se logra observar un líder que guía y que forma, lo cual muestra a mayor liderazgo mayor es su elaboración, el producto es eficaz.</p> <p><b>Respeto:</b> es un juego de contacto, pero los niños muestran una actitud de respeto, tolerancia y de agrado.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La actividad desarrollo actitud creativa, las actividades lúdicas (dinámicas) centra la atención y genera confianza en los jóvenes disposición en la actividad, la actitud creativa según lo observado parte de una condición de disposición, “ el alumno entra en un estado de confianza con él y con el grupo”, de igual manera la dinámica permite hacer actividades motrices complejas donde se involucra las actividades mentales, el juego “mi sombrero” con sus variantes logra interacción motriz, coordinación, atención, y desarrollo fluidez pensamiento creativo.</li> <li>• La segunda actividad centra el trabajo en su manejo especial, conciencia corporal-cinestesia, en ella el tema de autoconfianza y el desarrollo de orientación entre condición de órdenes y actitud - flexibilidad creativa</li> <li>• Actividades en grupo de 6 personas, indica a cada grupo hacer una figura, el grupo dialoga, propone, genera ideas, se ve como la comunicación es mayor a la elaboración, la comunicación es factor clave en la producción creativo-propositivo de los grupos.</li> <li>• El trabajo consiste que cada grupo propone una figura, se la indica ver la figura según la orden del maestro en formación, el grupo se mueve, el profesor indica el número y todos los grupos deben transformar y realizar la figura.</li> <li>• La flexibilidad es lo que se logra potencializar.</li> <li>• La última es una figura grupal, se solicita realizar una figura de todo el grupo,</li> </ul>	



se observa solidaridad, respeto, y realizan el objetivo.

<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 8 “juegos de azar ”</b></p> <p><b>Esta actividad busca potencializar las Emociones del cerebro, expresión fluida de los estudiantes.</b></p> <p><b>Muestra baja interés, poca flexibilidad, los niños no participan y no se obtiene resultados de fortalecimientos.</b></p> <p>esta actividad se prendía por medio de elementos didácticos y lúdicos de la educación física hiciera obstáculos para llegar al objetivo y ejecutar el juego de azar que se ubicaba al terminar los obstáculos</p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Estimulación del pensamiento creativo motriz a través de juegos motrices de azar. Los niños tiene una actitud baja, perezosa, y esto hace que ellos no estimule el pensamiento creativo, aunque am medida del tiempo van aceptando el juego y las indicaciones, pero al final no se logra motivar al niño, se observa el niños es fluido y es coordinado motrizmente.</p> <p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b> permite una participación pasiva , falta de motivación esto es basado que no hay un líder , realiza movimientos –acciones alternativos, expresión-corporeidad y motricidad</p> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• realización de grupo tiene una baja comunicación.</li><li>• La actividad es realizada pero no se ve el compromiso,</li><li>• Hay un momento de disfrute y se muestra un grupo fluido pero es escaso.</li></ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• No hay comunicación lo cual se pierde el trabajo y el objetivo</li><li>• Se logra obtener una fluidez motriz pero es escaso.</li></ul>
---	---

	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Se observa el grupo desde la entrada al campo una actitud de pereza, mala conducta, bajo nivel de comunicación, una actitud de no realizar la actividad, muestra agrado ya finalizando y escasamente se logra el objetivo debido a esto surge varias implicaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo nivel de comunicación: como no hay un líder que guie el grupo toma distancia en el campo, hay alejamiento de compañeros muestra timidez</li> </ul>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la actividad de miradas fijas busca a través del ejercicio preguntar que emociones sintieron, la mayoría sintió timidez</li> <li>• en la actividad central el grupo muestra mucha timidez, apatía y baja participación y poca interacción al grupo, desesperado el docente de formación se les dice sobre temas a tratar.</li> <li>• El grupo muestra poca disposición en conclusión los grupos de baja capacidad de comunicación no generan condiciones para el desarrollo creativo, pensamiento creativo.</li> <li>• La baja comunicación impide liderazgo y genera pasividad.</li> <li>• El trabajo en equipo el juego de azar es una actividad arreglada y condicionada a cumplir reto genera poco compromiso grupal.</li> <li>• Si la comunicación no es efectiva falla el proceso.</li> <li>• el pensamiento creativo se da cuando ante el estímulo el estudiante resuelve un problema</li> <li>• cuando se genera competencia se da motivación.</li> <li>• Cuando el grupo se hace participe creando obstáculo.</li> </ul>	
<p><b>ACTIVIDAD lúdica recreativa N° 9 “stomp dramatizado ”</b></p>	<p><b>CRITERIO DE OBSERVACIÓN:</b></p> <p>Se potencializa el cerebro creativo estimulando la fluidez, se identifica la expresión fluida del estudiante, la actitud creativa es evidente, la comunicación, el trabajo en equipo son factores importantes que se evidenciaron, la plasticidad, el pensamiento creativo fue de gran estimulación, lo cual permito observar la flexibilidad siendo la mayor potencialidad en esta actividad..</p>

<p><b>Potencializa el pensamiento creativo de niño, la flexibilidad motriz es evidente, y se observa gran fluidez grupal e individual. La actitud creativa es evidente, muestra interés en la actividad.</b></p> <p>La actividad es totalmente integrativa y se pretende hacer sonidos con los elementos didácticos y lúdicos de la educación física, de igual manera realizaron sonidos con el cuerpo, finalizaron con una dramatización musical.</p>	<p><b>INDICADORES:</b></p> <p><b>Propone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• permite una participación activa, genera capacidad de motivación y proponer, realiza movimientos –acciones alternativos, expresión-corporeidad, ritmo, sonidos .</li> <li>• hay un alto nivel de liderazgo, lo cual genera una buena comunicación, asumen el reto con agrado y es una actividad que refleja alegría, goce, disfrute.</li> <li>• A mayor fluidez mayor es su flexibilidad.</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera ideas, es creativo y buen trabajo en equipo.</li> <li>• realización de grupo mayor comunicación.</li> <li>• La actitud hace que el trabajo se vea agradable y brinda una mayor posibilidad de coordinar los sonidos.</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• el grupo es fluido mayor corporeidad y son más flexibles.</li> <li>• Se obtiene una gran actitud creativa lo cual permite que los sonidos este sincronizados.</li> <li>• Mayor flexibilidad creativo motriz, es mayor propositivamente</li> </ul>
	<p><b>IMPLICACIÓN PEDAGÓGICA:</b></p> <p><b>Comunicación:</b> en grupos se evaluó que ellos aceptaron el reto de manera agradable, identificaron un líder , hubo comunicación de valores como el respeto, la opinión abierta y desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Autocontrol:</b> hubo disfrute y gusto por hacer las cosas, libertad de expresión, por tanto no cohibió lo que permite mayor posibilidad de crear desarrollar la creatividad.</p> <p><b>Libre expresión:</b> el niño genera ideas por medio de su experiencias, el grupo lo acepta y genera sonidos impactantes en su cuerpo, se observa sonidos muy interesantes, se ve el amor y el</p>

	<p>compromiso hacia esta actividad.</p> <p><b>Unión:</b> los grupos se ven muy sincronizados, su actitud es buena, el fortalecimiento creativo es muy bueno es evidente, y se escucha en el grupo sonidos muy delicados muy sincronizados, realmente se ve un grupo unido y trabajando por un objetivo.</p>
<p><b>EVALUACIÓN A LO OBSERVADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se observó el grupo que desarrollo plasticidad motriz creativo, hay buena comunicación lo cual genera una actividad agradable y muy creativa, es propositiva dicha actividad lo cual lo asumen con responsabilidad y agrado.</li> <li>• Se realiza una explicación de lo que es el stomp, los niños escuchan, proponen y ejecutan según lo explicado.</li> <li>• Se brinda los elementos y el profesor da el sonido principal o la base y ellos empiezan a transmitir sonidos, a medida que el profesor da la base los niños van emitiendo su sonido y así algunos va haciendo participe del stomp</li> <li>• Se realizan grupos de 6 personas los cuales deben realizar una stomp dramatizado, es impresionante el poco tiempo que se les brindo y sacaron historias impresionantes.</li> <li>• En el desarrollo de la actividad el grupo se muestra alegre, y su creatividad es evidente, su plasticidad mental y pensamiento creativo motriz es totalmente evidente.</li> <li>• Un grupo se aleja y torna timidez, hay mucha confusión y no saben que realizar, muestra poco interés a la actividad y hace el sonido base del profesor.</li> <li>• Hay buena comunicación lo cual permite que la actividad sea apropiada y potencialice la actitud creativa.</li> <li>• Se finaliza observado el producto cada dramatización duro 45 segundos a 1 minuto.</li> </ul>	

## 6.6 Los Indicadores en relación con la actitud creativa

**Comunicación:** mediante el proceso aplicativo y el análisis de las fichas de observación se detecta un indicador que es la comunicación, durante las actividades los niños tuvieron una comunicación de aportar ideas, se genera un líder, este líder es un niño con mayor fluidez creativo, tiene una mayor capacidad de crear y de innovar, es decir, que su creatividad motriz es mayor que de sus compañeros.

Las actividades brindan esa facilidad de comunicar, de aportar de brindar ideas, esto es debido a que el alumno tiene la disposición de realizarlo con mucha empatía porque él detecta unas actividades agradables y novedosas. “Cuando hablamos de comunicación creativa, nos podemos referir a cualquier tipo de

comunicación, ya que el mero hecho de comunicar es un acto creativo, en tanto que, con las informaciones que tenemos añadimos algo más ya sea consciente o inconscientemente a la información que queremos transmitir. Este no es más que el pensamiento productivo del que habla, además, como han dicho varios autores además del propio Ricarte, todos somos creativos en cierta medida. Pero poniendo el énfasis en un proceso más profesional de la comunicación creativa, esto nos lleva indudablemente a pensar en la comunicación preparada o pensada de antemano, ya sea a las RRPP, la publicidad o un acto individual premeditado, que a su vez podríamos calificar de “comunicación persuasiva.”<sup>48</sup>.

Esto muestra que todo tipo de comunicación es un acto creativo según el autor JOSE MARIA RICARTE BESCOS, en su libro *creatividad y comunicación persuasiva*, menciona que toda persona se comunica creativamente, porque está expuesta a situación de crear, de innovar, la persona es capaz de comunicarse de métodos diferentes lo cual lo hace innato. De acuerdo con el autor, Sugiere una serie de características que necesariamente tendrás que aparecer en la incipiente comunicación creativa e interactiva. Será más flexible, necesidad de adaptación rápida a nuevas situaciones ya que el cambio será una constante; más eficaz, más ideas y a corto plazo; más competitiva, enfocada a los resultados; y finalmente valores creativos del individuo, autoafirmación a través de la diferencia con los otros: la autenticidad, la autonomía individual, el individualismo como valor ascendente.

**Liderazgo:** cuando se daba las indicaciones de dichas actividades, en primera instancia los niños generaba el estímulo de confusión y salían aspecto valorativos desagradables como el desagrado, mala actitud, desconcentración y baja nivel de comunicación, lo cual despertó inquietud y un análisis más profundo, las dudas fueron si los niños no se adaptaban a las actividades o las actividades no era la apropiada para ellos, durante el proceso de las aplicación se observa algo interesante, y es una persona líder.

La persona líder es aquella que guía, que forma, que trasmite, esto se observó en cada actividad, cuando no existía esta persona, el grupo despertaba estos valores desagradables, pero la buena disposición y buena actitud de realizar las actividades despertaba en ellos el liderazgo, esta persona líder resalta un mayor nivel creativo motriz, es un niño muy flexible y es fluido creativamente, lo cual sus compañeros lo seguían y generaban un producto totalmente creativo, porque existía la comunicación y la actitud creativa, el líder escuchaba, toma la decisión y todos participan de sus propias ideas.

El autor y director KEVIN ROBERTS (2012) dice “Los líderes creativos deben, pues, inspirar a sus colaboradores, fomentar el que desarrollen ideas atrevidas y estimular el que se enfrenten a riesgos”, lo anterior se evidencia en cada situación de las ALRF, de igual manera ROBERTS en su conferencia habla de 10 pasos que identifica un líder creativo.

---

<sup>48</sup> Ricarte, J. M. (2000). Líneas de investigación en la comunicación persuasiva, 70–77

## Pasos que identifica un líder creativo

- 1- Tener un propósito: necesitamos sentirnos parte de un “sueño”, de una visión clara y precisa que nos emocione y nos haga vibrar.
- 2.- Fomentar el desarrollo continuo de muchas pequeñas ideas. Es difícil llegar a tener una gran idea. Es imprescindible escuchar a los grupos de interés y tener en cuenta sus necesidades y sugerencias.
- 3.- Dejar fluir las emociones. Olvidarnos en ocasiones de los datos y de la información para pensar emocionalmente y desarrollar ideas.
- 4.- Rediseñar constantemente. Buscar ideas utilizando el pensamiento lateral para buscar nuevas alternativas.
- 5.- Sorprender con lo obvio. Este tipo de ideas con frecuencia tienen más sentido. No menospreciar lo que tenemos delante de nosotros para buscar siempre alternativas exóticas.
- 6.- Lograr que sea un proceso irresistible. Este paso consiste en conseguir que el producto o servicio que se ofrece genere respeto y amor. La actividad asociada a la marca se convierte en irresistible y se logra la lealtad y hasta la “adicción” de los niños.
- 7.- Generar esta conexión emocional con los consumidores. Para que esto ocurra, según Kevin Roberts, deben darse tres ingredientes:
  - a).- Misterio: debe haber una historia que contar, un pasado pero con capacidad de proyectarse hacia el futuro; debe haber sueños, mitos, símbolos, metáforas. Hay que añadir misterio a la marca.
  - b).- Sensualidad: las marcas deben provocar sensaciones, conectarse con los sentidos ya que conectamos con el mundo a través de éstos.
  - c).- Intimidad: es necesario acercarse al cliente y conocer cuáles son sus necesidades y sentimientos, ponernos en su lugar y comprender su mundo.
- 8.- Inspirar a los colaboradores para que quieran ofrecer lo mejor de sí mismos, para que puedan alcanzar sus sueños. Para ello deben conceder autonomía y responsabilidad, facilitar el aprendizaje continuo, reconocer el trabajo bien hecho y fomentar la generación de un clima en el que los profesionales puedan disfrutar realizando sus tareas. De esta forma se creará una organización creativa.
- 9.- Actuar. Centrarse en lo importante, no en lo urgente. Equivocarse, aprender con rapidez de los errores y corregirlos rápidamente. Dejar de hablar y actuar.
- 10.- Convertir el mundo en un lugar mejor para todos. Éste tendría que ser el papel de todas las organizaciones en la actualidad.<sup>49</sup>

**Autocontrol:** durante el análisis resalta otra categoría importante sobre la inteligencia emocional y es la ejecución de autocontrol en las ALRF, el niño

---

<sup>49</sup> KEVIN ROBERT 2012

muestra esa flexibilidad de adaptación en cada una de las actividades, el niño ejecuta, propone, lidera y sabe controlar sus estados emocionales, ve un gusto de lo que realiza, se observa que el niño lleva el control de sus emociones, durante en las actividades disfruta su producto, esto muestra una gran actitud al realizar las actividades, se genera esa disposición de ejecutar, planear y controlar.

“Esta habilidad se refiere a la capacidad de mantener bajo control las emociones perturbadoras e impulsos, especialmente las de miedo (ansiedad), ira (irritabilidad) y tristeza (melancolía). Es una competencia esencial para funcionar con un alto nivel de efectividad.

Tener la competencia de autocontrol emocional bien desarrollada nos ayuda a actuar intencionalmente en vez de reactivamente, mantener estados de ánimo positivos (Optimismo) ser comunicativos y consistentes, y ser más adaptables y creativos en situaciones cambiantes, complejas y estresantes.<sup>50</sup>”

Lo anterior es una definición planteada por GINER, esto abarca con más eficiencia de lo que se observó en cada una de las actividades, de igual manera, hay varias definiciones sobre el autocontrol, por ejemplo la DEFINICION ABC dice " Se conoce como autocontrol a la capacidad o cualidad que puede tener una persona para ejercer control sobre uno mismo. El autocontrol puede tener lados positivos así como también como lados negativos si es llevado a extremos. En muchos sentidos, el autocontrol de sentimientos, ideas, pensamientos y acciones tiene que ver con la noción de comportamiento social, aquello que uno hace o deja de hacer en compañía de sus pares para no ser evaluado negativamente por ellos”. Esto define lo que es autocontrol, pero GINER es su definición ejemplifica a la perfección la situación de cada actividad estimulada por el niño.

En las actividades el niño, bajo situaciones sabe controlar sus emociones, en algunas actividades se evidencia el miedo, esto es debido a sus experiencias, las actividades despiertan un optimismo y la actitud de realizar dichas actividades, al ser más adaptables a los retos él se hace más creativo, y su actitud creativa es evidente.

**Plasticidad creativa:** tomo la practicidad creativa como un objeto del pensamiento creativo, es decir que resalto todo lo que se estimula en la motricidad y la capacidad mental, en las ALRF, se evidencia, como el niño desarrolla la capacidad de crear, de innovar, de generar movimientos corporales imaginarios, desarrolla la imaginación, la expresión corporal y la conciencia corporal.

Cuando el niños ejecuta las actividades su capacidad creadora se va fortaleciendo, cada actividad tiene como objetivo de potencializar su cerebro, es decir se inicia con juegos de memoria, de integración, de recreación dirigida y dinámicas esto despierta esa estimulación, el niño entra en un estado de confianza, seguridad y buena actitud.

---

<sup>50</sup> Flor G.2012 inteligencia emocional. Auto control emocional

Un trabajo de la universidad de las Américas Puebla-México que evidencia de manera más acertada lo que sucedió en cada aplicación. “La plasticidad cerebral es una capacidad dinámica de cambio; o dicho de manera más formal, es una propiedad emergente del proceso de comunicación de las neuronas que modula las formas de cómo el cerebro, percibe, aprende o se adapta. Esto es lo que explica, en buena medida, la gran capacidad de aprender del cerebro e incluso permite, en el caso de algunas lesiones cerebrales, que otras áreas del encéfalo realicen las funciones del área lesionada. O bien, si el área especializada no puede procesar la información para la cual está programada, quizá pueda realizar otro tipo de procesamiento. Por ejemplo, en los ciegos, las áreas para la visión pueden llegar a procesar tacto, audición e incluso procesamiento verbal.

No hay, a la fecha, abundancia de información que trate de relacionar a la plasticidad neuronal con la creatividad. Esta relación no sólo es simbólica, metafórica; es probablemente causal. Una posible hipótesis de investigación es que las personas creativas tienen más plasticidad. Y lo más probable es que esta relación causal sea bidireccional. Mayor plasticidad se transforma en mayor creatividad, mayor creatividad se transforma en mayor plasticidad.<sup>51</sup>”.

Esto muestra que no hay una definición investigativa, pero si hay una estimulación la plasticidad con la actitud creativa, la actitud creativa son todas situaciones de curiosidad, de disposición, de desafío entre otros, cuando el autor JULIO CESAR PENAGOS habla de una “dinámica de cambio”, el niño está dispuesto asumir esos cambios y su intelecto y emoción se ve afectado, lo cual entra en un proceso de actitudes, estas actividades despierta el deseo de crear y de diseñar creativamente, lo cual hace que la conciencia corporal juegue un papel importante en la estimulación creativo motriz.

**Libertad de expresión:** las actividades lúdicas recreativas formativas funda al niño hacer expresivo, tanto corporalmente como emocionalmente, esta actividades tiene como objetivo la recreación dirigida formativa, en las cuales hay dinámicas integrativas, dinámicas lúdicas, dinámicas que estimula los sentimientos fluidos, como el gozo, la alegría, la relajación, la diversión y sensaciones emocionales, como seguridad, miedo, placer, confianza, unión, paz y valores formativos.

Este indicador se convierte también en un derecho universal, donde el niño actúa de manera libre y espontánea, los grupos presenta un alto nivel a de tolerancia, y de respeto. “Al respecto, la libertad de expresión e información ha sido consagrada en el artículo 19 de la Declaración Universal de Derechos Humanos donde estipula que todo individuo tiene derecho a investigar y a recibir informaciones y opiniones, así como a difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión. Se le otorga a la libertad de expresión una faceta individual y una social: La primera se refiere al derecho que tiene cualquier persona a expresar sus pensamientos y a utilizar cualquier medio para dar a conocerlo a otra: la libertad

---

<sup>51</sup> Penagos J.2009. *creatividad e innovación. cursos, técnicas información*



de manifestarse, la libertad de opinión, la libertad de pensamiento, la libertad de informar, la libertad de prensa y la libertad de fundar medios masivos de comunicación. La segunda faceta, comprende el derecho a recibir informaciones y a conocer el pensamiento ajeno –derecho a ser informado.<sup>52</sup>”.

El estudiante Andrés Izquierdo de la universidad de los andes hace referencia que la libertad de expresión es un derecho universidad y que la corte institucional lo admite. Podemos decir que esta indicación genera una actitud creativa, cuando se convierte en derecho personal del niño, ya que resalta valores formativos, como el respeto, la tolerancia, la confiabilidad entre otros, también porque desarrolla libremente todo tipo de creatividad motriz, a mayor libertad es más creativo, por lo cual, los indicadores de la actividad motriz se evidencia, es flexible cuando aporta una idea, cuan innova, cuando en situaciones propone y ejecuta. Genera mayor fluidez cuando realiza movimientos espontáneos y expresiones por experiencias.

Para terminar, las actividades lúdicas recreativas formativas tiene una fuerte relación con la actitud creativa, por que el niño por medios de esta 9 actividades, se refleja la estimulación a indicadores comunicativos, fortalece la fluidez motriz, adaptación a las actividades lo cual lleva una motivación en la flexibilidad motriz, genera libertad de expresión, siendo un derecho y una actitud creativa e innovadora, se crea situaciones de autocontrol, lo cual hace que el niño en su formación personal sepa controlar las emociones ante la sociedad y un ámbito laboral, se despierta al niño el liderazgo, cuando el niño es líder, crea situaciones que ayudan a encontrar una solución de manera inmediata en su vida, genera conciencia y su desarrollo enseñanza aprendizaje es más productiva.

---

<sup>52</sup> Izquierdo A. tesis el derecho de autor o libertad de expresión. Bogotá. Universidad de los ANDES Colombia

## 7 CONCLUSIONES

- ✓ Mediante el proceso pedagógico, la actividad lúdica recreativa fue agradable para los niños, lo cual permitió la facilidad de crear, participar, y disponer con buena actitud en cada actividad.
- ✓ La fase conceptual brindo el apoyo para tener ideas claras para el desarrollo de la propuesta didáctica, los contenidos fueron los más apropiados para el entendimiento del profesor y así brindar una buena explicación a los niños.
- ✓ La fase diagnostica arroja datos importantes, al realizar el test se detecta un déficit en las categorías de la creatividad motriz donde es baja la fluidez para las niñas y baja flexibilidad para los hombres, es decir que los hombres tiene mayor capacidad de moverse y crear movimientos en un espacio y las mujeres son más flexibles, tienen mayor autocontrol y genera cambios en situaciones dadas al momento.
- ✓ El análisis de la ficha de observación evidencia en cada actividad indicadores que estimula la actitud creativa como la disposición, la comunicación, la motivación, el autocontrol y libertad de expresión.
- ✓ Los niños demostraron su gran capacidad para innovar y establecer diferentes métodos o modos en cada una de las actividades, donde se pudo observar la participación y el compromiso de todos.
- ✓ Mediante el proceso de la ejecución, se detecta la principal función y es la del carácter de un líder, al ser un líder este guía, proyecta y toma decisiones, cuando nadie toma este rol la actitud se pierde y la actividad se torna aburrida y pierde su propósito.
- ✓ El rol profesor estudiante es importante, siendo un ejemplo para los niños, se brinda una explicación adecuada, profunda y profesionalmente.
- ✓ Las actividades permite a que el niño estimule procesos creativos y actitudes emocionales, trabajo en equipo, plasticidad creativa, confianza.
- ✓ Hay una fuerte relación con valores formativos, se observa en los estudiantes una gran motivación por realizar las actividades con agrado, esto hace que el niño sea respetoso y tolerante frente a sus compañeros.

- ✓ La relación de estudiante profesor es agradable, los niños llegan con deseos de aprender y son inquietos por descubrir y crear cosas nuevas hay una gran actitud por realizar las cosas, pero el comportamiento respetuoso es la clave para ejecutar dichas actividades.
- ✓ Las actividades lúdicas recreativas formativas, genera nuevas posibilidades en la Educación Física, permite la enseñanza-aprendizaje, forma el pensamiento cognitivo del niño, es educativo-formativo, genera estímulos emocionales y desarrolla valores formativos.
- ✓ Con las diferentes intervenciones planteadas se pudo evidenciar que la actitud creativa basadas en las categorías de estudio es de suma importancia trabajarlas en la clase de Educación física para su proceso creativo y formativo.
- ✓ Las categorías de la creatividad motriz las cuales fueron, fluidez, flexibilidad y originalidad fueron indispensables para el proceso creativo y actitud creativa del niño.

## 8 BIBLIOGRAFÍA

Arboleda M. revista edu-física *entre el ayer y el hoy de la educación física* .ISSN 2027- 453X <http://www.edu-fisica.com/Revista-8/ENTRE-EL-AYER%20-EL-HOY-EDUCACION-FISICA.pdf>

Canche Perez, sagrario.2012, *desarrollando la creatividad. Actitudes de una persona creativa*. Recuperado 16 de mayo de 2016 <http://creativilizate.blogspot.com.co/2012/09/actitudes-de-una-persona-creativa.html>

Carrasco I.2012. *líder creativo*. Recuperado 17 de mayo de 2016. <http://clavesliderazgoresponsable.blogspot.com.co/2012/06/el-lider-creativo.html>

Cenizo J. Fernandez J. Monografía Fundación Dialnet universidad de la rioja *El desarrollo de la creatividad motriz como necesidad educativa* José dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10

Clemente F. Monografía, Dirección postal, *education y psychology, Relajación creativa, creatividad motriz y auto-concepto en una muestra de niños educación infantil, investigacion-psicopedagogica.com*

*Concepto de actitud*. (n.d) <http://concepto.de/actitud/#ixzz48pEgxDWI>

Crespillo E. 2010. El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje. Recuperado 20 Junio de 2016. [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

Flor G.2012 *inteligencia emocional. Auto control emocional* <http://www.cedin.com/recursos/blog/inteligencia-emocional-autocontrol-emocional.aspx>

FRANCESCO A.2002 - See more at: *que son las lúdicas*. <http://www.magisterio.com.co/revista/ludocreatividad#sthash.wOLOEgLp.dpuf>

Izquierdo A. tesis el derecho de autor o libertad de expresión. Bogotá. Universidad de los ANDES Colombia, Corte Constitucional Colombia, C-650 de 2003, M.P., T-1191 de 2004.

Jiménez V, Jesús A. Motta M Libro: *lúdica, cuerpo y creatividad*. editorial aula alegre magisterio

López A. Monografía. Apunsts educación física sport. *La creatividad en las actividades motrices Director en ciencias de la educación*.

Hemeroteca Número 79. [www.revista-apunsts.com](http://www.revista-apunsts.com)

Mariotti F. Libro. Diario de juegos, 365 actividades lúdicas y recreativas

Martin A. Ramírez C. Martínez A. Gómez V. Arribas L. Libro: *actividades lúdicas el juego, alternativa de ocio para Editorial popular*

Martin. F (2009), competencias básicas y funciones de la educación física, en revista digital innovación y experiencias educativas.

Nazarit E. Nieto J, Evaldo Rubio R. Tesis- cartilla.2014. *Hacia una didáctica de la creatividad motriz*. Universidad libre de Colombia

OSORIO, Esperanza. La recreación y sus aportes al derecho humano, origen: congreso departamental de la Orinoquia, Villavicencio-meta. Funlibre, octubre ,2009. 2 p

Penagos J.2009. *creatividad e innovación. cursos, técnicas información*. Recuperado 17 mayo 2016

<http://inteligenciareatividad.com/ensayos/creatividad-plasticidad/index.html>

Pérez A. (2002). tiempo, tiempo libre y recreación su relación con su calidad de vida y el desarrollo individual. Recuperado 20 Junio de 2016.

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html>

Ricarte, J. M. (2000). Líneas de investigación en la comunicación persuasiva, 70–77

Strider C. *ehow cultura y ciencia, método de investigación descriptivo cualitativo* [http://www.ehowenespanol.com/metodo-investigacion-descriptivo-cualitativo-info\\_386243/](http://www.ehowenespanol.com/metodo-investigacion-descriptivo-cualitativo-info_386243/)

Vía Definición ABC <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

(N, D). 2015. *actitudes creativas. las escuelas matan la creatividad* recuperado 16 mayo 2016 <http://www.proyectateahora.com/las-escuelas-matan-la-creatividad/>

(N,D). *Definición de actitud - Qué es, Significado y Concepto*. 2008. Recuperado 16 de mayo de 2016. <http://definicion.de/actitud/#ixzz48pfRHiiir>.

<http://definicion.de/actitud/>

(N.D).deporte y educación. La condición física.2008.recuperado 22, mayo, 2016. <https://deporteyeducacion.wordpress.com/2008/10/22/la-condicion-fisica/>

(N.D). vía Definición ABC . <http://www.definicionabc.com/social/autocontrol.php>

## 9 ANEXOS

### Fotos

