



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
“GENERAL IGNACIO M. BETETA”



Tesis:

“PENSAMIENTO DIVERGENTE, JUGAR PARA SER CREATIVO”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTA

LORENA HERNANDEZ SANCHEZ

TOLUCA, MÉX.

JUNIO DE 2016

DEDICATORIAS

*Gracias a la oportunidad de vivir,
con mis padres amorosos y buenos
que construyeron una familia hermosa,
dando lo mejor de ellos en todo momento.*

A mi mami:

*Por tu inquebrantable fuerza de voluntad,
para ser un ejemplo, por tus brazos
que a pesar de tanto trabajar
nunca están cansados
para abrazarnos y darnos
ánimo para seguir adelante*

A mi papito;

*Aunque ya no podemos vernos
nunca vas a dejarme sola.
fuiste un gran ejemplo
en la lucha continúa
para ser una mejor persona.*

A mis hermanos:

*excelentes compañeros de juego
a quienes admiro y respeto
por aferrarse a sus sueños y
lograrlos con perseverancia.*

Gracias Francisco:

Tu creatividad nos ha llenado de momentos maravillosos...

¡LOS AMO!

ÍNDICE

	PAG.
Introducción	4
Planteamiento del problema	7
Justificación	11
Propósitos	14
Preguntas de investigación	14
Supuesto	15
Antecedentes	16
CAPÍTULO 1	
MARCO TEORICO	
1.1 Características Físicas, Cognitivas Y Psicomotrices De Los Alumnos	21
1.2 Herramientas De La Mente	26
1.3 Pensamiento Vertical, Lógico, Crítico O Convergente	29
1.4 Pensamiento Divergente O Lateral Y Creativo	32
1.5 Componentes Del Pensamiento Creativo	38
1.6 Proceso Creativo	40
1.7 La Personalidad Creativa	48
1.8 Limitantes De La Creatividad	51
1.9 Corporeidad Y Creatividad	56
1.10 Enfoque De La Educación Física	60
1.11 El Juego Y La Creatividad Motriz	62
1.12 Competencia Motriz	65
1.13 Competencias De La Educación Física En Primaria	69
1.14 Aplicación Del Proceso Creativo En Educación Física	72
CAPÍTULO 2	
METODOLOGÍA	
2.1 Investigación Cualitativa	75
2.2 Método Etnográfico	79
2.3 La Observación	81
2.4 Observación Participante	82
2.5 Entrevista	82
CAPÍTULO 3	
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	
3.1 Análisis De La Información	86
3.2 Conclusiones	93
Bibliografía	99
Anexo	101

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende aportar información relevante acerca de los estímulos que puede recibir el pensamiento lateral desde la asignatura de educación física, iremos introduciéndonos al tema a partir del planteamiento del problema, en el que se destacan las causas por las que se considera relevante la estimulación del pensamiento divergente y por qué es necesario trabajar a partir de esos estímulos el proceso creativo en la educación básica.

En la justificación se dan los motivos que sustentan una necesidad de cambio en la presentación de algunas actividades motrices que promuevan la diversión y ésta, a su vez otorgue el goce de experimentar variedad de movimientos, ya que cómo lo destacan los propósitos de la asignatura de educación física se debe estimular otro tipo de pensamiento durante la sesión, que exhorte a solucionar diversidad de problemas; fomentando el proceso creativo en beneficio del aprendizaje.

Para mantener el orden del trabajo conviene atender las preguntas de investigación ¿qué limita la creatividad? Dando a conocer algunos motivos que desde la educación promovida en el hogar hasta la escuela limitan que los alumnos se atrevan a desempeñarse de manera original.

Se establecen también las razones que responden al cuestionamiento: ¿cómo interviene el pensamiento lateral al solucionar un conflicto? Desde la educación física es imprescindible considerar cómo el cuerpo en cada momento adquiere información por medio de los distintos sentidos y desde el inicio de la vida, incrementando su experiencia para conocer el mundo y reconocer estímulos que le permiten desempeñarse eficientemente en el medio en que se desarrolla, actuando de distintas formas de acuerdo a sus necesidades específicas.

Una vez que se tiene un gran bagaje de movimiento es posible introducirse al proceso creativo para explicar una última pregunta ¿cómo el proceso creativo ayuda a alcanzar la competencia motriz?

El trabajo se desempeña al hacer prácticas de prueba trabajando desde un supuesto: si desarrollamos el pensamiento lateral, entonces potenciamos el proceso creativo, aumentamos la curiosidad, el gusto por experimentar, el interés por incrementar el conocimiento y se aprovecha el potencial individual.

Citando los antecedentes de los conceptos de pensamiento lateral o divergente así como del trabajo con proceso creativo se facilita comprender el interés de la investigación ya que la aplicación de los mismos, están intrínsecos en plan y programas de estudio y a pesar de la reforma educativa no se han puesto en práctica en algunos espacios escolares.

En el capítulo 1, el marco teórico aborda con mayor profundidad citas de expertos en el tema que han sido consideradas para fundamentar la presente investigación y explican desde el punto de vista particular como fortalecen este trabajo, ya que ha sido necesario considerar en algunos casos generalidades y en otros especificaciones, es el caso de las características físicas, cognitivas y psicomotrices de los alumnos de 6º grado, igual que las herramientas de la mente que no se han explicado a profundidad pues solo complementan algunas situaciones de comprensión del tema principal.

El Pensamiento vertical, lógico, crítico o convergente se trató lo más profundamente posible para hacer considerable la importancia de atender la contraparte o dicho de una mejor manera, la complementaria que se integra por el pensamiento divergente o lateral y creativo, compuesto entre otros por la originalidad o la fluidez de las ideas; ideas que cuando se integran a la experiencia dan inicio al proceso creativo, del que se obtienen productos novedosos incrementando el interés del alumno por obtener experiencias propias o con ayuda de otros enriqueciendo sus posibilidades de movimiento.

Se dan a conocer las características de una personalidad creativa con la finalidad de comprender que se requiere trabajo constante para potenciar la misma en los alumnos que muestran pertenecer a este grupo de personas debido a los rasgos observables, y de éste modo al reconocer dicha personalidad evitar las

distintas limitantes, que se dan a conocer con la intención de modificar algunos hábitos, que como docentes o padres de familia deben evitarse fomentando en el niño el deseo de crear.

Se reconoce que la corporeidad y creatividad están muy relacionadas desde el enfoque de la educación física planteado en los programas de estudio 2011, y que los propósitos de los mismos pueden alcanzarse practicando el juego y la creatividad motriz en la misma asignatura ya que posibilitan el logro de la competencia motriz.

Así al considerar las propuestas de cada una de las competencias de educación física en primaria es posible notar la necesidad de la aplicación del proceso creativo no solo en el tiempo destinado a las sesiones de trabajo, sino destacar que facilitará la adquisición de otros conocimientos al emplearse en otras asignaturas.

El capítulo 2, se explica detalladamente la metodología haciendo referencia a como se desencadenó el proceso que guió el trabajo de investigación cualitativa, ya que un problema educativo es parte de los problemas sociales de una comunidad.

Recurriendo al método etnográfico se logró describir el contexto y a partir del mismo, denotar las posibles causas que originan el o los fenómenos estudiados, en este caso el pensamiento divergente y el proceso creativo. Para tener mas detalles de éste contexto se recurrió a la observación participante ya que como conductor de la clase se obtiene gran información del trabajo realizado en el instante que se aplica, teniendo la oportunidad de conversar con alumnos, docentes y padres de familia al mismo tiempo que se obtienen respuestas inmediatas a cuestionamientos sencillos que se lograron con la técnica de encuesta y entrevista.

Finalmente, el capítulo 3 da a conocer las conclusiones obtenidas al finalizar el proceso de investigación de manera que pueda darse una explicación fiable de como el pensamiento divergente al ser considerado conscientemente en el trabajo escolar tiene repercusiones en los alumnos igual que en los docentes, promoviendo cambios en el proceso enseñanza aprendizaje

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación basada en competencias supera el modelo tradicional bajo el que fue formada la población mexicana antes de 2011. Esta transformación curricular garantiza que el alumno, al término de la educación básica, será capaz de enfrentarse a distintas situaciones en la vida, movilizando sus saberes, aprendidos dentro y fuera de la escuela e incrementando sus posibilidades de acción dentro de la sociedad globalizada.

La preparación de la mayoría de los docentes responsables actualmente de la educación, en su mayoría, fue de enseñanza tradicional. Disminuía su facultad para resolver problemas cotidianos fuera de la escuela, ya que exigía acumular conocimientos y procedimientos (comprobados) para resolver problemas cognitivos escolares, limitando la participación activa del alumno, éste era un receptor de información, además era mínima o nula su participación para aportar opiniones de la clase, situándolo como poco reflexivo en una zona de confort.

Probablemente esta situación sea causa de las dificultades para obtener resultados favorables después de cinco años de operar el enfoque de educación por competencias, el éxito de la misma depende de la forma en que es dirigida, el docente debe conflictuar al alumno continuamente, aceptando variación de respuestas e invitándolo a compartir sus experiencias.

El cúmulo de información captada por los distintos sentidos, debe aprenderse a seleccionar, organizar, comparar, discriminar, sintetizar y utilizar en momentos distintos, garantizando que el alumno emplea no solo el pensamiento convergente, sino que logra variar las posibilidades de utilizar su conocimiento empleando la divergencia y logrando que sea más creativo.

Desde los primeros años de vida se tiene la necesidad de crear, transformando el contexto inmediato y facilitar las condiciones de movimiento en el medio donde se encuentra el niño en ese periodo. Proporcionar cuidados extremos en él, proveerle de situaciones fáciles reduce su capacidad de resolver problemas desde edad temprana, limitando su vagaje de experiencia motriz, al mismo tiempo

disminuye su aprendizaje y capacidad creativa, generando frustración continua cuando se enfrentan a situaciones desconocidas y el resultado no es el deseado.

La creatividad facilita en los alumnos la capacidad de resolver problemas, les permite indagar, observar, concentrarse, intercambiar ideas, opinar, experimentar y equivocarse para corregir.

Es posible que la falta de estímulos para el trabajo en el pensamiento lateral los forme como personas poco seguras o confiables para otros. Dificulta también la posibilidad de aprender en distintas disciplinas y potencializar su conocimiento desde el pensamiento lateral o convergente.

La solución de los conflictos a los que se enfrenta el alumno depende de los estímulos del pensamiento lateral del mismo, que no deben limitarse a algunos momentos dentro de la escuela. En medida que es problematizado deberá generar una diversidad de respuestas, la variación de las mismas, posibilita resolver un conflicto de distintas maneras.

Dicho de otro modo, estimular el pensamiento lateral, genera amplia experiencia, haciendo al alumno consciente de la importancia de la práctica de sus soluciones, pues el ensayo-error le permitirá recurrir con facilidad a buscar alternativas de solución tolerando con facilidad la frustración. Además de poder transformar sus errores en respuestas potenciales para otros conflictos, utilizándolos en algunas situaciones diferentes como herramienta de aprendizaje.

En algunas clases de educación física se les solicita sugieran actividades que impliquen retos para sus compañeros de grupo, de modo que deban involucrarse en una situación creativa en el trabajo cooperativo o de manera individual; entonces se le pide al niño proponga diversidad de formas para realizar alguna o algunas acciones motrices, buscando que manifiesten respuestas originales.

Representar un problema para sí mismos, garantiza que pueden dar la solución, para posteriormente conflictuar con el mismo reto a alguno o algunos de sus compañeros, si éstos pueden dar solución rápida habrá sido conflicto solo para

quién propuso, pero si realmente tiene un alto grado de dificultad ambos aprenderán ya que el que reta, se verá comprometido a pensar no solo en el reto si no también a explicar la respuesta; sea verbal (dando indicaciones precisas) o motriz (que implica el análisis de la situación para poder ejecutar y detallar con lenguaje no verbal) haciendo comprensible la solución.

En otros momentos puede solicitárseles que modifiquen un juego o deporte, de modo que lo faciliten para sus compañeros menos hábiles o lo dificulten para quienes se han desarrollado motrizmente mejor. Estos conflictos les generan pensar en las características propias y de sus compañeros para integrarlos en las actividades, creando situaciones alternativas novedosas, colaborativas e incluyentes.

El docente de educación física, como responsable de la asignatura, también deberá innovar para promover formas alternas de trabajo o encausar las estrategias existentes de modo que los alumnos movilicen sus saberes para obtener mejores resultados de aprendizaje desde situaciones que lo conflictúen y lo hagan obtener respuestas creativas, logrando aprendizajes significativos.

Para alcanzar esta meta es importante que el docente de grupo también permita la participación activa de los alumnos, promueva la reflexión de sus acciones y valide los intentos de solución a los problemas. Deberá también enseñar al alumno a planear su acción de modo que organice sus ideas antes de la experimentación lo que se denomina proceso creativo.

Este aspecto no se logra debido a que las actividades planificadas por el docente ya están establecidas de acuerdo a sus necesidades, intereses y gusto, entonces el alumno no tiene intervención en el proceso de aprendizaje, por lo tanto no se estimula su pensamiento lateral y no se llega a un proceso creativo.

La preparación se determina por las ideas que surgen desde los aprendizajes previos, la incubación; establece las acciones que se considerarán para lograr que la idea se concrete, la iluminación es un momento determinante ya que hará notar que la idea fue transformada a la realidad concreta y es funcional (no siempre se alcanza este momento) finalmente, la producción hace posible que se de a conocer el

producto del proceso como válido, depende completamente de la habilidad comunicativa del alumno ya que le posibilita explicar como logró realizar su idea.

El proceso creativo al apoyarse del uso de la imaginación motiva al niño a crear juegos desafiantes, en los que experimentan movimientos, muchas veces desconocidos con sus distintos segmentos corporales, proporciona al alumno la posibilidad de descubrir nuevas formas de trabajo individual y colectivo, explorando la solución de problemas al usar el pensamiento lateral. Formando el hábito de su aplicación, enriquece sus posibilidades motrices y solución a dificultades que se le presenten en otras áreas de conocimiento.

JUSTIFICACIÓN

El proceso creativo ha sido poco explorado o aprovechado en la educación en México, sobre todo en educación básica, el programa 2011 de 6° sugiere utilizarlo desde la Educación Física, por lo que debe generar cierta relevancia en el aprendizaje, esta es una oportunidad de explorar sus alcances, promoviendo además de su uso, propiciar otras investigaciones referentes al tema relacionándolas con Educación Física.

En México, el aumento de la inseguridad, las horas que los adultos (padres de familia) permanecen en las actividades laborales y el avanzado desarrollo tecnológico ha ocasionado en la población infantil la disminución de la actividad física.

Los niños permanecen más tiempo dentro de sus hogares, se ejercitan poco, experimentan disminuidas prácticas motoras de juegos conocidos en los que se ocupa espacio limitado y desempeñan actividades ya programadas para sus tiempos después de clases. Sus acciones están limitadas a respuestas concretas que son asignadas por los padres.

En el caso de la escuela, gran parte del tiempo son sometidos a actividades cognitivas dentro del aula, teniendo poca exploración del medio aun cuando el Plan y Programas de estudio de la RIEB 2011 consideran que la educación actual debe formar ciudadanos creativos que sepan tomar buenas decisiones y actuar ante situaciones problemáticas de manera favorable, siendo innovador; los estímulos que favorezcan esta formación no se hacen presentes.

Si el docente estableciera en su planificación un momento en que el alumno aporte libremente ideas de cómo abordar el trabajo, será problematizado y deberá recurrir a sus conocimientos o mejor aún innovar como le gustaría realizarlo, entonces, el pensamiento lateral recibe un estímulo; trabaja con gusto y se motiva a continuar participando.

Después de haber aportado una nueva idea el alumno siente satisfacción por ser tomado en cuenta y de éste modo continua generando ideas para participar en la clase, algunas probablemente sean disparatadas, sin embargo se deben aprovechar para el trabajo del pensamiento lateral, al establecer un ambiente de confianza en el aprendizaje se debe propiciar el proceso creativo.

El uso continuo de la imaginación desde distintas áreas le permite formular nuevas respuestas ya que puede observar un mismo conflicto o fenómeno desde distintos puntos de vista que le permiten imaginar ¿qué pasaría si fuera de esta manera y no de la anterior? Entonces su imaginación acompañada de conciencia determinarán la creatividad de los alumnos.

La educación física establece gran diversidad de momentos en los que el alumno aporta ideas variadas continuamente, ya que demuestra sus habilidades ante los demás, propone formas distintas de realizar un juego de acuerdo a lo establecido en el programa 2011, por lo tanto en esta asignatura existen momentos en los que se presentan situaciones óptimas para promover el pensamiento lateral y el proceso creativo; al permitir generar sus propios juegos o la modificación de los establecidos, considerando siempre fomentar el respeto e inclusión permanentemente.

Formar docentes investigadores y al mismo tiempo humanistas, depende de una sensibilización continua, enfrentándolos a su realidad, haciéndolos sentir parte de la misma y responsables del cambio en la educación, su actitud debe estar encaminada a una nueva manera de enseñar, aceptando que los fracasos corresponden a determinar diferentes alternativas de abordar los problemas.

La educación basada en competencias exige la movilización de saberes del docente a partir de su experiencia en la práctica y del educando desde sus primeros años de vida además de los que se acumulan durante sus años de escuela, no solo para proporcionarle diversidad en el conocimiento si no para que discrimine lo que realmente le es útil en sus contexto inmediato.

Si el docente utiliza en mayor medida las estrategias que le son funcionales e investiga formas distintas de intervención en la praxis y permite la intervención del

alumno para atender sus necesidades de curiosidad propias del ser humano, en pro de la construcción de su conocimiento, incrementa su capacidad de crear, sintiéndose valorado y destacado en el ambiente escolar y social.

Es importante que el docente de Educación Física promueva el uso del proceso creativo. Pero también debe hacerse como un ejercicio frecuente, y desde distintas áreas, ya que los expertos sugieren que sea un ejercicio constante el uso de la imaginación y el juego para favorecer la creatividad.

Ya que el juego impacta positivamente al alumno, si se le dan estímulos contínuos para que solucione conflictos, logrará sistematizar el trabajo del pensamiento lateral facilitando su aprendizaje permanente, irá acostumbrándose a utilizar todos sus sentidos para observar, experimentando la mayor cantidad de soluciones que encuentre, aprenderá que los errores también son parte del aprendizaje y socializará sus experiencias siendo preciso en su lenguaje.

La creatividad del alumno en educación física se fortalece a través de actividades retadoras que le permiten la elaboración de productos en los que den respuestas motrices diversas (no siempre favorables) que acompañan su aprendizaje y lo hacen consciente de la mejora de su desempeño conceptual, procedimental y actitudinal. Cumpliendo con el propósito de la educación básica de formar alumnos creativos y competentes.

El presente trabajo sugiere destacar la importancia del uso de la imaginación del niño y los docentes igualmente, favorecer el juego durante las distintas actividades escolares, ya que desde el mismo, se logran vincular diversos aprendizajes pero sobre todo se mantiene el interés del alumno, de explorar, investigar y participar, estimulando durante la permanencia en la escuela ambos hemisferios cerebrales.

PROPÓSITOS

Con la finalidad de limitar los alcances de la presente investigación y precisar como será el seguimiento que se le dará, es necesario establecer el resultado que se pretende obtener determinando los propósitos que deberán conseguirse al final de la misma:

- Estimular el pensamiento lateral en Educación Física por medio de la solución de problemas.
- Fomentar el proceso creativo, mediante estrategias propias de la educación física como el teatro de sombras y el juego modificado, favoreciendo el aprendizaje para la adquisición de la competencia motriz.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Obtener la información pertinente para cubrir los propósitos contemplados depende la selección de la misma, la cuál necesita encaminarse a cuestionamientos específicos que deberán irse respondiendo durante el trayecto de la investigación.

De tal modo se limitará a tres cuestiones específicas:

¿Qué causas limitan la creatividad en los alumnos de sexto grado en la Escuela Primaria Rafael Ramírez?

¿Cómo interviene el pensamiento lateral en la solución de un conflicto?

¿Cómo puede ayudar el proceso creativo a adquirir la competencia motriz?

SUPUESTO

Se realiza una investigación cualitativa en la que se propone integrar el proceso creativo como una forma continua de trabajo escolar desde la asignatura de educación física, en educación básica con la finalidad de aumentar el interés del alumno en generar su conocimiento utilizándola imaginación y sus aprendizajes previos.

Aportar estímulos que incrementen las posibilidades del pensamiento lateral en el alumno, permitiendo que él mismo aporte sus propuestas de trabajo, consideradas novedosas, que se logran mediante el proceso creativo, integrándolo en las sesiones semanales de educación física para los alumnos de sexto de la Primaria Rafael Ramírez, reforzándolo en tareas alternas que se trabajarán 30 minutos en un día distinto a su clase durante la misma semana, permitiendo la valoración de los resultados obtenidos del proceso en los alumnos al elaborar un producto creativo.

Partiendo desde el supuesto de que: si se integran actividades en la clase de Educación Física, que desarrollen el pensamiento lateral, entonces se potencia el proceso creativo en los alumnos, con propuestas de trabajo novedosas, aumenta su curiosidad para buscar información, el gusto por las nuevas experiencias y el interés en generar su propio conocimiento, aprovechando el potencial individual.

ANTECEDENTES

Históricamente es posible denotar que la creatividad ha acompañado la evolución de la humanidad, cubriendo sus necesidades inmediatas de acuerdo a distintas épocas, sin ella no se habría desarrollado obra alguna en el tiempo que reconociera los avances del hombre en distintas disciplinas, el arte, el deporte, la ciencia y la tecnología no tendrían los alcances que actualmente conocemos sin esta manifestación del ser humano.

La necesidad de transformar el medio mejorando las condiciones precarias de la prehistoria, obtener alimento, recorrer el territorio, explicar y sobrevivir a los fenómenos naturales, exigió al hombre el desarrollo de la creatividad.

La cultura Griega la explica como un fenómeno al que denomina inspiración. El mito de Apolo y las musas, describe como alguna de las nueve hijas de Zeus visita al hombre que la evoca otorgándole ideas para crear. Esta explicación expone que al ser un fenómeno controlado por un poder divino, no pertenece a un proceso interno del ser humano.

Homero, en la Iliada hace mención de la metis a la que Marcel Detienne y Jean Pierre Vernant (1988) conceptualizan como un modo de inteligencia, “actitudes mentales y de comportamientos intelectuales que combinan el olfato, la sagacidad, la previsión, la simulación, la flexibilidad de espíritu, la habilidad para zafarse de los problemas, la atención vigilante, el sentido de oportunidad, habilidades diversas y una experiencia largamente adquirida”, esta visión manifiesta un proceso mental del ser humano para solucionar problemas desde la perspectiva del pensamiento filosófico griego.

Se dice que en estos mismos tiempos un rey de Siracusa triunfante en todas sus empresas quiso ofrecer a los Dioses una corona de oro puro, para evitar ser engañado llamó al gran sabio Arquímedes a quién condenaría a muerte si no comprobaba que la corona era totalmente de oro, éste señaló que era un problema casi imposible de solucionar, cuando tuvo la respuesta en un momento de relajación expresó el conocido ¡Eureka! Que significa ¡lo hallé! Término que en la actualidad se

utiliza en la fase de iluminación del proceso creativo. También reconocido de ésta época es el término de heurística, relacionado también con encontrar algo súbitamente reconociendo la importancia de la experiencia del individuo que aporta una parte fundamental para el trabajo del proceso creativo.

Durante el cristianismo la situación creativa es poco observable, ya que los avances en el conocimiento se atribuyen a los líderes eclesiásticos, la cualidad de ser creativo se atribuye a unos cuantos que poseen “divinidad” declarando al mismo tiempo la Religión católica como única, generando grandes conflictos armados, mismos que dan un cambio en el pensamiento que se reflejan en situaciones de combate durante la edad media para dar lugar a las nuevas naciones creando estructuras jerárquicas en los gobiernos.

En el siglo XV con el Renacimiento se manifiestan transformaciones importantes en el mundo, el descubrimiento del nuevo continente, y el inicio de las ciencias denotan la producción creativa de la época, se transforma el pensamiento filosófico que daba explicaciones empíricas a los sucesos, dando lugar al pensamiento científico, regido por un método. Nace la burguesía como clase social, la cual pretende acumular riqueza y conocimiento para adquirir prestigio.

La Revolución Industrial promueve el avance tecnológico y científico en el mundo. Las innovaciones se hacen patentes, con ellas queda de manifiesto que el pensamiento divergente y creativo continúa presente y crece con la humanidad, sobre todo en situaciones de crisis, apareciendo como una actitud del hombre para salir adelante.

Lev S. Vigotsky (1930) en su libro “La imaginación y el arte en la infancia” afirma que la imaginación es una función cognitiva, que mediante dibujos o escenificaciones el niño se comunica. Para la elaboración de los mismos, recurre a su modo de ver el contexto en el que se encuentra a partir de sus experiencias, logrando por lo tanto, realizar “procesos creativos” para lograr dicha comunicación combinando la fantasía y la realidad para explicar sus ideas. Manifestando en el mismo que: “La primera forma de relación de fantasía y realidad consiste en que toda

elucubración se compone siempre de elementos tomados de la realidad extraídos de la experiencia anterior del hombre. Sería un milagro que la imaginación pudiese crear algo de la nada o dispusiera de otras fuentes de conocimiento distinta de la experiencia pasada.” Siendo éste un indicio de que hay un modo distinto de ver las situaciones vividas por el ser humano y que se hace una necesidad expresarlo.

En 1950 en el congreso de Asociación Americana de Psicología en Estados Unidos J.P Guilford establece que el hombre no solo se rige por el pensamiento convergente o lógico observable en las respuestas que comúnmente da la mayoría de las personas en un mismo contexto, hay una forma distinta de manifestar el pensamiento que otorga soluciones novedosas a situaciones de conflicto llamado pensamiento lateral o divergente y que solo algunos manifiestan.

En 1957 Phylis Greenacre sostiene que hay cuatro componentes fundamentales de la creatividad: “el primero, la mayor sensibilidad a la estimulación sensorial; el segundo, una inusual capacidad para percibir las relaciones entre estos diversos estímulos; el tercero, una predisposición a experimentar mayor variedad de emociones y de vivirlas de manera más profunda de lo habitual; y el cuarto, la capacidad para expresar las propias reacciones a la estimulación sensorial” (Singer, 2001).

Edward de Bono concreta en 1969 la relación existente entre el pensamiento divergente y la creatividad, explica como es que se obtienen no solo respuestas novedosas, sino que el ser humano a partir de las mismas transforma su pensamiento y su contexto. Al proceso que se desencadena entre el nacimiento de una nueva idea proveniente del pensamiento lateral hasta lograr concretarla presentando un producto le llama proceso creativo. Sugiere que la estimulación del pensamiento creativo en distintas instancias, escolares o empresariales mejoran la producción y facilitan el alcance de las metas.

El proceso creativo ha sido trabajado en distintos ámbitos desde entonces y sus productos reconocidos como un bien social; destacando que al ser aplicado en el

sector educativo permitirá el desarrollo holístico del ser humano desde una temprana edad.

“... La creatividad no es algo que esté en nosotros como una parte de la persona, sino que es la proyección de una persona entera, con sus tendencias, inclinaciones, tensiones, temores, creencias, expectativas y toda la carga emocional en ella contenida. También, por supuesto, la vertiente cognoscitiva y volitiva son fundamentales. La creatividad es un proceso de la personalidad” (Torre, 2004:107)

La transformación del paradigma educativo en México con la implementación de la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) en el plan de estudios de educación básica 2011 propone que en educación física se realice una praxis creadora, que fomente la competencia motriz.

Siendo la corporeidad la experiencia consciente de vivir el cuerpo en su totalidad durante el desarrollo del ser humano que transforma constantemente sus acciones de acuerdo a las necesidades que los cambios del mundo globalizado le exige continuamente, la educación física debe ofrecer al alumno reconocer su potencial creativo por medio de acciones motrices que amplíen su experiencia cinestésica, permitiéndole la adaptación al enfrentarse a situaciones en las que deba tomar decisiones para actuar motrizmente.

CAPÍTULO 1
MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo, se destaca la importancia de los conceptos que serán utilizados en la investigación, con la finalidad de esclarecer el motivo de la misma y hacer comprensible su lectura refiriendo los alcances que se pretenden al realizarla.

1.1 Características Físicas, Cognitivas Y Psicomotrices De Los Alumnos De 6º Grado.

Para fines prácticos de la atención de salud generalizada en las personas de edad escolar, La Norma Oficial Mexicana para el control de la nutrición (NOM-008-SSA2-1993), crecimiento y desarrollo del niño y del adolescente establece las siguientes características generales para las siguientes edades:

11 años: se ha vuelto crítico y verborrico, se muestra más inquieto, gusta de la competencia de cualquier naturaleza, más si es con el sexo opuesto, tiene ataques de furia repentina, utilizando palabras hirientes o gritos, socialmente se agrupa con niños de su mismo sexo e inicia conflictos con los padres, logrando lo que quiere.

12 años: Tiene tendencia a rechazar al sexo opuesto, se deja arrastrar por el entusiasmo, es franco respecto a las cosas que le desagradan, le avergüenza llorar en público o fuera de casa e intenta ser más responsable.

Los datos anteriores han sido considerados ya que es una generalización de la población infantil mexicana. La presente investigación, por sus características, requiere información diversa que presente datos referentes al desarrollo del niño en sus aspectos físicos, sociales, emocionales, correlacionándolos con autores diversos alejados de la población en que se desarrolla pero, que aportan datos de acuerdo con el tema.

En cuanto a las características cognitivas durante el periodo que comprenden los 11 y 12 años de edad, Granada (2002: 62-69) cita el periodo de las operaciones concretas, destacando la precisión del uso de la lógica, en el que debe ser capaz de clasificar por distintos aspectos los objetos, seriar; ordenando los objetos por una cualidad común, comprende que hay objetos que mantienen sus dimensiones aunque aparentemente cambian su apariencia.

Aumentan su atención, son curiosos y aventureros, se desarrolla su capacidad analítica, organizan nociones espacio temporales. Predomina la realidad sobre la imaginación, es capaz de inferir mas allá de los datos observables, tiene mayor peso el razonamiento y las deducciones. Puede pensar en situaciones imaginativamente antes de actuar, observar y pensar desde distintos puntos de vista, el progreso de su pensamiento lo hace más independiente.

Adaptan su conducta para interactuar con otras personas, responden a reglas para el buen funcionamiento en equipo, lo que le permite trabajar en actividades grupales, juegos y deportes. Crean su propia subcultura con lenguaje, valores y códigos que regulan la agresión, la conducta y otras actividades. Aprenden a evaluar, regular y modificar, si es necesario sus propios estados emocionales.

Sus motivaciones son variadas, socialmente les interesa la comunicación e interacción con sus iguales, los motivan los logros al competir para medirse y conocer el lugar que ocupan en su grupo, también los motiva el conocimiento manifiesto en la curiosidad, exploración y evaluación.

Motrizmente se hacen más lentos, siendo notable que mejoran el control del cuerpo de modo que pueden realizar casi cualquier actividad motriz, dependiendo de los estímulos con los que se encuentre. Muchas de las destrezas están determinadas por condiciones climáticas, talla corporal, maduración cerebral o aptitudes heredadas genéticamente.

Las características generales de la etapa son:

- a) Mayor estabilidad y control corporal.
- b) El gesto se adapta a las exigencias del entorno.
- c) Aparece la motricidad analítica, es decir, la capacidad que tiene el niño de separar el gesto en sus partes constituyentes.
- d) Realiza actividades físicas grupales por la capacidad que tiene para entender las normas y acatarlas, la necesidad de compararse con los compañeros.
- e) Mejora en todas las cualidades físicas gracias al crecimiento y el desarrollo madurativo.

Las habilidades motrices básicas se ajustan a condiciones variadas y aumentan su eficacia y control. La carrera se hace más fluida y rítmica; el niño puede controlar los momentos en que debe detenerse súbitamente y los cambios rápidos de dirección, el salto vertical y horizontal se parece más al del adulto. El lanzamiento y la recepción mejoran debido a un mejor ajuste cognitivo, en el lanzamiento por la mayor capacidad analítica que le ayuda a separar el movimiento en sus partes y la recepción porque el procesamiento de la información le permite abandonar la postura de espera, prediciendo la trayectoria del móvil, anticipando su dirección y calculando la distancia si ha logrado la coordinación entre ojo y mano.

Las características antes mencionadas, permiten destacar que el alumno puede ser enfrentado a situaciones que le generen conflicto para resolverlo de diversas formas en la clase; siendo un líder al organizar a sus compañeros y dar propuestas, o bien atender a las indicaciones dadas por otro de sus iguales, analizando los pros y los contras de las posibles respuestas, generando nuevas, fomentando la discusión para llegar a acuerdos o es posible también que permanezca pasivo en espera de una solución viable, reprimiéndose para expresar sus ideas.

Viktor Lowenfeld (1980) destaca la observación del trabajo creador del niño en el que se revela el desarrollo físico por su habilidad para la coordinación visual y motriz, la manera en que controla su cuerpo, guía su grafismo y ejecuta ciertos trabajos; realiza variaciones refinadas y sutiles, origen de la destreza motriz que ha desarrollado, por lo tanto, el niño experimenta continuamente su movimiento, y de acuerdo a su edad, los incrementos de masa corporal que la misma conlleva.

Su madurez y las decisiones que toma sobre el uso de su cuerpo es como va generando la precisión de sus acciones o el bloqueo de éstas mismas ya que también puede sentirse inseguro y considerar que no logra mejorar su movimiento.

Se deben establecer situaciones observables en la escuela actual, ya que el autor menciona que en esta edad se mejora la coordinación visual y motriz guiando su grafismo; en nuestra realidad inmediata se nota que el aumento en el uso de

dispositivos móviles reduce la manipulación de objetos diversos que le permitan al alumno mejorar la calidad de su grafismo, en algunos casos ha sido suprimida casi en su totalidad la escritura.

Los alumnos de sexto grado muestran gran dificultad para controlar el grafismo, hacerlo aun por tiempos cortos les parece cansado, siendo muy pocos los apuntes que realizan o tareas extraescolares que requieran escritura, igualmente algunas prácticas en las que deben apoyarse de la coordinación ojo mano, como recortar o lanzar y atrapar objetos pequeños. Solicitarles que conserven sus ideas por escrito o realicen esquemas o dibujos que les permitan apoyarse para explicar sus pensamientos les parece poco racional, sobre todo en educación física.

“Las experiencias kinestésicas, varían desde simples movimientos incontrolados del cuerpo a una coordinación altamente desarrollada, formando la base de una gran variedad de formas motrices” (Lowenfeld, 1980). Esta aseveración puede aceptarse como real si es que el niño se ha desarrollado óptimamente, teniendo variadas experiencias de juego dentro de la familia e individualmente (juego simbólico) ya que independientemente del contexto en el que se encuentre, recibir gran diversidad de estímulos lo harán transformar su aprendizaje rudimentario a formas complejas proyectándose en sus respuestas cognitivas y motoras como también lo explica el mismo autor a continuación.

“El desarrollo de los sentidos aumenta la experiencia y capacidad para aprender la actividad creadora (el espacio, los colores, las texturas, las sensaciones kinestésicas y las experiencias visuales incluyen toda una variedad de estímulos para la expresión), el desarrollo creciente de la percepción puede advertirse en la conciencia progresiva del niño y en la utilización de todo su bagaje de conocimiento perceptivo en las actividades que realiza” (Lowenfeld, 1980: 45).

No es indispensable que los niños posean destrezas para ser creadores, si, libertad emocional, para experimentar. Quienes han sido inhibidos en su actividad creadora pueden solo copiar adoptando estilos de otros para realizar su trabajo; de modo tal que su creatividad con frecuencia es coartada.

En el aspecto físico Bárbara Newman (1983) menciona el concepto de sí mismo en esta edad, descubren los límites del propio cuerpo, en el que los cambios físicos de la pubertad alimentan una imagen nueva del yo (de acuerdo a las normas estéticas de cada cultura) que va acompañada de fuertes reacciones emocionales, pudiendo causar actitudes negativas de sí mismos, comparan su cuerpo con el de los adultos perdiendo de vista que su desarrollo y maduración continuará.

Muestran deseo de iniciarse en actividades y habilidades nuevas. La combinación de crecimiento físico y madurez cognoscitiva hace que los niños en sus actividades tengan, auto control del cuerpo, cooperación, planeación y concentración prolongada.

Son capaces de reunir información, interpretar acontecimientos, resolver problemas y planear soluciones. Con la fantasía representan acciones, conflictos o sus propios planes, es la forma en que asimilan la realidad en esquemas mentales, les reducen frustraciones y permiten trabajar en la integración de sus características personales y participar en gran variedad de papeles simbólicos y aventuras imaginarias.

De acuerdo a las características citadas por Newman (1983) es necesario destacar la importancia de elaborar sus propias herramientas físicas y mentales para resolver sus problemas y ejecutar con mayor facilidad algunas acciones que no se consideraban capaces de realizar.

Es observable que la descripción anterior cabe en el contexto estudiado ya que los alumnos, aun teniendo las capacidades que la autora describe, se preocupan en gran medida por un ideal de apariencia física, situación que llega a distraerlos de su aprendizaje. Estas distracciones permiten el uso de la fantasía al seguir el deseo de parecerse a un estereotipo, sin embargo procurar lograr esa apariencia real, no los hace creativos, ya que únicamente llegan a la contemplación de una imagen y no a las acciones que los hagan lograr su propósito.

1.2 Herramientas De La Mente

Al mencionar que el alumno cuenta con características que estiman su nivel de conocimientos alcanzados en la edad correspondiente, también puede ocurrir que en sexto (último grado de primaria) sea él, quien pierda de vista la importancia del aprendizaje escolar, entonces, cabe señalar parte de la teoría socio cultural: Lev S. Vigotsky (1934) creía que las herramientas de la mente transforman la manera en que ponemos atención, recordamos y pensamos, son cruciales para el desarrollo de la misma, los niños las adquieren y los maestros deben ponerlas a su disposición, capacitando al niño para utilizarlas con independencia y creatividad.

“Las herramientas de la mente ayudan a los niños a dirigir su conducta física, cognitiva y emocional. Con ellas los niños pueden hacer que su cuerpo reaccione con un patrón específico... la música o una orden verbal” (Bodrova, 2004:18).

Es indiscutible la importancia de la orientación del docente con el alumno para reforzar y mantener las herramientas de las que se ha apropiado hasta ahora el alumno, poniendo de manifiesto que las actividades que desempeñe durante su estancia en la escuela no sean monótonas o predecibles, sino retadoras, comprometiéndolo a buscar respuestas apoyado de sus experiencias.

Debe buscar soluciones, todas las posibles, aquellas que parezcan muy sosas o realmente complejas, intentar hasta donde le sea posible sin llegar a la frustración, de manera que su interés permanezca y sienta curiosidad por resolver nuevos problemas.

Paris Y Winograd (1990) citados por Bodrova (2004), establecen que: “Conforme los niños crecen y se desarrollan se convierten en activos empleadores y creadores de sus propias herramientas... con el tiempo podrán utilizar adecuadamente las herramientas de la mente e inventar nuevas cuando las necesiten”

De este modo, puede cotejarse que el alumno va volviéndose una persona competente ya que de manera independiente deberá integrar su bagaje de conocimiento a las situaciones didácticas que se le presenten.

Al notar que sus experiencias le son de utilidad mantiene una actitud positiva al enfrentarse a lo desconocido, hurgando continuamente para encontrar no solo respuestas a los problemas cotidianos, también buscando problemas nuevos para sí mismo e incluso comenzar a generarlos intencionalmente para que otros los solucionen. Ya que al convencerse de que puede proponer nuevas ideas, tendrá la seguridad de poder participar abiertamente para sugerir soluciones, sin temer al error, pues ésta práctica será la oportunidad de obtener una nueva experiencia.

“Tanto Piaget como Vigotsky creían que los niños tienen un papel activo en la adquisición del conocimiento... no ven al niño como un participante pasivo, como un recipiente en espera de recibir conocimiento sino que destacan los esfuerzos intelectuales activos de los niños para aprender... coincidían en que los niños construyen su propio entendimiento y en que con la edad y la experiencia este entendimiento se reestructura” (Bodrova, 2004: 27-28).

Por lo tanto, es imprescindible en esta y cualquier edad aprovechar la curiosidad, las fantasías, las intenciones de competir que el niño muestra para destacar ante el grupo escolar o en su contexto familiar, le da confianza en sí mismo, es la oportunidad para utilizar su pensamiento lógico organizando sus saberes previos y estimular su pensamiento lateral en busca de nuevas respuestas a distintos problemas, apoyándolo a generar sus propias herramientas de la mente.

Entre estas herramientas se incluye el lenguaje como la más destacada, tiene suma importancia en la actitud creativa y motriz, es corporalmente como iniciamos la comunicación.

“Una red de intercambios que no pasa por las palabras, se elabora en el niño a nivel del cuerpo y participa en la construcción de sí mismo. Se trata de un modo primitivo de aprehensión de sí y del mundo que se impone a lo largo de la vida, a

pesar de que muchas veces es cubierta o mas o menos enmascarada por toda una red de condicionamientos y estereotipos” (Girard, 1997: 25).

El niño concibe el mundo desde su propia vivencia sin necesidad prioritaria del habla, determina sus propios significados de las cosas creando expresiones únicas que lo distinguen para manifestar primero necesidades y posteriormente ideas. “En la primera comunicación del niño con su madre, el diálogo se establece a través de los mensajes que el percibe y que el emite. Una complicidad se instala entre ellos. La madre interpreta sus gritos, anticipa sus pedidos. Lo entrena a desarrollar su tacto, le enseña a señalar, tocar, agarrar, soltar y nombrar los objetos.” (Girard, 1997: 25)

Hasta que aparece el lenguaje oral, propio de la sociedad en que el niño interactúa, acumulando conceptos nuevos que sustituyen los significados que había construido de modo que podrá comunicarse con personas distintas a su madre.

“El lenguaje es una herramienta cultural universal... sirve para hablar, escribir, dibujar y pensar. El habla dirigida al exterior nos permite comunicarnos con otras personas y el habla dirigida al interior nos permite comunicarnos con nosotros mismos, regular nuestra conducta y pensamiento. Utilizamos la escritura para comunicarnos con los demás y como una manera de exteriorizar y hacer tangibles nuestros procesos de pensamiento. El dibujo y otras representaciones gráficas de nuestro pensamiento, tienen una función similar a la escritura. El pensamiento es un diálogo interior en el que evaluamos diferentes perspectivas, ideas o conceptos de la mente.

... es una expresión de las categorías conceptos y modos de pensar de una cultura... permite adquirir nueva información: contenido, habilidades, estrategias y procesos... el retraso en su desarrollo tiene consecuencias severas... influye en otras áreas del desarrollo: la motora, la social y la cognitiva” (Bodrova, 2004)

La importancia de la comunicación se destaca desde cualquier área universalmente de manera, gráfica oral o corporal los seres humanos, aun al carecer de algún sentido o conocimientos específicos de algún tema podemos comunicarnos, incluso sin conocer los idiomas del mundo.

Desde pequeños, los seres humanos buscamos de distintas formas lograr la comunicación; de ahí la importancia del uso del pensamiento divergente y su asociación con el lenguaje, pero sobre todo la práctica del proceso creativo que históricamente ha permitido dar a conocer los productos del mismo nombre.

El niño produce una gran diversidad de formas originales desde sus primeros años con la finalidad de comunicar a quienes les rodean sus necesidades y estados de ánimo, así como sus deseos o los productos de su fantasía, pero no siempre son comprendidos por los otros, teniendo que abandonar sus intentos para utilizar los medios conocidos por los demás.

Transformando el mundo incesantemente; los medios de comunicación actuales nos permiten conocer de manera más inmediata como evoluciona el pensamiento, pero sobre todo destaca que cada vez más personas utilizan estas herramientas para mostrar la capacidad creativa.

1.3 Pensamiento Vertical, Lógico, Crítico O Convergente

El aprendizaje de los alumnos regularmente se mide en pruebas de inteligencia, en las que se establecen respuestas estandarizadas y únicas que hacen observable el avance o rezago de los mismos, quienes tienen resultados óptimos demuestran que su pensamiento lógico se ha desarrollado idealmente.

Desafortunadamente estas pruebas que no permiten indagar otras respuestas, debidas al modo en que los alumnos que no logran los resultados esperados interpretan los cuestionamientos que en ellas se establecen ya que su pensamiento lógico no funciona igual que el de sus compañeros.

“En este pensamiento se enfatiza la evaluación, el juicio. Buscamos analizar y detallar las ideas, soluciones alternativas. Nos facilita ordenar mejor nuestra vida y hacer más funcionales los planes o programas de trabajo porque el fin último de la convergencia es la implementación, el orden, la estructura y la disciplina” (Wong, 2012: 28).

En el pensamiento lógico o convergente se establece prioritariamente el orden manteniendo una desventaja para los niños ya que en su mayoría gustan de actividades lúdicas.

Es un hecho que tradicionalmente la educación formal (escolarizada) ha trabajado reforzando este tipo de pensamiento, la mayoría de las normas sociales se basan en el mismo, de modo tal que recurrentemente hacemos juicios anticipados de las acciones propias y de otros, ocasionando que pocas veces actuemos con libertad ante situaciones desconocidas, pues consideramos todos aquellos comentarios negativos generados por los demás para nuestros actos, frenando las acciones creativas.

La RIEB exige una transformación en el modo de trabajar el currículo desde todas las áreas, desde el enfoque de trabajo por competencias, se debe estimular la creatividad del alumno haciendo la consigna de resolver problemas en situaciones reales (debe sobreentenderse que cada uno vive de distinto modo, y enfrenta diversamente sus aprendizajes), la vida cotidiana no se resuelve de una misma forma, ni nos presenta conflictos iguales en periodos de tiempo pre establecidos. Por lo tanto se genera la necesidad de buscar una gran variedad de atender las situaciones específicas de los contenidos programáticos.

El enriquecimiento del conocimiento universal se ha generado por la diversidad de atender las necesidades humanas, en cada contexto ha habido modos diferentes de lograrlo y en distintos momentos históricos, si se traslada esta misma situación a la escuela es adecuado considerar que los alumnos logran aprender la mayoría de los contenidos sólo que no siempre en el tiempo considerado para los mismos.

Superando que el alumno deba aprender lo establecido en los programas o lo planeado por el docente, la insistencia en acceder a estos aprendizajes ya programados da continuidad a la forma tradicional de educación, sin trascendencia para el niño, que es sometido a una rutina de estudio a la que no le encuentra

sentido o interés, pues se considera la valoración del pensamiento convergente que da respuestas únicas.

“El pensamiento convergente es conocido y utilizado tradicionalmente para medir diversas pruebas, centradas en memorizar y repetir lo que el maestro o el libro dicen, utilizando las habilidades de la memorización y la repetición” (Waisburd, 2013:19).

Una necesidad que los niños consideran prioritaria es el juego, contrario a lo que los adultos proponen en el sistema educativo (la mayoría de quienes están al frente de los grupos) ya que condicionan este espacio al logro de un aprendizaje o a que se mantengan conductas pasivas y silenciosas largos periodos de tiempo en el aula.

Entonces, inconscientemente obligan a los alumnos a repetir respuestas y procesos sin hacer actos reflexivos o permitiendo la libre experiencia en distintos momentos; el alumno recurre a memorizar contenidos sin comprenderlos, dando respuestas mecanizadas, que no recordará con facilidad porque no entendió el origen de las mismas ya que no vivenció alguna situación que fuera relevante como el juego.

Al intentar reproducir el proceso, cuando considere que necesita el mismo resultado, en momentos que no correspondan a situaciones escolares será incapaz de rescatar el aprendizaje o explicarlo, frustrándose por no conseguir la solución, entonces perderá el deseo de experimentar para incrementar el conocimiento, por lo tanto al alejarse de los intentos que pueden volverse rutinarios no permanecerá el aprendizaje. Algunos otros repetirán con insistencia algún proceso que permitirá la automatización del mismo, pero no su comprensión siéndole complicado poder socializarlo.

A partir de estos ejemplos se pueden destacar las características del pensamiento lógico de acuerdo con Waisburd (2013): es automático, rutinario y selectivo, encadena ideas lógicas, razona y analiza.

Si únicamente nos enfocamos al trabajo del pensamiento lógico el alumno no tendrá posibilidad de valorar su propio desempeño y probablemente las necesidades de rápida transformación en el mundo globalizado le impidan actuar de manera competente en el mismo, se habrán demeritado los alcances individuales y perderemos la oportunidad de socializar respuestas, exponer dificultades a las que se enfrentan y solucionar en colectivo situaciones que parezcan realmente imposibles, ya que su capacidad para comunicar sus procesos y respuestas se limitará cuando note que en realidad no comprendió como llegó a ellos.

Betty Edwards (2011) complementa esta información, reconociendo que en décadas pasadas las escuelas no estaban equipadas para ejercitar el hemisferio derecho, ya que no tiene dominio verbal, no establece lo bueno o malo, tampoco logra el orden sucesivo, ni un buen sentido del tiempo, considera las cosas como son en el presente del presente, pero su función no es analizar o abstraer. Los programas escolares están estructurados para el hemisferio izquierdo se enseña de forma gradual, las principales materias son verbales y numéricas, hay horarios y los alumnos deben responder cuestionamientos precisos. Entonces el cerebro derecho no se contempla en el sistema escolar y se queda sin educar.

1.4 Pensamiento Divergente O Lateral Y Creativo

“Cuando mediante el pensamiento vertical común, no puede encontrarse la solución a un problema, o cuando se requiere una idea nueva, debe utilizarse el pensamiento lateral” (De Bono, 1989: 22).

Los seres humanos utilizan el pensamiento lateral en algunas situaciones, regularmente cuando se encuentran en situaciones que le generan caos. En el niño es frecuente el uso del mismo, ya que desde pequeño busca algunas explicaciones para todo lo que encuentra desconocido, utilizando primero la fantasía en el juego, dando siempre argumentos que parecen disparatados.

Sin embargo, la búsqueda de soluciones o explicaciones originales se reduce, al ser limitado a seguir las respuestas que la mayoría conoce como lógicas o las ya esperadas por el adulto, comienza a utilizarse el sentido común con demasiada

frecuencia, disminuyendo al mismo tiempo el interés por explorar distintas formas de realizar acciones cotidianas; es necesario permitir al niño que explore, pues no todo tiene que ser como la mayoría dice o como han aceptado que sea, se puede recurrir a la aventura de pensar diferente.

“El pensamiento lateral no solo se aplica a la solución de problemas: también tiene que ver con nuevos enfoques y toda clase de ideas nuevas... parece estar relacionado con el pensamiento creativo. Sin embargo, éste es una parte especial de pensamiento lateral que cubre un campo mas amplio. Algunas veces los logros del pensamiento lateral son creaciones genuinas; otras, no son mas que un nuevo modo de enfocar las cosas y por lo tanto creaciones incompletas. El pensamiento creativo, requiere con frecuencia de un talento para expresarse, mientras que el pensamiento lateral, está abierto a todos los interesados en ideas nuevas” (De Bono, 1989: 21-24).

La práctica del pensamiento divergente puede notarse de una manera sencilla: pensemos históricamente, que quien inventó o descubrió la rueda cambió completamente el mundo, el hombre se fue acostumbrando (uso de pensamiento lógico) a hacer uso de ésta para facilitar algunas labores cotidianas transportando otros objetos sobre plataformas sólidas, aun así sus caminos fueron largos y cansados.

Entonces; alguno pensó en beneficiarse con ésta misma rueda de otro modo para disminuir el esfuerzo físico, arriesgándose a construir modelos que fueron transformando mínimamente el uso original como agregar una caja o asas a la misma sugiriendo si se conducía sosteniendo con los brazos atrás o adelante, estos cambios garantizaban el uso de la puesta en práctica del pensamiento lateral, viendo desde distintas posibilidades el mismo objeto.

Sin embargo quien se atrevió a integrar dos ruedas, estructuras de acero un asiento y dos pedales, origina un cambio disruptivo en el mismo objeto dando un giro completo al uso de la rueda y un beneficio social haciendo notar la presencia del pensamiento creativo ¿por cuántos intentos podrá haber pasado esta idea? Pero sobre todo ¿cuántos juicios habrá enfrentado o ignorado el creador de la bicicleta?

Nótese que el ejemplo es meramente un supuesto, sin embargo el trabajo sobre una misma idea (proceso creativo), para muchos que permanecen al margen de la misma la hacen ver como una utopía y genera un gran impacto verla consolidada, quedándose en el solo placer de saber como funciona o como puede beneficiarles de manera inmediata.

Pero quien ha trabajado en ella incesantemente tuvo un crecimiento continuo en su aprendizaje, adquirió conocimiento al indagar, calcular, experimentar y equivocarse, pero se mantuvo motivado en espera de lograr su objetivo (producto creativo) empleando la potencialidad conjunta de sus hemisferios cerebrales.

“... si utilizamos ambos hemisferios del cerebro logramos una mayor y mejor integración de nuestros procesos de pensamiento creativos: la sinergia. La creatividad está en ambos lados de la fórmula cerebral. Es recomendable combinar y equilibrar, unir dos elementos en apariencia discordantes pero complementarios para lograr una unidad significativa y poderosa” (Wong, 2012: 25-26).

Es importante reconocer que no todos (niños o adultos) logran estimular el pensamiento lateral hasta lograr obtener un producto creativo, por eso es importante el trabajo escolar del mismo, probablemente no se logren obtener rápidamente resultados en los primeros intentos, pero una vez que se comiencen los trabajos continuos de pensamiento lateral y el alumno tenga la oportunidad de explorar podrá alcanzar lograr superarlo llegando a usar su pensamiento creativo.

Además de la lectura, la escritura y las ciencias los alumnos necesitan moverse para reconocer su cuerpo, escuchar música, interactuar con su medio para obtener información inmediata de su contexto, hacer preguntas, imaginar historias y construirlas en imágenes, socializar con sus compañeros de distintas maneras para ser respetuoso, tolerante, empático (auto regulador de su conducta y conocimiento), como también es válido dejar en espera algunos proyectos o aprendizajes que causan severas dificultades, hasta tener respuestas tentativas más cercanas a el objetivo, sin importar cuanto tiempo debe esperarse.

La siguiente tabla propuesta por Wong (2012) muestra las características de cada hemisferio, haciendo una correspondencia a la regulación del pensamiento.

Hemisferio derecho	Hemisferio izquierdo
Intuitivo	Lógico
Artístico	Verbal
Emocional	Analítico
Sexual	Matemático
Soñador	Concreto
Imaginativo	Estructurado
Musical	Organizado
No verbal	Racional
Kinestésico	Ordenado
Holístico	Disciplinado
Metafórico	Controlado
Anárquico	Receptivo

De acuerdo a las características de los hemisferios cerebrales citadas por Wong (2012) hacen deducible la estimulación de la totalidad del cerebro. No debemos encajonar al alumno a solamente leer, escribir y hacer operaciones de un modo sistemático, es necesario que descubra el mundo y de vez en vez note que puede incluso romper las reglas asumiendo sus consecuencias.

Comprometiéndose al trabajo individual o en equipo y sobre todo teniendo fe y amor para sí mismo, abriendo sus sentidos al aprendizaje volitivo. Sin la exigencia de aprender exactamente igual que los demás, entonces el maestro deberá hacer estas mismas prácticas para complementar la estimulación de sus hemisferios haciendo recíproco el reto de aprender y enseñar.

“...se da mucha importancia al desarrollo intelectual y cognoscitivo en detrimento del emocional, que constituye las bases de un desarrollo humano con inteligencia emocional... descuidando al ser total. Si a cada hemisferio le brindamos la importancia que se merece, lograríamos desarrollar de manera conjunta las áreas cognoscitivas y afectivas, herramientas indispensables para crear, vivir, transformar y generar una sinergia de personas con “creatividad inteligente”.

Si en las aulas se enfatiza la enseñanza lógico verbal se activa el hemisferio derecho, para estimular al mismo tiempo el hemisferio contralateral, puede presentarse material no verbal, gráfico, visual, empleando estrategias en las que utilicen, la imaginación, metáforas, experiencias de primera mano, que apelen al los canales sensoriales del ser humano (vista, oído, tacto, gusto, olfato) dotando de significado el aprendizaje al convirtiéndolo en un acto vivencial que potencia los procesos de fijación de la memoria”(Braidot, 2009)

Convivir, con distintas personas en diferentes espacios, comunicarse de variadas formas, utilizar todos los sentidos dentro y fuera de la escuela para reconocer e interpretar información, amplía el aprendizaje sensorial y afectivo o emocional del niño, se pueden reconocer con mayor facilidad algunos estímulos, discriminar información y seleccionar con mayor rapidez la que necesita para responder en momentos determinados, siendo más sensible a la toma de decisiones aprendiendo a elaborar estrategias individuales tornándose más asertivo en la toma de decisiones.

Cuando el niño interactúa con distintas personas, de edades variadas diversificará sus formas de juego, ya sea el que experimenta por sí mismo, para recrear situaciones que ha vivido con las personas que conoce o experimenta los que aprende en sus interacciones haciendo un cúmulo de experiencias, sobre todo cuando es capaz de que mientras socializa enseña a otros lo que ha aprendido, porque piensa en el otro estimulando constantemente ambos hemisferios cerebrales desde el juego.

Se observa en la actualidad que son pocos los padres de familia que permiten que los niños tomen siestas, muchos dicen que la causa es que el niño deja de dormir sus horas completas por la noche, sin embargo, se ha comprobado que muchas soluciones a los problemas llegan durante las ensoñaciones o descanso aparente ya que el cerebro reorganiza los conocimientos en esos espacios de relajación, por eso lo que parece pérdida de tiempo puede ser una oportunidad para aprender algo nuevo.

Ocasionalmente también debe permitirsele al niño que se sienta aburrido, ya que ese espacio de divagación que los padres insisten en ocupar con actividades o juguetes muy sofisticados le sirven al niño para explorar su espacio y tener nuevas ideas que pueden ser constructivas y detienen los estímulos que la naturaleza de la curiosidad le otorga al cerebro en su totalidad.

Además existen estímulos específicos probados científicamente, que requieren tiempos específicos de desarrollo para que sean aprovechados por el sistema nervioso y hagan conexiones específicas en el mismo: “Los ejercicios de gimnasia cerebral activan, por medio de algunos movimientos específicos del cuerpo, todo el cerebro... Es un programa de actividades físicas, los ejercicios desarrollan las conexiones neuronales del cerebro esenciales para el aprendizaje y mejoran el desempeño en todas las áreas: intelectual, creativa, deportiva, interpersonal e intrapersonal” (Waisburd, 2013:73 - 74).

Para que se pueda acceder al pensamiento lateral es indispensable dar libertad de explorar respuestas sin generar juicios anticipados que limiten o detengan al niño o adulto durante esta exploración.

Hay errores que cada uno debe descubrir, mismos que se guardan en la experiencia individual, entonces en algunos momentos cabe la posibilidad de compartir los mismos, si ha dado una respuesta a su problema, de este modo intercambia información que le posibilita conocer si otros siguieron caminos parecidos o iguales, por lo tanto, reconoce si los propios han sido originales, demostrando que ha superado los límites del pensamiento convergente, logrando acceder al pensamiento divergente y sobre todo, si al final de su proceso para dar respuesta a su problema ha logrado un producto creativo.

Durante la clase de educación física el cerebro es estimulado en su totalidad con ejercicios en que intervienen los brazos, desarrollando actitudes intelectuales, mover la parte externa de los mismos estimula la capacidad de análisis; y contrariamente, la capacidad de memoria. Ejercicios en piernas desarrollan las actitudes emocionales. Para la intervención de ambos hemisferios cerebrales, es

importante ejercitar ambos brazos o piernas a un tiempo, con ejercicios o movimientos simétricos respecto de la línea vertical central del cuerpo.

La respiración interviene en áreas del cerebro, responsables del discernimiento y toma de Conciencia. La estimulación de las células olfatorias, situadas dentro de las fosas nasales, posibilitan la intervención de los hemisferios cerebrales. Cada orificio nasal estimula el de su mismo lado, si algún orificio es obstruido sus funciones de los hemisferios se ven limitadas.

La condición de Estrabismo, habla de la falta de interacción entre los dos hemisferios cerebrales de la persona, uno de ellos deja de intervenir en la mecánica cerebral, cuando interviene el opuesto, su origen es la falta de suficiente ejercitación dinámica de "contralateralización", manifestadas en el gateo (donde se combina el movimiento alternado de un brazo y la pierna del otro lado corporal) generando interrelación de ambos hemisferios al hacerlo.

El caso de la Miopía (modo de visión muy extendido), se ocasiona también cuando los bebés no gatean pasan de sentados a la marcha con apoyos externos, sin ejercitar el "apoyo" de manos y brazos, deberán trabajar empujes de manos y brazos, y musculatura de la espalda. Para la Hipermetropía debe trabajarse lo contrario. Hacer cualquier actividad física, debe ayudar a armonizar el cuerpo en su totalidad. (Corporal, 2005)

1.5 Componentes Del Pensamiento Creativo

Eugenia Trigo (1999) propone una disección del pensamiento creativo, de la cual se obtienen, los componentes del mismo, una serie de características para distinguir este tipo de pensamiento en las personas, hay gran diversidad de clasificación de estos componentes, de las que la autora parece hacer una compilación en la que involucra la mayoría considerada por otros estudiosos del tema.

Originalidad: posee el rasgo inconfundible de lo único, de lo irrepetible; y que algo sea original implica que sea diferente, que no tenga precedentes.

Flexibilidad: se opone a la rigidez, a la inmovilidad, a la incapacidad de modificar comportamientos, actitudes o puntos de mira, a la imposibilidad de ofrecer otras alternativas o variar en la ruta y en el método emprendido. Es un indicador fácil de detectar ya que con una simple categorización de las respuestas, los productos o las conductas de un sujeto, podemos saber si es ampliamente flexible, al comprobar que posee una gran riqueza de categorías.

Fluidez o productividad: hace referencia a la cantidad de respuestas, de soluciones por parte de un sujeto. Las personas con alta creatividad suelen producir una gran cantidad de respuestas, siendo un rasgo que caracteriza y que se busca deliberadamente para el fomento de la creatividad.

Esa producción de respuestas sin límites favorecerá que se generen respuestas originales y flexibles. La elaboración; se refiere a la comparación de la respuesta, cómo se plasmó y cómo fue al finalizarse, considerando el cuidado y detalles que se han incorporado para llevar a cabo la idea. Al analizar se descompone mentalmente la realidad en sus partes; contemplando aspectos que unidos en lo real se distinguen en lo conceptual. Con la síntesis, se resume que exponer, realiza un esquema con pocos elementos dando una imagen personal. Cuando alumbran productos no existentes, caracteriza la personalidad creativa.

Debe haber apertura mental; de modo que no se quede en la conformidad de una respuesta para seguir profundizando y preguntando sin descanso. Al comunicar, como último paso expresa la idea inicial que se tuvo, la persona creativa comunica, para anticiparse a lo que otros piensan. Ya que además tiene gran sensibilidad para los problemas. Pues la manera de superar una situación es descubrir sus fallos, viendo en todo su lado perfectible, entonces redefine: encontrando usos, funciones aplicaciones diferentes de las habituales, hasta agotar el ámbito de las posibilidades.

Si pensamos en la diversidad de nuestros alumnos, encontraremos que algunos presentan casi en su totalidad estos rasgos, y otros muestran unos cuantos, probablemente un mínimo, sin embargo, el hecho de pensar e imaginar permiten al

alumno formarse como personas creativas, mediante los estímulos del pensamiento lateral y el trabajo constante del proceso creativo. La vida es garantía de aprendizaje aun estando desprovistos de algún o algunos sentidos o segmentos corporales.

1.6 Proceso Creativo

Ya que fueron considerados los componentes del proceso creativo, también es necesario mencionar que frecuentemente se escucha a algunas personas decir que alguien más o ellos resuelven fácilmente alguna situación crítica y por lo tanto debe considerárseles creativos, probablemente algunos verdaderamente lo sean, para ello es justo considerar si cumple con todas las características que se han citado con anterioridad, de otro modo simplemente son personas especializadas en heurísticas, que dan soluciones rápidas, respuestas que la mayoría conocemos porque están probadas socialmente y son consideradas adecuadas, sin embargo abusar de estas formas de pensamiento según Perlovsky y Levine (2012), pueden inhibir la creatividad.

Este tipo de pensamiento no se considera creativo ya que por resolver problemáticas de la vida cotidiana es más probable que otros experimenten respuestas parecidas a situaciones semejantes, que no se presentan con tanta frecuencia, pero que conscientemente el individuo sabe que su acción será aprobada.

Tipos de heurísticas:

1. Corazonada educada: se resuelve con base en los conocimientos previos que ya se tienen.
2. Sentido común: basado en la noción de lo correcto e incorrecto.
3. Heurística de afecto: relacionada con una rápida impresión que nos da algo.
4. Heurística de autoridad: fundamentada en el conocimiento de una persona de probada competencia y sabiduría.
5. Heurística de disponibilidad: con base en lo primero que viene a nuestra mente.
6. Heurística de representatividad: establecida por las características de un grupo social, la manera de vestir o de pensar. (UNAM, 2015)

Hablando con ejemplos: la mayoría actuamos igual si se cierra una puerta y no tenemos llaves, sabemos a que sitios no debemos acudir solos, creemos saber quienes son personas confiables sin tratarlas mucho tiempo, debemos creer en el conocimiento de una persona que ha vivido mucho y estudiado, confiamos que lo que aprendemos es correcto y se puede usar siempre en situaciones parecidas y que los hippies son veganos y pacifistas.

Estos ejemplos de heurísticas son aprendizajes generales o modelos de aprendizaje que hemos seguido, es decir, somos repetidores de acciones que nacieron en épocas anteriores y confiamos aun en éstas, creyendo erróneamente que dar respuestas parecidas rápidamente nos hacen ser creativos y sobre todo reconocidos. Es importante reconocer que el pensamiento divergente puede dar muchas respuestas rápidas y éstas no parecerán lógicas muchas veces y el proceso creativo no dará respuestas inmediatas y menos esperadas.

Guilford (1950) propuso la urgencia de desarrollar un pensamiento divergente que permite un pensamiento abierto, imaginativo, generador de ideas nuevas y con alternativas. La declaratoria marcó la distinción entre el pensamiento convergente y divergente. El desarrollo de la capacidad creativa incluye facilitar y estimular el acceso a ambos estilos de pensamiento, desarrollando la habilidad de recurrir a ellos haciéndolos funcionales en el pensamiento de la creación.

Si al evaluar las acciones del niño anteponemos nuestro pensamiento lógico como correcto o única verdad, recurrimos a la heurística negándonos a la oportunidad de un nuevo aprendizaje, además estaremos deteniendo parte de la creación del alumno. Es necesario considerar que algunos recurren más a uno de los tipos de pensamiento, por lo que los productos que presentan son variados, hay que reconocer a quienes reflejan acciones derivadas del pensamiento convergente y cuales son correspondientes al pensamiento divergente, ya que probablemente algunos se enfoquen a buscar diversidad de acciones para llegar a la solución, olvidándose del tiempo establecido para llegar a la misma, mientras que otros se dirigen a la forma única que conocen para presentar su resultado.

En estas situaciones es importante hacer consciencia en los docentes para procurar mirar también los resultados desde distintas perspectivas, o de otro modo abrir la mente para escuchar explicaciones del niño al hacer cuestionamientos cortos, de modo que se sientan seguros al responderlos con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información que determine en que parte del proceso están y anticiparse a saber si habrá respuestas próximas que acerquen al niño a un nuevo conocimiento.

“Sabemos que la inteligencia y el conocimiento son importantes, pero está comprobado que el más exitoso es aquel que desarrolla su inteligencia y perseverancia, y aprende del error, ejercitando el arte de trascender la frustración. La educación básica tiene como prioridad incrementar la calidad educativa mediante la educación basada en competencias... el sistema educativo nacional deberá fortalecer su capacidad para egresar estudiantes que posean competencias para resolver problemas; tomar decisiones; encontrar alternativas; desarrollar productivamente su creatividad; relacionarse de forma proactiva con sus pares y la sociedad; identificar retos y oportunidades en entornos altamente competitivos; reconocer en sus tradiciones valores y oportunidades para enfrentar con mayor éxito los desafíos del presente y el futuro” (SEP1, 2011: 12).

La valoración de los conocimientos del alumno y de cómo el mismo, los expone deben ser tomados en cuenta con diferencias antepuestas ya que se tiene que aclarar y reconocer que inteligencia y creatividad no significan lo mismo, se puede tener una u otra, solo algunas personas cuentan con ambas desarrolladas, entonces las respuestas que esperamos ante una situación deben considerarse de acuerdo a las aportaciones que hace el alumno al comunicar su aprendizaje.

La oportunidad de explicar la visión de su proceso destacando sus debilidades y logros le permitirá avanzar con mayor facilidad para alcanzar los propósitos educativos, en el presente caso los aprendizajes esperados de educación física. Las conductas motrices se modifican, el cuerpo del niño sufre transformaciones importantes con el paso del tiempo y su movimiento se adecua a las necesidades que le exige el medio que le rodea.

De acuerdo a la sociedad en la que crece, sus acciones se ven enriquecidas en mayor o menor medida, se desarrolla de distinta forma un cuerpo que vive en un contexto urbano, rodeado de tecnología dentro y fuera de casa, donde los servicios se adquieren fácilmente.

Si es el caso de un niño en edad escolar de sexto grado, que además debe permanecer en su hogar porque los padres salen a trabajar la mayor parte del tiempo, entonces tiene la posibilidad de ser poco activo al prescindir de solucionar algunos problemas que le impliquen movimientos complejos o rápidos y no por ello desconoce los mismos.

En las ciudades son variadas las condiciones de casa habitación, la forma en que se transportan las personas o los hábitos de actividad física, lo que produce gran diversidad en las necesidades de solucionar conflictos en el medio.

En cambio un niño que se desarrolla en un contexto rural, de difícil acceso sin tecnología avanzada siquiera en la escuela, con reducidos medios de comunicación, sin medios de transporte masivo y pocos o nulos servicios (agua, luz, drenaje), deberá modificar constantemente sus movimientos adecuándolos a sus necesidades inmediatas, además es probable que su medio físico sufra daños constantes, sobre todo por causa de fenómenos naturales, entonces se mantiene a la expectativa de los cambios climatológicos, y de la obtención de algunos recursos apoyando en casa con trabajos que requieren la combinación de sus distintas habilidades, entonces debe pensar en todas las posibilidades de sucesos que se le puedan presentar en cualquier momento, estando siempre abierto a soluciones inmediatas.

En ambos casos su interacción social se limita a la familia más próxima, uno porque permanece en casa y el otro por la distancia en la que habitan otras personas. Cuando alguno de éstos sujetos es cambiado abruptamente de su medio cotidiano, debe responder de alguna manera también a esa situación ya que le representará más de un problema.

El primer caso cuenta con mucha información continuamente por la interacción de los medios de comunicación que tiene al alcance, el segundo tiene mayores

estímulos sensoriales, ambos cuentan con conocimientos adquiridos de distintas fuentes y a ninguno le han comunicado que es inteligente, sin embargo debemos considerar que tampoco han podido explicar los conocimientos que han adquirido en su medio.

El docente deberá ser un mediador para permitir la adecuación de ambos y lograr la interacción grupal ya que es una oportunidad de aprendizaje para todos, entonces debe estar dispuesto y abierto al cambio de su práctica, buscar las soluciones que le permitan ayudar a adaptarse (pensamiento divergente) a los nuevos integrantes apoyándose de los conocimientos previos de cada uno y sepa tomar las mejores decisiones en los momentos precisos conflictuándolos para que (pensamiento convergente) para hacerlos interactuar comunicando entre ellos lo que saben hacer y como pueden ayudar en su nuevo contexto a resolver las situaciones.

Esta es la neuralgia de la educación basada en competencias, cómo ayudamos a los alumnos a responder efectivamente a distintas situaciones, haciéndolo consciente de que la única constante que podemos asegurarles es el cambio.

El alumno necesita experimentación continua, no condicionamiento para hacer tareas bien o bonitas (según la percepción de éstos conceptos que tenga el docente), la exigencia debe fundamentarse en la necesidad del niño quien determinará lo que puede serle útil, con orientación del docente y las personas con las que interactúa en casa. Seguir un proceso que le ayude a pensar en infinidad de problemáticas también le generará gran diversidad de soluciones.

Al notar el estudiante que logra producir ideas nuevas entra en un estado de excitación (originado en el hemisferio derecho) y el deseo de ver que su idea pueda realizarse lo mantendrá en una cierta ensoñación, que puede aprovecharse para esperar el logro de un aprendizaje (no siempre el deseado por el docente), entonces busca recuerdos asociados a la idea (imágenes y experiencias captadas por todos los sentidos de las que considera sacará partido) para lograr su fin, evaluando

riesgos y posibilidades (que hace el hemisferio izquierdo), comenzando a ser consciente de lo que implican sus logros.

Si se piensa demasiado en una sola respuesta y se aferra a ella no logrará llegar al siguiente paso y posiblemente abandone la idea sin superar la frustración, sin continuar el proceso; pero si decide involucrarse en la experimentación de otras soluciones es posible que permita que ambos hemisferios trabajen finalmente unidos hasta obtener un producto que le satisfaga.

El programa de educación básica (2011) específicamente en sexto grado propone el trabajo colaborativo que contempla las fases del proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y producción.

Este proceso se puede explicar de manera sencilla, cómo se hace con el alumno para que lo comprenda:

Preparación: se deberá hacer notar el problema y reunir información, (aprendizajes previos) cuestionar que desean descubrir por curiosidad (generando inquietud con la que se espera inicie la movilización del pensamiento lateral). Desde este momento es posible observar la actitud creativa de los alumnos.

Incubación: es la búsqueda de la solución entre las respuestas pensadas previamente y probablemente la necesidad o atrevimiento de experimentarlas, la actitud creadora abrirá la posibilidad a la experiencia desde el movimiento o tendrá un momento de ensimismamiento haciendo sus esquemas mentales (lo que muchos al observar la quietud del alumno podrían calificar como pérdida de tiempo), quien no logra la actitud creativa probablemente después de algunos intentos abandone el proceso o se muestre frustrado ante el intento.

Iluminación: es el momento mas esperado ya que la respuesta al problema irrumpe, también se conoce como el momento ¡Eureka! Y no siempre se consigue, a pesar de los inconvenientes la persona creativa persistirá o dejará momentáneamente sus intentos para continuarlos en cualquier otro momento.

Verificación: es la parte final del proceso, en ella se descubre si el producto ha sido completamente original o es parecido a algún otro y si constituye un bien social, entonces habrá logrado un producto creativo.

Esta es una explicación simple que facilita la comprensión del proceso creativo, son momentos que enuncian diversos autores, facilitando la comprensión del mismo, pero en el desarrollo de éste, hay un cambio completo en la persona y su actividad mental, ya que el cerebro pasa de un momento de excitación extraordinaria a una situación de conocimiento que le permitirá permanecer activo y abierto al aprendizaje conscientemente.

Gilda Waisburd (2013) asegura que la complejidad del proceso es difícil de definir, ya que no siempre se sigue un orden específico; ni todos terminan exitosamente, pues muchos de ellos incluso son abandonados antes de alcanzar la meta, otros pueden ser detenidos durante la incubación y retomados después de algunos minutos, días, meses o años.

Las manifestaciones emocionales también forman parte de este proceso y son variables entre las personas: que pueden sentirse excitadas todo el tiempo o pasar de la felicidad a la frustración, sin embargo los estados de ánimo positivos o negativos se muestran intensos con la peculiaridad de ser motivantes para la persistencia de alcanzar el objetivo sin la seguridad del tiempo que éste tarde en lograrse.

En esta secuencia a la que denominamos proceso creativo intervienen las habilidades de ambos hemisferios cerebrales que al combinarse se observa:

- Primera etapa del proceso creativo: el hemisferio izquierdo: se abre a nuevas experiencias, mientras el derecho se sensibiliza ante la apertura.
- Segunda etapa: hemisferio izquierdo surge el deseo de plasmar la experiencia adquirida, y el derecho entra en un estado de reflexión y meditación
- Tercera etapa: el hemisferio derecho asume el compromiso con el proceso personal y el izquierdo sufre una pérdida de contacto con la realidad.

- Cuarta etapa, en medio de la inspiración y la acción que se desarrolla en el hemisferio derecho, el hemisferio izquierdo se atreve a jugar combinando y recombinando la experiencia y el conocimiento de manera consciente.
- En la quinta etapa, el hemisferio izquierdo toma distancia, que se manifiesta en un alejamiento emocional que se produce en el hemisferio derecho.
- En la sexta etapa, el hemisferio izquierdo se relaja de manera momentánea y el derecho toma contacto con la realidad.
- En la séptima etapa, el cerebro analítico efectúa un análisis conceptual, mientras que el cerebro creativo autoevalúa como se siente.
- Por último surge la quietud, la introspección, paz y nostalgia y al mismo tiempo el hemisferio derecho inicia un proceso de gestación, que nos lleva de regreso al primer paso de este proceso para iniciar un nuevo ciclo.

Entonces es posible que se aproveche el momento en el que el hemisferio derecho inicia la producción de nuevas ideas sin emitir juicios para que el alumno se prepare para potenciar el aprendizaje y el docente para aceptar todas las respuestas posibles a un mismo problema.

Por lo tanto, es posible aceptar que el alumno exponga sus ideas, por disparatadas que puedan parecer, ya que al emplear el proceso habrá una parte del cerebro evaluando los riesgos y probabilidades de logro, mientras que la otra se divierte haciendo combinaciones de los aprendizajes previos, sumando las experiencias de los errores que puedan presentarse o mejor aún, de los aciertos, así, si alguno de los dos deja de intervenir, no habrá un producto ya pensado pero quedarán en la memoria distintos aprendizajes que pueden ser utilizados posteriormente.

Mauro Rodríguez Estrada (2012: 40), sugiere que es posible hablar del proceso creativo en términos sencillos para comprenderlo enunciándolo de la siguiente manera: una estructuración de la realidad, desestructuración de la misma, y reestructuración en términos nuevos.

Es en síntesis un modo práctico de reconocer las fases del proceso, o de comprenderlas si deseamos explicarlo, sin necesidad de mencionar todo lo que conlleva a nivel de hemisferios cerebrales y sin demeritar la importancia que destaca su práctica no solo en la educación, sino como ya se ha mencionado anteriormente en distintos hábitos.

1.7 La Personalidad Creativa

Reconocer que todo ser humano puede explotar su potencial creativo ha sido un gran descubrimiento, ya que beneficia a una gran parte de la población mundial, sin embargo, cabe decir que no es de interés universal ni inmediato el desarrollo de la creatividad individual y mucho menos personal.

Por los motivos anteriores es importante que desde la escuela se estimule a los estudiantes para aprovechar los beneficios que proporciona el uso recurrente de prácticas creativas, para hacerlas más funcionales es importante reconocer quienes tienen tendencia a ser creativos desde pequeños y que su personalidad característica nos permite reconocerlos permitiéndonos formar como docentes grupos que se contagien de esta personalidad descubriendo nuevas perspectivas de trabajo.

“Los seres creativos reflexionan, traducen sus ideas en acciones concretas, se concentran en el trabajo, no se dan por vencidos fácilmente y son muy comprometidos, algunos incluso tienen gran sentido del humor, se preguntan el porque de las cosas, investigan, exploran, creen en sí mismos, su autoestima es alta, escuchan sus sueños, aprenden del error, “ven el cuadro completo” y no se detienen en detalles cuando no es necesario, rompen paradigmas, consiguen apoyo, integran equipos creativos de trabajo y luchan por sus causas.(Waisburd, 2013:168)

Mauro Rodríguez (2012) señala un común denominador de la persona creativa, estando en juego sus cualidades, actividades y actitudes; lo cognoscitivo, afectivo, volitivo y social, la corteza cerebral y el sistema límbico. De tal modo que se pueden dar características específicas para identificar a las personas creativas.

Entre las características cognoscitivas se encuentran:

- La fineza de percepción, que permite vislumbrar dónde existen conflictos de distinta índole, capacidad intuitiva le desencadena posibles respuestas.
- La imaginación, proyecta el diseño del proceso logrando una imagen previa del resultado al que ha de llegarse.
- Capacidad crítica: Permitirá notar cuales son las debilidades que podrían causar errores en el proceso y destacar los logros o avances.
- Curiosidad intelectual: se incrementa la necesidad de conocimientos profundos cuando se prevé la posibilidad de fallas en el proceso o durante el mismo, incluso al haberse logrado el producto permanece la necesidad de mejorarlo o buscar nuevos usos para el mismo.
- Las características afectivas las conforman:
 - Autoestima: sentir orgullo de hacer productos nuevos funcionen o no.
 - Soltura y libertad: es tener la seguridad de poder hacer algo que le genere satisfacción propia y no para complacer a otras personas.
 - Pasión, destaca el deseo incontenible de lograr el propósito.
 - Audacia: búsqueda incansable de hacer las ideas pensadas en realidad utilizando todas las respuestas posibles.
- La profundidad, considera la seriedad de plantear todas las soluciones posibles investigando en distintas fuentes, ampliando la información y experimentando.
- Características volitivas, tener el deseo propio de investigar y experimentar
- Tenacidad. Aventurarse a la experimentación de formas novedosas para alcanzar un objetivo determinado, superando cada inconveniente que se presente en su acción.
- Tolerancia a la frustración. Superar los incidentes que se presentan durante la realización de un proyecto determinado, sin declinar del objetivo.
- Capacidad de decisión. Determinación de solventar una situación a través de la racionalización de diferentes soluciones.

“Si valoramos la capacidad creadora de la persona a partir de las manifestaciones de ésta (sus obras o comportamientos) estamos asumiendo la aceptación social como criterio. Es decir, que la realización creativa no tan solo depende de la capacidad creadora de la persona ni de la originalidad o utilidad de sus ideas, sino también de la conciencia social que de ella se tenga.” (De la Torre, 2004:102).

Como seres humanos valuamos a las personas de acuerdo a su potencial de ideas, con o sin conocimiento exacto de las características de las que depende el ser creativo, le damos más valor como persona por su esfuerzo y voluntad, si comprendemos sus productos creativos, porque nos favorecen, sin embargo cuando no entendemos el producto (como es el caso del arte) disminuye la valoración. La misma situación ocurre en el caso del juego en el aprendizaje, al carecer de un producto utilitario en el momento de que culmina se le da poco valor en el contexto educativo.

Entonces de acuerdo a las aportaciones que las personas hacen en distintos ámbitos y épocas es como la humanidad ha destacado en que medida se favorece a la misma con ideas o productos originales valorando los mismos. Torre (2004: 103-105) hace una primera clasificación de la persona creadora, considerando el potencial personal, el ámbito en el que se manifiesta y el reconocimiento social.

De la Torre (2004: 103-105) hace una primera clasificación de la persona creadora, considerando el potencial personal, el ámbito en el que se manifiesta y el reconocimiento social.

1. El genio creador: tiene cualidades excepcionales para la creación, generan ideas radicales en uno o varios campos, sus ideas permanecen por generaciones pues contribuyen al desarrollo de la humanidad, pueden parecer desequilibrados mentalmente ya que llegan a obsesionarse con demostrar o hacer válidas sus ideas. Genios religiosos (Buda, Jesús, Mahoma) filósofos (Platón, Aristóteles, Kant), científicos (Galileo, Newton,

Einstein, Hawking), en inventos y descubrimientos (Edison, Nobel, Darwin), artistas (Da Vinci, Picasso, Dalí), músicos (Beethoven, Bach), literatos (Cervantes, Goethe).

2. La persona creadora, manifiesta su creatividad realizando obras, consideradas valiosas en una comunidad, su reconocimiento no ha llegado a ser universal, sin embargo han contribuido con producciones o invenciones.
3. La persona creativa, tiene el potencial para crear y comunicar ideas nuevas, los niños, adolescentes, profesionistas que pretenden ser originales o innovar en su trabajo, su observación les permite encontrar oportunidades de en donde otros no las vieron.
4. La persona seudocreativa, cuyo ingenio o inventiva, no contribuye al desarrollo social, pero han marcado históricamente naciones por la destrucción de valores, tienen un comportamiento creativo con un producto destructivo (manipulación de sociedades, invención de herramientas de tortura e instrumentos bélicos).

1.8 Limitantes De La Creatividad

El resultado del abuso de las heurísticas y el constante estímulo del hemisferio izquierdo en la escuela tradicional ha sido bloquear, disminuir y demeritar los alcances de la creatividad desde edades tempranas, ocasionando además señalar como personas menos preparadas o con problemas de aprendizaje a aquellos que se sienten más cómodos utilizando el hemisferio cerebral derecho.

El aprendizaje racional ha generado personas menos sensibles, más estresadas y ha retrasado muchos avances en distintas áreas de trabajo, desafortunadamente no es tan simple modificar los resultados ya que se siguen haciendo prácticas condicionadas a estímulos para alcanzar un poco las metas de la educación y se hace poco con el compromiso de la transformación individual.

James Adams (1999) , Renzo Boccardo (2006), Rodolfo Milani (1983), Jorge Ponte (S/F), Mauro Rodríguez Estrada (1995), Alvin L. Simberg (1975) y Víctor Valqui

Vidal (S/F) han estudiado los bloqueos o frenos que impiden la creatividad, siendo coincidentes en que las causas pueden ser perceptivas, psicológicas, cognitivas, emocionales, culturales y ambientales. Siendo Simberg (1975) quien hace una descripción detallada de los mismos:

Los bloqueos preceptuales impiden notar dónde existe un problema o la información para solucionarlo o detectar nuevas ideas; no dar importancia a las causas que originan el problema (limitación excesiva del problema).

- Incapacidad de definir términos: el lenguaje con que se presenta un problema debe ser claro y comprensible para la persona o personas que actuarán ante el mismo, de otro modo no podrá ser comunicado.
- Incapacidad de utilizar todos los sentidos para la observación, es necesario utilizar todos los sentidos para captar información no únicamente la visión.
- Dificultad de percibir relaciones remotas: es la capacidad de transferir conceptos, ver una solución en un área y además ver su aplicación en otras áreas.
- Dificultad de no investigar lo obvio, la costumbre de ver las mismas situaciones impiden percibir las mismas de otra manera, dejando de cuestionar cómo pueden cambiarse para mejorar.
- Incapacidad de distinguir entre causa y efecto; dar por hecho que se conocen causa y efecto de los actos impide distinguirlos en realidad limitando a tener nuevas experiencias.

Los bloqueos culturales son difíciles de eliminar a causa de todas las fuerzas sociales que modelan nuestras vidas, primero en el hogar y después durante toda la vida escolar.

- Deseo de adaptarse a una norma aceptada, a la mayoría de las personas le incomoda sentirse diferente, corregimos nuestras percepciones para convertirlas en objetivos lógicos, en lugar de mirar objetivamente lo que se ve.
- Ser prácticos y económicos, emitiendo juicios anticipados, se debe aprender a mirar las grandes ideas sin importar en cuánto y cuándo.

- No es de buena educación ser muy curioso ni es muy inteligente dudar de todo, la gente curiosa, que hace preguntas, es considerada entrometida, al suprimir cuestionamientos, amputamos la creatividad.
- Darle demasiada importancia a la competencia o a la cooperación, ocasionando que las personas confíen poco en su iniciativa al sentir que están en contra de otros se detienen al experimentar y al cooperar se ven limitados de participar para que todos lo hagan.
- Demasiada fe en la lógica y en la razón, de lo que sabemos verídico es poco probable replantearlo.
- Tendencia a adoptar actitud de todo o nada, es la falta de compromiso para tomar decisiones definitivas, por no asegurar lograr el ideal, el individuo solo mantiene su punto de vista.
- Demasiado o muy poco conocimiento sobre el tema: convertirse en un “experto” limita nuevas búsquedas, por el contrario notar que desconocemos algunas temáticas ocasionan dudas para buscar la información por creer que es complicado aprender.
- Creer que no vale la pena fantasear, la cultura no tolera las ensoñaciones por considerarlas pérdida de tiempo y considerar que debemos estar siempre ocupados.

Los bloqueos emocionales,

- Temor a equivocarse o hacer el ridículo, inseguridad de expresar las ideas por poder parecer “tonto” a los demás especialmente siendo nuevo en una organización.
- Aferrarse a la primera idea que se nos ocurre, cuando nos llega una idea que es funcional y podemos realizarla, rechazamos otras, propias o de alguna otra persona que puedan mejorarla o sustituirla.
- Rigidez de pensamiento, las opiniones, prejuicios y preferencia por nuestros métodos hacen tomar como agresión personal las propuestas de otros, permaneciendo a la defensiva.

- Sobremotivación para triunfar rápidamente, algunos individuos que buscan el éxito personal y que lo han obtenido con regularidad rápidamente, se ven frustrados cuando algo no logran como anteriormente, abandonando la búsqueda de nuevas ideas.
- Deseo patológico de seguridad, dejar de hacer propuestas para asegurar lo que ya se tiene.
- Temor a los superiores y desconfianza de los compañeros; ambos devienen de la inseguridad que genera el propio individuo más que de la realidad en la mayoría de los casos. (Mottershead, 2010)

La mayoría de las personas permitimos que distintos bloqueos nos atemoricen al intentar dar a conocer ideas nuevas, en los niños muy pequeños esto no ocurre porque están libres de prejuicios, por lo que sería pertinente fomentar su seguridad para aportar ideas, fomentándoles que éstas vengan de sus aprendizajes. De esta manera se facilitarían aportes continuos y más conscientes al conocimiento.

Ciertamente la mayor parte de los obstáculos parten del individuo y sus decisiones ya que está facultado para hacer uso de su libertad y favorecerse con los beneficios del pensamiento divergente y de la creatividad o permanecer siguiendo todas las normas, y los procesos sin enfrentarse a situaciones que transformen su pensamiento.

Además de éstas limitantes se considera que hay frases que utilizamos con frecuencia y pueden influir positiva o negativamente en la creatividad ya que desde el surgimiento de una idea puede esfumarse el deseo de realizarla, o por el contrario ser obstinado en conseguirla.

José Luis García Salazar (2010) denominó este listado como más de cien formas de matar las ideas y se presenta a continuación:

1. ¡no!	36. Nunca la venderás	71. Si, pero...
2. Ya lo intentamos antes y no funcionó.	37. No va a dar resultado	72. ¿Y qué tiene de nuevo?
3. No va de acuerdo con nuestras políticas	38. Va a generar muchos dolores de cabeza	73. No es factible
4. Aún no estamos preparados	39. ¡Quema mucho el sol!	74. Creo que seria mejor...
5. La última persona que propuso	40. No hay presupuesto	75. ¿De cuál fumaste?
6. Nunca hemos hecho algo así	41. ¿Dónde había oído eso?	76. Ni lo pienses
7. Me parece una idea loca	42. Te van a matar en la junta si propones eso	77. Déjamela, la examinaré más a fondo y te aviso
8. No hagas olas.	43. Déjame hacerle de abogado del diablo...	78. ¡Seamos realistas!
9. Va a costar un dineral.	44. ¿De verdad crees que funcione eso?	79. Hay que hacer primero una encuesta
10. Ese no es nuestro estilo.	45. No me late	80. Me sacas de onda
11. Andas en las nubes.	46. Obviamente no sabes de lo que estamos hablando	81. Va a sacar de onda a muchos
12. Ese no es problema tuyo	47. Ya lo pensaste bien	82. ¡Ya!
13. ¡Se cayó el sistema!	48. Los clientes van a decir que no conocemos nuestro negocio	83. ¡Híjole!
14. ¿No me digas?	49. la gente va a decir que somos unos tontos	84. No seas...
15. ¡No me digas!	50. Ni siquiera está bien escrita	85. Voy de prisa
16. obviamente no entiendes	51. Tengo una mejor idea	86. Regresa mañana
17. Ya la dijeron antes	52. Es una gran idea, pero para otro momento	87. Ya no hay tiempo
18. Ni te lo van a agradecer	53. ¡ja, ja, ja!	88. Es muy pronto
19. Ese no es nuestro negocio	54. En verdad piensas llevarla a cabo	89. No te enfrentes a los cuates
20. No me acaba de gustar	55. No, no y no	90. Ni hablar de eso
21. Nunca lo aceptarán	56. No... y punto	91. ¡Caramba!
22. ¡Qué buena ideota!	57. No es de mi competencia	92. Eso es carísimo
23. No encaja dentro del sistema	58. Necesitamos algo mas impactante	93. ¡Órale!
24. ¿Quién lo va a hacer?	59. Eso es tema para otra reunión	94. Está muy jalada
25. Ya se ha dicho hasta el cansancio	60. Le falta algo...	95. No te aceleres
26. ¿Otra vez?	61. Perderemos hasta la camisa	96. Tu te encargarás de
27. ¿Estas bromeando?	62. No se puede hacer eso en plena inflación	97. Muéstramela con números
28. ¡Estas bromeando!	63. Que la examine el comité	98. ¿Y dará resultados pronto?
29. La computadora no la puede manejar	64. Hay que profundizar	99. Pensé que ibas a decir algo realmente interesante
30. ¿No lo dirás en serio?	65. Espera un poco más	100. Necesitas madurarla
31. Va a crear mas problemas de los que resuelva	66. Que te parece si nos reunimos otro día	101. No eres nada creativo
32. ¿Qué dirán los de arriba?	67. ¿Para qué molestarse?	102. Necesitas algo realmente innovador
33. Regresa dentro de un mes	68. Haz mas pruebas	103. No tiene lógica
34. Nos estamos reorganizando	69. Es muy interesante... pero...	104. Se necesita un mejor análisis
35. La han venido proponiendo desde hace años	70. Es buenísima, pero...	

Más de cien formas de matar las ideas. (García Salazar, 2010)

1.9 Corporeidad Y Creatividad

Vivir en plenitud hace una gran diferencia entre los seres humanos, disfrutar de uno mismo, ser consciente de la independencia, la libertad y asumir la responsabilidad de tomar decisiones forma personas auténticas, por lo tanto creativas. En esa plenitud se encuentra la exploración del mundo y ésta se logra únicamente alertando todos los sentidos continuamente haciendo al hombre consciente de cada órgano que lo estructura para ir en búsqueda de todo tipo de experiencias durante toda la vida, mismas que le otorgarán un sin fin de aprendizajes durante toda su vida.

“Cuando hablamos de corporeidad hablamos de la transformación de un cuerpo biológico que, desde el momento de su nacimiento e incluso en la etapa intrauterina para ciertos autores, a través del movimiento y de los sentidos (vista, oído, tacto, gusto, olfato y percepción cinestésica) se adapta, se transforma y se conforma como corporeidad. Usando el cuerpo, el humano construye su corporeidad que le permite construir la imagen de sí mismo (muy relacionada con la identidad), comunicar con los otros semejantes y ser, estar, sentir y expresar en el mundo y para el mundo que lo rodea. La corporeidad no es completamente un cuerpo-cuerpo, sino un juego relacional de cuerpo a cuerpo para construir a partir de impresiones sensorio-motrices el cuerpo propio” (Fuenmayor, s/f)

Los conocimientos que adquiere el ser humano se dan desde el nacimiento y actualmente se estimulan antes del mismo (estimulación prenatal), en algunos casos, según la escolaridad de los padres, sus creencias o bien el contexto en el que se desenvuelve cada infante (que no siempre es una familia).

En el momento del alumbramiento el nuevo individuo se enfrenta a un espacio desconocido y socialmente es percibido como una criatura indefensa, expuesta a un sin fin de riesgos al que únicamente se le debe proveer de cuidados (en algunos casos extremos), perdiendo regularmente de vista que de la misma manera se abre a innumerables situaciones de aprendizaje mismas que le darán la llave de entrada a cualquier espacio desde ese instante.

“La corporeidad indica que el cuerpo biológico ya se ha sido organizando orgánica, intuitiva, afectiva y mentalmente con el sentido que le ha dado a sus órganos que filtran y seleccionan las excitaciones del mundo exterior, con la conciencia que ha tenido un poco más o un poco menos de su propio cuerpo de existencia humana, con el dominio que fue adquiriendo de lo simbólico hasta el llegar a la representación primero de las cosas y luego de las palabras. Es por las vivencias de impresiones de todos los sentidos que se inicia la construcción de esa corporeidad produciendo marcas diferenciadoras de los otros seres creando disposiciones, huellas, disponibilidades, facultades que forman lo corpóreo para luego poder acceder al dominio de los lenguajes y del pensamiento. Esas marcas singulares que nos identifican desde el origen como una firma corpórea en nuestras acciones y representaciones podemos llamarlas inconscientes, originarias, arcaicas, primarias o primigenias, porque nos dotan de disponibilidades que pueden apoyar el crecimiento óptimo de todos los seres humanos, pero sólo en algunos son conducidos hacia la creación en un arte a partir de esas facultades” (Fuenmayor, s/f)

De modo que cuando llega a la edad escolar se considera que el pequeño individuo lleva un bagaje de experiencia, que ha superado el periodo sensorio motriz y es consciente de las posibilidades de movimiento que le dan en general algunos segmentos corporales, para desplazarse en el espacio (aún con riesgos de accidentes) y comunicarse aun con cierta dificultad obteniendo información captada por sus distintos sentidos con la finalidad de aprender de los diferentes medios que explora.

“La educación física, dentro de la educación básica, contribuye al desarrollo integral de los educandos por medio de la corporeidad. Cuando un niño o un adolescente se mueven, actúan como un ser total, es decir, manifiestan su unidad corporal, conformada por conocimientos, afectos, motivaciones, actitudes, valores, y por una herencia familiar y cultural. La interrelación de estos aspectos confiere un estilo propio de motricidad a cada individuo, a la vez que lo dota de una identidad corporal, es decir, de un conocimiento de sí mismo.

...es necesario considerar al alumno en formación, [...] no sólo como un grupo de músculos a los que hay que adiestrar para que tengan fuerza y precisión... se

requiere considerar la infinita posibilidad de movimientos creativos e inteligentes que caracterizan al ser humano” (SEP3, 2002:38-39).

Entonces la Educación Física le brinda nuevos estímulos a partir de actividades lúdicas en las que incrementa la visión del conocimiento del cuerpo, su estructura interna y externa aumentando las posibilidades de involucrar las experiencias de movimientos que ha tenido anteriormente a los aprendizajes nuevos integrando desde sus primeros años su actitud creativa desde su conciencia corporal.

Dando por hecho que el ser humano se mueve desde el primer momento de su vida por una necesidad: “la supervivencia”, todo dentro de él es movimiento activo, todos sus sistemas se han organizado para potenciar y garantizar su permanencia en el mundo y conforme toma conciencia del éste se motiva de distintas maneras para recorrerlo, explorarlo, conocerlo, beneficiarse del mismo y transformarlo, su aprendizaje se vuelve un reto, una aventura y el deseo permanente de apropiarse de un sitio como persona, pero sobre todo la inquietud de saber cómo puede lograrlo.

“Existen todavía, en todo caso, sociedades donde las huellas impresionantes no se tropiezan con imprinting demasiado fuertes y las tradiciones culturales... comienza una contradicción entre la vida construida y fijada por procesos orgánicos que dejan huellas inconscientes estables y el orden simbólico de los signos secundarios de una lengua y de una cultura que se va apoderando del sujeto, desalojándolo de su propio cuerpo y haciéndolo preso de inhibiciones, censuras y normas. Una tensión entre los dos registros se crea: una experiencia orgánica y relacional de sincronización multisensorial y afectiva, sobretodo gestual y corporal, va siendo desplazada por los movimientos de la cultura y por signos de una lengua que no puede borrar completamente las huellas de la memoria corporal, puesto que al estar implicada en el propio funcionamiento de los sentidos y del cerebro, desde el inicio, con señales programadas por las impresiones se hace difícil desalojarlas” (Fuenmayor, s/f)

La necesidad de relacionarse con el mundo para comprenderlo lleva al niño a utilizar la imaginación como una herramienta de conocimiento, logrando crear

significados propios de todo lo que le rodea (da nombres e incluso funciones a los objetos, vuelve animados a seres sin vida o que otros no pueden ver) genera sus propios códigos para comunicarse siendo conocidos únicamente por las personas más allegadas a él, sus juegos parecen infinitos. Desafortunadamente la practica en exceso de los mismos, socialmente no es bien vista por lo que se van estableciendo horarios y rutinas para el desarrollo de los estos también se establecen normas que los van limitando para jugar solo lo que otros comprenden o conocen, perdiendo la originalidad de hacer actos lúdicos divertidos.

“Lo mismo sucede con el arte como una necesidad vital de ejercicio de libertad para los artistas y para la sociedad. Aunque la acción artística procede por lo que se ha llamado desaprendizaje, de dejar un lado todo lo que frena la fluidez de su pensamiento simbólico para seguir las orientaciones sensibles de su corporeidad, los espacios de cristalización de los deseos de creación son escasos o pocos valorizados...

Dentro de esa tensión, la creatividad crea el concepto de desaprendizaje desde la perspectiva que todo ser humano debe elaborar su vida como una obra de arte, es decir, ayudar a la expresión humana desde las impresiones que no siempre se corresponden a los dictados de los cánones de la estética... aceptada en la escuela”
(Fuenmayor, s/f)

Ya que se ha mencionado la autenticidad u originalidad del juego que crea el niño, es necesario contemplar también que al limitar esta creación se pierde en gran medida el dinamismo del aprendizaje que se había logrado hasta este momento, el hemisferio derecho que se estimula con el movimiento, por la manipulación de objetos, la creación de imágenes con sus historias fantasiosas y los momentos de placer en aparente pérdida de tiempo o divagación constante se detienen al introducir rutinas forzadas y poco divertidas para integrarse en su totalidad a la comunidad escolar donde recibirá los conocimientos necesarios para reproducir las conductas viables aceptadas por la sociedad en la que se desenvuelva. Dejando de lado su actitud creadora que le permitía reconocerse como un “artista del juego”.

Destacando que la palabra Arte hace referencia a actos creativos plasmados en distintas formas, una de ellas es el movimiento, que siendo bello o fuera de lo

común también puede denominarse poético teniendo en cuenta que Aristóteles (S. IV a C) enfatiza como la poesía imagina y mezcla en todas las posibilidades de expresión las conductas de los seres existentes en el mundo para emularlos o representarlos desde el movimiento o la palabra creando productos auténticos y de gran valor estético.

Desde el juego, la corporeidad logra estas formas de expresión obteniendo como resultado el juego simbólico y auténtico que la educación debe aprovechar para motivar al niño a generar propuestas de juego que le permitan asociar nuevos conceptos.

1.10 Enfoque De La Educación Física

Los lineamientos teóricos formales para desempeñar las actividades de educación física, quedan plasmados en el programa de educación básica 2011 uno de los documentos rectores de la educación en México, determinando la actuación docente y como apoyará al alumno a alcanzar los propósitos específicos de la educación.

“El enfoque actual de la Educación Física tiene una perspectiva mas amplia, porque se concibe como una práctica pedagógica cuyo propósito central es incidir en la formación del alumno, a partir del desarrollo de su corporeidad, para que la conozca, la cultive y, sobre todo, la acepte” (SEP2 2011: 204).

Por lo tanto, se deben aprovechar situaciones experimentales o lúdicas, ya que incluyen momentos muy divertidos o sumamente interesantes no solo en Educación física, si no en distintas asignaturas, generando en el alumno aprendizajes significativos.

La didáctica de Educación Física propuesta en los programas de estudio 2011, considera que el aprendizaje representa un desafío continuo, pone en práctica el conocimiento de sus posibilidades motrices sintiendo riesgo constante, vivencia la experiencia del error ofreciendo la alternativa de corregir el mismo, durante la práctica e incrementa el interés por explorar nuevas alternativas de movimiento en

diversas acciones, hace consciencia de que la inseguridad disminuye con la práctica de juegos que le permiten desempeñarse en confianza hasta alcanzar sus propias metas; mezclando los conocimientos que ha logrado experimentar durante sus años de vida logrará acciones motoras creativas que le servirán para superar los desafíos cinetésicos que se le presenten.

Durante la práctica de actividades motrices en la asignatura de educación Física los alumnos experimentan retos a sus habilidades, sus logros provienen muchas veces de ideas novedosas generadas por ellos durante el tiempo de la sesión, descubiertas frecuentemente de manera espontánea para demostrar que son capaces de sobresalir ante sus compañeros.

En el momento en que el niño determina cuales son sus alcances será posible que se fije nuevas metas. El juego es una práctica socializadora con múltiples beneficios en la educación, en muchos de ellos interviene la imaginación y puede descubrirse la percepción que el niño tiene del mundo. La integración con sus compañeros le proporcionará situaciones comparativas notando si le es posible ampliar sus posibilidades motoras, si su desempeño es parecido al de los otros o si requiere apoyo de los mismos para alcanzar sus propios propósitos.

“...Comprende que la motricidad desempeña un papel fundamental en la exploración y el conocimiento de su corporeidad, de sus habilidades y destrezas motrices, ya que comparte y construye con sus compañeros un estilo propio de relación y desarrollo motor, por lo que se concibe un alumno crítico, reflexivo, analítico y propositivo, tanto en la escuela como en los diferentes ámbitos de actuación en los que se desenvuelve.

La motricidad es reconocida como la integración de actuaciones inteligentes, creadas y desarrolladas con base en las necesidades de movimiento, seguridad y descubrimiento, las cuales se manifiestan de manera particular en la sesión de Educación Física, y se expresan en las acciones de la vida cotidiana de cada alumno.” (SEP2 2011: 201-202)

Las experiencias que vivencian fuera de la escuela también son valiosas e incrementan su curiosidad de practicar otros movimientos, ya que fuera de este

horario algunos asisten a actividades deportivas, culturales y algunos se reúnen o visualizan en las redes sociales a personas que enfrentan desafíos corporales como skate, ciclismo extremo, parkour, break dance y si tienen la posibilidad emulan algunas de estas conductas motrices.

Quienes tienen estas experiencias modifican y aumentan su bagaje motriz incluyendo aquellas situaciones de movimiento que consideran pueden hacerlo ver y sentir diferente, distinguiéndose entre sus compañeros teniendo la seguridad de que pueden desafiar a sus compañeros para intentarlo o sintiéndose capaces de poder enseñarles a otros como muestra de aprecio.

Utilizar estas posibilidades de movimiento que además permiten la socialización y el trabajo en equipos brindan la oportunidad de que los alumnos se sientan valorados y considerados en su práctica, siendo supervisados por el docente también comprenderán que deben analizar su movimiento para poder trasladar su aprendizaje a la acción en otras situaciones, logrando explicarlo alcanzan la comprensión de los demás llegando a la metacognición.

1.11 El Juego Y La Creatividad Motriz

La vida se inicia con el movimiento; es una necesidad humana interactuar en el mundo que conocemos, desde el nacimiento cambiamos constantemente de ambientes, nuestro propio contexto sufre infinidad de cambios constantes que muchas veces resulta complejo comprender ¿Cómo es que puede transformarse todo tan rápido? Comenzamos teniendo la sensación de nuestro propio cuerpo, manos y pies que son posibles de tocar después de algunos días de nacidos, ver a las personas que habitan con nosotros y que si se mueven un poco desaparecen completamente del campo visual, voltear para perder de vista una ventana y encontrar frente a nosotros una puerta o romper objetos que de inmediato cambian su forma.

Sentir cómo se acercan o alejan los sonidos, conocer texturas y temperaturas al tener contacto con la piel, sin importar en que parte del cuerpo sea todo capta sensaciones, lo único que tenemos que hacer es movernos un poco para que se

transforme, así empieza el aprendizaje y el juego, desde un cúmulo de sensaciones que a su vez generan curiosidad, todo a nuestro paso espera ser conocido, entonces es complementado por la percepción empezando a conocer con el movimiento.

El aprendizaje requiere estímulos continuos del contexto inmediato en el que se desarrolla el individuo para concretarse, dichos estímulos deben obstaculizar en cierta forma encontrar una solución fácil que satisfaga la curiosidad, Piaget (1964) denomina a esta situación conflicto cognoscitivo. “El niño se siente motivado cuando entra en contacto con información o experiencias ligeramente incongruentes con lo que ya conoce. El aprendizaje se realiza a través del proceso del conflicto cognoscitivo, de la reflexión y de la reorganización conceptual.” (Meece, 2000)

De este modo se estimula su pensamiento lateral, buscando las posibilidades de replantear su situación e imaginando como solucionará en los distintos casos.

Si volvemos al ejemplo de los alumnos que han cambiado de contexto, ya que su familia tiene la necesidad de mudarse, manifiestan diferencias en las conductas motrices ya que en su lugar de origen la gente se movía diferente o practicaba actividades físicas distintas, de acuerdo la forma en que han sido educados o estimulados en casa es como se desenvuelven en la escuela.

En ambos casos las conductas motrices deben adaptarse a una situación equilibrada que les permita interactuar con sus compañeros, regularmente comienzan a comunicarse verbalmente, intercambian experiencias hasta que surge el juego para relacionarse, cuando se dan la oportunidad de intercambiar sus dinámicas pueden explicarse como se organizan estas variaciones, encontrando semejanzas y diferencias que les posibilitan ajustar sus conocimientos, imaginando para después llevarlos a la práctica, así su aprendizaje cognitivo y motriz incrementan. Una vez conocidos o reconocidos los juegos establecen sus propias reglas sin importar completamente cuales eran las originales ya que la prioridad es divertirse.

“Una persona cuando está jugando se siente libre y en esa libertad, se permite unas licencias para consigo mismo, para con los demás y hacia las situaciones

imprevistas que es el comienzo de la apertura de esas puertas bloqueadas desde la infancia. Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea todo ese espíritu lúdico base del desarrollo humano. Jugar no es nada más que experimentar. El niño se permite el juego porque necesita explorar el entorno que le rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás. Este juego exploratorio espontáneo va dejando paso, por imperativos sociales, al juego reglado y a los juegos específicos que limitan realmente la capacidad lúdica. De esta manera vamos cerrando barreras hasta que el adulto tiene totalmente bloqueadas las puertas de la sensibilidad de la risa del disfrute natural y evasivo. Cada vez necesita más elementos externos (motivación extrínseca) para hacer frente a la vida cotidiana. Su vida se convierte en monotonía, en una mediocridad y en ese estado se limita a sobrevivir y hacer de “crítico” (Trigo, 2014).

Es prudente destacar que los alumnos si no tuvieron oportunidad de que el docente creara un ambiente de convivencia al tener elementos nuevos, éstos buscarán la forma de interactuar, no siempre con éxito, pero regularmente lo intentan retandose en los juegos, ya que al no haber un mediador que regule la actividad ellos probarán lo que el recién llegado sabe hacer para incluirlo o no en determinados grupos de juego.

En sexto grado las experiencias lúdicas se vuelven cada vez más difíciles de realizar, ya que los alumnos se encuentran en una encrucijada que les impide el goce total de su juego, pues muchos adultos exigen que dejen de jugar porque socialmente a su edad no es bien visto que sigan teniendo conductas infantiles.

Aunque cambian los intereses en cuanto a la actividad física, optan más por la práctica deportiva sin embargo, cuando se les propone un juego aunque se muestran desconfiados, una vez que se involucran, su actitud cambia sobre todo si éste es de su agrado ya que los llena de placer, divirtiéndose al máximo.

En educación física el beneficio de jugar a esta edad es sobre todo para involucrar a los alumnos que tienen dificultad para moverse o que sienten aun inseguridad de un enfrentamiento deportivo ya que no lo han practicado con

anterioridad o no tiene bases técnicas, es decir desconocen los movimientos adecuados para desempeñarse en el mismo.

“Volver a abrir las puertas y ventanas de la conducta, es la función que deberemos desempeñar los que nos dedicamos a estudiar y utilizar el Juego y la Creatividad. Ayudar a la gente a re-descubrir la risa, el placer, la alegría... pero este hecho en sí mismo es un gran reto que tenemos por delante” (Trigo, 2014).

Cuando se hacen practicas en las que no hay exigencia de triunfo o presión para moverse de tal o cual manera el alumno siente libertad incluso de experimentar movimientos que considera le facilitarán su acción en el juego o lo harán destacar en el mismo promoviendo la creación motriz, sobre todo si son ellos quienes han inventado su propio juego. Recordarle al alumno que los seres humanos a cualquier edad requerimos de espacios recreativos para reaprender, es necesario ya que siente el placer de experimentar y disfrutar su corporeidad, para alcanzar la competencia motriz.

1.12 Competencia Motriz

Ser competente en la motricidad no significa que el alumno conozca todos los deportes o que pueda competir en distintas disciplinas constantemente, implica que los alumnos en su totalidad destaquen la importancia de la actividad física continua y atesoren las experiencias que sus posibilidades del movimiento le ofrecen para salvaguardar su integridad principalmente.

Cuando el alumno reconoce sus posibilidades de acción motriz es capaz de discriminar en algún momento dado de todo su bagaje de información únicamente aquella que le es requerida para una situación inmediata. Para lograrlo, en su vida tiene que experimentar gran variedad de movimientos que le permitan hacer conjeturas de sus experiencias al resolver un problema.

“La competencia motriz es un proceso dinámico que se manifiesta a través del manejo que hace un sujeto de sí mismo y de sus acciones en relación con los otros o con los objetos del medio; evoluciona y cambia según la edad de la persona, sus capacidades y sus habilidades. La competencia motriz desarrolla la inteligencia

operativa, que supone conocer qué hacer, cómo hacerlo, cuándo, con quién y en función de las condiciones cambiantes del medio” (SEP3, 2002: 39-40).

Desde el nacimiento vamos poniendo a prueba las posibilidades de movimiento para cada uno de nuestros segmentos, y detectamos situaciones de riesgo, sin embargo aun en el movimiento, tenemos patrones ya establecidos culturalmente que nos han impedido hacer algunos experimentos motrices, hasta hace unos años muchas mujeres fueron limitadas a hacer solo algunas tareas de casa que para los hombres no estaban permitidas, por lo tanto las mujeres tenían un sin fin de problemas al salir de sus hogares y los hombres dentro de los mismos ya que no reconocían las acciones precisas para desenvolverse en otros ambientes.

El ejemplo anterior aplica a las edades de las personas, los padres de familia impiden que sus hijos muy pequeños realicen infinidad de actividades motrices que desean experimentar sobre todo por imitación, pocos son los que adecuan tareas para que tengan la oportunidad de manipular objetos parecidos a los que ocupan los adultos, cuando es así se enriquecen los estímulos para el niño y su desarrollo motor es mejor que el del niño que vive con prohibiciones (sobre todo por que regularmente se confunde ser inquieto-indisciplinado con ser curioso).

“Los educandos aprenden a ser competentes cuando interpretan mejor las situaciones que reclaman una actuación eficaz y utilizan los recursos necesarios para responder de una forma que se ajuste a las demandas de la situación, problema o tarea motriz... aumentando la cantidad y la variedad de experiencias motrices se recupera la riqueza cinética previa, se emplea una mayor cantidad de recursos perceptivo-motrices, se incrementan las oportunidades para practicar y se consiguen progresivamente avances en la edificación de la competencia motriz de los niños y de los adolescentes: aprender el procedimiento para realizar una tarea motora (saber hacer), aplicar este procedimiento o conocimiento en diversas situaciones problemáticas o de aprendizaje (saber actuar) y asumir conductas o valores durante la realización de un juego o acción motora (saber desempeñarse).

Progresivamente el niño o el adolescente aprenden a tomar decisiones, y a explicar cómo realizaron determinada acción y cuáles fueron los procedimientos empleados

para llevar a cabo una secuencia motriz. El alumno adquiere el sentimiento de competencia (saber actuar) y confianza sobre su capacidad de movimiento a partir del conocimiento de sus propias limitaciones... Todo esto favorece el desarrollo cognitivo de los escolares desde el campo de la motricidad” (SEP3, 2002: 39-40).

Cuando el niño es curioso y tiene la posibilidad de crear y experimentar diversidad de situaciones que incluso parezcan arriesgadas, será capaz de responder a mayores exigencias, de reaccionar más rápido y de invitar a otros a compartir la experiencia, teniendo a su vez la seguridad de explicar a los otros como hace el para mantenerse seguro.

Al asumir estos riesgos demuestra que tiene un control corporal superior al de otros al que regularmente en la escuela no le llaman aprendizaje y si lo es, si el alumno no lo ha autorregulado, solo le faltan esos estímulos que le indiquen en que momento puede actuar para no inquietar al grupo; pero siempre debe ser un referente de aprendizaje en cuanto a movimiento, ya que una vez que cuente con esa autorregulación y pueda explicar a otros con claridad el logro óptimo de sus acciones y en que momento de la vida es prudente realizarlas habrá concluido su competencia motriz.

“La vivencia del cuerpo no debe limitarse a los aspectos físico o deportivos, también es necesario incluir los afectivos, cognoscitivos, de expresión y comunicación. Este tipo de vivencia es la unión de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que intervienen en las múltiples interacciones que realiza un alumno con su medio y los demás” (SEP1 2011: 208).

Muchos años hemos experimentado la importancia que se le da a la preparación física y deportiva de unos cuantos alumnos que están calificados para participar en competencias de diversas disciplinas deportivas, disminuyendo la atención de en los que no están dotados de los mismos talentos o intereses, resultando un desequilibrio en la atención y que los mismos alumnos y padres de familia no le den importancia al trabajo de educación física, esta lamentable situación no es causa de un exceso de atención a algunos, sino una mala distribución en los horarios y acciones específicas del educador físico.

El plan de estudios y los programas reconocen la importancia de estimular las habilidades y capacidades de los alumnos, y el reconocimiento de sus talentos para trabajar el pensamiento divergente, pero no se han podido concretar espacios de tiempo que verdaderamente los estimulen a partir de situaciones lúdicas y recreativas que no se pueden experimentar en 30 minutos de recreo ni en una hora a la semana de clase de Educación física, aunque en las escuelas de tiempo completo se incrementen 30 minutos a la semana de clase.

“El desarrollo de la competencia motriz cobra especial importancia en las sesiones, porque con el se busca consolidar aprendizajes mediante la participación y la práctica, lo que permitirá a los alumnos realizar, cada vez de mejor manera, sus acciones motrices, vinculadas con las relaciones interpersonales que establecen y como producto de las conductas motrices que cada uno aporta a la tarea designada” (SEP2, 2011: 209).

Las experiencias que logra tener el alumno durante las clases en su mayoría lo llenan de gozo durante el tiempo que permanece, realmente lo motiva a continuar moviéndose descubriendo que más puede lograr para mejorar su desempeño, quienes tienen actividades motrices después de la escuela logran demostrar lo que han aprendido socializándolas con sus compañeros, sin embargo quienes muestran dificultades y apenas lograban superarlas deben suspender su acción al término de la clase y esperar una semana para continuar, si desafortunadamente no tienen ningún estímulo motor fuera de la escuela su acción tendrá poco valor en el incremento de su bagaje motriz.

“... el movimiento tiene un papel significativo en el desarrollo de los niños: los pone en contacto con el mundo de las cosas (realidad objetiva) y con el de los sujetos (el otro). Para llevar a cabo esta relación, el niño pone en práctica un conjunto de acciones motrices que le permitan irse adaptando a la realidad que se le presenta diariamente” (SEP2, 2011: 209).

Existe la posibilidad de que los alumnos con dificultad motriz se arriesguen e involucren con aquellos que logran variar sus experiencias y puedan interactuar

obteniendo el beneficio de mejorar actuando en cierta forma con algo de rebeldía a sus patrones de conducta establecidos, teniendo un reto para sí mismo y la satisfacción de haber experimentado que puede enfrentarse a algunas situaciones experimentando el cambio en su actitud.

1.13 Competencias De Educación Física En Primaria

Las competencias específicas de educación física rigen las acciones de la clase para dar a docente y alumno una idea de los alcances que se pretenden obtener al término de un bloque, que tiene una duración aproximada de 8 sesiones, es decir ocho horas bimestrales.

Manifestación global de la corporeidad: “competencia esencial para que adquiriera la conciencia sobre sí mismo y su realidad corporal. Entonces, es una realidad que se vive en todo momento; es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas: cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja. Siempre hace acto de presencia en la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo determinados, que es donde su construcción se lleva a cabo. Para establecer una relación con el otro, los seres humanos se comunican, y cuando lo hacen implica la palabra y los movimientos del cuerpo. La corporeidad del alumno se edifica y recrea en el interior de los procesos de socialización, por lo que la escuela es el espacio por excelencia para tan importante tarea” (SEP2, 2011: 210).

Los estímulos cotidianos desde los primeros días de vida deben permitir que esta competencia se incremente, está contemplada en el programa de educación primaria, y representa los conocimientos motrices que el alumno ha experimentado sus primeros años de vida, continúa siendo estimulada en el periodo escolar que comprende la educación primaria y debe representar la solución de problemas cotidianos que requieren movimiento.

Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices: “...que el alumno establezca relaciones comunicativas mediante las diversas posibilidades de la expresión motriz. La corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. En la sesión de Educación Física el alumno puede utilizar esos medios, con el fin de que exteriorice sus

percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, sean expresivos o actitudinales. Fomentar esta competencia en el alumno implica hacerlo consciente de su forma particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima; asimismo, su aprendizaje se construye mediante la investigación y toma de conciencia producto de las sensaciones y percepciones inherentes a cada acción motriz; se consolida cuando el niño la integra como herramienta de uso común en su vida.” (SEP2, 2011: 211)

Se mencionó anteriormente como el lenguaje brinda un sin fin de posibilidades de aprendizaje, desde la educación física existen muchas actividades lúdicas que permiten al niño desinhibirse y expresarse libremente ante los demás de formas variadas, no solo le sirve para intercambiar ideas, sino que forma sus propios códigos que le son útiles ante sus compañeros para incrementar sus estrategias de acción y logra comunicar los estados emocionales que experimenta en sus formas jugadas así como el aprecio a sus compañeros o el disgusto y dudas ante distintos sucesos dentro de la clase; del mismo modo puede valorar su participación y la de sus compañeros, comunicar sus ideas para que sean tomadas en cuenta, igual que sus creaciones.

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa: “El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, con el fin de que produzca respuestas motrices adecuadas para las distintas situaciones que se le presentan, tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos donde convive... La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas y en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego” (SEP2 2011: 212).

Es una competencia sumamente importante de estimular, va en incremento de trabajo durante la educación primaria, su relevancia radica en que integra las posibilidades de las dos competencias anteriores, se concreta al haber dado gran

cantidad de estímulos de aprendizajes motores y cognitivos al alumno en todos sus espacios de acción, lo hace comprender distintas situaciones de movimiento y le garantiza éxito en todo lo que emprenda.

Complementa un aprendizaje holístico ya que el alumno habrá aumentado la confianza en sí mismo para actuar ante situaciones inmediatas, corregir y mejorar conocimientos anteriores, apegarse a ideas que le permitan planear y crear acciones que faciliten su desempeño o el de otros y permanezca motivado y abierto al aprendizaje continuo siendo responsable de sus actos.

“La corporeidad se expresa mediante la creatividad motriz, porque los alumnos ponen todo su potencial cognitivo, afectivo, social y motriz en busca de ideas innovadoras y valiosas que pueden estar dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad. En el ejercicio de la creatividad motriz, los alumnos desencadenan sus respuestas en el marco de las competencias y, con base en procesos de pensamiento divergente, producen un gran número de posibilidades de acción, seleccionando las más apropiadas a partir del problema o de la situación.

En colectivo, las producciones creativas individuales promueven admiración y respeto a la imagen e identidad personales. Asimismo, el respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.” (SEP2 2011: 212)

Dar al alumno momentos gratos para su aprendizaje, promoviendo el respeto a sí mismo y a los demás como regla única para el trabajo, garantizamos que en medio de risas el alumno aprenda, disminuya el estrés y el miedo a equivocarse y se sienta confiado de manifestar sus dudas. Logre valorarse como persona teniendo acciones de acuerdo a sus posibilidades y se ponga retos que le impliquen esforzarse más para alcanzarlos, siendo consciente de buscar ayuda.

1.14 Aplicación Del Proceso Creativo En Educación Física

En educación física como en cualquier asignatura, aplicar situaciones didácticas y estrategias que tienen respuestas fáciles de identificar no promueven el estímulo al hemisferio derecho, sin retos no hay interés.

López (2005) señala que un sujeto es motrizmente creativo, al ser capaz de producir respuestas motrices múltiples y novedosas para un mismo estímulo, enfatizando la relación que hay entre la producción de estas respuestas y los estímulos recibidos en el transcurso de la vida de un individuo, lo que lo hace capaz de enfrentarse a diversos problemas de carácter motor.

En el área motriz el proceso creativo puede darse en menor tiempo, como se mencionó anteriormente depende de la cantidad de estímulos motores que se hayan tenido, considerando que además la mayor parte de la población universal tiene movimientos durante su vida, solo debe presentarse un conflicto para manifestar una respuesta, la originalidad y fluidez de la misma establecerá la creatividad del individuo.

López (2005) organiza el proceso creativo motriz de la siguiente manera:

1. Preparación, es una fase cognitiva en la que se toma conciencia del problema, en la que el individuo se apropia del mismo para dar solución.
2. Incubación o interiorización: es liberarse de los juicios emitidos por otros y los prejuicios de si mismo, para iniciar la exploración motriz de las posibles respuestas
3. Inspiración: que equivale a la iluminación: una vez que se asimiló la situación, se combinaron y anclaron los conocimientos hay una respuesta que puede o no ser acertada
4. Expresión o comunicación, se da simultáneamente con la anterior, ya que el movimiento es regularmente observable así que al expresar su respuesta en el momento de iluminación puede ser observada. De lo contrario el mismo podrá decidir si la da a conocer expresandola con lenguaje motriz preciso o desglosándola en palabras certeras.

Esta explicación del proceso manifiesta porque para muchos alumnos es fácil manifestar conductas motrices adecuadas a diversas situaciones de juego o deportivas, sin embargo, los mismos no siempre tienen la facultad de explicar como lo lograron, indicador de que no han tomado consciencia plena de el análisis de su movimiento. Entonces permanecen en una fase de incubación.

Por el contrario algunos podrán analizar lo que otros hacen motrizmente y explicar con detalle, sin embargo tendran dificultad de realizarlo con su propio cuerpo, lo que indica que estan en la misma fase que los anteriores.

Al aplicar el proceso creativo durante la sesión de Educación Física será necesario asegurar que el alumno se atreve a rebazar esta fase intentando mejorar su lenguaje oral y el corporal, que es el momento en que intervienen ambos hemisferios para lograr la iluminación.

CAPÍTULO 2
METODOLOGÍA

2.1 Investigación Cualitativa

La proximidad de obtener información fiable que sustente la veracidad de una investigación depende del modo en que son obtenidos los datos, organizados y analizados; para lograrlo con el mayor de los éxitos es necesario considerar una metodología adecuada. Los fenómenos sociales no son medibles con exactitud como los científicos por lo que la interpretación de los resultados puede variar dependiendo del método utilizado por el investigador. La metodología cualitativa permite la observación plena de distintas situaciones sociales, en este caso educativas que permiten el análisis de conductas para validar o descalificar los supuestos planteados.

“Hoy sabemos que no todos los fenómenos naturales son reducibles a expresiones matemáticas; que no todos los hechos son analizables experimentalmente; que no todas las hipótesis válidas pueden confrontarse con la realidad a la que se refieren... deben agregarse ahora los procesos estocásticos, la pluralidad de causas, la organización jerárquica de gran parte de la naturaleza, la emergencia de propiedades no anticipables en sistemas complejos y otros aspectos más derivados no solo de las ciencias biológicas, sino también de las sociales” (Álvarez, 2007:15).

Considerando que los contextos en los que los seres humanos se desarrollan y se desempeñan son cada vez más variados, se recurre la investigación cualitativa para dar respuesta a algunos fenómenos observados, en este caso como la creatividad incide en los cambios de la conducta humana, ya que este tipo de investigación permite al interesado permanecer en el lugar dónde se presentan los hechos se logran obtener los datos inmediatos para compararlos y confrontarlos con los supuestos.

A partir de esta confrontación es posible cambiar la perspectiva de la investigación, ampliando sus alcances o por el contrario limitando los mismos, también puede compararse con investigaciones realizadas antes que la misma para complementarlas, o modificar el punto de vista con fundamentos obtenidos desde la observación.

Strauss (2002: 13-14) hace notar que el proceso de esta metodología incluye el aprendizaje y la ejecución de la investigación, se trabaja con los datos, no solo con ideas en abstracto. No temen basarse en sus propias experiencias, hacen comparaciones y descubren propiedades, sus hallazgos permiten considerar que las teorías son calificables o modificables. Se espera que el trabajo tenga importancia para el público académico y el no académico, pero sobre todo la metodología toma muy en serio las palabras y las acciones de las personas estudiadas.

Es posible comparar este modelo metodológico con el aprendizaje puro de los niños o aprendizaje significativo, ya que el investigador inicia mediante preguntas meramente empíricas, con una actitud inocente, por lo mismo comparable con el modo en que aprende un niño, y va incrementando el panorama de lo que puede alcanzar mediante la observación del fenómeno al que se enfrenta manteniendo la curiosidad ante todas las situaciones.

Además al término de la misma el análisis de los resultados permitirán incrementar el conocimiento del investigador teniendo una nueva visión del problema que le permita ampliar su aprendizaje y probablemente emprender un nuevo trabajo de investigación que disipe las dudas que puedan quedar, amplíe el panorama de las investigaciones actuales o sustente nuevos proyectos.

“La frase metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Taylor, 1994: 19-20).

Al ser la persona encargada de la clase de educación física se puede interactuar con los alumnos y las personas que están cerca de los mismos que a su vez tienen el compromiso de proveerlos de conocimientos nuevos mediante variadas situaciones de aprendizaje, entonces se puede compartir con todos la experiencia de las sesiones en las que se observan gran variedad de conductas, algunas se van volviendo comunes y otras son muy nuevas en cada clase, adquiriendo nuevos compromisos para enriquecer las situaciones didácticas.

De acuerdo con Taylor (1994) las características de investigación cualitativa y el investigador son:

1. La investigación cualitativa es inductiva, comienza con interrogantes vagamente formulados.
2. El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística.
3. Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio
4. Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas, experimentando la realidad como otros la experimentan.
5. El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas o predisposiciones: ve las cosas como si estuvieran ocurriendo por primera vez.
6. Para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas (no busca la verdad absoluta).
7. Los métodos cualitativos son humanistas. Los métodos mediante los que estudiamos a las personas influyen en como las vemos.
8. Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en la investigación.
9. Para el investigador cualitativo todos los escenarios y todas las personas son dignas de estudio.

Considerando estas características el tratamiento metodológico de la presente investigación será cualitativo, con la finalidad de participar en la investigación ya que el proceso creativo es guiado durante algunos periodos de tiempo y se observa en esos espacios la conducta de los involucrados, haciendo algunas intervenciones prudentes para alcanzar los propósitos establecidos para cada sesión, no así para el alcance de los propósitos de la investigación.

Álvarez (2007) reconoce la acepción del término método, para explicar la técnica mediante la cual se adquieren datos para construir el conocimiento en investigación cualitativa y considera dos tipos: básicos e híbridos. Para fines

prácticos y utilitarios en la presente investigación a continuación serán citados como el autor los propone y posteriormente se reconocerán como técnicas que es como la mayoría de los autores los considera aclarando que no es el uso de este término el que está a discusión en la investigación.

Observación. Método primario de la ciencia y de la vida de los humanos para adquirir conocimiento de las cosas que nos rodean.

Autoobservación. Observación de uno mismo.

Entrevista: conversación con una estructura y un propósito.

Fotobiografía: obtención de datos sobre la vida y la subjetividad de las personas por medio de fotografías propias en distintos momentos de su vida.

Grupo focal; una entrevista estructurada a un grupo de personas.

Investigación endógena. Método que se genera, realiza e interpreta por los propios miembros del grupo que se estudia.

Cuestionario abierto. Preguntas abiertas con una planeación que permite el acceso a la subjetividad de los participantes.

Métodos híbridos por tener un origen muy definido en el paradigma positivista cuantitativo.

Investigación-acción Método que busca resolver problemas cotidianos, propone alternativas a los problemas, las prueba y genera nuevas propuestas que vuelve a probar, y así sucesivamente.

Análisis de contenido, exámenes de los procesos de comunicación, masiva, discursos, etcétera.

Redes semánticas; exploración de los significados semánticos que de diversos estímulos tienen las personas.

Para la recogida de datos se ha recurrido a la observación participante y entrevista.

2.2 Método Etnográfico

Al detectar que la investigación será tratada desde un enfoque cualitativo, es importante destacar las condiciones del contexto ya que el conocimiento de las mismas son determinantes para comprender parte del sustento y desarrollo del trabajo igual que las conclusiones que le preceden.

“Es una forma de investigación naturalista que utiliza el sistema inductivo, esto es, estudia casos específicos con el fin de desarrollar teoría general. El objetivo de este tipo de investigación es descubrir y generar una teoría; determinada. Busca comprender una comunidad y su contexto cultural sin partir de presuposiciones o expectativas. Lo cual no significa que la labor del investigador sea de carácter empírico, espontaneista y carente de sustento teórico; representa mas bien una postura frente a la realidad investigada” (Monje, 2011: 109-110).

Aunado al enfoque se determinó el empleo del metodo etnográfico que enmarca la necesidad de comprender el actuar o parte del mismo de la comunidad en la que se desarrolla la investigación, describiendo a partir de la observación las manifestaciones que se hacen de la comunidad al enfrentarse a los hechos.

Calimaya de Díaz González, Estado de México, es una zona suburbana de nivel socioeconómico medio, de cultura variada ya que la población se compone de una diversidad de gente que ha llegado a habitar los fraccionamientos que se han construido en el lugar, provenientes de otros estados de la República Mexicana o municipios del mismo Estado de México.

Las actividades económicas son diversas; los pobladores oriundos en su mayoría se dedican a la agricultura, explotación de minas de arena, elaboracion de tabique, comercio, transporte de carga y la música vernácula. La escolaridad máxima de la mayor parte de la población es de secundaria.

Debido a las características del terreno, hay pocos sitios para la recreación de los habitantes, se cuenta con una zona deportiva a la que se accede con autorización

para eventos o entrenamientos y la casa de cultura ofrece el aprendizaje de la música con los instrumentos propios de mariachi y canto.

Hay una escuela de nivel medio superior, una secundaria, tres jardines de niños públicos, dos escuelas primarias federales y una estatal, dos colegios particulares que atienden nivel primaria y secundaria.

Para el trabajo propio de Educación Física se cuenta con un patio principal de 30m de largo por 15m de ancho, una cancha de basquetbol (bardeada), un campo de fútbol. Ambos son espacios con riesgos continuos de accidente ya que en la cancha siempre hay arena que es arrastrada por el aire en el terreno debido a que está al final de una pendiente.

En el campo de futbol no hay mantenimiento constante causa de que este espacio no se haya emparejado en su totalidad, se forman hundimientos continuos, la hierba crece muy rápido y los alumnos hacen trampas amarrando la misma para que otros tropiecen; también hay un espacio de área verde de aproximadamente 160m² que es difícil de utilizar por estar también en pendiente.

Utilizar estos espacios para la clase de educación favorece que muchos alumnos sean mayormente precabidos, observando las condiciones físicas del entorno para evitar accidentes, en tanto que otros disminuyen su actividad por no sentirse seguros.

Los servicios que se tienen son básicos (drenaje, agua potable y energía eléctrica), 12 aulas para los grupos, una instalación de comedor (no funciona como tal), actualmente alberga un grupo más, se encuentran en obra dos aulas más. Existe una aula de medios para la clase de Habilidades digitales pero no hay servicio de internet en la institución.

La escuela Primaria Rafael Ramírez, está ubicada en el municipio de Calimaya, perteneciente al Estado de México es la única escuela estatal del nivel, atiende una población de 412 alumnos distribuidos en 13 grupos. Es una escuela de horario ampliado que funciona de 8:00am a 14:30 horas, cuenta con una plantilla de

13 docentes para la atención de cada uno de los grupos, un directivo y personal de apoyo (promotores) de Educación Física, Educación Artística y Educación para la salud. Así como personal que presta servicio para el aprendizaje de la segunda lengua (inglés) y Habilidades digitales.

En los dos grupos de sexto están repartidos 66 alumnos equitativamente, atendidos por dos docentes.

En cuanto a la actividad física durante el tiempo de recreo, los alumnos (varones de todos los grados) en su mayoría muestran especial interés por la práctica de fútbol y las alumnas evitan los juegos o deportes que representen esfuerzo físico, buscan espacios para sentarse a conversar, ya que en la comunidad aún se establecen actividades señaladas específicas para mujeres y hombres.

2.3 La Observación

Además de describir el contexto que en cierta forma determina parte de las causas del problema tratado se consideró como iba a conjuntarse la información obtenida para que fuera fiable, un modo de captarla de manera inmediata es la observación.

“Entendida esta no como el simple acto de ver, tal como cotidianamente se concibe, sino como un proceso selectivo mediante el cual el investigador delimita intencionalmente los aspectos relativos al problema sobre los cuales se va a fijar la atención” (Monje, 2011: 95).

Es una técnica fiable de recuperar los hechos que se suscitan durante el periodo de tiempo que establece el trabajo directo con el grupo, permaneciendo muy pendiente a reaccionar y tomar nota en el momento que se presenta alguna acción relevante. “La observación no implica únicamente obtener datos visuales; de hecho, participan todos los sentidos” Álvarez (2007: 104). Implica entonces no abandonar con distracciones la actuación de los involucrados en el tema incluyendo al observador.

Debe considerarse que todos los datos recogidos son relevantes aunque alguno pueda parecer de poco valor ya que el análisis de los mismos determinará en sí cuánto aporta cada uno.

2.4 Observación Participante

Al permanecer involucrado en la planeación y desarrollo de las estrategias y actividades programadas se hace participante el sujeto que observa, manteniéndose dentro del escenario de trabajo y experimentando conjuntamente con los sujetos observados los cambios de conductas que se dan con las acciones que se establecen para cada día de clase.

“Los observadores participantes entran en el campo con la esperanza de establecer relaciones abiertas con los informantes. Se comportan de un modo tal que llegan a ser una parte no intrusiva de la escena, personas cuya posición los participantes dan por sobreentendida. Idealmente, los informantes olvidan que el observador se propone investigar “ (Taylor, 1994: 50).

Tomando los datos dentro del campo de acción los alumnos observados actúan naturalmente y se pueden hacer observaciones fiables en el tiempo que se permanece.

2.5 Entrevista

Al permanecer en la dinámica de trabajo con cierta cotidianidad se abren diálogos confiables que permiten entrevistar a los involucrados en la investigación, la situación conversacional de confianza permite que el alumno se relaje, no sienta temor a la crítica de lo que expone pero es muy cuidadoso con lo que expresa buscando las palabras adecuadas sin importar la extensión de su discurso.

No existe un formato de preguntas establecidas, ya que nos limitamos a abrir la conversación para hacer espacios amables en los que se hagan cuestionamientos acerca de las experiencias adquiridas durante la sesión.

Entonces el alumno accede a dar respuestas cortas pero valiosas ya que determina su contribución, valora su desempeño y el de los demás.

“La entrevista es un método diseñado para obtener respuestas verbales a situaciones directas o telefónicas, entre el entrevistador y el encuestado. Una entrevista estructurada es la que emplea un cuestionario (o guión de entrevista) con el objeto de asegurarse que a todos los encuestados se les hacen las preguntas de manera estandarizada, esto es, de igual modo y en el mismo orden. El contenido exacto de cada pregunta se especifica de antemano y estas deben ser presentadas en la misma forma a cada entrevistado” (Monje, 2011: 134).

Los datos obtenidos de las entrevistas forman parte de la reflexión dentro de las observaciones, en algunos casos dentro del dialogo que responde a los cuestionamientos que hace el docente, el alumno encuentra respuestas a situaciones que le causaban cierto conflicto, sobre todo de integración.

De manera contraria los docentes y padres de familia que llegan a ser entrevistados muestran conductas que los mantienen en una postura defensiva a cualquier pregunta que los confronte con las observaciones del trabajo por lo que las respuestas de la mayoría son breves o dan pie a ser ellos quienes interrogan.

“En completo contraste con la entrevista estructurada, las entrevistas cualitativas son flexibles y dinámicas. Las entrevistas cualitativas han sido descritas como no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas. Utilizamos la expresión “entrevistas en profundidad” para referirnos a este método de investigación cualitativo. Por entrevistas cualitativas en profundidad entendemos reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. Las entrevistas en profundidad siguen el modelo de una conversación entre iguales y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas. Lejos de asemejarse a un robot recolector de datos, el propio investigador es el instrumento de la investigación, y no lo es un protocolo o formulario de entrevista” (Taylor, 1994: 101).

Por lo tanto se procedió a mantener muchas veces situaciones de conversación que omitieran preguntas que parecieran muy directas y se invitó a hablar voluntariamente a los adultos con los que se interactuó. De los cuales se obtuvieron también conclusiones muy importantes.

CAPITULO III
ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

3.1 Análisis De La Información

Durante las observaciones realizadas en las sesiones se pudieron detectar conductas que frecuentemente se presentaban antes, durante y después de la realización de las actividades sugeridas para trabajar el proceso creativo, así mismo se contemplan algunos diálogos y comentarios de alumnos, docentes y padres de familia, algunos que asistieron a alguna actividad, otros porque se acercaron a hacer observaciones del trabajo de los niños.

Entre las conductas continuas se observó:

Mientras se asigna la tarea, algunos alumnos comienzan a moverse proponiendo soluciones al trabajo que realizarán sin escuchar completamente las indicaciones. Estas acciones no permiten la estimulación del pensamiento lógico, ni divergente, ya que al no escuchar las condiciones y restricciones del conflicto a resolver pierden de vista el producto que se pretende obtener con la actividad.

Cuando es posible hablar con estos alumnos para que hagan ajustes, argumentan que al darles esta oportunidad recuerdan ideas que ya habían pensado y que buscaban espacio para darlas a conocer, la excitación de poder hacerlo (al escuchar: van a sugerir propuestas novedosas enfocadas a...) les impide atender las demás indicaciones. Entonces, no pierden el entusiasmo de experimentar pero regularmente pierden de vista las restricciones, en este sentido podemos notar que el pensamiento divergente está funcionando, pero no llega a actuar el pensamiento convergente, entonces, no se autorregula el proceso creativo enfocado al trabajo propuesto.

Al dar apertura para que realicen o experimenten sus propuestas de trabajo, el gesto más frecuente es el ceño fruncido que corresponde a interrogantes y aunque se les pregunte si hay dudas, niegan tener alguna; en caso de que quieran hablar posteriormente, indican que en sí, la duda está en cómo proponer su idea para convencer a los demás, porque probablemente no es buena, esto ocurre sobre todo

en los alumnos que se comunican con dificultad aunque regularmente sean muy inquietos.

Seguido de una consigna que les permite experimentar libremente sus ideas la gran mayoría mantiene los brazos cruzados. Se puede notar que después de asignar una tarea en la que deben poner en juego los conocimientos que se han integrado a su experiencia, difícilmente tienen el interés de recuperar esa información, regularmente se les recuerda y explica específicamente a que conceptos deben recurrir y si recuerdan su significado, entonces algunos contestan y otros asientan con la cabeza que lo recuerdan.

Cuando son abordados para saber la causa de esta acción manifiestan que no recuerdan el significado de todos los conceptos pero confían en que otros lo sabrán, solo esperan observar quién es en el equipo el que puede dar la explicación y eso es más fácil que tener que acordarse de todo.

Después de asumir la consigna o reto, sin soltar los brazos mantienen periodos de silencio, si el trabajo se ha organizado en equipo, el silencio es más prolongado que cuando trabajan individualmente, en el primer caso esperan a que alguno de los integrantes haga una propuesta para que otros puedan comenzar a hablar descalificando regularmente lo que éste dice.

Si el trabajo es individual en cambio, el silencio dura menos, ya que recurren al docente de educación física continuamente a hacer preguntas acerca de la consigna para asegurarse de haber entendido las indicaciones, compartiendo algunas de las ideas que ya tienen, luego regresan al silencio y comienzan a experimentar algunos movimientos.

Cuando comienzan a dar ideas los alumnos que trabajan en equipo, generan discusiones para que sean consideradas sus opiniones, elevando el tono de la voz sin llegar a acuerdos rápidamente, algunos desde este momento desisten de realizar alguna actividad, se niegan a dar ideas y cambian de equipo para evitar el juicio de los compañeros cuando le corresponda hacer una propuesta.

Cuando es el caso de que el docente intervenga por ser la discusión muy grande, se pide que comiencen a hablar organizadamente para exponer sus posibles soluciones, regresa el silencio de la mayoría y comienzan algunos a dar empujones a quienes habían participado: ¡tu dí! Y después de esta acción son pocos los que se atreven a recuperar sus ideas para exponerlas.

Quienes se sienten aludidos y abandonan a sus equipos, en la mayoría de los casos inician otras actividades, distintas a las que se les solicitan, argumentando que nadie los va a escuchar o que ya se aburrieron, entonces se les sugiere trabajar individualmente, enfocándose en cierta forma a lo que les gusta hacer pero regresan a los brazos cruzados respondiendo: - ¿para qué?- ó -luego - .

Cuando se trabaja en equipo, en casos muy reducidos, entre las discusiones algunos de los que no hablaban y se mantenían atentos hacen una expresión facial muy notable, pasan del ceño fruncido a abrir mucho los ojos, se endereza la espalda completamente y algunos exageran movimientos con las manos muy abietas (iluminación Eureka) ¡ya sé! ¡ya sé cómo, ya sé cómo, ya sé cómo! Con esta expresión se tiene la atención de los otros y es tal la reacción que explica rápidamente la idea que tiene, esa seguridad regularmente permite que los otros acepten la idea.

Los diálogos que se lograron mantener y captar entre los alumnos, docentes y algunos padres de familia que sin esperarlo asistieron a la escuela específicamente a hacer algunos comentarios fueron muy relevantes, éstos mismos han permitido conjeturar las conclusiones, muestran que importante es mantener la comunicación no solo como docentes y alumnos, sino con las personas involucradas en la formación de los individuos a la edad que sea:

Cuando se ha dado una consigna al grupo y se permite comenzar las propuestas, se puede escuchar a más de tres alumnos: yo no puedo. Al cuestionar su comentario hablan de sentirse inseguros porque los demás se burlan siempre o porque no tiene la habilidad de pensar rápido y sobre todo por no conocer muchos juegos para tomarlos como ejemplo.

¡Si lo hacemos, pero no venga! ¡la llamamos! Con esta expresión muestran su deseo de no sentirse vigilados o presionados por hacer lo que el maestro quiere, sino que pueden hacer desde sus propias ideas un producto.

No tenemos buenas ideas... es una expresión continua, sobre todo cuando han empezado a trabajar, esta es mas común de escucharse en la mayoría de los alumnos; inician el proceso, aceptan algunas ideas de otros y cuando se aproxima el docente de educación física inmediatamente detienen la actividad para asegurar que sus ideas no son las mejores, entonces sugieren, que cuando piensen en otra, tal vez la muestren.

Entre las expresiones verbales se detectó una muy interesante que engloba lo que muchos tratan de decir y no logran definir con pertinencia; mientras se asignaba una tarea, cuando alguien decía: “es que no sabemos cómo” una alumna rápidamente interrumpió asegurando: bueno, si sabemos, pero no podemos explicarlo, eso es lo que nos cuesta trabajo. Se identifica entonces que los alumnos presentan gran dificultad verbal porque su bagaje lingüístico es muy pobre, impidiendo que argumenten su trabajo.

Una vez que se establece el tiempo en que deben entregar un avance de trabajo, o el mismo culminado aunque se haya observado que se hicieron intentos para cumplir con el mismo, hasta la mitad del grupo asegura: “no lo hicimos”, entonces al recordarles que cuando experimentan están haciendo parte del trabajo ellos insisten en descalificar lo que hacen, porque no es un producto terminado.

Al presentar el producto de una secuencia rítmica hubo un equipo que no quiso hacerlo a última hora porque no llevaban el material y no buscaron una forma de solucionar el problema durante el tiempo de la clase, entonces acudió a su docente de grupo, quien sugirió que lo mejor era acercarse con el docente de educación física a disculparse y decir: somos irresponsables y no hicimos el trabajo.

Cuando se pudo platicar con las alumnas después de la clase, pidieron una segunda oportunidad porque lo anterior lo sugirió su maestra, pero ellas si hicieron

su trabajo y al ver los productos de otros valoraron que el suyo era bastante bueno y no querían quedarse sin mostrarlo.

Si llegan a obtener un logro, es común escuchar que digan: Nos quedó todo mal, además de responsabilizar a otros porque olvidaron como hacer la actividad o se apartaban del trabajo mientras otros experimentaban, durante esta discusión se les explicó que los intentos les dan experiencias nuevas, y disminuyeron razonablemente los reclamos.

Entre las expresiones más continuas, hay una que produce el aislamiento si se trabaja en equipos porque creen que los otros “se van a reír”, asegurando que cualquier actividad que propongan será causa de burlas (injustificadas) de los demás equipos hacía su esfuerzo.

¡Nos vamos a ver ridículos! Es también una constante exclamación cuando están por presentar algún producto, entonces se les cuestiona si están convencidos del producto que lograron porque finalmente hicieron un esfuerzo entre todos y debe valer la pena que lo muestren.

Al final de los productos se les ha cuestionado con mucha seriedad: ¿les gustó su trabajo? Ellos asumen que si. ¿Por qué? Entonces valoran y suben el tono de voz cómo pretendiendo que esto sea destacado para el docente: Porque es nuestro, es nuestro esfuerzo. De modo que reconocen el momento en que el producto del se trabajo se vuelve relevante.

Cuando se recurre a hacer la reflexión, recordando algunas situaciones de conflicto que se presentaron se les pide que piensen si consideran que aprendieron algo de las mismas, entonces explican: aprendimos que si nos peleamos... bueno, discutimos, terminamos diciendo lo que sentimos, lo que pensamos... y aprendemos a escuchar a otros.

Todos los comentarios de los alumnos enriquecen la experiencia para el trabajo, en algunos se comprueba el entusiasmo que les genera pensar en crear sus actividades y el poder compartirlas, así como la seguridad que les da saber que

pueden destacar socialmente. Por ejemplo: mientras se trabajaba la modificación de un juego, un alumno sugirió adecuaciones a un deporte y preguntó en el momento: ¿Y nuestro deporte se podría jugar en las olimpiadas? Así que se le hizo la explicación de que muchos juegos primero fueron solo populares y después se hicieron formales, con sus reglas particulares, es decir; siempre cabe la posibilidad.

También cuando han entrado en la excitación de experimentar, es frecuente que pregunten: ¡¿Y podemos hacer nuestros propios materiales?! Lo que indica que el pensamiento divergente se ha presentado haciendo notar que la solución para modificar un juego también está en utilizar un material específico y nuevo.

El tiempo con el que se cuenta para la sesión es muy limitado actuando en contra de la situación creativa, pues se trunca la inspiración alcanzada y al ser interrumpida abruptamente es muy difícil conectar nuevamente el hemisferio derecho, que requiere mucho espacio de tiempo para entrar en acción, siendo lo que frecuentemente reconocen algunas personas como tiempo perdido y que por el contrario es la reconexión de las experiencias de aprendizaje.

Durante el tiempo que se han desarrollado las actividades de pensamiento divergente y proceso creativo se han dejado algunas tareas, que primeramente estaban programadas para hacerse dentro de la escuela en tiempos de 15 a 30 minutos diarios que las docentes y directora habían sugerido para dar variación en las actividades cotidianas de los alumnos, que por estar en la escuela durante varias horas permanecen mucho tiempo sentados.

Por lo tanto se vio la oportunidad o el espacio en que podían experimentar parte de sus retos, sin embargo, como las docentes están muy comprometidas con abarcar la totalidad del programa no cedieron ese tiempo más de tres semanas, así que parte del trabajo se empezó a dejar para casa. De modo que así también las docentes se desligaban de una parte de las observaciones.

En las entrevistas que se pudieron hacer a las maestras manifiestan que los trabajos de educación física en equipo no se deben dejar porque los alumnos no saben organizarse solos, eso ocasiona “mucho tiempo perdido”, se pelean o se ríen

demasiado y no trabajan en lo que se les pidió en silencio, sin considerar el beneficio que podría tener el trabajo que se desarrolla, aún cuando se les informó que sus grupos estaban siendo observados para la realización del presente trabajo.

La propuesta de las maestras entonces fue que el trabajo se hiciera extra clase, mas los 30 minutos que ya se tenían contemplados como parte complementaria de la sesión los días jueves, además de la clase regular de una hora.

Esta visión de las maestras fue una desventaja que sufrieron los alumnos para poder desempeñarse con libertad en el pensamiento divergente y proceso creativo, pues se reunían por la tarde, (después de un largo día de solo pensar en lo que se les indica que deben de pensar, porque es correcto y está en el programa), en ese tiempo los alumnos no desean pensar en escuela, es el momento de experimentar libremente con los amigos si tienen la oportunidad de encontrarse a menos que la tarea sea muy divertida.

Algunos fueron acompañados por sus padres al punto de reunión (a muchos no los dejan salir solos por la inseguridad del país), así que los mismos padres intentaron “organizar” el trabajo de los alumnos terminando frustrados por no conseguirlo. Después de dos intentos en una misma semana las mamás que acompañaban a los niños se acercaron a hacer algunas observaciones:

-No déje trabajo en equipo fuera de la escuela porque llegan a donde lo van a hacer y en lugar de trabajar se ponen a jugar a otra cosa y nada más se están riendo.

Se les hizo notar que son trabajos que debían observarse dentro de la escuela precisamente porque las acciones; como reírse están contempladas pues una de las finalidades es que lo disfruten, pero esa explicación no fue del agrado de las mamás; ignoraron el comentario y se quejaron de haber observado que los alumnos discuten: eso no debe pasar si son compañeros; y las otras mamás que acompañan no controlan a sus hijos para que esten quietos, solo se burlan de los niños que si

trabajan. Concluyen argumentando: que se deben dejar trabajos donde ellas puedan ayudar, porque saben como son sus hijos y pueden resolver las dudas que tengan.

Como solo algunas mamás se habían presentado a hacer observaciones se invitó a todos los padres de familia de sexto a participar en una estrategia implementada en la escuela, con la finalidad de mejorar la lectura y escritura en los alumnos utilizando desde la educación física el cuento motor, que además puede propiciar el pensamiento divergente en los padres de familia. El propósito fue: predicar con el ejemplo: si leemos y escribimos los niños también lo harán.

A la actividad asistieron 21 padres de familia de 66 alumnos que están inscritos en sexto. Durante la participación se les contó un cuento para que ellos libremente interpretaran con expresión corporal lo que escuchaban (tenían que actuar), de los 21 no todos se involucraron en el desarrollo de la actividad. Al finalizar se les invitó a crear y contar un cuento propio para los niños, antes de terminar el mes de abril. Aprovechando la situación de establecer la creación se les preguntó que concepto tenían de creatividad, solamente 4 se atrevieron a expresar su opinión.

Una de las mamás que tiene estudios hasta licenciatura considera que es generar muchas ideas (omite que sean novedosas), otro sugiere que es hacer cosas nuevas, no tiene ejemplos que pueda utilizar, alguno más dice que sirve para divertirse y otro cree que es para convivir.

3.2 Conclusiones

De las anteriores observaciones se han podido obtener conclusiones interesantes, que al comparar con la bibliografía se pueden generalizar muchas situaciones que ocasionan el detrimento de la escuela, pero sobre todo da un motivo para destacar la importancia de la investigación educativa y del pensamiento divergente, además de la urgencia de mantener la creatividad en el alumno y de potenciarla en los adultos encargados de la educación.

Es evidente que los alumnos han copiado modelos de adultos que los someten a reconocer su educación como una verdad indiscutible, se hace notable

cuando se le da al niño la libertad de hacer sus propias actividades, entonces se entusiasma pero, al sentir inseguridad por los prejuicios que conoce, en adelante establecerá limitantes propias, como asumir que no pueden lograr un producto creativo porque tiene buenas ideas o esconder lo que hace por temor a lo que otros juzguen y se vean ridículos.

Este modo de aprender de los alumnos y la forma en que los docentes explican los temas, dan cuenta de que los involucrados en la educación no han logrado el trabajo del pensamiento divergente y menos poner en práctica el proceso creativo, antes que en los alumnos, debe pensarse establecer estas propuestas para sensibilizar a los docentes de la importancia de ambos trabajos.

Se observa que los docentes recurren al uso continuo de las heurísticas que ya fueron mencionadas en el marco teórico y se hizo la mención que el abuso de las mismas pueden confundir a la persona, pensando que es creativa por resolver problemas con cierta facilidad, pero sus respuestas no son originales, este exceso le impide desarrollar la verdadera creatividad, pero sin estudiarla, no logrará la comprensión de las diferencias.

Al finalizar este trabajo se puede concluir que los propósitos del mismo fueron alcanzados; por medio de la asignatura de educación física es posible estimular el pensamiento lateral: es muy notable que en repetidas ocasiones hay algunas conexiones del pensamiento divergente en los alumnos, y cuando éstas se presentan, deben aprovecharse para iniciar el fomento del trabajo mediante el proceso creativo.

Desafortunadamente el tiempo establecido para las clases no es óptimo para desarrollar el proceso, ya que la conexión de las ideas requiere cierto entrenamiento y este debe volverse sistemático de otro modo, habrá que reiniciar continuamente la estimulación. Por lo tanto se sugiere que el proceso creativo se retome con proyectos que realmente vinculen todas la asignaturas y su trabajo sea continuo.

También se puede responder en este apartado las preguntas de investigación, destacando que la creatividad tiende más a ser limitada que fomentada en los espacios educativos.

Algunos adultos que nos formamos con la educación del siglo pasado, nos acostumbramos a dar por hecho que muchos procesos sólo tienen un modo de hacerse para lograr ser aprendidos y obtener el resultado esperado, si lo experimentábamos de otra manera éramos reprendidos por lo tanto conocimos el temor a ser juzgados, repetimos ese patrón enseñándoles a muchos de nuestros alumnos a avergonzarse de mostrar sus ideas al descalificar muchas de sus acciones.

Es necesario transformar nuestro pensamiento, sabemos demasiado acerca de como funciona el pensamiento crítico y tampoco lo ocupamos correctamente, de lo contrario habríamos notado que nuestro aprendizaje ha sido incompleto.

Desaprender, en este contexto, significa “poner la mente en blanco”, significa saber “vaciar nuestra soberbia” y llenarnos de la humildad suficiente que nos permita enfrentarnos a cualquier conocimiento posible con los ánimos y la actitud de niños o novatos que acepten el hecho de que no sabemos nada y que al mismo tiempo estemos dispuestos a ponerle la intención, atención y dedicación necesarias para poder aprenderlo.

Desaprender también significa olvidarnos de las formas de hacer las cosas y de los paradigmas que nos pueden encasillar y dificultar el aprendizaje o la formación de los nuevos canales de pensamiento en nuestro cerebro” (García, 2010:66).

Como docentes, nos hemos negado a olvidar “la forma correcta de hacer nuestra práctica” y aprender de nuevo como enseñar sintiéndonos divertidos y entusiasmados, seguimos al pie de la letra las acciones que a otros les han funcionado y no es un error, pero podríamos atrevernos a crear nuestras propias estrategias, siendo responsables de nuestro conocimiento

Seguimos dando prioridad a terminar los contenidos de programas al final del ciclo escolar y no a obtener aprendizaje significativo apoyando a que el alumno

genere sus propios problemas a partir de la cotidianidad, porque desconfiamos de su capacidad para construir su aprendizaje, creemos que sus juegos y risas son burlas y desafíos a nuestra tolerancia en lugar de aprovecharlos para canalizarlos a favor del aprendizaje, hablamos de respeto y negamos el derecho del juego.

Es posible descubrir que emplear el pensamiento divergente, al permitir crear las propias experiencias de trabajo desde el proceso creativo, los grupos se vuelven más sólidos y cooperativos, los alumnos se atreven a preguntar entre los mismos compañeros cómo pueden solucionar algunos movimientos para integrarlos a su trabajo, indagan dentro y fuera de la escuela y se arriesgan a poner en práctica movimientos que solo conocían por haberlos visto en algún lado; es decir se atreven a buscar soluciones donde regularmente no imaginamos. De este modo se deshiniben y dan paso a la adquisición de la competencia motriz por sus propios medios.

Durante el proceso se pudo notar que muchas de las alumnas que viven en un ambiente “machista” en el que han sido limitadas para realizar mucho movimiento (porque no es una conducta muy femenina) se integran, su pensamiento divergente les permite interesarse en participar, al saber que no hay un movimiento específico exigido, sienten la confianza de experimentar movimientos que ellas reconocen como sencillos y se esfuerzan porque se vean bellos, intentan movimientos artísticos que como también se comentó tienden a ser creativos.

Sin embargo no se logró que los alumnos se integraran en su totalidad, hubo quien permaneció aislado, negándose a participar, cambiando continuamente de equipos, ya que no logró aportar ideas, considera que no son buenas las que tiene, que no importa si reprueba porque finalmente no le interesa el trabajo. El ambiente en el que se desenvuelve cotidianamente fuera de la escuela es hostil, y hay violencia en su familia, el juego en la misma significa pérdida de tiempo.

De la misma manera hay alumnos que solo aportan ideas, pueden analizar perfectamente las situaciones de juego, pero no se atreven a experimentarlo, es

pensamiento lógico los hace calcular minuciosamente los riesgos que pueden tener así que prefieren conservar su integridad.

Como seres humanos disfrutamos recrearnos, sentirnos libres y reinos, como adultos, docentes y padres de familia muchos reprimimos estas conductas, sobre todo estando presentes los niños, porque socialmente nos hicieron saber que el juego es una conducta infantil, que experimentar algo nuevo durante mucho tiempo es perder el tiempo aun teniendo la convicción de que al final tendremos un buen producto.

Niños y adultos sentimos temor injustificado de quien observa lo que hacemos, porque puede decir que no es bueno o correcto, escondemos nuestros actos prefiriendo que nadie los comente, si tenemos el beneficio del lenguaje debemos hacer uso del mismo, enriqueciendo lo que hacemos diariamente.

También es notable que le damos demasiada importancia al tiempo, y nuevamente desplazamos al lenguaje a segundo término ya que muchas de nuestras ideas podrían permanecer escritas, cuando dudamos de poner en práctica una idea o desconfiamos de su utilidad, nos negamos a recuperar otras divagamos demasiado por dudar y omitimos el riesgo de experimentar por evitar equivocarnos: nos negamos al aprendizaje por la experiencia.

El miedo al error nos detiene demasiado, entonces nos negamos a aceptar que el alumno debe superar al maestro y muchos lo están logrando, así que es la oportunidad de aprender con ellos, mediando el aprendizaje y algunas conductas.

Es muy importante considerar el trabajo continuo con padres de familia invitándoles a jugar y sensibilizándolos acerca de la importancia de juego en el aprendizaje, a experimentar diversidad de los mismos en la escuela y casa, igual que los niños requieren estímulos divertidos para descansar de las jornadas diarias, para estimular el pensamiento divergente, para exigir menos y ayudar más en la educación de sus hijos y en la propia, debemos interesarlo en seguir aprendiendo. Porque el incremento de sus conocimientos le permiten dar mayores estímulos a sus hijos.

El docente de educación física como responsable de la asignatura también deberá ser innovador para promover formas alternativas de trabajo o encausar las estrategias existentes de modo que los alumnos movilicen sus saberes para obtener mejores resultados de aprendizaje desde situaciones que lo conflictúen y lo hagan obtener respuestas creativas, logrando aprendizajes significativos.

BIBLIOGRAFIA

- Alvarez, Juan Luis, 2007. *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Paidós, México
- Bodrova, Elena, 2004. *Herramientas de la mente*. SEP.
- De Bono, Edward, 2001. *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós, México.
- De La Torre, Saturnino, 2004. *Creatividad y formación*. Trillas, México.
- Edwards, Betty, 2011. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano, España.
- García Salazar, 2010. José Luis. *Creatividad. La ingeniería del pensamiento*. Trillas, México.
- Girard, Véronique, 1997. *Un cuerpo para comprender y aprender*. La vasija, París.
- Granada, Juan, 2002. *Manual de aprendizaje y desarrollo motor. Una perspectiva educativa*. Paidós, España.
- Lowenfeld, Viktor, 1980. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapeluz, Buenos Aires.
- Newman, Barbara, 1983. *Desarrollo del niño*. Limusa, México.
- Rodríguez Estrada, Mauro, 2012. *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Trillas, México.
- SEP1, 2011. *Plan de estudios 2011*. SEP, México
- SEP2, 2011. *Programas de estudios 2011. Guía para el maestro, educación básica. Sexto grado*. SEP, México.
- SEP3, 2002. *Plan de estudios 2002, Licenciatura en Educación Física*. SEP México.
- Singer, Dorothy, 2001. *Trabajando con la imaginación*. Trillas, México.
- Strauss, Anselm, 2002. *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antiquia, Colombia.
- Taylor, S.J, 1994. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Paidós, México.

Trigo Aza, Eugenia, 1999. *Creatividad y motricidad*, INDE, España

Waisburd, Gilda, 2013. *Desarrollo de mentes y actitudes creativas*. Trillas, México.

Wong Moreno, Marco Antonio, 2012. *Psicología de la creatividad. El pensamiento creativo y el pensamiento convergente*. Trillas, México.

Fuentes electrónicas

Revista de estudios literarios: Ulises y los orígenes del pensamiento creativo
<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ulises.html>

Neurociencia aplicada a la educación. Estimulando ambos hemisferios cerebrales.
http://www.econo.unlp.edu.ar/uploads/docs/e_news_febrero_2009a.pdf

Definición de Arte
<http://definicion.de/arte/>

Poética de Aristóteles.
Traducción de Valentín García Yebra, en Poética de Aristóteles, edición trilingüe, Madrid, Gredos, 19743 <http://www.ugr.es/~zink/pensa/Aristoteles.Poetica.pdf>

Juego y creatividad
https://issuu.com/sedarteyprimerainfancia/docs/juego_y_creatividad__el_redescubri

Teoría del desarrollo de Piaget
http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/DesarrolloNinoAdolescente/vector3/documentos/Teoria_del_desarrollo_de_Piaget.pdf

Fuenmayor, Victor Arte y cuerpo.
<http://victorfurnmayorruiz.com/files/arteycuerpo.pdf>

Obstáculos de la creatividad
http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1176759460171_105845068_1434/obstaculos.pdf

UNAM Curso on line Ser mas creativo
<https://www.coursera.org/learn/creatividad/home/week/4>

Meece, J, Teoria del desarrollo cognitivo de Piaget, SEP, 2000

ANEXO

Entre las estrategias utilizadas para la estimulación del pensamiento divergente y desarrollo del proceso creativo se aplicaron: teatro de sombras, juego modificado, secuencia rítmica. Con los padres de familia, cuento motor.

La aplicación de cada una implicó el uso de otras actividades con las que se lograra la consecución de la estrategia. Únicamente se tratará en este apartado el juego modificado.

“Los juegos modificados aprovechan este sentimiento de vencer obstáculos, conocerse a sí mismo y disfrutar lo que se realiza; y permiten el desarrollo de las habilidades motrices básicas abiertas de los alumnos en escenarios más complejos y diversos, así como la valoración de los éxitos y realizaciones que van alcanzando en sus desempeños personales. Retoman, además, el móvil básico de los deportes –cooperación-oposición– y sus reglamentos, con la característica y condición de transformarlos de acuerdo con los propósitos educativos, las necesidades y motivaciones de los escolares mediante el ajuste de tiempos, espacios y roles. El interés de los juegos modificados no es la formación previa a los deportes, sino la canalización y satisfacción cinética del aquí y ahora de quienes los practican. Una de las finalidades de este tipo de juegos es el desarrollo del pensamiento estratégico y divergente; es decir, propiciar formas alternativas, mediante distintas actividades y juegos, para la acción motriz y tener más claros y precisos los movimientos personales dentro de la zona en que se desarrolla la actividad” (SEP3, 2002: 39-40).

El juego modificado permite a los alumnos interactuar considerando las cualidades de los compañeros que consideran para su equipo, es necesario recordar que hagan la distribución de los equipos de modo que no haya ventajas en cuanto a cualidades físicas, entonces los alumnos comprenden y se comprometen a ser honestos, equitativos y tolerantes.

En la modificación de juegos se sugirió como parte del trabajo realizar acciones como las que a continuación se presentan, de modo que al considerar sus aprendizajes previos e integrar acciones diversas conocidas se atrevieran a innovar al presentar un producto.

- Se solicitó una lista de habilidades motrices a los alumnos y una de deportes que regularmente no juegan, explicando brevemente porque no los practican.
- Tenis con paracaídas: con varias pelotas de plástico pequeñas (calculando hasta 2 por alumno) colocadas sobre la superficie de un paracaídas se solicitó a los alumnos que lo sostuvieran por la orilla con su mano menos hábil y lo elevaran con la fuerza suficiente para elevar las pelotas y golpear con la palma de la mano hábil para impedir que caigan al suelo.
- Se divide al grupo en dos equipos, cada equipo por parejas llevará una toalla, se usará una cancha de volibol con la red a nivel del suelo, las líneas de los extremos indican el límite de una portería, los alumnos deberán lanzar a sus compañeros de toalla a toalla una pelota de vinil del número 8, si la pelota cae dentro de la cancha pasa al otro equipo, si sale de la línea final se cuenta como gol y vale un punto; gana el equipo que logre 2 goles.
- Boliche extremo: Se colocan envases o conos en los extremos de la cancha, a una señal acústica, desde el centro de la cancha uno de los equipos, lanzando la pelota por parejas impulsada con el paracaídas intentará, tirar el mayor número de conos que se pueda en 30”
- A partir de las actividades anteriores tendrán que elaborar propuestas de juegos modificados por equipo para presentar, haciendo cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas.

La creatividad debe estimularse de diversas maneras, siempre considerando: lo que el alumno sabe, intercambiar experiencias con otros compañeros (con la finalidad de descubrir si alguien integra elementos desconocidos para los demás, procurar agregar conceptos nuevos, permitir la exploración y mantener la buena comunicación.

Finalmente se agrega un plan de clase en el que se integró el registro de las observaciones realizadas, en una sesión del bloque uno.

Profesor(a): Lorena Hernández Sánchez		Coordinación: F027
Título de la secuencia didáctica: LA IMAGINACIÓN ES EL CAMINO DE LA CREACION		
Grado: 6º	No. Bloque: 1	ESCUELA PRIMARIA: RAFAEL RAMIREZ
Competencia que se favorece: Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa		
Aprendizajes esperados <ul style="list-style-type: none"> Identifica características del proceso creativo para la exploración de sus posibilidades y la toma de decisiones. Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. Respeto las producciones de los demás, reconociendo elementos significativos en su carga comunicativa 	Contenidos Reconocimiento de movimientos figurativos simbólicos en relación con las calidades del movimiento, las partes corporales implicadas, los elementos espaciales y el uso de los objetos para la creación de propuestas expresivas de naturaleza colectiva. Expresión corporal y creatividad. ¿Cómo puedo manifestar mi creatividad? Implementación del trabajo colaborativo que contemple las fases que conforman el proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y producción. ¿Cómo empleo la creatividad en el trabajo colaborativo? Valoración de las producciones por medio del lenguaje corporal donde explore aspectos de su identidad y la de los demás. El cuerpo en movimiento: intencionalidad y significado. Explorar y crear: mis posibilidades.	
Rasgos a evaluar en la Secuencia Didáctica: Argumentan y proponen movimientos figurativos reconocen como se elabora una secuencia rítmica creativa logrando utilizar el cuerpo como herramienta comunicativa		

±

Actividades sesión 1 11 09 2015				
	Acciones y actitudes	Diálogos	Reflexión	Actividades planeadas
Inicio	No hay movimientos al inicio, intercambian miradas. Comienzan a empujarse, salen de la sábana con frecuencia para ver que hacen los demás. Mueven solo un par de dedos. Muchos se quedan quietos	Permanecen mucho tiempo en silencio y después se hacen preguntas en voz baja ¿Qué hacemos? A ver tu...		Manos que bailan: cubiertos con las sábanas y colocados en una posición cómoda únicamente dejarán fuera sus manos y las moverán libremente al ritmo de la música. Sin descubrirse, utilizarán la pelota para darle movimiento al ritmo de la música
Desarrollo	Se mueven sin escuchar la música, lanzan con demasiada fuerza (no siguen indicaciones) se mueven muy rápido por el espacio para chocar. Lanzan sin control. Cruzan los brazos cuando se les pide que se organicen y adecuen movimientos a música de su agrado. La mayoría permanece quieto, algunos pocos (3) se mueven mucho ya con su propuesta de movimiento	De las actividades: ¡Quitate! ¡No veo, no veo! ¡No nos podemos mover si no vemos! ¡Más fuerte! ¡pásala cómo sea! La de... ¡ay tu cállate! Entonces tu di... ¡ay! ¡no se me ocurre nada!	La maestra interviene muchas veces para recordarles que tienen que hacer y pedir que permanezcan en orden. Es que es más divertido si lo hacemos con fuerza cómo otro juego. – Entonces quieren poner sus juegos? - No, no, no... - Pueden hacer lo que sea, bueno, con algunas condiciones. - ¡Ay! no sabemos cómo...	Fantasmas bailarines: cubiertos completamente con la sábanas se moverán al ritmo de la música Olas musicales: en equipos de cuatro moverán una pelota siguiendo la música, deberá haber desplazamientos de los equipos en el espacio. Multipases rítmicos: permaneciendo en equipos de 4, con una pelota seguirán el ritmo de la música, la irán pasando entre los integrantes podrán hacer libremente movimientos sin perder el compás, ni el implemento Organización de secuencias rítmicas usando implementos variados y música de su agrado. Escoger canciones de diferentes géneros; de distinta velocidad: lenta, media, rápida o muy rápida. Escuchar la música, imaginar y experimentar con movimientos lo que les gustaría hacer.
Cierre	Se terminó el tiempo	No hubo acuerdos, no se escuchan entre sí.	Quedó intentar integrar de tarea en el tiempo complementario de clase con apoyo de la maestra de grupo.	Interpretar una canción por equipos cubiertos con las sábanas, intentando hacer movimientos con las mismas que vayan al ritmo de la canción