



RE-CREAR LA PEDAGOGÍA DEL OCIO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN ANTE LOS DESAFÍOS ACTUALES DE LA CREATIVIDAD

Lic. en Pedag. Cinthia Yolotzin Cepeda Salazar
Dirección General de Educación Básica
Subdirección Regional de Educación Básica de Valle de Bravo
Supervisión Escolar V027 de Telesecundarias
Donato Guerra, Estado de México, México.
E-mail: licpedagcynthiavoloceps@gmail.com

Resumen:

Considerar al ocio como una experiencia humana vital de aprendizaje es un incentivo para el desarrollo de la creatividad de los educandos conformada en una experiencia pedagógica actual.

Se presenta la re-creación de la pedagogía del ocio como parte de una propuesta de intervención pedagógica, basada en la resolución de una situación problemática ociosa, la actitud de ser creador y la consecución de un trabajo colaborativo evaluado desde el grado de satisfacción de la experiencia.

Palabras clave: creatividad, ocio, propuesta de intervención.

A título ilustrativo la creatividad desde su enarbolado dilema conceptual, se enfrenta hoy en día a incontables situaciones que desafían ese aspecto particular inherente del ser humano, sin importar la arista que lo defina como una facultad de pensamiento, aplicación procesual, actitud, aptitud, etc. No obstante, la naturaleza de este verbo en sí mismo demarca la vicisitud de evolucionar del imperante modo infinitivo al tiempo verbal del presente, es decir, desistir de la postura pasiva del conformismo y por lo tanto fusionar la praxis creativa, sofisticada y compleja hallada en la mente humana por congraciarse la novedad o una aportación.



En este sentido se comprende, que la transición de activar las bondades del proceso creativo implica a su vez al ámbito educativo, debido que el actual currículo oficial del Modelo Educativo para la educación obligatoria engloba su intención bajo el lema: “*Educar para la libertad y la creatividad*”. Con base a lo anterior, se pretende presentar la re-creación de la pedagogía del ocio consolidada en una propuesta de intervención pedagógica que toma en cuenta al ocio como una experiencia humana vital de aprendizaje que incentiva el desarrollo de la creatividad.

Desde la perspectiva más general y para los alcances de esta ponencia, se precisa justificable en primera instancia retomar los conceptos claves de creatividad y ocio, para después establecer relaciones y algunas orientaciones pedagógicas para su intervención.

La creatividad y el ocio como experiencias pedagógicas.

La creatividad del ser humano le concede existencia a su acto porque debido a la continuidad práctica de su ser y existencia situada en el aquí y ahora le concede la actitud de ser creador, concretamente *ser y estar* siendo creador; gestando su libertad y responsabilidad para la toma de decisiones en convergencia de estímulos internos y externos para posterior de la introyección de ideas se materialice y proyecte en la originalidad de actos, hechos, procesos, objetos, etc.

De ahí que Pereira (1997) citado en Esquivias (2004, p. 6) haga mención que:

 Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad.

Por ende el ejercicio del proceso creativo al interior del fenómeno educativo confluye íntimamente en la educación formal propiamente en el desarrollo de propuestas de intervención pedagógicas



donde las docentes y los docentes diseñen ambientes de aprendizaje congruentes en la interiorización y proyección del educando hacia la resolución de problemáticas desde un proceso creativo.

Sin embargo, esta tarea de innovación en los ambientes de aprendizaje queda pormenorizada en el claustro de sesiones de aprendizaje convencionales, debido a la adjudicación principalmente de contenidos teóricos, la precariedad de situaciones prácticas significativamente vivenciales y de interés por parte de los alumnos. En ese tenor de ideas la rigurosidad y hasta cierto punto ritualidad de trabajo en clase contribuyen en matices mínimos de evidencias tangibles (llámese productos de aprendizaje) replicadas y reproducidas por escrito, de manera verbal y hasta corporal tan similares; que los alumnos tienden a estar alienados a mencionar, expresar y hasta vivenciar casi de manera igual un proceso. A final de cuenta solamente se siguen secuencias y pautas mecanicistas de trasladar en papel y tinta una idea sin la adecuada reflexión y crítica que por bien debiera manifestar cada acto.

Luego entonces, los y las estudiantes se sumen en un estadio de aburrimiento y apatía por experimentar clases que mantienen constante una visión estática o de mínima interacción con la significatividad del aprendizaje esperado. A diferencia de lo anterior el ocio interpretado desde la perspectiva de una vivencia humana de aprendizaje integral como lo define Cuenca (2009, p. 15) recuperado en Oter (2009):

El ocio es una experiencia gratuita y enriquecedora de la naturaleza humana que, aunque siempre está contextualizada, se relaciona con nuestros valores y significados profundos. También es una necesidad personal y su satisfacción constituye un requisito indispensable de calidad de vida. El ocio es una experiencia integral en la que la persona se autoafirma e identifica.



Por consiguiente la creatividad surge de esta satisfacción, derivada de la vivencia integral de cada persona en la que específicamente el educando se identifica y autoafirma con la experiencia de aprendizaje. De ahí que la creatividad emergerá como parte de sí mismo en pensamiento y en acto, porque el educando se posicionará como un *ser creador* que producirá en la toma de decisiones la responsabilidad de sus obras, su participación en la resolución de problemas o en el mejor escenario, enriqueciendo la originalidad de las alternativas para enfrentar los desafíos preponderantes del vertiginoso siglo XXI.

Propuesta de intervención pedagógica: situaciones problemáticas ociosas.

La propuesta de intervención pedagógica que se propone en esta ponencia se consolida en el diseño de clases que involucren a la técnica de enseñanza Aprendizaje Basado en Problemas y la Pedagogía del ocio, en otras palabras que él y la docente se atrevan a diseñar o generar situaciones problemáticas ociosas, es decir, que en el planteamiento de la problemática se tome en cuenta una temática curiosa y atractiva acorde al interés de los estudiantes; su presentación al grupo o de manera individual puede ser una pregunta.

Posterior al análisis de la problemática por medio de una pregunta guía, establecer roles de juego para conformar equipos de trabajo colaborativo, en el que cada participante identifique una habilidad personal que la considere como única y original de sí mismo y por medio de ella exprese sus aportaciones a la solución del problema.

Un ejemplo puede ser la problematización de la conmemoración de las fiestas patrias de la Independencia situando a un grupo de alumnos como turistas y que tienen la posibilidad de viajar a otro estado para experimentar la diferencia de festividades; con ello se da apertura a realizar un análisis de las causas de la Independencia de México con base en la temática este grupo de



estudiantes-turistas representaran dentro del juego de roles una investigación dentro del marco del ocio admirando obras de arte, escuchando música, admirando edificaciones, probando comida, etc.: en tanto que cualquier educador procurará mantener en vigía el objetivo de la secuencia didáctica durante el tiempo escolar para orientarse hacia el logro del aprendizaje esperado.

No se debe perder de vista la intencionalidad del aprendizaje basado en problemas, sólo que el ocio fungirá como una plataforma de vivencia humana integral, puesto que el alumno contextualiza su propio yo consciente, responsabilizándose de su propio proceso de aprendizaje con base a la integración de acciones intersubjetivas que para sí mismo son invaluable y las adapta a su respectivo modo de vida; participando desde un enfoque humanista: con la apertura al conocimiento desinteresado que involucra la reflexión de su *ser y estar* en el *aquí y en el ahora* desde la contemplación hasta la práctica de su creatividad en la resolución de desafíos para trascender tanto de manera lúdica, en el goce del medio ambiental-ecológico, el festivo, creativo y solidario.

Uno de los desafíos que esta re-creada propuesta de intervención pedagógica requiere es del gusto y atracción del docente por salir de los esquemas monótonos de las clases o cátedras donde se vincula el deber y la obligación como parte de la rutina del proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal consideración sí los y las docentes se involucran en la creación de ambientes de aprendizaje que fomenten al ocio como una experiencia humana integral hacia el aprendizaje se romperá esa falsa asociación de categorizarlo como sinónimo de: un tiempo libre, ociosidad o una mera actividad.

Porque el logro de aprendizajes claves y esperados será un advenimiento en la aceptación de la significatividad del contenido a aprehender porque éste podrá fluctuar desde una captación a la



recepción y contemplación de una experiencia intensa que se describa de inolvidable y en su mejor caso en el logro de la catarsis.

Sí se cuestiona la forma de evaluar la funcionalidad de la propuesta se debe considerar al grado de satisfacción de la experiencia como la médula ósea del proceso evaluativo, con la intención de causar una interiorización del aprendizaje y proyectarlo en la socialización del conocimiento. Este tipo de experiencias se logrará inflamar en las aras del contagio por vivenciar los alcances de las competencias educativas que engloban a los valores, las actitudes y las destrezas con el propósito de mejorar la calidad de vida de los aprendices, siempre caracterizando la vivencia como un proceso abierto; el cual no restringe ni discrimina, es decir, por el contrario la construcción de vivencias colectivas incluye a todo ser humano que desee integrarse y formar parte de la experiencia.

El docente requiere para concretarlo una capacitación dirigida al ocio serio o sustancial como lo expresa Cuenca (2009, p. 15) extraído de Oter (2009): distinguido por “el esfuerzo es una de las notas distintivas del ocio sustancial, práctica unida al esfuerzo continuado, la superación de situaciones imprevistas y el ascenso hacia etapas de logro, implicación y perseverancia”.

De ahí que este mismo autor recupere de la propuesta de Jensen (Henderson, et. al. 2001, p. 20) la pirámide de experiencias del ocio y la adapte en función de las necesidades y gradientes del ocio en la vida de ser humano:

- *Ocio solidario (sostenible, inclusivo)*
- *Ocio creativo* ↑
- *Ocio sustancial*
- *Ocio activo*



- *Divertimentos, pasatiempos, evasión* ↑
- *Ocio ausente*
- *Ocio nocivo*

Desde la lente teórica la necesidad de ocio más elevada para el ser humano es un ocio solidario que reside en la exaltación de la dignidad humana como derecho básico personal y social que entremezcla el bienestar físico-fisiológico, psicológico (emocional, cognitivo y conductual) y social. De lo cual se confiere que

La gradación presentada indica la interdependencia del cambio personal y el social, el ascenso en la escala de valores de ocio conduce a una mejora de la comunidad. Las posibilidades que ofrece el ocio pueden contribuir a la justicia social y a la calidad de vida de todos (Cuenca, 2009, p. 22) contenido en Oter (2009).

Conclusiones

Finalmente cabe agregar ¿el deber y el compromiso han desvirtuado a la invaluable labor de la enseñanza? Sí la respuesta es una afirmación, el acto consecuente plantea que re-crear y re-pensar de manera creativa los nuevos métodos didácticos, es una necesidad, puesto que no basta solamente asombren de manera instantánea al educando, si no que su ser y existencia se maraville y embelese desde una vivencia placentera, pero con el significado de integralidad que le conceda la contemplación y el dialogo reflexivo sobre el ejercicio responsable y libre que procede en la praxis de su nuevo conocimiento aprehendido.



Referencias

Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria, 5(1), 1-17. [Archivo PDF]

http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Oter, J.C. (Ed.). (2009). La pedagogía del ocio: nuevos desafíos. [Archivo PDF].

<http://www.apega.org/index.php/2010/07/07/la-pedagogia-del-ocio-nuevos-desafios/>