

## Desarrollo del pensamiento creativo a partir de juegos y rondas tradicionales en la educación primaria de Quibdó, Chocó

### Development of creative thinking from games and traditional rounds in primary education in Quibdó, Chocó

Jhon Alexander Palacios Cuesta

---

#### Resumen

**Objetivo:** Determinar las causas y factores que dificultan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del grado cuarto de la educación primaria de Quibdó.

**Materiales y métodos:** La investigación–acción-reflexión, la cual se fundamenta en el paradigma crítico reflexivo, para interpretar la realidad académica que viven los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación física en la educación primaria para desarrollar habilidades, capacidades y destrezas creativas.

**Resultados:** Estructurar y organizar una estrategia didáctica apoyada en juegos y rondas tradicionales de la región, con la metodología lúdica, que sirva a docentes y estudiantes para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación física y en la realización de actividades futuras.

**Conclusiones:** Los juegos y rondas tradicionales como agentes históricos educativos de una sociedad que ayudan al desarrollo socio-cognitivos y afectivos de las personas para mejorar sus modos de vidas, volverlos más innovadores y creativos para jalonar la transformación del medio donde se desenvuelva.

**Palabras clave:** Pensamiento creativo; Juegos; Rondas tradicionales; Creatividad; Educación física; Habilidades.

#### Abstract

**Objective:** To determine the causes and factors those hinder the development creative thinking in children / as the fourth grade of primary education in Pretoria.

**Materials and methods:** The research-action-reflection, which is based on a paradigm critical reflective to interpret the academic reality living the teaching and learning of physical education in primary education to develop skills, abilities and creative skills, Outcome structure and organize a teaching strategy supported games and traditional regional rounds, with the methodology playful, which serves teachers and students to improve teaching and learning of physical education and the future activities.

**Results:** Structure and organize a teaching strategy supported games and traditional regional rounds, with playful methodology to serve teachers and students to enhance the teaching and learning of physical education and activities in the future.

**Conclusions:** traditional games and rounds as educational historical agents of a society to help develop cognitive and socio-mood of the people to improve their ways of life, make them more innovative and creative to mark out the transformation of the environment in which it operates.

**Keywords:** Creative thinking; Games; Traditional rounds; Creativity; Physical education; Skills.

#### Introducción

La educación física dentro del marco general de la educación (Ley 115 de 1994), se comprende como un proceso de formación permanente, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, definida como un proceso pedagógico encaminado al perfeccionamiento glo-

bal del hombre, a la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices y plantea como objetivo específico del ciclo de primaria el conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico (literal Art. 21 Ley 115/94).

---

<sup>1</sup> Docente. Grupo de Investigación en Educación y Medios. Universidad Tecnológica del Chocó, Quibdó, Colombia.  
Fecha de recibido: Julio 26, 2012      Fecha de aprobación: Diciembre 5, 2012

La educación es un proceso constante y permanente que contribuye al desarrollo de los individuos para toda la vida, a la transformación de la sociedad, en la cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar; está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes, factor determinante para formar al hombre de manera que tenga sentido de pertenencia y solidaridad social.

El área de educación física, recreación y deportes, constituye uno de los fines de la educación colombiana y como área fundamental del currículo, según el Artículo 23 de la Ley 115 de 1994, además constituye un proyecto pedagógico transversal, según el Artículo 14 de la misma Ley. De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2000), los lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte, se centran en el «desarrollo humano y social de las personas, en un proyecto educativo que privilegia la dignidad humana, la calidad de vida, el desarrollo de la cultura, el conocimiento, la capacidad de acción y la participación democrática, la cual debe ser reconocida por todas las instituciones educativas como una práctica social del cultivo de la persona como totalidad en todas sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica), y no sólo en una de ellas, ofreciendo múltiples oportunidades para aprender a compartir, vivir, experimentar y explorar abriendo ventanas del ser a través de actividades para el cultivo de emociones fundamentales en el aprendizaje, de la convivencia como la confianza y la aceptación del otro en su legitimidad, llevándonos a ámbitos fantásticos e imaginativos en donde uno se abandona en el personaje que determinan las actividades».

La diversidad de la geografía, hace de Colombia un país de regiones cuyas características de relieve, clima y ambiente, determinan las particularidades que deben asumir las prácticas de la educación física, en los horarios, los espacios y

los tipos de actividades, difieren según la región; no se trata de mantener una situación de aislamiento, sino de precisar lo pertinente y no imponer una serie de prácticas que no corresponden en el contenido o en la forma, a las peculiaridades de la región.

La educación física según sus lineamientos curriculares del área MEN (2000), «con más de un siglo de presencia en la escuela y la sociedad colombiana, ha construido imaginarios, prácticas, conceptos, organizaciones, modelos de enseñanza y aprendizaje que hoy se transforman en un contexto de globalización, diversidad, desarrollo tecnológico y tradición; diversidad del conocimiento y de nuevas sensibilidades; búsqueda de libertad individual y cultura democrática que influyen la perspectiva curricular hacia la atención de nuevas competencias humanas y apertura a una nueva visión del ser humano».

La formación del ser no queda en manos exclusivas de la familia y la escuela bajo preceptos culturales prefigurados, sino que irrumpen nuevos fenómenos comunicativos, nuevos lenguajes que se superponen a las pautas de desarrollo tradicionales y hacen más complejos y diversos los aprendizajes y los sistemas de enseñanza.

La importancia del estudio radicó en determinar las dificultades y los factores que intervienen en la problemática existente, además que es una propuesta educativa amplia que permite conocer, fortalecer y dinamizar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) en busca de formar el hombre para la vida. Es una propuesta innovadora, propone trabajo en equipo entre los docentes y estudiantes para crear estrategias metodológicas de enseñanza, que logren el desarrollo de competencias en los alumnos, afianzando juegos y rondas tradicionales como procesos para el desarrollo de la creatividad.

En Colombia se han realizado varios estudios rela-

cionados con el tema, como las didácticas de las ciencias, resolución de problemas, desarrollo de la creatividad, entre otros, pero en el área de la educación física y específicamente en el departamento de Chocó, por lo tanto es urgente trabajarla, debido a que esta se evidencia dentro de los procesos de formación de los alumnos.

El presente estudio se apoya en los planteamientos teóricos de Torrance (1962), el cual considera al pensamiento creativo como «la capacidad humana para innovar, lo cual significa generar ideas nuevas, esquemas, hechos y materiales, que resulten novedosos y significativos al hombre», teniendo sentido esto con las afirmaciones de Piaget (1980), citado por Papalia *et al.* (2001), cuando plantea que «los niños aprenden jugando y así adquieren los conocimientos, como se ha planteado en el método constructivista (aprendan a aprender) lográndose así el Auto-Aprendizaje Significativo (A-AS), que conlleva al enfoque cognitivista el cual se centra en el desarrollo de los procesos del pensamiento».

También el trabajo se sustentó en algunas definiciones y conceptualizaciones de Vdenrugg (1984) quien plantea que «la creatividad es la realización de todas las emociones estancadas que tiene el ser y estas se desarrollan mediante asociaciones libres que se alimentan de la motivación, de la fantasía, de los juegos infantiles y los sueños». Penagos y Aluni (2000), incluyen otros factores importantes para el desarrollo de la creatividad definiéndola «como la variable que puede ser identificada como un proceso, como un producto, como una característica de la personalidad, o como un fenómeno componencial en donde el contexto desempeña un papel importante», además de agregar que las rondas y juegos tradicionales son herramientas pedagógicas contextuales definidas por una cultura, y permiten el crecimiento de los niños en su formación integral, proporcionándoles actitudes de comprensión y capacidades para ejecutar cual-

quier acción con mayor facilidad.

Flores *et al.* (2005), sobre la importancia de los hemisferios cerebrales consideran que «tienden a dividirse las principales funciones intelectuales; en este sentido se presenta que el hemisferio derecho es dominante en los siguientes aspectos del intelecto: percepción del espacio, el ritmo, el color, la dimensión, la imaginación, las ensoñaciones diurnas, entre otras. A su vez, el hemisferio izquierdo posee preponderancia en otra gama, totalmente diferentes de las habilidades mentales, ya que este lado es verbal, lógico, secuencial, numérico, lineal y analítico». No obstante otras investigaciones pudieron determinar que aunque cada lado del cerebro es dominante en actividades específicas, ambos están capacitados en todas las áreas hallándose distribuidas en toda la corteza cerebral.

Son relevantes las investigaciones realizadas en la Universidad de las Américas de Puebla (Penagos, 1998; Penagos y Aluni, 2000; Penagos, 2002), encaminadas a instrumentarse en el desarrollo de técnicas para la creatividad que induzcan a la generación de ideas partiendo de tres procesos (la proyección, el rompimiento y la certeza), elementos mínimos útiles para el desarrollo de estrategias en la medición de la creatividad como factores de formación de nuevos conocimientos y crecimiento integral de las personas.

Para Polanco (2005), en el estudio de la creatividad se ha abordado desde múltiples perspectivas, logrado despertar interés educativo, científico y organizacional dependiendo de los fundamentos teóricos y filosóficos del enfoque, así como de los intereses metodológicos, dentro de la psicología para introducir a la creatividad normas del proceso de enseñanza.

En el ámbito colombiano se puede destacar el estudio de García (1998) de la Universidad de

Antioquia, donde se proponen formas y procedimientos para implementarlos en la escuela con la didáctica de las ciencias experimentales basada en la resolución de problemas y desarrollo de la creatividad con un paradigma didáctico del enseñar a pensar, lo cual le da importancia a la formación intelectual de los individuos unida al aprendizaje de la cultura, convirtiéndose entonces en un instrumento eficaz para contribuir a la construcción de hombres nuevos, en un nuevo tipo de sociedad, capaz de pensarse a sí misma y de recrearse culturalmente.

El entorno chocoano hasta el momento no cuenta con trabajos que hayan desarrollado la temática en mención, pero hay una serie de libros sobre juegos y rondas tradicionales escritos por educadores, que sirven de apoyo en los procesos formativos.

Para García (1998), citando a Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: «el pensamiento creativo, es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos; el criterio último de la creatividad es el resultado». Además el autor considera creativa «a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión».

Puertas (1999) citando a Perkins señala «para enseñar creatividad, el producto de los alumnos debe ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, este da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado».

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad; dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades. Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con lo que salga, más bien, tienen la necesidad siempre presente de encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo.

Para Gonzáles (2003), los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas personas creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos. La creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca; la motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

Los investigadores de la Universidad de California consideran que hay cuatro características importantes del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; la segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta; en tercer lugar la originalidad, que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; y

la última que ha permitido el avance de ciencia e industria, añadiendo elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

El desarrollo de la capacidad creadora en los niños debe ser uno de los objetivos primordiales en las escuelas, pero sin dejar de lado factores genéticos y del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora.

Según Torrance «una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen o tratan de combatir entre los niños».

Para Sarmiento (2008) los juegos tradicionales «hacen parte de una cultura popular, que se expresan en la mayoría de las ocasiones de forma oral por los abuelos, padres y agentes de la comunidad que entre sus relatos se evidencia la existencia de estos en épocas anteriores», los cuales se dan en poblaciones rurales a través de evidencias bajo la oralidad de las personas. Vigotski, Leontiev y Luria, citados por Ojeda (2001), conciben estos relatos como parte de la creatividad, cuya actividad es de carácter eminentemente social, que generan elementos imaginarios en los individuos para ambientar sus acciones, que se potencializan de generación en generación teniendo en cuenta los cambios globales y elementos del contexto que permitan la interiorización de situaciones concretas para procesar la información y la generación de ideas que pretende impactar o transformar la realidad presente del ser.

De otro lado, López (1998) considera diversas estrategias que pueden coadyuvar a un pensamiento más crítico y a evaluar los problemas con mayor creatividad:

- **El medio ambiente:** la plataforma ideal para

que florezca las habilidades y capacidades para educar la actitud creativa utilizando elementos del contexto.

- **La formación de la personalidad:** educación de la percepción, el hábito de relacionar las cosas, el sentido lúdico de la vida.
- **Técnicas específicas:** diseñando muchos ejercicios, prácticas y estrategias para generar habilidad a través de situaciones concretas.

Desde luego, los juegos tradicionales son en esencia «una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado», Sánchez (2001). Esas realidades específicas y concretas mencionadas por el autor son las que no se producen en el marco de la formación de las instituciones escolares de la ciudad de Quibdó, que por ser un aspecto de la cultura se debe intervenir a través de la educación, generando espacio por medio de actividades para que los estudiantes creen y recreen sus acciones motrices de manera significativa en ellos.

Hay que admitir, como dice Ofele (2004) «que la escuela es generadora de cultura y a su vez deberá rescatar aquellos aspectos culturales que respondan a las características de la población infantil».

### Materiales y métodos

**Área de estudio.** La investigación se realizó en la zona occidental pacífica de Colombia, en el municipio de Quibdó, capital del departamento de Chocó, donde se tomó como población 31 instituciones educativas, de allí se sacó una muestra al azar de 12 instituciones que equivalen al 38% de la población total para la obtención de la información que ayude a dar cuenta de los factores o dificultades que están influyendo notoriamente en el desa-

rollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

**Método.** El trabajo se desarrolló bajo la investigación-acción-reflexión, la cual se fundamenta en el paradigma crítico reflexivo, con un enfoque metodológico cualitativo con aportes cuantitativos (descripción y análisis), bajo una orientación dialéctica como eje de los métodos teóricos y empíricos utilizados en el trabajo:

*Método teórico.* Se trabajó con el *histórico-lógico* para revisar el comportamiento teórico del objeto de estudio en el tiempo y sus tendencias más significativas.

*Método empírico.* Se utilizó *observación de clases* para detectar estrategias, forma, modos, procedimientos y actividades que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza de la educación física, recreación y deportes en el ciclo de primaria.

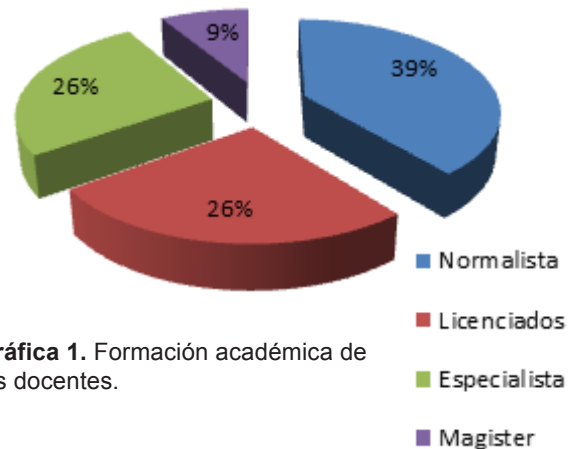
Para el desarrollo del método empírico se utilizaron como técnicas de recolección de información la encuesta, la observación, las entrevistas informales y los conversatorios, para indagar sobre las estrategias, procedimientos, actividades y cursos utilizados en la enseñanza de la educación física en el ciclo primario.

Durante el desarrollo de este proceso investigativo se procedió así:

- Las revisiones bibliográficas y construcción de los elementos teóricos de la investigación.
- La fase de campo observación de clase y elaboración, aplicación de los instrumentos y análisis de la información.
- Estructurar y organizar una estrategia didáctica apoyada en juegos y rondas tradicionales de la región, con la metodología lúdica para mejorar la labor de los docentes de primaria.
- Jornadas pedagógicas para docentes donde se utilizaron materiales como: proyector, computadora, papelógrafos, cámaras fotográficas y de video, entre otras.

## Resultados

Con el análisis de la información obtenida en la Gráfica 1 los docentes que se desempeñan como responsables de educación física, recreación y deportes en la primaria ninguno poseía título referido a la enseñanza de la educación física, salvo el caso de los normalistas superiores que en su proceso formativo además de abordar el aspecto teórico de la asignatura realizan práctica docente en el área. Los licenciados en básica primaria revisado su proceso formativo se encontró que desarrollaron el aspecto teórico de la básica primaria pero su práctica no fue significativa.

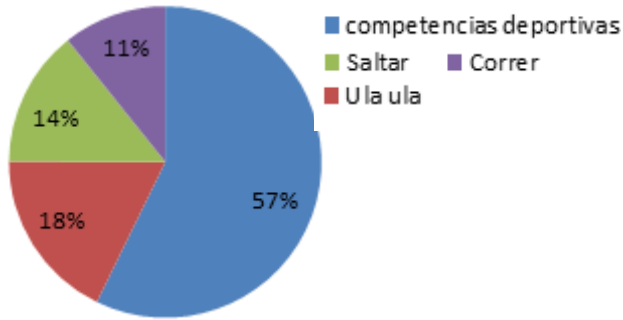


**Gráfica 1.** Formación académica de los docentes.

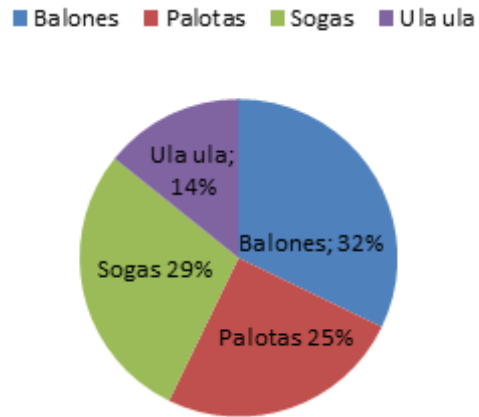
La Gráfica 2 se conoció el tipo de actividades utilizadas por el docente para el desarrollo de la clase siendo las competencias deportivas con un 57%, donde se nota la formación hacia juegos competitivos o escolares.

En la Gráfica 3 se nota que la metodología de los docentes para desarrollar la clase es con base en competencias deportiva con un 46%, con una formación orientada al deporte, utilizando la tendencia tecnocrática del área prácticas deportivas y condición física.

La Gráfica 4 los elementos con que los docentes detectan estudiantes creativos en sus clases, cuando siempre hacen todas las actividades 36%,



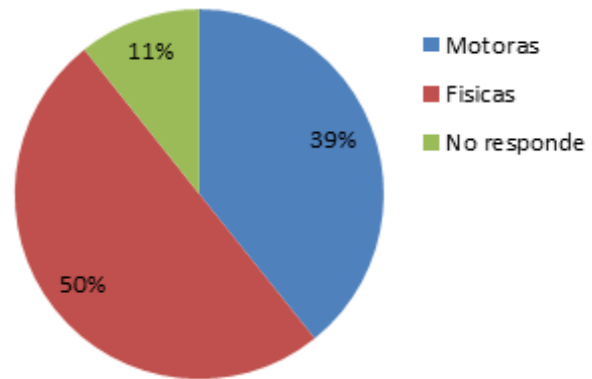
**Gráfica 2.** ¿Qué actividades realiza los docentes para el desarrollo de la clase de educación física?



**Gráfica 5.** ¿Qué elementos didácticos utiliza usted para desarrollar la creatividad de sus alumnos?



**Gráfica 3.** ¿Cuál es su metodología de trabajo en la clase de educación física?



**Gráfica 6.** ¿Qué tipo de competencias desarrolla usted en sus clases de educación física?



**Gráfica 4.** ¿Cómo detecta usted en docente creativo en el desarrollo de su clase?

participan activamente 29% y cuando siempre quieren jugar con 21%.

La Gráfica 5 presenta que el material didáctico más utilizado por el docente en la clase para desarrollar la creatividad son los balones con 32%, seguido por las sogas con 29% y las pelotas con

25% respectivamente, por lo que se puede inferir que son elemento utilizados en su mayoría para la ejecución de actividades deportivas.

En la Gráfica 6 se nota que la competencia que más se desarrolla por los docentes en los estudiantes son las física 50% y motoras 39%, donde podemos inferir que esta gráfica tiene relación con la Gráfica 1 dejando de lado otras competencias de importancia en el proceso de formación de los niños.

### Discusión

En la Gráfica 1 los docentes responsables de la educación física en la primaria no poseen título referido a la enseñanza de la asignatura, situación que se considera que ruptura y debilita la

formación de los educando. Para Arboleda *et al.* (2009) «se percibe que los docentes en el ciclo de primaria en la clase de educación física realizan prácticas a su criterio, sin tener en cuenta las edades y características físicas de cada grupo». Por otra parte Camacho Coy (2003) afirma que «el proceso de planificación, constituye uno de los aspectos más descuidados por el profesor que desarrolla la educación física, siendo considerada en muchos casos como una actividad tediosa y carente de importancia».

El análisis de la Gráfica 2 no tiene concordancia con los lineamientos curriculares de la educación física del MEN (2000) donde se expone que en las primeras etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje se debe desarrollar a través de actividades como el juego, las rondas y los procesos de socialización, que permitan que los educandos a través de actividades recreativas experimenten y desarrollen habilidades a través de sus vivencias.

Los resultados presentados en la Gráfica 3 no van con las etapas del desarrollo evolutivos de los niños de la primaria según lo establecido en los lineamientos curriculares de la educación física del MEN (2000), además los planteamientos teóricos de Piaget (1980), citado por Papalia *et al.* (2001) sobre «que los niños aprenden jugando y así adquieren los conocimientos, como lo ha planteado en el método constructivista (aprendan a aprender) lográndose así el Auto-Aprendizaje Significativo (A-AS), que conlleva al enfoque cognitivista el cual se centra en el desarrollo de los procesos del pensamiento».

En la Gráfica 4 se mencionan algunos elementos para detectar niños creativos, pero estos no enfatizan en las características y elementos que debe tener una persona creativa, sin tener en cuenta aspectos por Betancourt (2000) «Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad,

visión futura, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana».

La Gráfica 5 donde se ilustran los materiales didácticos que utilizan los docentes para desarrollar la creatividad, pero estos no enfatizan cómo y de qué manera manipulan estos materiales como herramientas didácticas para motivar a sus estudiantes y generar procesos creativos.

La Gráfica 6 que ilustra las competencias que más desarrollan los docentes en los estudiantes, refleja que los maestros desconocen otras competencias de valor en la formación de los educando, que no va a permitir un proceso educativo integral. Para Vera y Aguilar, citados por Molina (2003) «la educación física en Latinoamérica tradicionalmente ha estado orientada más al desarrollo físico de la persona que a su crecimiento intelectual, socioafectivo y cultural, que desde sus orígenes, las actividades curriculares de la asignatura en la zona se enfatizan en el ejercicio del cuerpo y en el fortalecimiento de habilidades para la práctica de los deportes»; considerando que desde la integralidad del área esta se concibe, como unidad, como proceso permanente de formación personal y social, cuya esencia es el sentido pedagógico en función del desarrollo humano.

Otros autores, como Sarmiento (2008), consideran que si los juegos tradicionales fueran desarrollados por los docentes de la educación primaria serían el punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, lo que demanda una reestructuración teórico-práctica de la educación física. Para Barreau y Morne (1998) «no solamente el conocimiento de las técnicas de aprendizaje de las actividades deportivas y otras, sino el conocimiento de tales actividades como realidades sociales, culturales, económicas, en síntesis como realidades antropológicas».



## Conclusiones

La metodología utilizada por el docente dentro del proceso educativo no va acorde con la edad de los niños, la cual no favorece el desarrollo y la potencialización de las habilidades y destrezas de los educandos en su formación desde las diferentes dimensiones, basando la mayoría de su trabajo hacia las competencias y juegos deportivos sin tener en cuenta «los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje» como lo afirma Betancourt (2000) y dejando de lado «el reconocimiento de nuevas realidades de relación social y cultural y la importancia de mirar nuevos conceptos, prácticas y formas de participación de la educación física en el desarrollo cultural y social como fundamento del currículo teniendo en cuenta tanto la diversidad cultural como los avances de la ciencia y las transformaciones de la institución escolar»(Lineamientos curriculares, 2000).

La investigación visualiza los juegos y rondas tradicionales como agentes históricos educativos de una sociedad, que ayudan en el desarrollo sociocognitivos de las personas para mejorar sus modos de vidas, volverlos más innovadores y creativos para jalonar la transformación del medio donde se desenvuelva.

Los docentes que laboran en la primaria de las instituciones educativas de Quibdó no tienen la formación, ni claro conocimiento de la asignatura para realizar el proceso de enseñanza y lograr los fines y objetivos del área para el ciclo escolar, desarrollando la acción docente bajo con enfoque tradicional, generando procesos no adecuados y pertinentes para la formación de los educandos y desconociendo otras realidades psicomotrices.

La falta de capacitación a los docentes de primaria en educación física no les permite utilizar herramientas y métodos para mejorar la enseñanza, que posibiliten desarrollar verdaderos procesos educativos mediante la planificación, ejecu-

ción y orientación de las clases.

El desarrollo de la clase de educación física no motiva, ni cambia el paradigma de los estudiantes a la asignatura, para dinamizar el proceso de formación y la facilidad del aprendizaje, a través de metodologías, actividades pertinentes y materiales didácticos que propicien competencias y ritmo de aprendizaje en los estudiantes.

## Recomendaciones

Es necesaria la implementación de estrategias didácticas bajo actividades tradicionales que ayuden a dinamizar los procesos educativos con una actitud flexible y transformadora que rompan los viejos paradigmas para dar entrada a una nueva herramienta pedagógica como educación creativa.

El desarrollo de juegos y rondas tradicionales desde todos las áreas del currículo como agente transversalizador y dinamizador de los procesos educativos en la formación integral de los educandos, visualizando el papel importante que juega la cultura y los ambientes sociales dentro de la educación física.

También que la institución organice talleres de capacitación a los docentes sobre actividades recreativas como herramientas didácticas, para que estos puedan realizar mejor sus clases, resaltando el uso de las rondas y juegos tradicionales, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del área que dinamice el ambiente escolar y el rescate de ese legado histórico.

Todo lo anterior produce un proceso educativo bajo una educación física que propicie un sistema de actividades como ayudas pedagógicas para edificar la nueva escuela del futuro, cuyo principal objetivo es ser integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora y abierta y consistente con las necesidades de todos los

dicentes, que dentro de este ambiente el niño optimizará la forma de asumir su vida y como solucionar problemas.

### Literatura citada

- Arboleda AP, Rodríguez IC, Valencia JA. 2009. *Sistematización de la elaboración y ejecución de un plan pedagógico en educación física a niños y niñas del grado tercero en la Institución Educativa INEM Felipe Pérez Pereira*. Trabajo de grado (pregrado). Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Barreau J, Morne J. 1988. *Epistemología y antropología del deporte*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Betancourt-Morejon J. 2000. *Creatividad en la educación: educación para transformar*. Guadalajara: Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada.
- Camacho-Coy H. 2003. *Pedagogía y didáctica de la educación física*. Armenia: Editorial Kinesis. p. 98.
- Castañeda LA. 2005. *Articulación entre preescolar y primaria en la localidad de Engativa, Bogotá, Colombia*.
- Congreso de Colombia. 1994. *Ley General de la Educación Colombiana Ley 115 de 1994, Artículos 14 y 23*. Diario oficial.
- Durán N. 2005. *Articulación del preescolar y el primer grado*. *Revista al Tablero*:
- Flores V, Guillén S, Narváez J. 2005. *El Pensamiento creativo*. [Consulta: marzo 17, 2012]. Disponible en: [www.monografias.com/cgi-bin2/recomendar.pl](http://www.monografias.com/cgi-bin2/recomendar.pl).
- García García JJ. 1998. *Didácticas de las ciencias. Resolución de problemas y desarrollo de la creatividad*. Medellín: Universidad de Antioquia. p. 167-80.
- González-Penin D. 2003. *Naturaleza de la creatividad*. URL disponible en: [www.ilustrados.com](http://www.ilustrados.com)
- Ministerio de Educación Nacional, MEN. 2000. *Lineamientos curriculares de la educación física, la recreación y deportes*. Bogotá: MEN.
- Molina-Bedoya VA, Jaramillo-Delgado G. 2003. *La formación, la práctica formativa y la educación física. Un caso*. *Revista Virtual ICFES. 1*: 1-12.
- Ofele M. 2004. *Miradas lúdicas*. Buenos Aires: Dunkem.
- Ojeda J. 2001. *Creatividad. Enfoques, evaluación, estrategias*. Santiago de Cuba: Editorial Inspiración.
- Papalia D, Wenolkos S, Duskin R. 2001. *Psicología del desarrollo*. 8ª ed. Bogotá: Mc Graw Hill. p. 16-37.
- Penagos J.C. 1997. *El origen de la creatividad*. *Calidad y Excelencia, 2 (13)*: 4-8.
- Penagos JC, Aluni R. 2000. *Creatividad, una aproximación*. *Rev Psicol.* 1-9.
- Penagos JC. 2000. *Elementos para inducir la acción creativa*. Presentado en el Primer Congreso Internacional de Instituciones Educativas. Puebla: Universidad de las América.
- Polanco-Rodríguez BM. 2005. *La creatividad: concepción para una nueva época*. Valencia: Universidad de Carabobo.
- Puertas G I, Vargas J. 1999. *La creatividad motriz en los niños de Manizales*. *Rev Kinesis. 27*: 43-62.
- Sánchez N. 2001. *II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación*. Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre, Noviembre de 2001. Cali.
- Sarmiento-Cruz LM. 2008. *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* *Revista Educación Física y Deporte. 27 (1)*: 115-22.
- Torrance EP. 1962. *Guiding creative talent*. New Jersey: Prentice-Hall, Englewood Cliffs.