



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE MÁGISTER EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

**TEMA: RECREACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD MOTRIZ EN
NIÑAS DEL EXTRACURRICULAR DE GIMNASIA RÍTMICA, COLEGIO
LOS PINOS.**

AUTOR: SOC. IGNATOVA CEVALLOS, EKATERINA ALEXEYEVNA

DIRECTOR: MSC. OBANDO MEJÍA, ARACELY IBETH

SANGOLQUÍ

2018



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA
DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, “**RECREACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD MOTRIZ EN NIÑAS DEL EXTRACURRICULAR DE GIMNASIA RÍTMICA, COLEGIO LOS PINOS**”, fue realizado por la señorita Ignatova Cevallos, Ekaterina Alexeyevna, el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 9 de julio del 2018

Firma:

.....
MSc. Aracely Ibeth Obando Mejia

C.C.: 0400945974



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA
DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

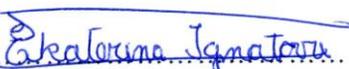
AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Ignatova Cevallos, Ekaterina Alexeyevna**, con cédula de identidad No. 1714499827, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación **“RECREACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD MOTRIZ EN NIÑAS DEL EXTRACURRICULAR DE GIMNASIA RÍTMICA, COLEGIO LOS PINOS”**, es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí, 9 de julio del 2018

Firma



Ekaterina Alexeyevna Ignatova Cevallos
C.C.: 1714499827



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA
DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORIZACIÓN

Yo, *Ignatova Cevallos, Ekaterina Alexeyevna*, con C.C.: 1714499827 autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, publicar el trabajo de titulación: ***“RECREACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD MOTRIZ EN NIÑAS DEL EXTRACURRICULAR DE GIMNASIA RÍTMICA, COLEGIO LOS PINOS”*** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, 9 julio 2018

Firma:

Ekaterina Ignatova

Ekaterina Alexeyevna Ignatova Cevallos
C.C.: 1714499827

DEDICATORIA

A mi familia, por su apoyo incondicional.

IGNATOVA CEVALLOS EKATERINA ALEXEYEVNA

AGRADECIMIENTOS

A Dios, el Padre Azul.

A mi familia, en especial a mi hermano, Antón Ignatov, que me acompañó en todo este proceso.

A MSc. Aracely Obando, quien acertadamente dirigió esta tesis, con profesionalismo, entusiasmo y sensibilidad.

A MSc. Denice Barrionuevo, quien aportó con sus consejos y edición a la presente investigación.

Al Colegio Los Pinos, en especial a Priscila Romero por brindarme la confianza y apertura para la ejecución de este trabajo investigativo.

A los artistas y maestros, Wilson Pico, Susana Nicolalde, Teresa Cevallos, Terry Araujo, Luis Cáceres, por compartir su experiencia, conocimientos y reflexiones, provocando transformaciones de vida.

IGNATOVA CEVALLOS EKATERINA ALEXEYEVNA

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA

CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD	iii
AUTORIZACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1 Formulación del problema investigativo	6
1.2 OBJETIVOS	6
1.2.1 Objetivo general	6
1.2.2 Objetivos específicos	7
1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	7
1.4 HIPÓTESIS	10
1.4.1 Modelo lógico	10
1.4.2 Modelo matemático	10
1.4.3 Modelo estadístico	11
1.5 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	12
1.5.1 Operacionalización de variables	13
1.6 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.6.1 Población y muestra	15
1.6.2 Métodos de la investigación	15
1.6.2.1 Método histórico	15
1.6.2.2 Métodos lógicos	15
1.6.2.2.1 Hipotético-deductivo	15
1.6.2.2.2 Modelación	16
1.6.2.2.3 Sistemico	16
1.6.2.2.4 Dialéctico	16
1.6.3 Métodos empíricos	17

	viii
1.6.3.1 Métodos de observación.....	17
1.6.3.2 Método de medición.....	18
1.6.3.3 Método experimental.....	18
1.7 FUENTES, TÉCNICAS DE RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	19
1.7.1 Fuentes y técnicas	19
1.7.1.1 Fuentes primarias	19
1.7.1.2 Fuentes secundarias.....	20
1.7.2 Tratamiento y análisis estadístico de los datos.....	20
1.8 RECURSOS ECONÓMICOS	22
1.9 PRESUPUESTO.....	23
1.10 CRONOGRAMA.....	23
CAPÍTULO II.....	25
MARCO TEÓRICO	25
2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.....	26
2.2 ACERCA DE LA RECREACIÓN, OCIO Y TIEMPO LIBRE.....	29
2.3 ENFOQUE PEDAGÓGICO DE LA RECREACIÓN.....	34
2.4 RECREACIÓN ARTÍSTICA	40
2.4.1 Dimensiones de la recreación artística.....	44
2.4.1.1 Dimensión lúdica.....	45
2.4.1.1.1 El juego	46
2.4.1.2 Dimensión artística.....	49
2.4.1.2.1 La danza.....	49
2.4.1.2.2 El teatro.....	53
2.4.1.2.3 La música.....	55
2.4.1.3 Dimensión físico-deportiva.....	56
2.4.1.3.1 Gimnasia rítmica recreativa.....	56
2.4.1.4 Dimensión socio-emocional.....	57
2.5 ACERCA DE LA CREATIVIDAD	60
2.6 MOTRICIDAD	64
2.7 CREATIVIDAD MOTRIZ.....	65
2.7.1 Dimensiones de la creatividad motriz.....	68
2.7.1.1 Fluidez.....	69
2.7.1.2 Originalidad.....	69
2.7.1.3 Flexibilidad.....	70
2.7.1.4 Imaginación.....	70
2.7.1.5 Expresividad.....	71
2.7.2 Importancia del desarrollo de la creatividad motriz	72
2.8 RECREACIÓN ARTÍSTICA Y SU VÍNCULO CON LA CREATIVIDAD MOTRIZ	74
CAPÍTULO III	76
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN: RECRE-PROART	76
3.1 DATOS INFORMATIVOS.....	76
3.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA	77
3.3 OBJETIVOS DEL PROGRAMA.....	78
3.3.1 Objetivo general del programa	78

	ix
3.3.2 <i>Objetivos específicos del programa</i>	78
3.4 <i>METODOLOGÍA PARA EJECUTAR EL PROGRAMA</i>	79
3.5 <i>DISEÑO DEL PROGRAMA</i>	80
CAPÍTULO IV	89
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS	89
4.1 <i>RESULTADOS ENCUESTA: PRESUPUESTO DEL TIEMPO LIBRE E INTERESES</i>	89
4.2 <i>INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS EXPERTOS</i>	94
4.3 <i>RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN 1 Y REGISTRO DE ASISTENCIA</i>	98
4.3 <i>RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN 2: PRE-TEST Y POS-TEST</i>	104
4.4 <i>RESULTADOS DEL CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN Y EVALUACIÓN</i>	112
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES	122
BIBLIOGRAFÍA	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Variable independiente: Programa de recreación artística</i>	13
Tabla 2 <i>Variable dependiente: Creatividad motriz</i>	14
Tabla 3 <i>Recursos económicos</i>	22
Tabla 4 <i>Presupuesto</i>	23
Tabla 5 <i>Cronograma</i>	23
Tabla 6 <i>Programa general: Recre-proart</i>	82
Tabla 7 <i>Programa específico: Recre-proart</i>	83
Tabla 8 <i>Actividades por sesiones: Recre-proart</i>	84
Tabla 9 <i>Cuestionario de evaluación de la sesión de juego (modificado y adaptado)</i>	99
Tabla 10 <i>Registro de asistencia al programa Recre-proart</i>	100
Tabla 11 <i>Concordancia inter-jueces pre-test según el coeficiente W de Kendall</i>	105
Tabla 12 <i>Concordancia inter-jueces pos-test según el coeficiente W de Kendall</i>	106
Tabla 13 <i>Prueba de normalidad de Shapiro Wilk para creatividad motriz</i>	107
Tabla 14 <i>Resultados comparativos: dimensiones de creatividad motriz pre-test pos-test</i>	108
Tabla 15 <i>Resultados comparativos finales de la guía de observación de creatividad motriz</i>	110
Tabla 16 <i>Comparación entre el pre-test y pos-test. Prueba T student</i>	111

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Actividades después de su jornada escolar	90
Figura 2 Actividades los fines de semana	91
Figura 3 Actividades que les gusta hacer en su tiempo libre	92
Figura 4 Deporte favorito	93
Figura 5 Les gustaría realizar actividades artísticas como danza, teatro y música.....	94
Figura 6 Comparación de los porcentajes pre-test y pos-test de las dimensiones	109
Figura 7 ¿Cómo se sintieron al participar en el programa?.....	112
Figura 8 ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?	113
Figura 9 Mencionar un ejemplo basados en la pregunta cuatro.....	115
Figura 10 ¿Practicarías dinámicas aprendidas aquí en el tiempo libre con tus amigas?.....	117
Figura 11 ¿Qué les podrías enseñar? Basados en la pregunta 9	118
Figura 12 Expresa con una palabra lo que te dejó este programa	119

RESUMEN

Recreación artística y creatividad motriz en las niñas del extracurricular de gimnasia rítmica del Colegio Los Pinos, es una propuesta novedosa sobretodo en el Ecuador, que consiste en demostrar la eficacia de la aplicación de un programa de recreación artística con enfoque pedagógico en el desarrollo de la creatividad motriz (fluidez, originalidad, variedad, expresividad e imaginación) en una muestra de 16 niñas de 7 a 11 años, utilizando para efectos de evaluación y resultados el test: Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y un tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014), el mismo se aplicará antes de la intervención y después de la intervención, teniendo este estudio un diseño pre-experimental, longitudinal y de tipo mixto cuantitativo y cualitativo. El programa de recreación artística se ejecutó en 26 sesiones de 60 minutos y 2 festivales inter-escolares recreativos, para su efectividad se contempló las dimensiones: lúdica, artística, físico-deportiva y socio-emocional. Al finalizar el proceso se encontró un desarrollo de la creatividad motriz significativo según la prueba de T student $P < 0.000$, demostrando la eficacia y la viabilidad del programa, además de efectos tangenciales positivos a nivel físico, psicológico y social, que demuestran no sólo resultados cuantitativos sino cualitativos importantes que realzan el aporte de esta investigación.

PALABRAS CLAVE:

- **RECREACIÓN ARTÍSTICA**
- **CREATIVIDAD MOTRIZ**
- **NIÑAS**
- **ENFOQUE PEDAGÓGICO**

ABSTRACT

Artistic recreation and motor creativity in girls of the extracurricular rhythmic gymnastics Colegio Los Pinos, is a new proposal especially in Ecuador, which consists of demonstrating the effectiveness of the application of an artistic recreation program with a pedagogical approach in the development of the motor creativity (fluency, originality, variety, expressiveness and imagination) in a sample of 16 girls aged 7 to 11 years, using for evaluation and results the test: Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) and one creative task of (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014) will be applied before the intervention and after the intervention. This study have a pre-experimental, longitudinal and mixed quantitative and qualitative design. The program was executed in 26 sessions of 60 minutes and 2 recreational inter-school festivals, for its effect were considered the dimensions: playful, artistic, physical-sporting and socio-emotional. At the end of the process, a significant development of motor creativity was found according to the T student test P 0.000, demonstrating the effectiveness and viability of the program, as well as positive tangential effects at a physical, psychological and social level, that demonstrate not only quantitative results but also important qualitative ones that enhance the contribution of this research.

KEYWORDS:

- **ARTISTIC RECREATION**
- **MOTOR CREATIVITY**
- **GIRLS**
- **PEDAGOGICAL APPROACH**

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo se introduce la situación problemática por la cual resulta imprescindible realizar la investigación planteada, evidenciando una falencia a nivel educativo tanto formal como no formal, a pesar de ciertos cambios a nivel global, en la formación de sujetos críticos, propositivos y por ende creativos no solo intelectualmente sino desde su motricidad, donde la recreación como educación en y para el tiempo libre y específicamente la recreación artística, podría ser una vía alternativa eficaz para mitigar efectos negativos de estas limitaciones y potenciar el crecimiento integral del ser humano. La recreación artística al estar enfocada en generar procesos pedagógicos liberadores y empoderados, también fomentará el desarrollo motriz creativo.

Seguidamente se exponen los objetivos y se justifica la importancia de esta investigación tanto para la población escolar, como para ampliar la bibliografía de estudios científicos sobre la recreación, ocio y tiempo libre y su relación con la creatividad motriz en el Ecuador y América Latina.

Después se establece la hipótesis de trabajo y se detallan las variables utilizadas en este estudio con sus respectivas dimensiones y los medios empleados para lograr los objetivos propuestos en el plazo establecido y con los recursos adecuados.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La necesidad de potenciar actividades creadoras y herramientas metodológicas para su aplicación en el ámbito de la educación formal y no formal merece ser investigada, debido a la poca referencia bibliográfica y científica respecto a estos estudios (Murcia, 2003), que son tan importantes para generar prácticas que fomenten el desarrollo íntegro del individuo tanto en la parte motriz como cognitiva y emocional, y su estrecha relación con lo social.

A pesar de que en los últimos años la educación tradicional-vertical pierde peso paulatinamente en el mundo entero y no es la excepción en el Ecuador, dando apertura a otros modelos pedagógicos como el Constructivismo, el modelo Contextual-Socio Crítico, que no solo ponen énfasis en la enseñanza, sino también en el aprendizaje, un aprendizaje compartido, exploratorio, experimental, se sigue presenciando a nivel general las actividades y prácticas que promueven la reproducción de conocimientos, movimientos, patrones, conductas etc... esto afecta directamente a los niños desde la escuela, que siguen reproduciendo estas formas en su tiempo libre (Waichman, 2015). Poniendo en evidencia la falta de iniciativa y de creatividad.

En el ámbito de la Educación Física y Deportes también se puede observar el énfasis que se da a la dimensión biofísica de la persona, sin desarrollar la parte creativa y expresiva de la misma (Aza, 2005) y (Lacruz & Cao, 2008). Se prioriza el resultado final y su eficacia en contraposición al pensamiento divergente y creativo (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014).

Incluso en la Recreación se tiende a prácticas que están ligadas a la compensación, alienación y reproducción del sistema que busca el mantenimiento del orden establecido y el consumo (recreacionismo), esto limita al auto condicionamiento de la persona, en este caso de los niños y a los fines de la recreación que van más allá del entretenimiento, en otras palabras, la recreación está relacionada con “crearnos al hacer y ese hacer convertirse en la posibilidad que otros se creen a sí mismos” (Waichman, 2000, pág. 141), de igual manera la taxonomía de Bloom, reorientada por sus discípulos (Anderson, y otros, 2001), ubican como cúspide en el proceso de aprendizaje a la creación, el crear se lo entiende como la acción de producir, idear, diseñar, planear y elaborar.

De allí que el crear se constituye en el punto máximo en la apropiación de un saber y de participación en el tiempo libre. Pero para ello se necesitan herramientas y metodologías que promuevan, incentiven y generen un ambiente propicio para la creación.

A pesar de que, a partir de mediados del siglo XX, se han realizado investigaciones desde ciencias de la actividad física, en donde se empieza a dilucidar el concepto de creatividad motriz, su bagaje teórico y práctico todavía es escaso, aunque el tema va ganando interés en otras áreas. Los profesores o guías mantienen dudas con respecto a la aplicación o a las posibilidades de desarrollar la motricidad creativa en sus alumnos (Torrents, Casals, & Castañer, 2015).

El uso de metodologías lúdico-creativa es todavía limitado, generalmente por falta de conocimiento, de instrumentos prácticos del docente o guía o por la complejidad del asunto creativo, la manera de abarcarlo, abordarlo y tratarlo.

Como consecuencia y al enfocarse en el área de las actividades físicas y la recreación, los niños-alumnos tienen un conocimiento restringido de su cuerpo, sus posibilidades y potencialidades de accionar, relacionarse y crear constructivamente de una manera auténtica¹, de enfrentarse a nuevos retos y vivencias múltiples con una actitud abierta, en donde éstos sean propositivos y creadores (Sergio, 2006). Evitando el conformismo tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Desde otro punto de vista la falta de juego o las imposiciones y condiciones en el juego, desde edades tempranas en las prácticas diarias, al reprimir los impulsos y manifestaciones corporales, el control, la manipulación de la conducta tanto en la familia, como en la escuela y en la sociedad, es un problema latente en el mundo (Sanguinetti, 2015), pero por otro lado está la interpretación errónea, irresponsable hacia el juego, con una actitud de indulgencia o superficialidad en el uso de herramientas lúdicas con premisas como “jueguen”, o “solo estamos jugando”, restándole su importancia en el aprendizaje y omitiendo que esta práctica conlleva a una obligación consigo mismo, con el grupo y con el proceso (Blom & Chaplin, 1996).

Cuando el juego debe ser entendido y desarrollado en un marco estructurado con un propósito, que además de entretener y divertir, conduzca a un progreso consciente o inconsciente del ser y su ampliación, a la libertad y al poder de acción en el mundo y que mejor si se lo relaciona con lo artístico y creativo.

¹ Movimiento auténtico, entendido como la generación de respuestas corporales espontáneas, que surgen desde el interior del ser, desde la vivencia sensible o intuición para externalizarse cinéticamente. Éstos son originados por la necesidad de expresarse, manifestarse o comunicar algo.

El Colegio Los Pinos, ubicado en las calles Agustín Zambrano s/n entre Vicente Pajuelo y Tomás Chareobe, en la provincia de Pichincha, cantón Quito, es un colegio femenino particular, en el que estudian aproximadamente 700 niñas y adolescentes, dentro de su propuesta pedagógica, se establecen jornadas extracurriculares que involucran cursos deportivos como: atletismo, básquet, vóley y gimnasia rítmica. Además de cursos como cocina, periodismo entre otros que no involucran una participación motriz constante. Y en los cuales participan alrededor de 100 niñas. Año lectivo 2016-2017, segundo quimestre.

Los cursos existentes se constituyen en una opción para que las niñas del Colegio puedan utilizar de una mejor manera su tiempo libre, hecho resaltable, pero considerando lo antes expuesto, es necesario direccionar la práctica deportiva enfatizada en la técnica, el desarrollo motor específico de cada deporte y la especialización muscular, con herramientas recreativas-artísticas que permitan fomentar la creatividad, la producción y pensamiento divergente, y en este caso la creatividad motriz, proceso que en un futuro les servirá para ser personas más propositivas, independientes, críticas e integrales, que puedan enfrentarse a varios entornos y situaciones de la vida cotidiana.

La observación diaria, la experiencia como docente y el criterio de profesoras de la institución, permitieron corroborar en la problemática existente, en los limitantes de creatividad en general y creatividad motriz de las niñas, pero al aplicar específicamente el presupuesto del tiempo libre al curso de gimnasia rítmica y el test de creatividad motriz, se pudo evidenciar por un lado que este grupo presenta una falta de iniciativa en su tiempo libre, en donde sus actividades principales, después de la jornada escolar y la práctica de gimnasia rítmica dos veces por semana, son realizar

las tareas y ver la televisión, lo que representa un problema serio al no tener un tiempo libre que les permita vivenciar actividades lúdicas, motrices, creativas necesarias en la niñez, sin contar con la programación muchas veces no apta en la televisión, que fragmenta el tejido social y genera en algunos casos dependencia y por ende influye negativamente formando sujetos acrílicos, consumistas, alienados, poco creativos, propensos al sedentarismo.

Por otro lado, se confirmó la necesidad de desarrollar la creatividad motriz de las niñas al tener dificultades para responder frente a situaciones o premisas determinadas de manera fluida, original, flexible, expresiva y con imaginación, siguiendo patrones estables, reducidos, pretendiendo reproducir instrucciones más que explorar y encontrar soluciones por sí mismas.

1.1.1 Formulación del problema investigativo

¿La aplicación de un programa de recreación artística es eficaz en el desarrollo de la creatividad motriz de las niñas del extracurricular de gimnasia rítmica del colegio Los Pinos?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Demostrar la eficacia de la aplicación de un programa de recreación artística con enfoque pedagógico en el desarrollo de la creatividad motriz de las niñas del extracurricular de gimnasia rítmica del colegio Los Pinos.

1.2.2 Objetivos específicos

- 1.2.2.1 Fundamentar teórica y metodológicamente la relación entre la recreación artística y la creatividad motriz.
- 1.2.2.2 Analizar las actividades recreativas que realizan las niñas de 7 a 11 años del Colegio Los Pinos.
- 1.2.2.3 Medir los niveles de creatividad motriz de las niñas del curso extracurricular de gimnasia rítmica, del Colegio Los Pinos.
- 1.2.2.4 Diseñar un programa de recreación artística con enfoque pedagógico que desarrolle la creatividad motriz en las niñas de 7 a 11 años.
- 1.2.2.5 Aplicar el programa de recreación artística con enfoque pedagógico que estimule la creatividad motriz, en las niñas del curso extracurricular de gimnasia rítmica, del Colegio Los Pinos.
- 1.2.2.6 Evaluar los resultados obtenidos después de la implementación del programa de recreación artística.

1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La creatividad está intrínsecamente relacionada con el desarrollo integral del ser humano y además es un componente de la evolución motriz humana, tan importante para la implicación del sujeto y su relación crítica, propositiva con el entorno.

Es en este contexto que se deben visualizar y potenciar los estímulos para el desarrollo creativo, en el área de la educación ya sea esta formal o no formal (recreación), para la resolución de problemas en ámbitos locales y cotidianos, mejorando las relaciones interpersonales como seres sociales. Por eso es imprescindible introducir innovaciones en la metodología de enseñanza-aprendizaje, dando suma importancia a esta última, que fomenta la retroalimentación docente-recreólogo y alumnos-participantes.

Educar en y para el tiempo libre es indispensable para lograr una participación emocional, activa y creativa de las personas (Sabeán, Aragón, & Anderson, 2014), la recreación artística desde una mirada pedagógica, desarrolla la creatividad motriz, al pretender un equilibrio socio-emocional y físico, profundizando en el potencial expresivo a partir del conocimiento y la exploración corporal de forma vivencial con los otros. En su esencia está el movimiento humano integral y creativo, que en la actualidad debe propiciarse tanto en el tiempo de obligaciones como en el tiempo libre.

Hacer una investigación sobre la eficacia de un programa de recreación artística con enfoque pedagógico en el desarrollo de la creatividad motriz es de por sí importante, al ser un área que todavía es poco estudiada sobre todo en el Ecuador, de allí la necesidad de investigar y proponer programas con herramientas metodológicas y pedagógicas para el desarrollo de actividades recreacionales de este tipo, además de que contribuirán con la ampliación de información e investigaciones sobre la recreación en el país, enfatizando en lo que actualmente se hace en el campo de la motricidad humana en relación con el desarrollo de la creatividad.

Además al investigar en niñas de 7 a 11 años es significativo porque desde edades tempranas es necesario estimular el pensamiento y las habilidades creativas, exploratorias, investigativas, para optimizar recursos y potenciar la imaginación, proveyendo de un entorno positivo para su desarrollo desde la recreación.

La propuesta tiene concordancia con los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir (2017-2021), el objetivo 1 “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas”, el objetivo 2, “Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas” y el objetivo 7 “Incentivar una sociedad participativa, con un Estado cercano al servicio de la ciudadanía”, están relacionados con la Recreación en cuanto a potenciar las capacidades de los seres humanos dentro de un proceso que implica reconocimiento identitario y diverso para generar una ciudadanía activa, que haga cumplir sus derechos entre ellos a la recreación, el ocio y el tiempo libre.

También al hablar de una vida digna ésta debe ser entendida como un proceso de desarrollo que implica un empoderamiento del ser, del individuo-sociedad consciente y comprometido que se relaciona con los otros y en esa espiral dialéctica se auto-realiza y es protagonista de su propio hacer.

Asimismo desde el año 2016 rige una nueva normativa del Ministerio de Educación en el país, que regula la elaboración de la política interna de las tareas escolares en las instituciones educativas, pretende que las mismas reduzcan las tareas enviadas a casa con el fin de que los estudiantes optimicen su tiempo en su hogar, de esta manera respetando su tiempo de ocio, lo que

implica el aumento de tiempo libre y la necesidad de una educación en y para el tiempo libre, con alternativas creativas para potenciar la Recreación en el Ecuador.

Al incidir en una población para mejorar su calidad de vida y promover una recreación formativa, consciente, motriz, creativa, no solo mitigará la situación problemática antes mencionada, sino que empezará a generar cambios positivos en los participantes tanto a nivel personal como social y en este caso desarrollará la creatividad motriz.

1.4 HIPÓTESIS

1.4.1 Modelo lógico

La aplicación de un programa de recreación artística con enfoque pedagógico aporta significativamente en el incremento de los niveles de creatividad motriz, de las niñas del curso extracurricular de gimnasia rítmica del Colegio Los Pinos.

1.4.2 Modelo matemático

- Hipótesis nula

H_0 : No existe diferencia significativa en el valor total de creatividad motriz, antes de la aplicación del programa de recreación artística, con el valor total de creatividad motriz después de la aplicación del programa de recreación artística.

Criterio para muestras relacionadas según la prueba de T student:

Si el P valor es mayor a alfa se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa, donde alfa es igual a 0,05.

- Hipótesis alternativa

H₁: Existe diferencia significativa en el valor total de creatividad motriz, antes de la aplicación del programa de recreación artística, con el valor total de creatividad motriz después de la aplicación del programa de recreación artística.

Criterio para muestras relacionadas según prueba de T student:

Si el P valor es menor o igual a alfa se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, donde alfa es igual a 0,05.

1.4.3 Modelo estadístico

El estudio presenta medidas repetidas pre-test y pos-test siendo longitudinal en el tiempo. Se compara valores numéricos que son la suma total de las dimensiones que determinarán la creatividad motriz; además al presentar normalidad, se utiliza estadística paramétrica para muestras relacionadas con la prueba de T Student.

La fórmula de la prueba para muestras relacionadas T student:

$$t = \frac{\bar{X}_D - \mu_0}{s_D / \sqrt{n}}$$

Donde, \bar{X}_D es el promedio de la diferencia de los pares, un par son los valores totales de creatividad motriz conseguidos tanto antes como después de la intervención; s_D es la desviación estándar de dicha divergencia; la constante μ_0 difiere de cero si se desea probar que la media de las diferencias es significativamente diferente de μ_0 . Se utilizaron grados de libertad: $n - 1$.

Regla: si P es menor o igual a 0,05, se rechaza la hipótesis nula.

Se aplicó la prueba de Shapiro Wilk para evidenciar que los datos proceden de una distribución normal (al disponer de una muestra pequeña menor a 30 participantes). Si P valor es mayor o igual a alfa, los datos proceden de una distribución normal; si P valor es menor a alfa, los datos no proceden de una distribución normal, en donde alfa es igual a 0,05.

1.5 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se manejaron dos variables, la creatividad motriz con sus dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad e imaginación, como variable dependiente y un programa de recreación artística con sus dimensiones lúdica, artística, físico-deportiva y socio-emocional como variable independiente.

1.5.1 Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable independiente: Programa de recreación artística

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Programa de recreación artística	Conjunto de actividades lúdicas, físicas, exploratorias y estéticas con enfoque pedagógico apoyadas en disciplinas como la danza, la música, el teatro, entre otras, para desarrollar la formación integral del ser humano y al mejor uso de su tiempo libre de manera creativa.	Lúdica Artística Físico-deportiva Socio-emocional	- Tiempo y frecuencia de realización. - Grado de satisfacción y conocimientos adquiridos. - Desarrollo creatividad motriz. - Participación. - Grado de placer. - Acatamiento de reglas. - Clima de grupo. - Comunicación y escucha. - Interacciones.	Registro de asistencia, cuestionario de satisfacción y evaluación. Guía de observación: Cuestionario de evaluación de la sesión de juego, (modificado). (Garaigordobil, Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia, 2005)

Tabla 2*Variable dependiente: Creatividad motriz*

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Creatividad motriz	Capacidad del ser humano de emitir respuestas motrices fluidas, originales, variadas, expresivas e imaginativas frente a situaciones dadas.	Fluidez	Cantidad de respuestas en un tiempo determinado.	Tres tareas creativas del Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y una tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014)
		Originalidad	Respuestas únicas en un tiempo determinado.	
		Flexibilidad	Variedad en las categorías de respuestas en un tiempo determinado.	
		Expresividad	Calidad de expresión.	
		Imaginación	Calidad de imaginación.	

1.6 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se empleó un diseño pre-experimental de medidas repetidas pretest-postest. Longitudinal en el tiempo, de tipo mixto cuantitativo y cualitativo.

1.6.1 Población y muestra

La población está conformada por 16 niñas de 7 a 11 años, las cuales representan el total de la muestra, del curso extracurricular de gimnasia rítmica del Colegio Los Pinos, Quito-Ecuador.

1.6.2 Métodos de la investigación

1.6.2.1 Método histórico

Se empleó el método histórico para determinar la implementación de programas, estrategias o metodologías alternativas relacionadas con la recreación artística o actividades afines en el Colegio Los Pinos, sobre todo en los cursos extracurriculares, para ello se utilizó el procedimiento de análisis y síntesis.

1.6.2.2 Métodos lógicos

1.6.2.2.1 Hipotético-deductivo

Sobre la base del conocimiento del tema tanto por estudios relacionados como por la experiencia de la autora en las artes escénicas, se utilizó el método hipotético-deductivo para establecer la hipótesis y su comprobación luego de la intervención. Se recurrió al procedimiento inducción-deducción.

1.6.2.2.2 Modelación

Se empleó el método de modelación para realizar el programa de recreación artística como modelo para aplicarlo.

1.6.2.2.3 Sistémico

Se utilizó el método sistémico para desestructurar el programa de recreación artística y analizar las partes o dimensiones, los indicadores que se deberían incluir para su ejecución. Aplicando el procedimiento de abstracción e integración.

1.6.2.2.4 Dialéctico

El método dialéctico permitió establecer la relación entre las variables, cómo el programa planteado influye en la creatividad motriz, y se empleó para identificar el problema y determinar su posible solución implementando el programa para el desarrollo de la creatividad motriz. Recurriendo al procedimiento de deducción- inducción.

1.6.3 Métodos empíricos

1.6.3.1 Métodos de observación

Previamente se efectuó un presupuesto de tiempo libre de las participantes y un cuestionario sobre gustos, afinidades, preferencias, para corroborar con la problemática, conocer su situación y proponer mejores alternativas para la realización del programa. Ver Anexo 1.

Se realizaron entrevistas semi-estandarizadas a especialistas en danza, teatro y recreación, para que sobre la base de su experiencia en estas disciplinas puedan recomendar y aportar con metodologías, técnicas, conocimientos teóricos y prácticos para el diseño del programa. Ver Anexo 2.

Se utilizó la observación directa, participativa, sistematizada y encubierta, tanto en las sesiones del programa como en la aplicación pre-test y post-test, estableciendo un registro y análisis de resultados. Ver Anexo 3 y Anexo 4.

Además, se interpretaron las reflexiones de las niñas después de cada sesión. Y se empleó un cuestionario de satisfacción y evaluación del programa a las participantes al terminar el programa. Ver Anexo 3 y Anexo 5.

1.6.3.2 Método de medición

Se aplicó estadística paramétrica con la prueba T-student, para comparar los resultados del pre-test y pos-test de las niñas antes de la intervención y después de la intervención.

Para medir las dimensiones de la creatividad motriz se utilizó tres tareas del Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y una tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014), test validado en: Estudio comparativo de los niveles de creatividad motriz en practicantes y no practicantes de expresión corporal (2014).

Para medir las dimensiones de la recreación artística se dispuso de un registro de asistencia, un cuestionario de satisfacción y evaluación del programa a las participantes y un cuestionario de evaluación de la sesión por parte de la recreóloga, basada en el “Cuestionario de evaluación de la sesión de juego” (Garaigordobil, 2005), test validado, el cual se lo adaptó a la presente investigación por sus características específicas.

1.6.3.3 Método experimental

Se aplicó tres tareas creativas del Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y una tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014). Y se intervino con el Programa de recreación artística durante tres meses y medio.

1.7 FUENTES, TÉCNICAS DE RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

1.7.1 Fuentes y técnicas

1.7.1.1 Fuentes primarias

- a) Obtenidas sobre la base de las sesiones del programa y de la observación directa, participativa y sistematizada de las niñas, por medio de registro de la recreóloga y la filmación de todo el proceso.
- b) Presupuesto del tiempo libre e intereses de las participantes.
- c) Entrevistas a los expertos en danza, teatro y recreación.
- d) Aplicación de tres tareas creativas del Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y una tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014), individualmente en la sala de gimnasia rítmica, con una duración de 15 minutos aproximadamente por niña, tomados antes y después de la intervención.
- e) Evaluación por parte de dos especialistas expertos en el área de las artes escénicas, educación física y recreación, tanto del pre-test como del pos-test sobre la base de la filmación realizada a las niñas y según los criterios de evaluación específicos del test aplicado.
- f) Aplicación del cuestionario de satisfacción y evaluación del programa a las participantes.

- g) Ejecución de taller: Recreación y creatividad motriz, a las profesoras de educación física, deportes, música y literatura de la institución, para garantizar procesos similares en el futuro.

1.7.1.2 Fuentes secundarias

- a) Revisión bibliográfica, artículos científicos, tesis doctorales y de maestría.

1.7.2 Tratamiento y análisis estadístico de los datos

Antes de la aplicación y evaluación se solicitó un permiso al Colegio Los Pinos para desarrollar la propuesta. Se procedió a la aplicación del test seleccionado en las niñas, proceso que fue filmado, para su evaluación por parte dos jueces externos, evitando así el criterio subjetivo de la recreóloga. Intervención con el programa, durante tres meses y medio, para aplicar nuevamente el pos-test, que igualmente fue registrado en video y evaluado por dos jueces externos, para el posterior análisis de resultados.

Para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó el Software Estadístico SPSS versión 21 para Mac y Microsoft Office Excel para Mac.

Para la evaluación de los resultados pre-test y pos-test se recurrió a la presencia de dos jueces externos y expertos, que sobre la filmación realizada a las niñas, de las respuestas emitidas a los problemas creativos, evaluaron según los criterios del test seleccionado (fluidez, variedad,

originalidad, expresividad e imaginación) y emitieron los puntajes respectivos de la creatividad motriz. Al tratarse de dos jueces que evaluaban tanto en el pre-test como en el pos-test, se calculó el coeficiente W de Kendall para establecer la concordancia inter-jueces.

En donde:

$$W = 12S/K^2 (N) (N^2 - 1)$$

W: Coeficiente de concordancia

K: Cantidad de expertos

N: Cantidad de variables

S: Suma de los rangos asignados a cada variable

H₀: Los rangos son independientes, no concuerdan (no existe concordancia inter-jueces).

H₁: Hay concordancia significativa entre los rangos (existe concordancia significativa inter-jueces).

Si el coeficiente de W de Kendall, excede el valor crítico ($\alpha > 0.05$) y si el nivel de significancia es inferior a 0.05, se rechaza hipótesis nula (Escobar & Cuervo, 2008).

Para determinar científicamente desde la estadística que hubo o no diferencias significativas positivas en la creatividad motriz de las niñas después de la aplicación del programa y comprobar la hipótesis, se empleó estadística paramétrica con la prueba de T Student para muestras relacionadas con un nivel de confianza del 95% ($P = 0,05$).

Para desarrollar la prueba de T Student se identificó que los valores procedan de una distribución normal y para tal efecto se implementó la prueba de Shapiro Wilk, en la cual, si el P valor es mayor o igual a alfa, los datos proceden de una distribución normal; en donde alfa es igual a 0,05.

1.8 RECURSOS ECONÓMICOS

Tabla 3

Recursos económicos

<i>Cantidad</i>	<i>Detalle</i>	<i>V. unitario</i>	<i>V. total</i>	<i>Observación</i>
1000	Copias-impresiones	0,03	30,00	Recursos propios
1	Pelota sensorial	22,00	22,00	Recursos propios
1	Grabadora	120,00	120,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
1	Ipod	90,00	90,00	Recursos propios
16	Aros	2,00	32,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
1	Cuentos	10,00	10,00	Recursos propios
16	Pelotas	25,00	400,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
1	Caja de marcadores	4,00	4,00	Recursos propios
2	Adhesivo	2,00	4,00	Recursos propios
2	Palos	1,00	1,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
2	Pañuelos	5,00	10,00	Recursos propios
2	Paquetes de Globos	3,00	6,00	Recursos propios
16	Cintas	12,00	192,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
1	Paquete de hojas	3,00	3,00	Recursos propios
1	Caja de Lápices	3,00	3,00	Recursos propios
8	Caja de colores	2,00	16,00	Recursos propios
4	Pliegos papel crepe	2,00	8,00	Recursos propios
16	Cuerdas	2,00	32,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
1	Pandereta	2,00	2,00	Recursos propios
1	peluche	3,00	3,00	Recursos propios
4	Papel periódico	0,00	0,00	Recursos propios
20	Telas pequeñas	1,00	20,00	Recursos propios
1	Tela grande	20,00	20,00	Recursos propios
1	Paquete vasos plásticos	3,00	3,00	Recursos propios
2	Colchonetas	30,00	60,00	Contrapartida Colegio Los Pinos
2	Pago a expertos	300,00	600,00	Recursos propios
	Valor total (Usd)		\$1691,00	

1.9 PRESUPUESTO

Tabla 4
Presupuesto

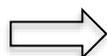
<i>DETALLE</i>	<i>VALOR TOTAL</i>	<i>OBSERVACIONES</i>
Recursos propios	854,00	Proporcionados por el maestrante
Recursos autogestión	837,00	Proporcionados por el Colegio Los Pinos
Total (Usd)	\$1691,00	

1.10 CRONOGRAMA

Tabla 5
Cronograma

<i>Meses</i>	<i>Mes 1</i>				<i>Mes 2</i>			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4
N. Actividad								
1 Construcción del perfil.		X	X	X				
2 Presentación para el análisis.					X	X	X	
3 Investigación bibliográfica.	X	X	X	X	X	X	X	X
4 Entrevistas a expertos.							X	X
5 Construcción y desarrollo del marco teórico.					X	X	X	X
<i>Meses</i>	<i>Mes 3</i>				<i>Mes 4</i>			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4
N. Actividad								
5 Construcción y desarrollo del marco teórico.	X	X						
6 Elaboración y modificación de los instrumentos para medición.	X	X						
7 Diseño de la propuesta recreativa.		X	X	X	X	X	X	X
8 Pilotaje de los instrumentos.		X						
9 Aplicación de los instrumentos (pre-test).			X	X				
10 Codificación y tabulación de los datos.					X			
11 Aplicación de la propuesta recreativa.					X	X	X	X

Continúa



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El presente capítulo comienza exponiendo algunos antecedentes significativos sobre investigaciones llevadas a cabo en las que se estudia la variable creatividad motriz relacionada con disciplinas afines a la recreación, pero no enfocadas estrictamente en este campo de estudio, por lo que esta investigación resulta representativa.

En un segundo momento se abordan elementos teóricos sobre la recreación, ocio y tiempo libre, resaltando la importancia de generar una cultura de ocio y recreativa, que sea participativa, creativa y solidaria, apoyada en instituciones sociales como la familia y la escuela. También se detalla el enfoque pedagógico de la recreación, diferente al recreacionismo, la búsqueda de la intencionalidad en la experiencia recreativa, de educar en y para el tiempo libre con el fin de expandirla a todos los ámbitos de la vida, generando sujetos propositivos, creativos, empoderados, con consciencia social, que desarrollen aprendizajes significativos en ambientes placenteros. Seguidamente se profundiza en la recreación artística y sus dimensiones: lúdica, artística, físico-deportiva y socio-emocional que, por sus características estéticas, expresivas, motrices y satisfactorias, puede forjar cambios positivos en los que la experimentan.

Para finalizar el capítulo se expone sobre la creatividad y en especial la creatividad motriz y sus dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad, expresividad e imaginación. Analizando la importancia de fomentarla desde edades tempranas mediante procesos exploratorios, de

investigación y solución de problemas. La recreación artística se convierte en una herramienta fundamental e idónea para el desarrollo de la creatividad motriz además de contribuir a la integralidad del ser humano y a la vivencia creativa de su tiempo libre.

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

En las últimas décadas aparecen estudios científicos y libros que relacionan el arte, la danza, la expresión corporal, las actividades psicomotoras, aprendizajes significativos con el desarrollo de la creatividad motriz, pero ninguno de ellos hace referencia a la recreación como tal, aunque abarquen elementos de ésta, entre ellos se pueden destacar:

- “Impacto de un programa de arte en la creatividad motriz, la percepción y el autoconcepto en niños de 6 a 7 años” (Garaigordobil & Pérez, 2001), en este estudio se evalúa la creatividad motriz, habilidades perceptivo-motrices, esquema corporal y autoconcepto, para tal efecto en lo que corresponde a la creatividad motriz utilizan el Test, Pensando Creativamente en Acción y Movimiento PCAM (Torrance, 1980), en un grupo experimental y de control obteniendo como resultados que los sujetos experimentales incrementaron sus puntuaciones en las variables fluidez y originalidad motrices, diferenciándose del grupo control significativamente, por lo que el impacto del programa de arte fue positivo.
- “Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil” (Martínez & Justo, 2008), en este estudio se analiza la

repercusión del programa de intervención psicomotriz en los niveles de creatividad de los niños, para ello se utilizó el test PCAM (Torrance, 1980), pre-test y post-test, obteniendo como resultados mejoras significativas en los indicadores fluidez, originalidad e imaginación.

- “Estudio comparativo de los niveles de creatividad motriz en practicantes y no practicantes de expresión corporal” (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014), en este trabajo al igual que el de Martínez y Justo, (2008), se aplicó el test de PCAM (Torrance, 1981) pero se incrementó una tarea creativa propuesta por las investigadoras, con un diseño pre-test y post-test, después de la intervención de actividades de expresión corporal con el grupo experimental, y la no intervención con el grupo de control, obtuvieron como resultados diferencias significativas entre los niños que practicaron (con mayor creatividad motriz) en contraste con los que no practicaron (menor puntaje en creatividad motriz), estableciendo que la expresión corporal favorece a la capacidad creativa de los niños.
- “Identifying and analyzing motor skill responses in body movement and dance” (Castañer, Torrents, Anguera, Dinušová, & Jonsson, 2009), las autoras analizan la diversidad de respuestas motoras obtenidas por tres instrucciones de acción: descriptivas, cinéticas, metafóricas. Aplicándolas a estudiantes universitarios, destacando que las instrucciones cinéticas y metafóricas son las más aptas para utilizarlas en principiantes. El trabajo en parejas resultó beneficioso ya que los participantes se sentían más seguros y creativos.

- “Dance divergently in physical education: teaching using open-ended questions, metaphors, and models” (Torrents, Castañer, Dinušová, & Anguera, 2013), estudia la aplicación de un modelo cinético basado en técnicas de danza creativa, expresión corporal, mimo e improvisación para que los participantes generen respuestas motoras divergentes, teniendo como resultados que el uso de premisas descriptivas y metafóricas estimulan la creatividad motriz de los participantes (jóvenes estudiantes universitarios).
- “Relación entre los estilos de aprendizaje y los niveles de creatividad motriz en los estudiantes de la Institución Educativa Las Delicias del Municipio de el Bagre” (Varela, 2014), esta tesis de Maestría en la que se aplicó el Test de Bretsch (1983) para medir la creatividad motriz y Learning Styles Questionnaire (LSQ) de Honey y Mumford (1986), para evaluar los estilos de aprendizaje en niños- adolescentes de 11 a 17 años, demostró que las relaciones más significativas fueron las del estilo reflexivo en los indicadores de creatividad motriz: fluidez, originalidad y flexibilidad. Pero considera sobre la base de su investigación que es necesario seguir estimulando la creatividad en el aprendizaje de los alumnos.
- “Evaluación de la creatividad en danza: un estudio comparativo del nivel de creatividad motriz en bailarines profesionales de cuatro estilos de danza” (Bonilla C. , 1998), tesis doctoral que se basó en el test de Brennan (1983), aumentando algunas categorías ad hoc, a profesionales de danza: contemporánea, española, clásica y flamenco para evaluar su creatividad motriz, las diferencias en el nivel de creatividad de las cuatro danzas y la influencia de las metodologías y plan de estudios en el desarrollo de la creatividad motriz,

en donde obtuvo como resultados que los bailarines de danza contemporánea son significativamente más creativos motrices que los bailarines de las otras danzas, además la utilización de metodologías exploratorias y creativas en los estilos de enseñanza-aprendizaje influyen positivamente en el desarrollo de la creatividad motriz.

Como se mencionó anteriormente estos estudios se encuentran identificados en otras ciencias y no se enfocan desde la recreación, a pesar de sus aportes al presente trabajo, por eso es indispensable incursionar, investigar y relacionar las dos variables: recreación artística con la creatividad motriz, ahondar en estos temas, adaptarse a otras realidades y contextos de Latinoamérica y del Ecuador en busca de un aporte significativo, donde se promueva la creatividad motriz en los escolares a través de una recreación artística con enfoque pedagógico.

2.2 ACERCA DE LA RECREACIÓN, OCIO Y TIEMPO LIBRE

Todas las ciencias se encaminan al desarrollo humano y éste debe ser visto como un proceso complejo que abarca dimensiones de crecimiento físico, cognoscitivo, emocional y social, como una totalidad.

La Recreación no es ajena a esta concepción y desde su enfoque pretende contribuir al desarrollo integral del ser humano, de educar en y para el tiempo libre, incentivando a su aprovechamiento óptimo para que la persona siga formándose en la libertad y en este camino confluyen el aprendizaje, la creación, la diversión, la participación y el cultivo de la personalidad.

Para ello se hace evidente la participación no solo activa del ser humano en el tiempo libre, sino que sea creativa y solidaria con el fin de lograr un involucramiento pleno y suscitar hábitos que amplíen horizontes de posibilidades y surjan sujetos propositivos, autónomos, involucrados y con responsabilidad social, que a partir de su vivencia corpórea y motriz su accionar sea desde y para la comunidad.

Como lo explica Nash (1964), en su pirámide de participación en el tiempo libre tiene seis etapas, que van desde la inferior o negativa con actos contra la sociedad, seguida por actos en contra de uno mismo, continuando con un nivel positivo de entretenimiento, diversión, distracción, para pasar a una participación emocional y desarrollar una participación activa y por último llegar a la participación creativa (Sabeán, Aragón, & Anderson, 2014).

Siguiendo la misma línea, “el problema fundamental del ocio actual es que no tenemos las destrezas incorporadas para utilizar el tiempo libre de manera satisfactoria, para convertirlo en ocio realmente y poder tener acceso a la vivencia de la creatividad” (Csikszentmihalyi, 2001, pág. 23). De acuerdo con lo expuesto resulta necesario emprender una cultura de ocio, pues a través de la tradición cultural se inculca desde niños la forma de actuar y enfrentarse a la vida, si de generación en generación se imparte una actitud receptiva y pasiva, difícilmente la persona irá desarrollando capacidades que permitan enriquecer su estilo de vida. El ejemplo de los padres de familia es indiscutible en la formación de actitudes de ocio del niño que de igual manera en su adultez lo transmitirá a sus hijos y así sucesivamente.

De allí que en la actualidad se hace presente la utilización inadecuada del tiempo libre de muchos niños y jóvenes, afianzada con el mal uso de la tecnología. Por otro lado, la industria cultural alienada, da lugar a la proliferación de actividades de entretenimiento de masas lo que desvirtúa el ideal de empoderamiento activo de su tiempo de ocio, que sea de calidad. Cuando el ocio debe ser autotélico, lo que significa una vivencia humana, física, intelectual, social, artística o espiritual, de libre elección, motivadora y satisfactoria, creativa y constructiva.

Se ve que la mejor forma de alcanzar esto es mediante las actividades recreativas, pero éstas están inmersas dentro de una sociedad de consumo, lo que plantea el surgimiento de una educación en y para el tiempo libre, permitiendo que el individuo conozca las alternativas que existen y pueda elegir, consciente y responsablemente las actividades que realizará dentro de su tiempo libre contribuyendo a su desarrollo personal y social dentro de una comunidad. (Pérez, 2003, pág. 19)

La familia y la escuela como instituciones sociales tienen la responsabilidad de guiar desde edades tempranas en el proceso formativo, la recreación de los escolares se vuelve fundamental para educar en y para el tiempo libre, así se producirán prácticas placenteras que se expresarán en la vida cotidiana.

Pero al mantener una lógica de consumo, competencia e individualismo se pierden valores comunitarios, de compartir, ser solidarios, buscar el bien común, de respeto a lo diverso, que merman la dignidad humana para acercarse más a la cosificación de la persona.

El deporte compite, la re-creación comparte. El deporte cree en el individuo como centro del universo, la Recreación, ve al deporte y a los seres que lo realizan, como compartencia² vivencial. Mientras el deporte edifica la individualidad, la Re-creación edifica Comunalidad³. Mientras el deporte celebra la competencia, la re-creación celebra la compartencia. La historia de este mundo ha cultivado tanto al individuo y la competencia, que ha conseguido un proceso suicida, de destrucción de los ámbitos de hacer y pensar. Ha provocado la des-creación de la vida volviendo a los seres vivos, seres mecánicos, formados para obedecer... (Martínez J. , 2015, pág. 14)

Considerando los criterios de este autor, resulta inevitable establecer la diferencia en cómo entender a la recreación diferenciada de la práctica deportiva competitiva impulsada frecuentemente en la sociedad, de hecho, es una temática que generalmente se ha confundido propiciando ambientes conflictivos y a veces nocivos en la experiencia recreativa.

La recreación debe ser pensada y ejecutada bajo otros parámetros, es importante generar un giro epistemológico descolonizador, recuperar la esencia de la comunidad, la valoración por lo colectivo y el bienestar común.

La tarea no es suprimir al individuo, pero sí permitir la acción de un “nosotros”, comprometido socialmente, donde la toma de decisiones simétrica implique un involucramiento activo, creativo y solidario, más que un comportamiento competitivo e individualista.

La recreación como: “Rama de la motricidad humana, que pretende el desenvolvimiento de procesos lúdico-creadores-corpóreos de cara a la transformación-enriquecimiento de sí mismo, de

² Término desarrollado por el antropólogo mexicano, Jaime Martínez Luna, como rompimiento epistemológico del lenguaje dominante, compartencia implica reproducir y compartir el conocimiento generado por “iguales” no por superiores, motivando el respeto y la conciencia de la otredad, así generando relaciones más horizontales basadas en la experiencia.

³ El mismo autor hace referencia a una vida en común y se fundamenta en los pueblos originarios indígenas.

las comunidades y de los espacios de vida en dónde interactúan los seres humanos” (Trigo & Montoya, 2015, pág. 98). Enfatizan en el valor socializador y transformador de la recreación, la experiencia placentera y creativa, además la vivencia de la corporeidad que va más allá de utilizar o mover el cuerpo.

La corporeidad es vista desde un cuerpo sujeto en contraposición a un cuerpo objeto, demuestra la complejidad del ser humano, que desde su ser motriz puede emprender procesos de autoconocimiento, educación y enriquecimiento con los otros mediante acciones dialógicas recreativas, donde lo lúdico es una fuente de humanización y predisposición frente a la vida.

En este sentido la recreación tiene un potencial transformador de subjetividades, a partir del juego, la fantasía y lo inesperado se construyen procesos de aprendizaje en marcos de disfrute y no de sufrimiento. Por lo mismo la recreación no puede ser, “pasar el tiempo “libre”. Ocupar el tiempo “libre”. Divertir a las personas, monitoreando el espacio de encuentro. Hacer “actividades” sin sentido” (Trigo & Montoya, 2015, pág. 99). Se podría agregar la actividad física desmedida, el deporte competitivo, o la mera expectativa de un compromiso deportivo, el “payasismo”, las horas locas, etc...todas estas funciones del recreacionismo.

En cambio sí sería un espacio de encuentro, creación, diálogo, lúdico, de reconocimiento de uno mismo y de los otros, un espacio de cultura y de humanidad (Trigo & Montoya, 2015). De esta manera la recreación no es vista como un accesorio, sino como un fundamento en su complejidad, lo que implica profundizar en su esencia e identificarla claramente como un derecho universal.

2.3 ENFOQUE PEDAGÓGICO DE LA RECREACIÓN

En el apartado anterior se exponía a la recreación como una vivencia necesaria para la humanidad, por sus componentes lúdicos, creativos, propositivos, socializadores, comunitarios que enriquecen la vida mediante el placer, el disfrute y la felicidad. Pero es imprescindible ahondar en el enfoque pedagógico de la recreación en el que se sustenta este estudio.

“La recreación entendida como una forma institucionalizada de intervenir educativamente en un grupo o comunidad. Lo particular de esta intervención es que está organizada en torno al placer que este tipo de actividades genera” (Lema & Machado, 2015, pág. 10). A partir de esta visión se percibe a la recreación con un carácter institucional, a pesar de no tener una visión rígida o esquemática busca una intencionalidad de formación placentera de los participantes, lo que implica que el recreador propone, pero el niño en la experiencia lo acepta voluntariamente y se empodera del mismo dándole sentido y flexibilidad de acción.

Así se produce una vivencia compartida y como se mencionó anteriormente una toma de decisiones simétrica, que evidencian otra construcción posible, más horizontal, donde el guía o recreólogo y los participantes establecen otro tipo de relaciones y se nutren recíprocamente.

La teoría, conceptualizaciones y prácticas del campo de la recreación, -en su expresión como oferta institucional o industria del entretenimiento- han predeterminado una mirada encerrada en múltiples límites como una representación que reduce particularmente las experiencias y sus consecuencias, a actividades que son tratadas bajo un supuesto de ingenuidad.

Esta mirada desconoce su papel en la construcción de sujetos y sociedades que dentro de sus propias tensiones, se sujetan a parámetros de orden y dependencia a modos de pensar y actuar que le dan una sensación aparente de seguridad, en la medida que no les exige salirse de zonas

de comodidad, en tanto se le asignan efectos de un bienestar que no involucran al sujeto en su sentir pensar; experiencias que se agotan en sí mismas..., cuando el consumo se coloca como fin último por encima de otras formas de existencia. (Osorio, 2015, págs. 92-93)

Siguiendo el planteamiento de la autora, resulta necesario visibilizar que la recreación y la educación no son neutras, se ha pretendido desde el sistema neutralizar el alcance que tienen estas intervenciones, para suprimir al sujeto actuante, en la práctica recreativa se construyen sujetos, claro que éstos pueden ser pasivos - receptores por un lado o por otro lado pueden ser activos, esto depende también de la metodología y del respaldo teórico-práctico, crítico del recreólogo y su aporte en la experiencia de los participantes, ya que al mantener las mismas lógicas sistémicas repetitivas, mecanizadas que no estimulan el pensamiento y la acción, no se contribuirá a generar una actitud propositiva, crítica o reflexiva de los sujetos, de disfrute, de crecimiento y autorrealización.

Lamentablemente en una sociedad euro centrista- “americanista”, racista y sexista, la recreación aún sigue los parámetros conformistas, vinculados al “jugar por jugar”, “moverse por moverse”, sin un sentido o intencionalidad, y que se agudiza con dinámicas como llegar al público con la música de moda, aunque su letra remita contenidos excluyentes, plantear movimientos que denigran la dignidad humana, demuestran la dominación estructural que aleja al sujeto cada vez más de la posibilidad de cambio.

Sin pasar por alto la obsesión de mirar a la recreación desde un enfoque médico, sumamente técnico, que si bien es cierto que la recreación tiene beneficios en cuanto a la mejora de la salud, va más allá de una postura biológica pues es una cuestión de conciencia, si el ser es consciente de la manipulación mediática, de la mercantilización de la educación sea esta formal o no formal, de

su ser histórico, social y cultural, su estilo de vida no tendrá como ideal el sedentarismo, la comida chatarra, las modas, los estereotipos de belleza impuestos, sino que buscará alternativas de vida en donde su ocio, su tiempo libre, su recreación satisfaga necesidades intrínsecas que además de la salud sean formativas, culturales, creativas, intelectuales, relacionales, sociales y espirituales. La idea no es sobrevivir sino vivir.

La recreación educativa, desde la misma línea:

Es el tipo de influencia intencional y con algún grado de sistematización que, partiendo de actividades voluntarias, grupales y coordinadas exteriormente, establecidas en estructuras específicas, a través de metodologías lúdicas y placenteras, pretende colaborar en la transformación del tiempo disponible de los participantes en praxis de la libertad en el tiempo, generando protagonismo y autonomía. (Waichman, 2000, pág. 211)

A partir de esta concepción la recreación educativa, como ámbito de la educación no formal, va más allá del recreacionismo, desarrollado principalmente en Inglaterra y Estados Unidos, como enfoque que pretende la diversión del individuo en su tiempo de ocio, sobre todo al aire libre y de carácter compensatorio. La recreación educativa requiere profundizar en el para qué y el porqué de las actividades, se centra en la pedagogía poniendo énfasis en el aprendizaje, en la formación del individuo que a la vez es un ser social consciente y comprometido, actor y protagonista de su propio hacer y su propia realidad, por lo tanto, debe potenciar la imaginación creativa y la inteligencia crítica, cuestionando los valores mercantiles de la sociedad, con el objetivo de transformarla.

El protagonismo y autonomía se establecen proporcionando un clima favorable, es esencial dar la libertad necesaria a los niños para que puedan explorar y en este proceso es indispensable

acompañarlos para fomentar la creatividad y la imaginación, ya que el fin de la educación es formar hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas.

Así mismo, dentro de la Carta Internacional para la Educación del Ocio de la World Leisure and Recreation Association (WLRA), 1993, se establece en el capítulo II, apartado 2.4, que: “Los métodos de enseñanza y aprendizaje en la educación del ocio deben incluir facilitación, animación, aprendizaje experiencial y creativo, experimentación personal, autoaprendizaje, disertación y consejo...” (Cuenca, 2004, pág. 319). A pesar de que se encuentre por escrito mundialmente desde 1993, la realidad refleja otro tipo de visión que debe irse reformulando si se quieren generar cambios.

“La recreación educativa como un modelo vivencial de educación en el ocio, en tanto intervención educativa a largo plazo que se basa en situaciones, vivencias y experiencias formativas relacionadas con el tiempo libre” (Lema & Machado, 2015, pág. 12). No busca fines inmediatos, como se mencionó anteriormente promueve la industria del entretenimiento, en donde la satisfacción palpable en la rapidez, en gustos y modas impuestas lo exigen, sino que pretende desarrollar un proceso continuo que afiance aprendizajes significativos que perduren en el tiempo, en donde los participantes adquieran herramientas para que en un futuro puedan ser ellos mismos los que emprendan procesos similares en su vida, con su familia, con sus amigos y por qué no en la comunidad.

Es importante aclarar que la educación no está reducida al ámbito escolar, sino que abarca otros escenarios de la vida, por lo mismo la recreación educativa no necesariamente está inmersa

en la estructura de la escuela y el currículo, sino que puede darse en espacios como clubes, talleres, centros culturales, grupos de amigos, familiares, etc.

Desde la perspectiva de la recreación educativa, de la educación para el tiempo libre, el desafío no consiste solamente en reducir los efectos del aburrimiento, monotonía, rutina sino, a partir de ello, generar las condiciones para lograr una participación cualitativamente distinta de los actores. Y no sólo en el tiempo liberado sino en todo el tiempo: poder construir una nueva lógica de entender la realidad y la posibilidad concreta de ser partícipe de su construcción y modificación. (Waichman, 2000, pág. 16)

En otras palabras, la recreación educativa es una opción diaria, donde se plantean las preguntas: qué, cómo y para qué, así se desarrollan sujetos que pueden tomar decisiones, el desafío está en la construcción de sentido colectivo, en promover sujetos que se formen para la vida y no solo para el trabajo, que propongan apuestas creativas para retornar a las experiencias vividas y lograr re-significar la vida.

Así resulta necesario romper las dicotomías entre recreación y educación sino ver en la confluencia de ambos una oportunidad, desde el aprendizaje lograr posicionamientos ético-políticos que permitan la trascendencia, ir más allá de lo que la sociedad moderna impone con sus lógicas reduccionistas, enfocadas en el aumento de la tasa de ganancia y no en el desarrollo del ser humano como comunidad.

Postulaciones sobre el ocio, se relacionan con lo mencionado:

...no es suficiente vivir el ocio como experiencia, sino que deberíamos tender a hacer de él una experiencia humana valiosa. Un ocio entendido como experiencia humana se separa del mero pasar el rato, transformándose en una vivencia llena de sentido. El ocio como experiencia con valor en sí misma se diferencia de otras vivencias por su capacidad de sentido y su potencialidad para crear encuentros creativos que originan desarrollo personal. Vivido como encuentro nos entrelaza siempre con la vida de los otros, es una experiencia trascendente

que nos abre hacia horizontes de comprensión y conocimiento, porque a mayor conocimiento más capacidad de comprensión y satisfacción. (Cuenca, 2009, pág. 20)

De esta manera, el ocio como proceso vivencial, creativo, auto motivado, consciente, activo, complejo y lúdico, se da en relación con los otros, de igual manera la vivencia recreativa no se la puede entender como una cuestión individual, del “yo”, sino que es colectiva, del “nosotros”.

Pero también no es solamente el conocer y el comprender lo que refuerza al ocio valioso, sino el afecto, el sentido de pertenencia, la identidad que se va componiendo como un desafío constante.

Se afirma la necesidad de:

...enriquecer espacios de exploración creativa, física, corporal y mental. Esto con el fin de que ayuden a profundizar la investigación sobre las cuantiosas maneras de reencontrar sus cuerpos en la creación, en la limitante, en la dificultad, en el encuentro con esa voz interior que algunos obvian, en la necesidad de buscar cuestionamientos, que lleven a ser mejor persona, a descubrir de lo que son capaces de hacer con movimientos que les pertenecen, explorando la poética de la dificultad, del error, el desaparecer por unas horas de sí mismo para encontrarse y convertirse en otro que paradójicamente no es otro que el yo. (Giraldo, 2015, págs. 135-136)

Compartiendo con el lineamiento de Giraldo, estimular el pensamiento y accionar crítico, desde tempranas edades, la investigación, exploración, descubrimiento guiado, se hace imprescindible, de allí que la creatividad juega un rol importante para reconocerse, amarse, mejorar la autoestima y ver en las limitaciones las potencialidades, las posibilidades de transitar mundos distintos, extraordinarios o paralelos.

Es significativo la promoción de actitudes positivas y empoderadas de los niños hacia el ocio como estado más amplio y la recreación como prácticas concretas para generar espacios de diálogo, de encuentros creativos que amplíen horizontes.

2.4 RECREACIÓN ARTÍSTICA

Lo artístico según es lo “perteneciente o relativo a las artes”, siendo arte la “capacidad, habilidad para hacer algo”, “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (Real Academia Española, 2017), faltando en esta última definición recursos corporales y/o gestuales, que se los evidencia en las artes escénicas.

El arte:

Es una particular interpretación de la realidad, y tiene, aunque sea históricamente variable, una relativa autonomía, como lo demuestra el hecho de que las formas artísticas no siempre son isomórficas y sincrónicas con las fuerzas sociales dominantes. El arte tanto puede reforzar como criticar una determinada situación social. (Furió, 2000, pág. 25)

En este sentido el arte tiene componentes individuales, pero también sociales, al tener un carácter interpretativo vincula la representación con la imaginación, añadiéndole el hecho de la experiencia estética, que desde su esencia puede seguir lineamientos de la cultura dominante o no. Al ser una acción social, es socializada mediante obras o productos que los artistas muestran y los espectadores reciben y en algunos casos se involucran más activamente, por ende se establece una relación que está mediada por un lenguaje, este lenguaje es el poético, que provoca

una extrañeza al observarlo, porque es diferente al cotidiano, a pesar de que puede tomar elementos de la realidad y la cotidianidad, la forma de abordarlo, vivirlo y mostrarlo toma caminos inesperados para ser expresados, aquí juega un papel importante la estética (Barba & Varley, 2017).

Todo arte tiene un fuerte componente expresivo y comunicativo:

El arte rompe el caparazón que oculta la expresividad de las cosas experimentadas; nos sacude la pereza de la rutina y nos permite olvidarnos, de nosotros mismos para reencontrarnos en el deleite del mundo experimentado en sus variadas cualidades y formas. Intercepta toda sombra de expresividad que se encuentra en los objetos y los ordena con una nueva experiencia de la vida... Puesto que los objetos de arte son expresivos, constituyen un lenguaje. En realidad son muchos los lenguajes, pues cada arte tiene su propio medio y este medio es especialmente adecuado para una clase de comunicación. (Dewey, 2008, págs. 118-119)

Las artes pueden dividirse en artes plásticas, artes visuales, artes musicales, artes escénicas. Para la presente investigación, por las características de la misma enfocada en la motricidad, se tomará elementos de las artes escénicas (danza y teatro), de las artes musicales (música) y en menor medida las artes plásticas (pinturas, dibujos). Las trece áreas o expresiones de la recreación se pueden clasificar en: la expresión lúdica, físico deportiva, al aire libre, acuática, manual, artística, conmemorativa, social, literaria, de entretenimientos y aficiones, técnica, comunitaria y actualmente también la de salud. Dentro de la expresión artística, la danza, el teatro y la música son componentes fundamentales de esta área de la recreación (Aguilar, 2001), como se busca un desarrollo de la creatividad motriz resulta necesario profundizar en las artes que generen movimiento intencionado pero además puedan partir desde la lúdica.

Los beneficios de las artes escénicas contempladas en el ocio creativo que es formativo, motivador y consciente son:

En primer lugar, la vivencia teatral proporciona disfrute, satisfacción y sentido. Para ello no es necesario que se tenga alguna cualidad artística orientada a ello, basta con querer divertirse y dejarse llevar.

El teatro, o cualquiera otra de las artes escénicas, es una afición que fortalece la autoestima y la autorrealización, debido a su potencial para la expresión de emociones y el desarrollo de la desinhibición.

Desarrolla la creatividad y la capacidad de expresión, conectándonos al mundo del arte y abriendo las puertas de la sensibilidad estética, de la capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender diferentes visiones y realidades de la vida y de reflexionar sobre el mundo.

El potencial de disfrute, autodesarrollo y creatividad de los que hemos hablado propician su apertura hacia ámbitos terapéuticos y de socialización. El teatro y las artes escénicas son un ámbito reconocido de recuperación, rehabilitación y prevención de ocios nocivos, así como una excelente puerta de entrada hacia otros ocios más especializados. (Cuenca, 2010, pág. 36)

De esta manera las artes como ocio creativo en su complejidad tienen la capacidad de llenar vacíos, crear o re-crear mundos nuevos, atmósferas de autodescubrimiento y encuentro con los otros, generando sentido.

Las artes escénicas gozan de los mismos elementos del ocio, en cuanto a libertad porque se expresa a través de ellas, gratuidad por la acción de realizarlas y la satisfacción al poder experimentar la vivencia, de esta manera las artes pueden ser importantes para vivir un ocio de calidad (Cuenca, 2010).

El arte estimula la imaginación y el potencial creativo; contribuye a una adaptación más activa, compensando limitaciones de la realidad; permite recrear lo pasado, darse cuenta del presente, anticipar lo futuro y probable, ensayar nuevos roles y ampliar la experiencia humana más allá de lo cotidiano; favorece la flexibilidad de pensamiento, la superación de lo obvio, la

búsqueda de soluciones nuevas y la toma de decisiones; ayuda a tolerar la ambigüedad y la incertidumbre... (Garaigordobil & Pérez, 2001, págs. 45-46)

Teniendo en cuenta los beneficios antes mencionados, el arte se constituye en una herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y partiendo de que la recreación como proceso, es un espacio lúdico que propicia encuentros dialógicos y creativos, placenteros del ser humano en el tiempo libre, mediante actividades intencionadas que favorecen su autorrealización, siendo éstas de carácter mayoritariamente artístico potenciarían una vivencia más enriquecedora por las características tanto de la recreación como del arte.

El modo más pleno de encuentro con la realidad se realiza a través de la participación creadora en las realidades circundantes. Cómo se da esta forma de participación, cuáles son sus fases, en qué consiste esencialmente lo vemos con ejemplar claridad a través de la experiencia artística... (Quintás, 2010, pág. 49)

Continuando con los criterios de Quintás, la expresión artística de la recreación además de involucrar al ser humano en el movimiento, en la vivencia de su corporeidad, desde su propia esencia lo artístico, tiene una estructura formativa y una relación intrínseca con la creatividad y la subjetividad. Sin negar que otras de las expresiones de la recreación se nutren entre sí, y aportan dialécticamente tales como la expresión lúdica, la expresión literaria, la expresión social y la expresión manual, la expresión físico-deportiva dependiendo la actividad.

La recreación artística está estrechamente vinculada a los términos de corporeidad, creatividad, imaginación, exploración, lúdico, praxis creadora, en contraposición a la especialización, repetición, reproducción, alienación, verticalidad. De igual manera la recreación artística está relacionada con la visión del ocio creativo, al ser una de las formas concretas, sino la más idónea en la que el ser humano puede alcanzarlo.

La Recreación Cultural y Artística: Se asume como el sector institucional en que la recreación posibilita que las artes plásticas y escénicas y las actividades culturales que se le presentan al ciudadano simplemente como espectáculo o actividad exclusivamente de diversión, pasen a ser objeto de participación creadora. Así la recreación cultural y artística contemplará procesos, que realizados con base en talleres formativos, didácticos y de manifestación grupal de capacidades creadoras, procuran para el participante en ellos la vivencia del proceso creativo con la connotación lúdica que le da el ornamentar, construir y reproducir o ejecutar una obra enraizada bien sea en la cultura universal o en los valores y tradiciones autóctonas. (Rico, 2005, pág. 4)

Nuevamente se enfatiza en la participación creadora como el punto más álgido de participación en el tiempo libre, la recreación artística permite no solo ser parte de los espectadores, sino de la práctica escénica y lúdica en sí, sin importar la edad, las condiciones físicas, el peso, sino que es integradora socialmente, resaltando que no solo es para genios o profesionales. La apuesta está en que la educación formal y no formal abra las puertas a estas alternativas que generan más humanización.

Para concluir se podría definir la recreación artística como un proceso en el que confluyen un conjunto de actividades lúdicas, artísticas, físicas, exploratorias y estéticas con enfoque pedagógico apoyadas en disciplinas como la danza, la música, el teatro, entre otras, para desarrollar la formación integral del ser humano, su bienestar socio-emocional y al mejor uso de su tiempo libre de manera placentera y creativa.

2.4.1 Dimensiones de la recreación artística

La recreación artística promueve la creatividad con artes como la danza, el teatro y la música a manera general, que de por sí tienen un fuerte componente interpretativo, de lenguajes poéticos,

tratamientos y productos innovadores, pero siempre están atravesados por la lúdica, al tener un perfil recreativo más que escénico-profesional, lo importante no es formar bailarines o actores profesionales sino que utilicen herramientas de las artes de manera satisfactoria en su crecimiento personal, social y autorrealización, para lo cual también es necesario actividades físicas que sirvan como base para un entrenamiento pre-expresivo, en donde se utilice la técnica para modelar el impulso y desarrollar destrezas corporales.

2.4.1.1 Dimensión lúdica

El concepto de lúdica debe ser revisado desde algunas concepciones para llegar a tener una comprensión total. Lúdico, se lo define como “Perteneiente o relativo al juego” (Real Academia Española, 2017). Dándole un enfoque de adjetivo, en la misma línea, pero desde lo etimológico, lúdico proviene del latín popular ludus o del correcto lúdico, ludicer, lúdica, ludicrum que implica divertido, ameno y propio del juego (Lema & Machado, 2015).

El término con el pasar del tiempo ha ido evolucionando, para Jiménez, Alvarado y Dinello (2004) por ejemplo:

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto) que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Lema & Machado, 2015, pág. 37)

Así mismo la lúdica como necesidad o dimensión humana para sentir, expresar y comunicar emociones, se constituye en una potencialidad creativa (Bonilla C. , 1998).

En este sentido la lúdica enriquece al ser humano porque permite desarrollar climas de desborde, de diversión, de ser feliz y de disfrutar de lo que se hace, y esta actitud se relaciona con recuperar la libertad perdida en la rutinización de la cotidianidad (Echeverría, 2009), el ser humano mediante la lúdica, lo festivo, lo creativo recuerda su esencia como sujeto-humano y no como máquina.

La condición lúdica del ser humano es susceptible de ser educada en varias perspectivas, atendiendo a las múltiples formas, lúdico, estéticas y recreativas, para estimular y desarrollar el pensamiento simbólico... la importancia de la lúdica en la construcción de cultura y humanización. (Díaz, 2008, págs. 47-48)

El pensamiento simbólico también está ligado a lo artístico y a lo físico deportivo, pues desarrolla o afirma cultura. De allí se desprende que la lúdica es lo macro, lo que engloba a varias expresiones y que una de ellas, siendo la fundamental desde la óptica recreativa es el juego, en éste la lúdica cumple un lugar protagónico para una interrelación y disfrute auténtico. Lo importante sería que construya sentido en un horizonte amplio de posibilidades a pesar de sus propias reglas.

2.4.1.1.1 El juego

El juego es parte fundamental de la historia humana, por lo que varios autores han intentado explicar este fenómeno, se destacan las teorías como la de superávit-energía, que miran al juego como liberador de energía acumulada, afirmando que el propósito del juego es restaurar y es un

instinto que produce una práctica. La teoría de la catarsis, vincula al juego a la competición, convirtiéndose en una válvula de seguridad, de expresión de emociones reprimidas. La teoría de auto-expresión, ve al ser humano como ente activo y dinámico, que necesita desbordar su energía, usar sus habilidades y expresar su personalidad. O la del juego como una necesidad social, que prepara al niño para el trabajo cuando sean adultos (Kraus, 1998).

También se puede abordar al juego desde el principio del “flow” o flujo, afirmando que se deben encontrar tareas que no sean tan fáciles, ni tan difíciles para que los niños no se aburran o se frustren por no poderlas hacer (Csikszentmihalyi, 2001).

Sobre la base de estos aportes, se evidencia la necesidad del juego como actividad o comportamiento, que permita al niño descargar energía acumulada positivamente, restaurarlo, divertirlo y a la vez le provoque expresarse, generar nuevas experiencias, compartir con los otros, desarrollar habilidades y destrezas. Y que, a pesar de tener su esencia en la libertad, se incorporen reglas y acciones prescritas para su desenvolvimiento exitoso.

Cabe resaltar que “el juego como situación imaginaria, permite a los niños no solo recordar experiencias vividas sino reelaborarlas creadoramente...” (Sarlé, 2011, pág. 88). A partir de esta concepción, el juego es la consolidación más visible como componente principal de la lúdica, a través del juego también se produce el aprendizaje, es un espacio de reflexión y encuentro con uno mismo y con los demás, de intervenir creativamente sobre el entorno y realizarse autónomamente. Por lo mismo de construcción compartida.

El juego transita entre el caos y lo reglado por esta razón despierta la imaginación dando lugar a situaciones mágicas, con la posibilidad de modificar circunstancias, moverse de lo abstracto a lo concreto y viceversa, lo que lo hace rico en su esencia y tan deseado por sus beneficios.

El juego creativo en sus distintas modalidades tiene gran importancia en el desarrollo, ya que estimula la curiosidad, la flexibilidad, la improvisación y anima al riesgo, promueve la conducta de resolución de problemas, la cual lidera el aprendizaje, la imitación y la adaptación al cambio. (Garaigordobil, 1996, pág. 60)

La misma autora, repasando a estudiosos del tema ha encontrado en ellos la constante relación que realizan con la creatividad al referirse sobre el juego:

Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971/1982), el juego es la primera actividad creadora del niño, el primer medio de creación del niño. Vygotski (1933/1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Y desde otra perspectiva, Chateau (1950/1973) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar; además, lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte. (Garaigordobil, 2005, pág. 21)

Como resulta evidente los beneficios del juego visto como actividad creadora y placentera son indispensables en la infancia y en la edad escolar, que incluso para personas adultas puede tener efectos renovadores y relajantes frente a las cargas laborales, además de ser un recurso para el compartir en familia, entre amigos y/o colegas y con la comunidad, así se convierte en un componente para mejorar la calidad de vida y además se pueden producir ideas innovadoras a partir de su práctica.

Conjuntamente con los juegos contemplados en este estudio, la dimensión lúdica atraviesa como eje transversal las expresiones artísticas y físico-deportivas, de allí que lo lúdico no se lo entiende como acciones caóticas o sin sentido, que no sumarían nada a la experiencia de vivir

recreativamente las artes y el deporte, sino que es visto como el estado de plenitud, gozo espiritual y corporal, que además de ser un “proceso voluntario y placentero... recupere y desarrolle valores como la cooperación, la organización, la responsabilidad, la creatividad, la construcción, el respeto por el otro...” (Waichman, 2015, pág. 10), tan importantes para la comunidad.

2.4.1.2 Dimensión artística

La creatividad generalmente se la vincula directamente con lo artístico, pero de las metodologías utilizadas depende esta aseveración, ya que existen algunas que favorecerán las capacidades creativas de los que las practican y otras que por sus características enfocadas en el gesto técnico y la precisión podrán mermar su desarrollo. Las artes como la danza, el teatro y la música direccionadas a la vivencia recreativa y al fomento de iniciativas en los participantes, promoverán una actitud creativa.

2.4.1.2.1 La danza

La danza como expresión artística de la recreación, es de por sí una actividad creativa, vinculada con la motricidad y a la capacidad del ser humano de expresarse, relacionarse y comunicarse con los demás.

La danza como expresión artística es una acción social, que presenta por un lado lo adquirido-aprendido socialmente y por otro los rasgos personales de cada individuo, esta acción produce por tanto un producto o resultado que interacciona con los “otros” y por ende genera una respuesta implícita o explícita que implica otra acción. (Ignatova, 2013, pág. 39)

Existen varios tipos de danza que se diferencian según los estilos, técnicas, metodologías utilizadas, la danza contemporánea, por su naturaleza y surgimiento⁴, es la que se considera, potencia más la exploración, la creatividad, la humanización motriz, busca construir el conocimiento desde la propia experiencia del sujeto actuante, y ésta puede ser múltiple ya que no se estanca solo en la belleza de las formas, sino que promueve contenidos y significados.

Así la danza no se convierte simplemente en un hecho de imitar movimientos o estereotipos prefijados, sino que es un medio de expresión emocional y social, en donde lo lúdico es primordial para su desenvolvimiento (Libuy, 2007).

La danza genera un conjunto de acciones para desarrollar habilidades motrices, de exploración y conocimiento del cuerpo, de cómo apropiarse del movimiento, del uso adecuado de la respiración para acompañar y regular el movimiento, de habitar y relacionarse con el espacio y el tiempo-ritmo, para modular cualidades o calidades de movimiento. Todas estas acciones importantes para mostrar o interpretar simbólicamente situaciones, estados de ánimo, personajes y a la vez para el trabajo personal y en equipo (Cámara & Islas, 2007), con respeto y participación activa, se potencia las habilidades motrices creativas y genera argumentos sean éstos corporales, actitudinales, sociales para aplicarlos en su vida diaria y en su tiempo libre.

⁴ La danza contemporánea, surge a mediados del S.XX, en contraposición a la rigidez, linealidad, deshumanización del Ballet Clásico, para introducirse en otra forma de concebir la danza, más libre, más humana, más terrenal y natural. Se establece como pionera de esta danza a Isadora Duncan.

Para Baz (1996):

La esencia de la danza es el movimiento: un movimiento que crea una plástica bajo el sustento del ritmo y la armonía, cuyo instrumento es el cuerpo. Con este instrumento, su ser mismo, el ser humano realiza con la danza una expresión de vitalidad afín al universo en el que está inserto (...) La danza es siempre una metáfora de vida, de la búsqueda creativa, de la renovación, del espíritu de juego. (Crespo, 2003, pág. 22)

Nuevamente se aprecian palabras como movimiento, creatividad, juego, expresión, expuestas en todo este estudio, lo que refleja la importancia de las mismas tanto en el desarrollo humano como en la recreación.

La danza contemporánea es la que introduce la improvisación como herramienta de “aprendizaje experimental mediante la práctica que acumula conocimientos intuitivos y cinéticos en combinación con el entendimiento intelectual” (Blom & Chaplin, 1996, pág. 16). La improvisación dancística no es vista como competencia o segregación sino como el compartir e integrarse, por eso participa en el espíritu de la recreación, motivando a la creatividad, a la resolución de problemas, a la expresión de sentimientos y pensamientos (Torrents, Castañer, Dinušová, & Anguera, 2013). En la improvisación se estimula la imaginación abarcando lo lúdico.

Según Laban (1978), “los niños, gracias a estímulos imaginativos pueden aprender a utilizar el espacio y el flujo del movimiento de manera inteligente y dirigido a la creación de un movimiento expresivo” (Lizarraga & Masgrau, 2014, pág. 162). Sobre la base de esto el niño descubre o redescubre su cuerpo y sus posibilidades motrices expresivas, la imaginación libera las tensiones o provoca nuevas tensiones donde el ser revela su espontaneidad y desarrolla fluidez

de movimientos que se concatenan formando nuevas opciones para habitar y comprender el mundo.

Por otro lado, los estímulos imaginativos además de desarrollar la creatividad en general apuntan a una mayor conciencia corporal, a una mejor ubicación espacial, a diferenciar calidades de acción, la temporalidad, lo que en definitiva da al niño o al participante varias posibilidades para maniobrar y por ende ser más creativo, al conocer y vivenciar alternativas que puedan servir para la construcción de un lenguaje propio.

Sobre la base de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, se afirma que:

La danza engloba los más diversos aspectos y desarrolla varias de las inteligencias, la inteligencia musical y la espacial (localizadas principalmente en el hemisferio derecho del cerebro), la cinestésica-corporal (en el hemisferio izquierdo) y la interpersonal e intrapersonal/emocional (uniendo los dos hemisferios por parte del lóbulo frontal). Aparte de ser una actividad multisensorial y lúdica que fomenta la socialización y el desarrollo psico-físico del niño, es una forma de expresión artística que complementa y enriquece a las demás formas de expresión. (Ibar, 2001, pág. 58)

Así la danza tiene un potencial integrador, mediante las improvisaciones genera entornos propicios y climas favorables para que los participantes se sientan seguros, confiados, relajados y motivados, lo que les permitirá expresar sentimientos, ideas, emociones, abrirse hacia los demás y fantasear, imaginar, explorar, aventurarse a participar creativamente, a exponer sus ideas o movimientos, sin el miedo a ser rechazados o a la burla.

Por otra parte, la práctica de la danza y las improvisaciones al desarrollar la sensibilización, la percepción, la psicomotricidad, la comunicación, brindan elementos varios que se pueden utilizar como bagaje para el desenvolvimiento creativo.

Es importante tomar en cuenta que:

Nuestras propuestas o consignas para la improvisación deben ser claras (elementos o materiales a utilizar, pautas a seguir, esquemas o temas como base) y, a la vez, lo suficientemente abiertas para permitir la libertad imprescindible para la creación. No es nada fácil acostumbrar a los niños a este concepto de libertad, ya que se confunde muchas veces con “hacer lo que te dé la gana”. Por lo tanto, es necesario crear este hábito, empezando con tareas sencillas y concretas...donde los niños pueden aplicar experiencias vividas y material conocido, para pasar, poco a poco, a propuestas más abiertas. (Ibar, 2001, pág. 59)

Teniendo en cuenta los criterios presentados resulta indispensable buscar la manera en cómo dirigirse al grupo y saber guiarlo, el recreólogo debe ser sensible para que las propuestas no se diluyan en sí mismas sino que tengan una intencionalidad, de allí el carácter pedagógico de la recreación y los promotores, de ser facilitadores de procesos formativos, para la solución o superación de problemas, conflictos, dificultades, miedos, traumas, entre otros. En un ambiente de respeto y cooperación.

2.4.1.2.2 El teatro

El teatro, como expresión artística de la recreación también involucra la motricidad humana, y promueve la expresión corporal y gestual. Construye códigos, denota y connota, genera significados mediante la poética. Se basa en la acción a través de la capacidad de respuesta y propuesta con una intencionalidad.

Como señala Patricio Vallejo⁵, actor ecuatoriano, el arte y refiriéndose al teatro es un acto de rebelión, el actor se rebela contra el espíritu del tiempo, de la complacencia, de la quietud, y el cuerpo es “nuestra” primera forma de rebelión. El teatro ayuda a habitar los impulsos, no a restringirlos o anularlos, sino a vivirlos, estar en ellos para asegurar una presencia viva, que trascienda y que se vuelva estética.

Dentro del teatro se puede encontrar al teatro físico o contemporáneo, que enfatiza en el lenguaje corporal, el mimo es uno de sus exponentes, es por eso que se resalta en este estudio que tiene como objetivo desarrollar la creatividad motriz, el mimo busca generar una imagen dinámica. “No se refiere a visualizar descriptivamente, es más bien mostrar expresiva y poéticamente las intenciones a través del cuerpo y su relación con el espacio escénico, las formas y los movimientos” (Cáceres, 2015, pág. 20). El mimo es una práctica que, mediante la poesía corporal, modela el movimiento, no solo lo describe.

Y eso es importante entender e incentivar en los participantes en este caso en las niñas, brindarles herramientas para que a través de elementos del mimo trabajados por Lecoq (2003-2006), citados por Cáceres (2015), movimientos elásticos, arrugados, plisados y roturas, puedan conocer e investigar desde la improvisación su lenguaje corporal, expresar corporalmente ideas, sensaciones o sentimientos, en una práctica lúdica, artística, en definitiva, recreativa.

⁵ Patricio Vallejo, actor ecuatoriano, director del Teatro Contra el Viento, en taller: El Cuerpo Barroco, septiembre 2015.

2.4.1.2.3 La música

La música, es otra de las actividades que conforman la expresión artística de la recreación, y que al igual que las anteriores está presente en la historia humana, provocando reacciones afectivas, físicas y mentales además de tener sus características propias, la música es un arte integrador que establece vínculos con la danza y el teatro enriqueciendo y resaltando estas prácticas.

Según el método Dalcroze, el movimiento corporal y el movimiento musical están estrechamente vinculados, pues a través de la motricidad global se desarrolla la percepción del oído y el ritmo. Dalcroze se oponía a la mecanización del aprendizaje musical por medio de las partituras, por eso implementa la utilización de movimientos naturales junto a la improvisación musical, así se produce una asociación entre la sensación muscular y el fenómeno sonoro. El movimiento que se genera en el espacio da lugar a imágenes audio motrices que permiten al niño en este caso descubrir los elementos de la música, vivenciarlos, distinguir sonidos, ritmos, instrumentos antes de ser intelectualizados (Del Bianco, 2007).

Este método tendrá como objetivos y beneficios, la toma de conciencia del cuerpo como instrumento, que maneja una motricidad gruesa, fina y parcial, la utilización del espacio que le permitirá al niño prepararse para el fraseo, sensibilizarse con el manejo de la energía, abrir las posibilidades de improvisación musical y corporal, relacionarse con el grupo y ser parte de él.

La improvisación musical y corporal adquiere importancia ya que desarrolla la imaginación del niño, la lúdica, la atención, concentración, memoria y el trabajo en equipo. Además de la aportación en el ritmo musical que está asociado al movimiento y éste a su vez a la vida, a la transformación y al cambio (Del Bianco, 2007).

En todas estas actividades que conforman la expresión artística de la recreación, se presencia la importancia de la lúdica que se hace evidente en la improvisación ya sea dancística, teatral y/o musical, porque éstas tienen su naturaleza en el juego como encuentro creativo y placentero con el movimiento, pero a la vez busca la sensibilidad estética del arte.

2.4.1.3 Dimensión físico-deportiva

La dimensión físico-deportiva de la recreación, se sustenta en actividades que demanden un gasto calórico y generen movimiento, están relacionadas con los deportes y los juegos pre-deportivos practicados recreativamente.

2.4.1.3.1 Gimnasia rítmica recreativa

Lo físico-deportivo en este estudio también va a nutrir a la recreación artística al tomar como actividad a la gimnasia rítmica que es un deporte-arte pero que también puede ser utilizado de manera recreativa, al involucrar la actividad física con el movimiento expresivo-simbólico, se conjuga con la rítmica de Dalcroze y la utilización de implementos que incluso son empleados en

juegos populares y tradicionales como la cuerda, el aro, la cinta y la pelota, resultando de esta una práctica lúdica, musical, pedagógica muy atractiva en escolares.

La gimnasia rítmica es, “una actividad deportiva que conlleva una gran riqueza de aspectos educativos y psicomotrices... haciendo posible y aconsejable su aplicación en ámbitos educativos y recreativos” (Peregot & Delgado, 2006, pág. 16), por lo mismo si su objetivo no es el deporte de alto rendimiento, sino propiciar ambientes de crecimiento personal, desarrollando capacidades físicas, de calentamiento, pre-expresivas y aumentando las posibilidades motrices, su metodología no tendrá un enfoque vertical tradicional, sino que se podrá emplear métodos más exploratorios, creativos, de resolución de problemas que servirán como herramientas para ampliar el accionar de las participantes y fomentar la creatividad motriz.

2.4.1.4 Dimensión socio-emocional

Todo ser humano es un ser social, lo que supone una interacción con los otros, que en definitiva es comunicación activa, lo social y personal se retroalimentan, el control emocional, el desarrollo de emociones positivas y la socialización son fundamentales para cualquier práctica o acción en la vida.

Las emociones dictan y condicionan decisivamente nuestro modo de estar en el mundo, nuestros comportamientos y toma de decisiones. Estamos constantemente expuestos a estímulos externos, que nos hacen sentir de una determinada manera, y a su vez de inteligir, es decir, de desarrollar la aprehensión, hacernos conscientes de lo que ocurre a nuestro alrededor y cada reacción afectiva que tenemos nos construye nuestra propia realidad. El abordaje de las emociones, desde el influjo del aprendizaje y el sistema cultural en el que estamos inmersos, son determinantes para el equilibrio vital y la calidad de vida. (De Rueda & López, 2013, pág. 141)

Bajo esta perspectiva las emociones se reflejan como impulso y percepción de la realidad, frente a un contexto determinado el ser humano busca adaptarse al entorno, por otro lado, también están relacionadas con la interpretación de estímulos recibidos y la exteriorización de actitudes o comportamientos que demuestran el equilibrio o desborde de una persona. La manifestación de emociones se da en todas las personas y estas pueden ser positivas o negativas, mientras las positivas deben ser propiciadas, las negativas deben ser controladas para evitar trastornos o conductas asociales, mediante una educación emocional.

En el presente estudio, la dimensión socio-emocional de la recreación artística busca las emociones positivas que generen placer y alegría en los participantes hecho fundamental para convertirla en una vivencia óptima, socializadora que además facilitará un ambiente confortable para el desarrollo de la creatividad motriz. La importancia y el valor de las emociones positivas radica en que:

La alegría, por ejemplo, anima a jugar en el sentido amplio de la palabra, a empujar los límites, a ser creativo (Frijda, 1986) y ello permite el desarrollo y el entrenamiento de habilidades físicas (fuerza, resistencia, precisión), de habilidades psicológicas e intelectuales (comprensión de normas, memoria, autocontrol) y de habilidades sociales necesarias para el establecimiento de relaciones de amistad y de apoyo. Todas estas habilidades, conceptualizadas como recursos, pueden llegar a ser muy valiosas en momentos de escasez y de conflicto, en los que disponer de velocidad, de resistencia, de amigos, de capacidad de innovación, etc. puede ser la diferencia entre vivir y morir. (Vecina, 2006, págs. 10-11)

El mismo autor señala que “las emociones positivas facilitan la puesta en marcha de patrones de pensamiento receptivos, flexibles e integradores, que favorecen la emisión de respuestas novedosas” (p.11). Así en la vivencia recreativa se tiende a promover un estado emocional positivo en los participantes, las mismas actividades van desencadenando emociones como la

alegría, la diversión, el asombro que desprende el interés de participar, la inspiración para proponer ideas, movimientos, juegos, el amor como sentimiento de bienestar que da lugar al compañerismo y a la satisfacción de lo que se hace, pero se debe aclarar que la promoción de emociones positivas no se agotan en la experiencia recreativa misma, sino que a partir de ellas se deben ampliar a la cotidianidad de los sujetos, lo que les permita desarrollar su libertad y protagonismo, asumir actitudes positivas y creativas para la vida.

En la misma línea, la teoría de Fredrickson (2001), sostiene que:

Las emociones positivas provocan, fundamentalmente, cambios en la actividad cognitiva, los cuales en un segundo momento pueden producir cambios en la actividad física. Esto favorece la construcción y el fortalecimiento de recursos personales. Este fortalecimiento y ampliación del pensamiento permite una transformación de la persona, que se torna más creativa, amplía sus conocimientos tanto de sí misma como de las situaciones, se torna más resistente a las dificultades y socialmente más integrada con lo cual produce una “espiral ascendente” que lleva a experimentar nuevas emociones positivas y optimizar la salud y bienestar. (Greco, Morelato, & Ison, 2007, pág. 86)

Las emociones positivas de igual manera acarrear un bienestar individual y colectivo, “la satisfacción personal, el orgullo y la autoestima también repercuten en el plano social, hallándose relacionadas con las habilidades sociales, la cooperación, la integración social, el trabajo en equipo...” (Oros, Manucci, & Richaud-de Minzi, 2011, pág. 496). La socialización fortalece a la comunidad.

La dimensión socio-emocional sobre todo positiva se hace presente en las actividades lúdicas y artísticas, ya que son las que permiten expresar sin miedos, todo el “interior” del ser humano, es en esos momentos donde el cuerpo no miente, sino que despierta y exterioriza sus particularidades.

El juego es siempre fuente de placer de distintas naturalezas; puede ser placer sensoriomotor, placer de ser causa y provocar efectos, placer de crear, placer de destruir sin culpa, placer de hacer lo prohibido, placer de ser omnipotente como el adulto, placer en el movimiento... El juego, como todas las actividades creadoras, genera satisfacción emocional, confianza y seguridad y, por ello, desempeña un papel importante en el desarrollo afectivo-emocional. (Garaigordobil, 2005, pág. 35)

La recreación artística en este sentido favorece al desarrollo y educación socio- emocional, a la vivencia distinta a la rutinaria, en donde se construye subjetividades, se afirma la paz y se proyecta la vida, sus efectos positivos permitirán el desarrollo de la creatividad motriz además del disfrute, la atención, el trabajo en equipo y los aprendizajes implícitos en las actividades.

2.5 ACERCA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es un asunto complejo y durante años olvidado en las ciencias, pero que a mediados del siglo anterior empieza a tomar fuerza y pretenden estudiarlo los psicólogos, sociólogos, artistas, pedagogos entre otros, ya que es un fuerte componente de la humanidad y su desarrollo.

Según la (Real Academia Española, Rae.es, 2017), la creatividad es la “facultad de crear”, la “capacidad de creación”, siendo creación la “obra de ingenio, de arte o artesanía muy laboriosa, o que revela una gran inventiva”, lo que invita a pensar en lo nuevo, existiendo dos visiones enmarcadas en el proceso creativo y en el producto creativo (énfasis en la persona).

“La creatividad no depende nada más de la inteligencia: implica factores de personalidad relacionados con aspectos del individuo, del ámbito y del campo presentes en la sociedad en

general” (Gardner, 2016, pág. 13). Así para desarrollarla o fortalecerla se estima importante consolidar ambientes positivos para su desenvolvimiento, el sujeto debe encontrarse en un estado de tensión, enfatizando que la tensión no necesariamente es un estado negativo, sino de vida, de acción entre sometimiento y resistencia, entre el ser y el hacer, entre el ser y el deber ser, la noción de flow (flujo) de Csikszentmihalyi (2001), viene a colación en la medida de que es necesaria esta contraposición en cualquier acto para que se produzca el flujo y el desarrollo de lo inesperado, de lo sorprendente, de esta manera se tejen subjetividades que permiten replantear la realidad, replantear ese modo de estar en sí mismo, con el entorno y en la sociedad, en la posibilidad de proponer, atreverse y a no tener miedo a la equivocación.

En el acto creativo: ser, conocer y hacer es una unidad; lo cual permite al sujeto situarse en su meridiano y valorizar los aprendizajes. Una pedagogía ludo creativa es factor de crecimiento, de salud y de convivencia. Se combina con experimentar, sensibilizarse y pensar. (Dinello, 2016, pág. 25)

A partir de esta concepción se puede enfatizar en la importancia del aprendizaje y su estrecha vinculación con lo creativo ya que están determinados por el interés y la alegría de descubrir de lo que son capaces, de la apropiación de procesos para que con estas experiencias se puedan desarrollar nuevas oportunidades y realidades.

Toda creación supone tanto un ámbito de contemplación, de pensamiento, como de acción sobre la realidad y sobre nosotros mismos. Y esto es así porque la conducta creativa está basada en la imaginación como expresión de la libertad. Pero atención, imaginación no para escaparnos de nuestra realidad sino, por el contrario, para afianzarnos en ella como seres modificadores de la misma. (Waichman, 2000, pág. 138)

Esta reflexión permite dilucidar sobre la relación entre la creación y la libertad como accionar y transformación del ser humano para su autorrealización, estar consciente de su ser individual

como social, re-crearse a sí mismo y a la realidad, estableciendo una postura crítica, que es fundamental en tiempos de sujetos acríticos, poco creativos, insensibles, incluso deshumanizados. No es una válvula de escape sino una afirmación para afianzarse positivamente o para el cambio.

Generar descubrimientos, percibir lo sensible, afectivo y reflexionar, son puntos claves en un accionar creativo, lo ideal sería fomentar espacios para su desarrollo, para de esta manera evitar bloqueos que inhiben a la persona a su manifestación espontánea.

Si el sistema educativo de un país está enfocado a tener ciudadanos conformistas y obedientes, se dedicará a castrar cualquier atisbo de creatividad, porque la creatividad es, por naturaleza, inconformista y divergente. Si, por el contrario, está enfocado a educar y promover la creatividad de las personas, desde la infancia hasta los niveles universitarios más altos, se producirá el efecto multiplicador de un triángulo virtuoso. En este caso, las personas, los sistemas educativos y la sociedad del conocimiento se interrelacionan y se influyen mutuamente de forma benéfica. (Guilera, 2011, pág. 26)

Sin negar el compromiso personal, la responsabilidad está en todas las instituciones sociales y por ende en la recreación que como se había mencionado es educación no formal, por lo tanto, representa un elemento clave en la integralidad del sujeto, la creatividad no está solo en los genios creadores, sino que cada ser humano puede potenciarla y desarrollarla como actitud frente a la vida.

Para De la Torre (2003), refiriéndose a la creatividad señala que:

La actividad creativa es intrínsecamente humana, ya que solo el hombre crea proyectando su mundo exterior sobre el medio.

La actividad creativa es intencional, direccional, pues establecen metas que guían sus actuaciones.

La actividad creativa posee un carácter transformador, debido a que la persona creativa

redefine los contenidos poseídos.

La creatividad es comunicativa por naturaleza, pues el proceso creativo culmina con la comunicación ya que si no se quedaría tan solo en ideación.

El producto creativo es original, novedoso, diferenciándose del resultado vulgar, habitual, raro o reproductivo y de los comportamientos extravagantes o “snobs”.

La creatividad productiva posee un carácter ético, ya que el resultado expresado debe estar acorde con los valores de la comunidad receptora.

La creatividad está acompañada por la dimensión emocional, puesto que para crear es necesario una actitud, una motivación, un querer ir más allá de lo aprendido, buscando alternativas nuevas a los problemas. (Bonilla M. , 2015, pág. 16)

Describe con certeza algunas características de la creatividad, no solo enfocándose en la persona, sino el proceso y en el producto creativo. Todo ser humano tiene rasgos de creatividad ya que es una cualidad humana, distintiva de otros seres vivos, que se rige por la intencionalidad en lo que se propone para transformar y adaptarse al entorno. El acto creativo comunica, transmite, expresa algo nuevo, diferente, no se reprime, sino que manifiesta una actitud abierta del que propone o lo realiza.

Según Landau (1987), “la creatividad debe fundamentarse en aprender a vivir creativamente, lo cual está relacionado con la vivencia del arte, del juego, de la lúdica, del humor y de la pregunta como fuente de generación de ideas” (Vasco & Peña, 2010, pág. 14). Adoptando esta perspectiva la recreación en este caso artística sería un aporte valioso en el desarrollo de la creatividad, teniendo en cuenta que debe ir más allá del espacio recreativo para incrustarse en el quehacer cotidiano, como una manera emancipadora de vivir la humanidad.

En la actualidad se habla mucho sobre la creatividad, pero resulta interesante conocer cómo se la estimula, qué se está haciendo para fortalecerla, ya que sin esto su significado queda vacío, hueco, solo en palabras o discursos, pero no se lo aterriza a la práctica y a la experiencia en sí.

2.6 MOTRICIDAD

Para comprender lo complejo de la motricidad es necesario abordar el cuerpo humano, pero no entendido solo como un cuerpo biológico sino como un cuerpo vivencial, que remite a otro término importante que es la corporeidad.

Hablar del cuerpo en toda su amplitud es trascender del sistema orgánico, para entender y comprender al propio “humanes”. El ser posee un cuerpo, pero no es un cuerpo exclusivamente objetual, es un cuerpo que vive, que es expresión. El Humanes ya no sólo “posee” un cuerpo (que solo hace), sino que su existencia es corporeidad, y la corporeidad de la existencia humana implica HACER, SABER, PENSAR, SENTIR, COMUNICAR Y QUERER. (Cao & Aza, 2000, pág. 93)

En otras palabras, percibir y actuar desde la corporeidad, con un movimiento consciente caracteriza a los seres humanos y su motricidad, por eso se distingue del movimiento por el movimiento que es una cuestión de cambio de lugar o posición, en definitiva, un desplazamiento, mientras que la motricidad es donde se expresa el ser, lo que implica no solo un desgaste físico, calórico, sino que parte de una subjetividad intrínseca, que lo convierte en sujeto y no objeto.

Como menciona Merleau-Ponty (1975):

El sujeto que nace en el mundo nace situado, y lo biológico, lo familiar, lo económico, lo social, etc., le condicionan, pero no lo determinan, en tanto que la existencia humana sigue siendo el paradigma de lo que ocurre con el organismo biológico, y el gesto corpóreo es un continuo movimiento de superación de lo dado, partiendo de ello, pero abriéndose nuevos significados. (Benjumea M. , 2010, pág. 124)

Se puede explicar que la motricidad humana, marca una perspectiva en la vida, un proceso de interacción, a pesar de los rasgos biológicos o fisonómicos, la influencia del entorno y convenciones sociales, implica forjar una actitud de apertura, de reconocimiento y posibilidad de vivir la corporeidad, de proponer cambios, buscar la intencionalidad en el movimiento.

2.7 CREATIVIDAD MOTRIZ

Para varios autores (Iglesias, Pereira y Vidal, 2014; Justo, 2008; Dinušová, 2013; Torrents, Casals, Castañer, 2014; Trigo, Montoya 1999, 2014, 2015), la relación entre creatividad y motricidad es fundamental de allí que la creatividad motriz es importante para el desarrollo del ser humano, porque genera procesos de pensamiento complejos que involucran lo crítico y creador además de la comunicación y transformación individual y social (Martínez & Justo, 2008).

La creatividad es definida por Guilford (1950) como la capacidad de pensamiento divergente evidenciado en la originalidad, fluidez y la flexibilidad. Algunos enfatizan en el procedimiento otros en el producto, aunque debe ser visto de manera global e integradora. A partir de Guilford, surgen varios autores Wyrrick (1968), Bertsch (1983), Johnson (1977), Cleland y Gallhue (1993), Brennan (1982), Torrance (1981), Sherill, Lubin y Routon (1979), entre los más utilizados que

proponen diferentes test para medir la creatividad motriz, dotándoles de cierta objetividad a un asunto muy cualitativo e incluso subjetivo (Vidal & Pereira , 2005).

Los educadores han limitado la definición de conocimiento y desarrollo intelectual al estrecho margen de los aspectos lingüísticos. Debido a éste y a otros tópicos, ámbitos tales como la educación física y la recreación se han visto incapacitados para mostrar su contribución al desarrollo del pensamiento creativo. (Torrance, 1965, pág. 26)

El problema es que se ha invisibilizado y aislado los saberes corpóreos-motrices a los procesos de producción de conocimiento, ya que por décadas se ha elaborado un esquema de un cuerpo disciplinado y adiestrado en la memoria colectiva, cuando su aporte es fundamental ya que desde la motricidad y desde una visión descolonizada se reconoce el potencial y las posibilidades de buscar lo diverso, la experiencia sensible, diálogos en la praxis, enfocadas a otros sentidos, a la comprensión del mundo desde vivencias placenteras, lúdicas y corpóreas.

La creatividad motriz, es definida por Maestu y Trigo (1995), en un sentido amplio como: “La capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa” (Truan & Benjumea, 2004, pág. 100). Según lo mencionado, la creatividad motriz se presenta en la corporeidad humana en donde juega un papel importante la intencionalidad y direccionalidad en el movimiento o la acción, a la vez comunica pensamientos, emociones, sentimientos, el ser de cada persona. El movimiento es existencia y a la vez cambios, en ese fluir se generan cosas, ideas, acciones nuevas, diferentes, hasta en varios casos únicas.

Se puede entender que, “...un sujeto es motrizmente creativo cuando es capaz de emitir respuestas motoras múltiples, variadas y novedosas ante un estímulo...” (Tejada, 2005, pág. 22).

A partir de esta concepción, existen tres parámetros en donde se visualiza la creatividad, la primera es la fluidez o producción, la segunda es la flexibilidad o los cambios de las mismas y la tercera es el carácter original de las acciones motrices. Los estímulos para estas acciones pueden ser motores, sensoriales (vista, olfato, gusto, oído), historias, experiencias, recuerdos, etc.

La creatividad en la motricidad, “pone en diálogo al cuerpo y a la corporeidad, al homínido y al humano, al movimiento y a la motricidad, al ser y al poder ser, al pensar y al hacer, al sentir y al relacionar” (Rey, 2001, pág. 120). Siguiendo esta línea se puede dilucidar la complejidad del asunto creativo, por un lado, está lo “animal” como movimiento unidimensional para la sobrevivencia, pero por otro lado está lo “humano”, como movimiento intencionado que se va forjando e interpretando, construyendo, así resulta una cualidad que hace al ser humano diferente de los otros seres vivos, esta tensión doble es la que permite avanzar, proponer, crecer y mejorar.

La creatividad motriz no solo es movimiento, o solo el uso del cuerpo como se ha venido mencionando es el habitarlo y con el movimiento trascender y lograr la superación, es romper con la dicotomía cartesiana de cuerpo-mente y abrirse al pensar y al hacer, a transformarse a sí mismo y al mundo que lo rodea. Es accionar y reflexionar.

La creatividad motriz, como un compendio de capacidades psicológicas y motrices, permite al individuo buscar y encontrar soluciones a problemas motores por el camino de la variedad de respuestas, así como apartarse de respuestas estereotipadas y encontrar soluciones novedosas y fuera de lo común. La creatividad motriz, especialmente la flexibilidad, es responsable, en gran medida, de la adaptación al medio físico o social, así como del éxito o fracaso en la interacción motriz de la persona con el medio. (Vidal, 2006, pág. 14)

En este sentido, la creatividad motriz responde a la relación del individuo con su entorno, al promover sujetos creativos desde la motricidad se forman seres capaces de involucrarse

activamente en el medio en que se desenvuelven, la versatilidad para adaptarse a situaciones y encontrar salidas a las dificultades que se puedan presentar, ver en éstas una posibilidad de aprendizaje, alejando así la pasividad.

Al tener una comprensión holística del ser humano, éste se convierte en un ser consciente desde una óptica crítica-constructiva. Esa construcción de significados implica la aprehensión del entorno y la capacidad de subvertirlo en función de las necesidades comunes.

Desde una motricidad creativa se genera conocimiento, discursos corporales dinámicos, inquietudes y reconocimiento, lo que involucra desprenderse de la quietud e ir al encuentro de un lenguaje corporal propio para emprender relaciones consigo mismo, con los otros seres, los objetos y el entorno.

2.7.1 Dimensiones de la creatividad motriz

Vista desde un enfoque de evaluación, la creatividad motriz, es la capacidad del ser humano de emitir respuestas motrices fluidas, originales, variadas, expresivas e imaginativas frente a situaciones dadas.

La creatividad motriz cuenta con tres dimensiones o indicadores fundamentales que mencionan todos los autores que realizaron los diferentes test para medir esta variable, que son la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, aunque se han sumado otras dimensiones como son la expresividad y la imaginación, que se utilizarán en este estudio.

2.7.1.1 Fluidez

La fluidez, entendida como la facilidad de emitir respuestas motrices en un tiempo determinado. También es denominada producción motriz por su carácter generador, la fluidez motriz es “la cantidad de respuestas aportadas, o la cantidad de soluciones al problema que proporciona el sujeto” (Benjumea & Truan, 2006, pág. 38). De allí se puede asumir que un sujeto es creativo al tener la capacidad de producir más respuestas a una consigna o problema, aunque deben tener coherencia con lo solicitado o una aproximación a la idea, tomando en cuenta siempre el factor tiempo.

2.7.1.2 Originalidad

La originalidad es asumida como las respuestas motoras diferentes, inusuales en un tiempo determinado, “la originalidad posee el rasgo inconfundible de lo único, de lo irreplicable; y que algo sea original implica que sea diferente, que no tenga precedentes” (Aza, 1999, pág. 36). De igual manera es necesario destacar que la originalidad también está relacionada con el contexto en que se produce, el entorno social en el que el sujeto creativo responde originalmente, por eso “es el rasgo que determina el carácter único de las respuestas, su grado de diferenciación con otras respuestas y su nivel de ingenio” (Benjumea & Truan, 2006, pág. 38). Así se evidencia que para que exista originalidad se debe comparar con otras respuestas.

2.7.1.3 Flexibilidad

La flexibilidad se deriva de lo flexible que puede definirse como “susceptible de cambios o variaciones según las circunstancias o necesidades” (Real Academia Española, 2017), significado más acorde al estudio planteado, agregándole la cuestión motriz.

La flexibilidad, también denominada variedad, se la entiende como la diversidad en las categorías de respuestas motrices en un tiempo determinado, “la 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” (Aza, 1999, pág. 37). Es un componente fundamental de la creatividad ya que remite a la capacidad de cambio y adaptación, un sujeto es creativo motrizmente si puede generar variaciones y transformaciones en sus movimientos para cumplir objetivos, de esta manera es propositivo al no conservar las formas establecidas.

2.7.1.4 Imaginación

La imaginación es la “facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales”, otras definiciones son “imagen formada por la fantasía”, “facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc” (Real Academia Española, 2017). Las palabras fundamentales antes mencionadas son: ideal, fantasía, nuevo, que reflejan algo más allá de lo real, de los esquemas o lo fijado.

La imaginación se desenvuelve en el ámbito de la realidad y la fantasía, por lo mismo es un punto clave en la actividad creadora, como una función vital y necesaria del ser humano.

La fantasía se construye siempre con materiales tomados del mundo real... la imaginación puede crear nuevos grados de combinación, mezclando primeramente elementos reales...combinando después imágenes de fantasía... la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la diversidad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia ofrece el material con el que erige sus edificios la fantasía. Cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación. (Vigotsky, 1990, págs. 5-6)

Al tratarse de una imaginación que está ligada a lo motor adquiere otro grado de complejidad, convirtiéndose en la “habilidad para vivenciar corporalmente un personaje o situación” (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014, pág. 58), también se la puede visualizar desde la capacidad de adoptar roles o generar procesos asociativos que mediante el cuerpo cargado de subjetividad y simbolismo desarrolla diversas maneras de habitar el espacio – tiempo.

2.7.1.5 Expresividad

La expresividad es “la cualidad de expresivo”, siendo expresivo “dicho de una persona que manifiesta con gran viveza lo que siente o piensa” o “dicho de cualquier manifestación mímica, oral, escrita, musical o plástica: Que muestra con viveza los sentimientos de la persona que se manifiesta por aquellos medios” (Real Academia Española, 2017). Al tratarse de una expresividad corpórea, motriz, está relacionada con el cuerpo, el movimiento y la intencionalidad que se refleja en el acto o las respuestas frente a una situación, problema, idea.

También la expresividad puede ser comprendida como la “capacidad de transmitir sentimientos y sensaciones a través del lenguaje corporal (comunicación no verbal)” (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014, págs. 57-58). Según estas autoras la expresividad tiene un fuerte componente comunicativo convirtiéndose en un lenguaje que a través del gesto se revela.

2.7.2 Importancia del desarrollo de la creatividad motriz

En la actualidad se hace evidente la alienación de las personas, incentivadas por el consumo excesivo, la música de moda, los bailes de moda, los gustos inducidos, todos estos patrones de conducta repetitivos, mecanizados, influenciados por el sistema que merman las capacidades humanas de pensar y accionar de manera propia y propositiva.

La educación formal y no formal lamentablemente no se escapan de esta lógica arraigada mayoritariamente en el país y predominante en el mundo entero, hay que reconocer que en los últimos años se ha dado paso a otras formas de ver la educación, pero todavía falta mucho por hacer, la racionalización excesiva sigue presente, en desmedro de los saberes corporales, la memorización y reproducción, evidente en las prácticas “mentales” y “físicas”, en contraposición a lo intuitivo, diferente, explorado, es una realidad.

Frente a una educación tradicional orientada a potenciar las facultades del hemisferio izquierdo, la creatividad asegura la integración con los procesos del ensueño, imaginación, sensibilidad y fantasía del lado derecho en una síntesis valiosa. Si queremos individuos originales, independientes, críticos, capaces de afrontar con éxito la situación de cambio estructural que está viviendo nuestra sociedad global, aportando nuevas soluciones con espíritu emprendedor y rebelde, debemos comprometernos en una educación que supere la

simple transmisión de conocimientos, de habilidades, de reproducción y adaptación al sistema cultural. (Cao & Trigo, 1998, pág. 621)

Por esto es importante promover la creatividad motriz como un acto de empoderamiento en este caso mediante prácticas recreativas-artísticas que son alternativas de vida, que además de proporcionar beneficios en cuanto a expresión, investigación del lenguaje corporal, improvisación, solución de problemas motrices, agilidad, versatilidad, imaginación, desencadena en una serie de beneficios actitudinales, de reconocimiento y valoración de sus posibilidades expresivas y comunicativas a través del movimiento, promueve el respeto hacia uno mismo y hacia los otros, la solidaridad y colaboración en el trabajo en equipo, la predisposición positiva hacia el trabajo corporal, el entusiasmo, así creando una dinámica grupal atractiva y alegre. La socialización que va más allá de la palabra, es compartir un espacio, establecer afinidades, entre otras, con estos aspectos se fomenta la formación integral del individuo y por ende de la sociedad.

Una persona que deja de “jugar”, de moverse libre y creativamente, está perdiendo la posibilidad de enfrentar nuevos retos y vivenciar situaciones que le van a permitir ubicarse en una actitud abierta para afrontar nuevos conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humano. (Cao & Aza, 2000, pág. 95)

Bajo este contexto surgen preguntas como: ¿qué se hace para no coartar lo lúdico y creativo?, ¿qué se quiere para las nuevas generaciones?, ¿cómo potenciar una motricidad humana?

2.8 RECREACIÓN ARTÍSTICA Y SU VÍNCULO CON LA CREATIVIDAD MOTRIZ

Después de analizar y desestructurar la recreación, el enfoque pedagógico, lo artístico, la creatividad, lo motriz, se puede condensar todo ese contenido estableciendo la esencia misma de la recreación artística en el desarrollo de la creatividad motriz. Pues todos estos términos se relacionan y tienen mucho en común.

Desde este punto de vista y como se ha venido mencionando la recreación está ligada a la motricidad que implica la intencionalidad de un sujeto propositivo, dentro de sus fines está la participación emotiva, activa, creativa y solidaria en el tiempo libre, la recreación artística por sus componentes es una alternativa idónea para lograr esta participación y una vivencia enriquecedora alimentada de lenguajes poéticos que impulsan al acto creativo y a la creatividad motriz, que es más que movimiento, es percibir la libertad, abrir la visión del mundo forjando protagonismo, vivir la corporeidad no la automatización de gestos o movimientos, sino el descubrir y descubrirse, el explorar y aventurarse, el atreverse a confirmar su presencia como sujeto desde su cuerpo, sus relaciones con los otros y el entorno.

Para ello la metodología ludo-creativa utilizada en la experiencia recreativa necesariamente es pedagógica porque requiere de una orientación formativa que potencie la autonomía, pero al mismo tiempo el compromiso y responsabilidad con uno mismo, con los otros y con la práctica, construyendo así un proyecto de vida gratificante y de autorrealización, de igual manera que incentive a la socialización, la solidaridad, el trabajo en equipo, valores comunitarios más que individuales. Y a la vez desarrolle aprendizajes significativos que tengan perdurabilidad, hay que

recordar que entre más amplio sea el bagaje motriz, cognitivo y social más posibilidades de accionar, de ser creativo y propositivo.

La recreación desde su nombre implica volver a crear, su contribución a la creatividad, se hace palpable en la medida que invita a salirse de lo establecido y renovarse placenteramente, cultivarse en la sorpresa y el asombro, reconocer problemas y encontrar soluciones. Para concluir la recreación artística motivará a una participación cualitativamente distinta eso implica el desarrollo creativo motriz de un sujeto más humano.

CAPÍTULO III

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN: RECRE-PROART

Este capítulo expone detalladamente el programa de intervención Recre-proart y su estructura para hacer de esta vivencia una experiencia satisfactoria y pedagógica. Se argumenta la importancia del mismo no solo para el desarrollo de la creatividad motriz, sino que tiene efectos tangenciales a nivel socio-emocional. Por lo cual se utiliza una metodología ludo-creativa para alcanzar los objetivos planteados y la efectividad del programa.

3.1 DATOS INFORMATIVOS

Nombre del programa: RECRE-PROART: Espacio de encuentro lúdico y creativo.

Beneficiarios:

Dieciséis niñas de 7 a 11 años del curso de extracurricular de gimnasia rítmica del Colegio Los Pinos, Quito.

Lugar:

Instalaciones del Colegio Los Pinos, sala de gimnasia.

Tiempo de duración del programa:

3 meses y medio 2 sesiones por semana, 26 sesiones en total y 2 presentaciones en festivales externos, 1 hora por sesión, 2 horas por festival.

Horario:

Martes y jueves de 15h00 a 16h00

Responsable:

Ekaterina Ignatova

3.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

La implementación de un programa de recreación artística con enfoque pedagógico para el desarrollo de la creatividad motriz en niñas de 7 a 11 años, resulta fundamental al generar un espacio real de encuentro, corpóreo, lúdico, expresivo, socializador, creativo que contribuirá a la formación de una cultura de ocio de las niñas para enriquecer su estilo de vida, además promoverá una toma de conciencia para aprovechar adecuadamente tanto el tiempo libre como el tiempo de obligaciones (vista como una totalidad). La tarea no es solo educar en y para el tiempo libre sino para la vida.

La razón que motiva al desarrollo de este programa es la presencia de ciertas limitaciones de las niñas en su creatividad motriz lo que demuestra un desconocimiento de sus posibilidades expresivas, creativas, propositivas, evidenciando comportamientos, actitudes, movimientos repetitivos, estandarizados, pasivos que pueden ser reorientados positivamente por medio de una metodología ludo-creativa presente en el programa Recre-proart.

La realización del programa es factible teniendo en cuenta que existe el apoyo institucional gracias al carácter innovador de la propuesta y la apertura a la realización de nuevos proyectos en

beneficio del desarrollo de la institución y sus alumnos. Además, está a disposición la infraestructura adecuada para la ejecución exitosa del programa.

El mismo tendrá un impacto positivo porque se propiciará una reflexión constructiva de las niñas, identificando necesidades importantes para su edad y desenvolvimiento, además la práctica ampliará su bagaje motor, expresivo, imaginativo, lúdico, efectivo para el desarrollo de la creatividad motriz. Por otro lado, las actividades generales planteadas en el programa son de afinidad al grupo de participantes, se ha tomado en cuenta sus intereses (basados en la encuesta: Presupuesto del tiempo libre e intereses de las participantes), hecho importante para su satisfacción.

3.3 OBJETIVOS DEL PROGRAMA

3.3.1 Objetivo general del programa

El objetivo general del programa Recre-proart es estimular el desarrollo de la creatividad motriz en niñas de 7 a 11 años, mediante la recreación artística.

3.3.2 Objetivos específicos del programa

3.3.2.1 Incentivar a las niñas al uso creativo de su tiempo libre a través de actividades que promuevan la exploración, investigación, reflexión en un ambiente placentero y satisfactorio.

3.3.2.2 Desarrollar mediante las diferentes expresiones de la recreación una conciencia corpórea y motriz.

3.3.2.3 Lograr por medio de una metodología ludo-creativa la participación emocional, activa, creativa y solidaria de las niñas en el programa.

3.4 METODOLOGÍA PARA EJECUTAR EL PROGRAMA

El programa está basado en una metodología ludo-creativa, “en la expresión lúdocreática están todas las dimensiones del ser humano: social, cultural, afectividad, cognición, motricidad, placer, imaginación, diversión y mucho estímulo para un permanente aprender dado que estimula el interés y la alegría por descubrir sus propias potencialidades” (Dinello, 2016, pág. 19). Partiendo de esta idea es un proceso de retro-alimentación permanente entre recreólogo y participante, donde la exploración, el trabajo en equipo, el descubrimiento guiado son herramientas metodológicas indispensables en conjunción con una actitud positiva para generar aprendizajes significativos para la vida.

El procedimiento empleado se divide en tres fases:

- a) Fase de introducción, en donde los participantes se ubican en círculo (o figura propuesta por el grupo), y se les explica brevemente el objetivo de la sesión, para continuar con la expresión lúdica que desinhibe y provoca la integración y alegría de los participantes.

- b) Fase de desarrollo, en donde se realiza un calentamiento pre-expresivo motor y progresivamente se utiliza diferentes implementos desde la gimnasia rítmica recreativa. Para pasar a la expresión artística con varias improvisaciones desarrolladas a partir de metáforas, estímulos visuales, cenestésicos-corporales, sonoros relacionados con actividades dancísticas, teatrales y musicales, apoyadas algunas veces por artes plásticas o literarias para potenciar sus efectos estéticos, poéticos, expresivos e imaginativos.
- c) Fase de conclusión o cierre, en la cual las participantes reflexionan sobre la sesión, expresan sus aciertos y dudas, o simplemente respiran y cierran las actividades realizadas. Es importante destacar que la palabra sea oral o escrita, es una forma de comunicar, expresar, convencer, sanar, socializar y cerrar círculos.

3.5 DISEÑO DEL PROGRAMA

El programa Recre-proart está dividido en tres grandes áreas o expresiones de la recreación como la lúdica, la físico-deportiva y la artística, ésta última con mayor impacto para cumplir el objetivo del programa, sin negar que todas las áreas más otras como la literaria, social, manual se relacionan y aportan intrínsecamente para la efectividad de la propuesta.

El área lúdica la integran juegos tanto motores como tradicionales y de representación, los mismos brindan un ambiente favorable, alegre y confiable como introducción a las actividades posteriores, afirmando nuevamente que la actitud lúdica atraviesa todo el programa.

El área físico-deportiva la conforma el deporte-arte gimnasia rítmica recreativa, que aprovechará de elementos constitutivos de la misma para desarrollar la creatividad motriz. En esta expresión se emplean elementos gimnásticos tanto de manos libres como la utilización de implementos varios, cuerdas, pelotas, aros y cintas, que mejoran la psicomotricidad de las niñas.

El área artística está integrada por tres artes, la danza, el teatro y la música en donde se utiliza mayoritariamente la improvisación, como técnica más apropiada para este estudio enfocado desde la recreación ya que involucra al juego como acercamiento lúdico al movimiento, pero a la vez propicia una visión estética del arte. Estas improvisaciones poseen a su vez las dimensiones: corporal, espacial, temporal y simbólico-expresiva.

La dimensión corporal, se enfoca en la utilización fragmentada y total del cuerpo, en la variación de los tonos corporales y la diversidad de formas de movimiento que pueden realizar. La dimensión espacial se centra en que los participantes reconozcan y habiten el espacio, direcciones, niveles y trayectorias. La dimensión temporal se basa en la noción de pausa, sincronización, velocidad y ritmo. La dimensión simbólico-expresiva trabaja en las interacciones entre compañeros y/u objetos además de las representaciones gestuales. En las actividades artísticas planteadas se harán presentes una o varias de estas dimensiones que brindan una estructura eficiente para tener un enfoque pedagógico y desarrollar la creatividad motriz al abarcar integralmente elementos creativos y un bagaje motor amplio de posibilidades de acción.

Tabla 6*Programa general: Recre-proart*

Área de Expresión	Objetivos	Tiempo	Frecuencia
1 Lúdica	<p>Promover una actitud lúdica en las niñas, mediante juegos motores, tradicionales y de representación sobre todo cooperativos que además de producir placer generen un trabajo en equipo creativo.</p> <p>Recurrir a la risa y al disfrute como características imprescindibles para generar actitudes positivas, activas y participativas.</p>	10 minutos 15h00 a 15h10	2 veces por semana
2 Física-Deportiva	<p>Estimular a la práctica motriz, mediante actividades físicas que promuevan estilos de vida saludables y permitan a las niñas tener una predisposición favorable al trabajo corporal cooperativo.</p>	20 minutos 15h10 a 15h30	2 veces por semana
3 Artística	<p>Incentivar la improvisación, investigación, exploración de lenguajes escénicos-estéticos corporales y musicales para el desarrollo de la creatividad, la expresión y comunicación.</p> <p>Generar una sensibilidad experiencial y apertura hacia los otros.</p>	30 minutos 15h30 a 16h00	2 veces por semana
4 Literaria	<p>Estimular la imaginación e invención narrativa-literaria, que permita la socialización de historias, vivencias, experiencias y personajes.</p> <p>Promover actividades mentales que ejerciten a los participantes en dinámicas que no sean solo físicas.</p>	5 minutos	1 vez por semana o cada 2 semanas (relacionada con las actividades artísticas o lúdicas)
5 Manual	<p>Fomentar las artes plásticas en las niñas para que continúen el desarrollo de su motricidad fina.</p> <p>Impulsar la creatividad manual y habilidades propias.</p>	15 minutos	1 vez por mes (relacionada con las actividades artísticas o lúdicas)
6 Social	<p>Fomentar el carácter festivo de la recreación que es social, como medio para la vivencia lúdica-artística, que afianza lazos de unión, solidaridad, trabajo en equipo y creatividad.</p> <p>Incentivar eventos que permitan un disfrute positivo de su tiempo libre, mediante alternativas temáticas empoderadas desde las propuestas de las niñas.</p>	2 horas	3 veces al finalizar el programa

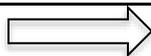
Tabla 7*Programa específico: Recre-proart*

Área y Sub área	Objetivos	Recursos Materiales
Lúdica: Juegos Motores	Desarrollar la psicomotricidad en las niñas de una manera lúdica.	Pelotas, aros, cuerdas, globos, pañuelos.
Juegos Tradicionales	Establecer vínculos identitarios, reconocimiento cultural y social como sujetos históricos, que construyan una conducta lúdica plena, armónica retomando la alegría del compartir, en definitiva re-crear.	Aros, pelotas, cuerdas.
Juegos de representación	Asociados con el área artística, estos juegos buscan desarrollar la expresión y mimesis.	Pañuelos.
Artística: Danza con elementos de improvisación dancística	Desarrollar en las niñas habilidades de memoria mental y corporal, sincronización, ritmo, espacialidad, expresión, comunicación, sensibilidad estética y creatividad motriz.	Grabadora, cds o ipod, cables, cuerdas, cintas, pañuelos.
Teatro- Mimo con elementos de improvisación teatral	Promover la expresión corporal y gestual, simbólica, de sensaciones, ideas, sentimientos, personajes de una manera estética y motriz creativa.	Pañuelos, flash cards, utilería variada.
Música con elementos de improvisación musical	Fomentar el ritmo musical que está asociado al movimiento y éste a su vez a la vida, a la transformación y al cambio.	Palos, pandereta, música.
Físico-deportiva: Gimnasia Rítmica recreativa	Siendo el deporte-arte con más aceptación en las niñas busca promover el movimiento corporal rítmico, generar estilos de vida saludables, lúdicos, creativos.	Música, colchonetas, cuerdas, aros, cintas, pelotas.
Literaria: Narración	Incentivar la narración literaria (cuentos, mitos y leyendas) para crear e imaginar mundos mágicos, diferentes, nuevos o paralelos que permitan el desarrollo de la creatividad.	Libros varios.
Juegos Mentales y Brain Gym	Desarrollar las capacidades cognitivas, la memoria y la atención de las niñas.	No se utilizaron materiales.
Manual: Dibujo y Pintura	Desarrollar la expresividad por medio de la motricidad fina, potenciando así las actividades artísticas y lúdicas.	Crayones, colores, lápices, hojas.
Social: Festivales y muestra final	Promover lo festivo como vivencia enriquecedora que tiene connotaciones lúdicas, artísticas, sociales, desencadenar todo lo aprendido en las sesiones en festivales inter-escolares y una muestra de participación colectiva al interior del curso.	Materiales varios: telas, cuerdas, cintas, pelotas, música, cds o ipod.

Tabla 8*Actividades por sesiones: Recre-proart*

SESIÓN 1	SESIÓN 2
Actividad	Actividad
1 Técnica de presentación: Pelota al aire	1 Técnica de agrupación: Traigo cartas
2 Juego de desinhibición: Toca, toca, muñeca...	2 Juego tradicional: Rayuela de aros
3 Técnica de atención: Pónganse listos	3 Técnica de celebración: Aplauso de la locomotora
4 Gimnasia Rítmica	4 Gimnasia Rítmica
5 Técnica improvisación dancística: ¡¡¡Vamos mano!!!	5 Juego de contacto: Palomitas pegajosas
6 Frases de danza contemporánea	6 Improvisación dancística: ¡¡¡Vamos pies!!!
7 Técnica de agrupamiento: Números	7 Técnica de agrupación: Traigo cartas
8 Improvisación dancística: Mano a mano...	8 Improvisación dancística: Hola pie hola cadera...
9 Reflexión: Cuerpo, ¿cómo te sientes?	9 Reflexión: ¿Cómo están mis pies?
SESIÓN 3	SESIÓN 4
Actividad	Actividad
1 Técnica de agrupamiento: Ahí vienen los tiburones	1 Juego de integración agilidad mental: Naranja y limón
2 Juego motor: Gatas y Ratones	2 Juego de representación: Caja mágica
3 Técnica de movimiento: Sinsunsinsan	3 Técnica de movimiento: Cambio de posición del cuerpo
4 Gimnasia Rítmica	4 Gimnasia Rítmica
5 Ejercicio de desinhibición: Adivina que pone en la pegatina	5 Técnica de agrupamiento: Ahí vienen los tiburones
6 Técnica de agrupamiento: Ahí vienen los tiburones	6 Improvisación dancística: Conversación espalda con espalda
7 Juego dramático: Representar calidades y características de materiales	7 Improvisación dancística: Caminemos
8 Ejercicios con palmas	8 Improvisación dancística: El Espejo
9 Reflexión: La importancia de la expresión y del lenguaje no verbal.	9 Reflexión: experiencias
SESIÓN 5	SESIÓN 6
Actividad	Actividad
1 Juego el gallito ciego	1 Técnica de atención: La Pelota y los aplausos
2 Juego de animación: A moverse, que sí se puede	2 Juego tradicional: Los encantados
3 Técnica de movimiento y de memoria: El Pollito	3 Juego: El Esqueleto
4 Gimnasia Rítmica	4 Gimnasia Rítmica

Continúa



5	Técnica de agrupamiento: Una grande una pequeña	5	Improvisación: Seguir la música
6	Improvisación dancística: Espejos dinámicos	6	Improvisación dancística: Chofer y vehículo
7	Danza: Ronda africana	7	Improvisación dancística: Ser el guía contacto
8	Reflexión: ¿Cómo se sienten?	8	Reflexión: Guiar y ser guiado
SESIÓN 7		SESIÓN 8	
Actividad		Actividad	
1	Juego motor: El Pisotón	1	Juego motor: Juego grupal con globos y lanzamientos
2	Dinámica Brain Gym: Gateo Cruzado	2	Yoga
3	Gimnasia Rítmica	3	Gimnasia Rítmica
4	Improvisación dancística-teatral: Ser el guía hablando y soplando	4	Dinámica: Nombre Cantado
5	Frases nivel bajo de danza contemporánea	5	Coloree una mándala
6	Ejercicios de respiración: Imagínate una flor	6	Danza: El Arcoíris
		7	Reflexión: colores y energías
SESIÓN 9		SESIÓN 10	
Actividad		Actividad	
1	Técnica de atención: Manos a...	1	Técnica mental y de movimiento: Yo tenía un pañuelo
2	Juego motor: Pañuelo anillo	2	Juego Tradicional: Sin que te roce
3	Gimnasia Rítmica	3	Gimnasia Rítmica
4	Improvisación dancística-teatral: Con el techo encima	4	Dinámica: ponle música a esta frase: "¿Hola amigo cómo estás?"
5	Improvisación dancística-teatral: Bebes modelos	5	Imágenes rítmicas
6	Improvisación dancística-teatral: ¡A volar!	6	Frase de danza contemporánea
7	Reflexión: niveles e intencionalidades	7	Reflexión: tiempo
SESIÓN 11		SESIÓN 12	
Actividad		Actividad	
1	Técnica de agrupamiento: Completa el relato	1	Técnica de integración: Lanzar muecas
2	Juego motor: Perritos y el hueso	2	Técnica de agrupamiento: El cartero
3	Gimnasia Rítmica	3	Juego motor: Saltar piedras
4	Técnica musical: Orquesta humana	4	Gimnasia Rítmica
5	Técnica teatral: Estatuas vivas o figuras de porcelana	5	Improvisación dancística-teatral: Me derrito
6	Técnica teatral: Cuadros de estatuas	6	Improvisación dancística-teatral: Derretidos y congelados
7	Reflexión: grupos y trabajo en equipo	7	Improvisación teatral: Qué me provoca
		8	Reflexión: inmovilidad y respiración

Continúa



SESIÓN 13	SESIÓN 14
Actividad	Actividad
1 Técnica de movimiento y agilidad mental: El rey apareció	1 Técnica de movimiento: El barco
2 Juego motor: Uno, dos, tres saltando en un pie	2 Juego cooperativo Náufragos
3 Gimnasia Rítmica	3 Gimnasia Rítmica
4 Improvisación dancística-teatral: Fuerte y suave - lento y rápido	4 Técnica de agrupamiento: Paseo en el taxi
5 Frases de danza contemporánea	5 Improvisación dancística: Coreografía deportiva
6 Reflexión: energía y aplausos	6 Técnica de celebración: Los remeros
	7 Reflexión: Las marionetas
SESIÓN 15	SESIÓN 16
Actividad	Actividad
1 Técnica de integración: Nuestras manos	1 Técnica de agrupamiento: La granja
2 Juego motor: Sin soltarse	2 Juego motor: Robo de banderas
3 Gimnasia Rítmica	3 Gimnasia Rítmica
4 Técnica de atención: EOEOEOEOA	4 Dinámica el garabato
5 Ronda bailable	5 Dibuje los garabatos
6 Dinámica de respiración: Elefantes	6 Frases de danza contemporánea
7 Dinámica: Patinaje en hielo	7 Reflexión: toda forma puede ser bailada
8 Reflexión: integración	
SESIÓN 17	SESIÓN 18
Actividad	Actividad
1 Técnica de agrupamiento: El reloj	1 Técnica de agrupamiento: números
2 Juego motor cooperativo: Crea tu figura al cumplir la tarea	2 Juego tradicional de cooperación: Carrera de tres pies
3 Gimnasia Rítmica	3 Gimnasia Rítmica
4 Técnica de biodanza: Baile de las espaldas	4 Técnica de atención: ORI-ORI-O
5 Técnica de biodanza: Ronda en la pradera	5 Narración de un cuento: Pirámides
6 Técnica teatral: Cuadros en silencio	6 Danza de celebración
7 Reflexión: compartir	7 Reflexión: trabajo en equipo, paz y cooperación
SESIÓN 19	SESIÓN 20
Actividad	Actividad
1 Técnica de agrupamiento: Números	1 Juego motor de cooperación: Patito patón
2 Juego motor cooperativo: El nudo humano	2 Gimnasia Rítmica
3 Gimnasia Rítmica	3 Técnica teatral: Lanzar objetos imaginarios
4 Técnica de atención y movimiento: Barras de fútbol	4 Técnica teatral de agrupamiento: Interpreta tu máscara
5 Improvisación dancística: Telas	5 Reflexión: emociones
6 Pequeña frase coreográfica con telas	
7 Reflexión: sensación con telas	

Continúa



SESIÓN 21	SESIÓN 22
Actividad	Actividad
1 Juego de representación y cooperación: Elefante y palmera	1 Técnica de agrupamiento: Corazones
2 Gimnasia Rítmica	2 Juego motor cooperativo: Carrera de orugas
3 Improvisación musical: Seguir el instrumento	3 Gimnasia Rítmica
4 Técnica teatral: Historia en vivo	4 Improvisación dancística: Contrarios
5 Reflexión: interpretación de personajes	5 Cuento danzado
	6 Reflexión: creatividad, comunicación y expresividad
SESIÓN 23	SESIÓN 24
Actividad	Actividad
1 Juego motor de cooperación: Techo colectivo	1 Dinámica: ¡¡¡Wow!!!
2 Gimnasia Rítmica	2 Juego tradicional: Una versión del puente se ha caído
3 Técnica teatral: ¡¡¡Qué gusto saludarte!!!	3 Yoga
4 Técnica improvisación dancística: Conversación	4 Gimnasia Rítmica
5 Técnica teatral: Flash cards	5 Dibuje: Lo que más me gusta
6 Reflexión: expresión con elementos	6 El cuerpo dibuja
	7 Coreografía grupal de dibujos
	8 Masaje de rodillo
FESTIVAL 1	FESTIVAL 2
Actividad	Actividad
1 Charla motivacional: Motivación por parte de la recreóloga a las participantes.	1 Charla motivacional: Motivación por parte de la recreóloga a las participantes.
2 Gimnasia Rítmica: calentamiento previo	2 Gimnasia Rítmica: calentamiento previo
3 Participación en festival gimnástico recreativo intercolegial	3 Participación en festival gimnástico recreativo intercolegial
SESIÓN 25	SESIÓN 26 (FESTIVAL INTERNO)
Actividad	Actividad
1 Técnica de movimiento: Alibaba y los 40 ladrones	1 Charla motivacional
2 Realización de coreografías de libre creación	2 Realización y repaso de coreografías de libre creación
	3 Presentación de pequeñas coreografías
	4 Reflexión: creaciones propias
	5 Fin programa Recre-proart

El anexo 6, ejemplifica 5 sesiones, con sus respectivas descripciones de las actividades realizadas, tomando en cuenta que en las sesiones se interrelacionan y se potencian integralmente las dimensiones fluidez, variedad, originalidad, expresividad e imaginación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

En este capítulo se expondrán los resultados obtenidos en la encuesta del presupuesto del tiempo libre e intereses de las participantes, las entrevistas a expertos, las guías de observación de la aplicación tanto del cuestionario de evaluación de la sesión de juego (Garaigordobil, 2005), adaptado a la presente investigación e implementado en el desarrollo del programa, evaluado por la recreóloga y el registro de asistencia.

Además, los resultados de la aplicación de las tres tareas del test Thinking Creatively in Action and Movement Test, TCAM (Torrance, 1981) y una tarea creativa de (Iglesias, Pereira, & Vidal, 2014), antes y después de la intervención. Y el cuestionario de satisfacción y evaluación realizado a las participantes al finalizar el programa Recre-proart.

4.1 RESULTADOS ENCUESTA: PRESUPUESTO DEL TIEMPO LIBRE E INTERESES

La encuesta presente en el Anexo 1, fue aplicada al grupo participante como un diagnóstico antes de la ejecución del programa para identificar las actividades que realizan las niñas en su tiempo libre y para conocer sus intereses y viabilidad de las actividades del programa. Las figuras 1, 2, 3, 4, 5 describen los resultados obtenidos.



Figura 1 Actividades después de su jornada escolar

Según la figura 1, se puede asegurar que en el tiempo libre de las niñas después de su jornada escolar realizan 3 actividades fundamentales, deberes, ver la televisión y comer, hecho que como se mencionó en el capítulo 1 corrobora la problemática en cuanto a falta de creatividad y uso adecuado del tiempo libre que merma sus capacidades como sujetos propositivos, por lo mismo la necesidad de generar cambios y promover estilos de vida saludables y creativos.

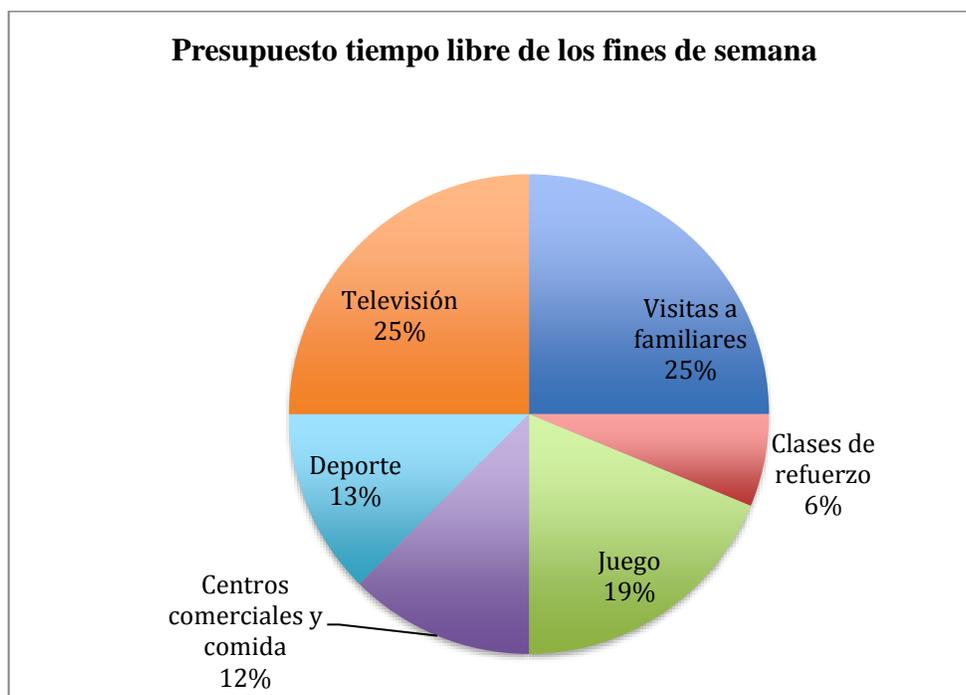


Figura 2 Actividades los fines de semana

La figura 2 al igual que la figura 1, demuestra nuevamente la necesidad de educar en y para el tiempo libre desde tempranas edades para un manejo activo, creativo y solidario de su tiempo de ocio, a pesar de que un 19% se dedica a jugar y un 13% a realizar deporte, existe un porcentaje alto de niñas que tienen un ocio heterocondicionado, sustentado en la pasividad y el consumismo.

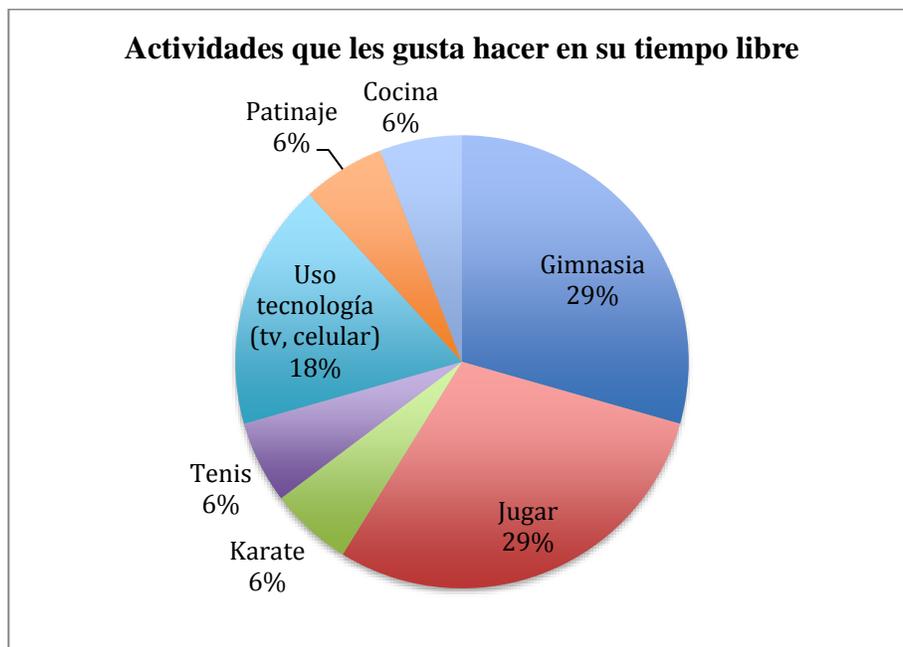


Figura 3 Actividades que les gusta hacer en su tiempo libre

En esta figura se aprecia que las niñas en su tiempo libre les gusta jugar (29%) y practicar gimnasia (29%), en menor medida el uso de tecnología (18%), y disciplinas como tenis, patinaje, karate y cocina (6% respectivamente). Estas actividades cuando las realizan les divierten, tranquilizan, están acompañadas por familiares o a través de éstas aprenden. Se puede analizar que a pesar de que les gusta hacer a las niñas en su tiempo libre actividades lúdicas y deportivas, la realidad es diferente, como se evidenció en la figura 1 su tiempo libre lo dedican al uso de la tecnología y a realizar deberes mayoritariamente después de la jornada escolar.

De igual manera en la figura 2, se manifiesta que las niñas se dedican a ver la televisión, visitas, centros comerciales y comida, clases de refuerzo los fines de semana, por lo que no existe una concordancia entre lo que les gusta y lo que hacen, que puede ser producido por el cansancio,

la falta de iniciativa, la conformidad, la influencia de los padres de familia, las modas y estereotipos impuestos, las convenciones sociales, entre otros.

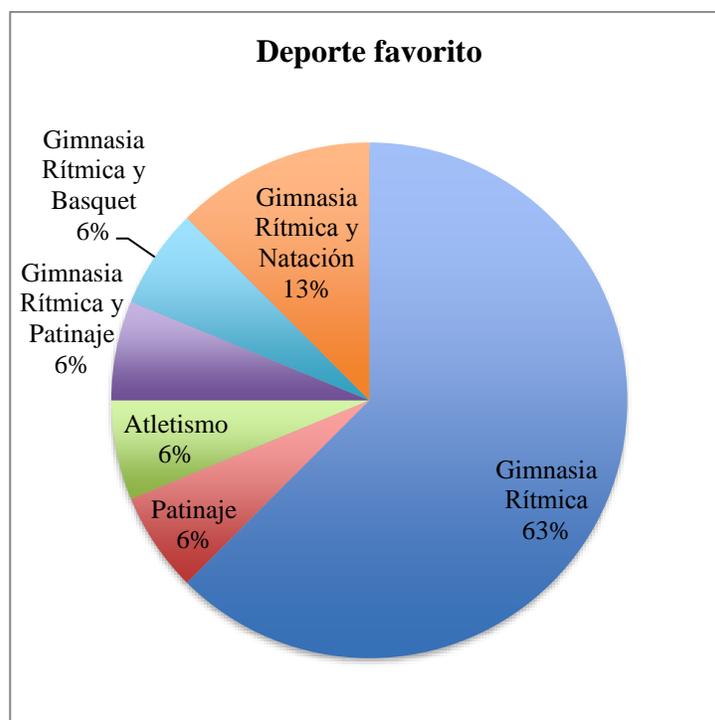


Figura 4 Deporte favorito

En esta figura se evidencia la preferencia de las niñas hacia la gimnasia rítmica el 63% la tienen como su deporte favorito, de igual manera un porcentaje menor 13% la combina con natación y un 6% con patinaje y básquet respectivamente. Estos resultados son importantes para la oferta Recre-proart, al involucrar los intereses de las participantes y además porque se contempló a la gimnasia rítmica dentro del programa ya que es afín a las actividades artísticas asimismo potencia el programa y los objetivos del mismo.

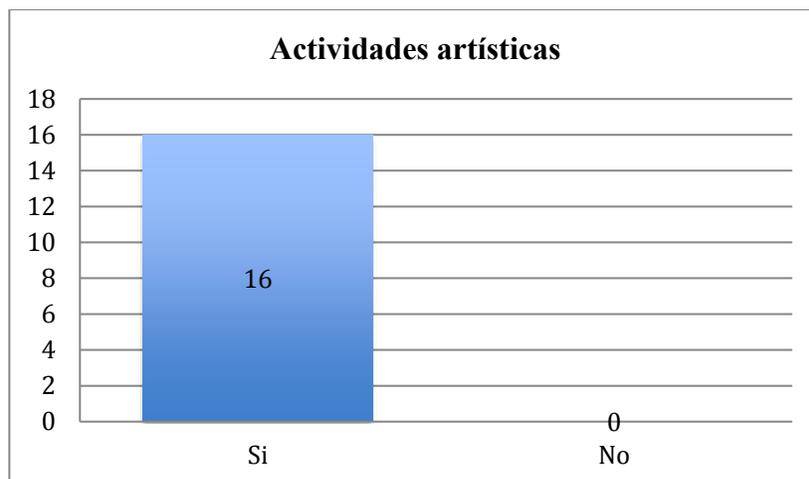


Figura 5 Les gustaría realizar actividades artísticas como danza, teatro y música

La presente figura refleja el interés de las niñas (100%), en realizar actividades artísticas como danza, teatro y música, hecho importante al tener la recreación un carácter voluntario, mediante este resultado se justifican las actividades artísticas que son pilares en este programa recreativo.

4.2 INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS EXPERTOS

Los criterios emitidos por los expertos, determinaron que puede existir una estrecha relación entre la recreación y el arte, a pesar de ser disciplinas diferentes, la tarea está en encontrar un camino de comunión, coexisten cuando buscan una experiencia enriquecedora y placentera, de participación y bienestar partiendo de actividades artísticas y lúdicas.

De hecho, los entrevistados se desenvuelven desde una filosofía o “mística” como se refiere Wilson Pico⁶, pionero de la danza contemporánea en el Ecuador, inclusiva, en donde el arte (danza) es para todas las edades y todos los cuerpos, siempre y cuando exista una pasión y entrega. Terry Araujo⁷, bailarín y coreógrafo del Frente de Danza Independiente, desde su experiencia manifiesta que en el proceso de formación existen alumnos que se forman para ser bailarines profesionales, pero también existen los que tienen una profesión (arquitectos, sociólogos, médicos, etc.) u otras obligaciones pero que incursionan en el mundo de la danza en su tiempo libre y es en estos espacios donde pueden vivir su momento de ocio de una manera satisfactoria y creativa sin llegar a una profesionalización como tal.

Así mismo revelan que la recreación artística podría fortalecer la creatividad motriz, ya que ésta permite que la persona tenga posibilidades para expresarse mediante su cuerpo con un propósito creativo, lúdico y de aprendizaje. Para Susana Nicolalde⁸, reconocida actriz de Mandrágora Artes Escénicas, la creatividad, está relacionada con el juego, el riesgo y el asombro, cada cuerpo es memoria y conocimiento, lo importante es explorarlo y sacar lo que uno lleva dentro. Pico, considera que la creatividad es un recurso para darle forma a la fantasía del ser humano. Para el MSc. Luis Cáceres⁹, actor y director de La Buena Compañía, la creatividad tiene que ver con la posibilidad de salir de momentos de crisis, de estancamiento, buscar alternativas y

⁶ Wilson Pico, bailarín, maestro y coreógrafo ecuatoriano, pionero de la danza contemporánea en el Ecuador, con 50 años de experiencia escénica nacional e internacionalmente. Fundador del Frente de Danza Independiente. Director Escuela Futuro Sí. Comunicaciones personales, 2017-2018.

⁷ Terry Araujo, bailarín, maestro y coreógrafo ecuatoriano, con más de 30 años de experiencia artística, reconocido coreógrafo nacional e internacionalmente. Director Frente de Danza Independiente. Comunicaciones personales, 2017-2018.

⁸ Susana Nicolalde, actriz ecuatoriana, con más de 30 años de experiencia artística directora de Mandrágora Artes Escénicas, productora del Encuentro de Mujeres en Escena “Tiempos de Mujer”. Comunicaciones personales, 2017-2018.

⁹ MSc. Luis Cáceres, actor ecuatoriano de mimo y pantomima. Catedrático de la Universidad Central del Ecuador, director de La Buena Compañía, con más de 30 años de experiencia en el ámbito. Comunicaciones personales, 2017-2018.

otros puntos de vista, al ser motriz está relacionada con romper límites corporales y expresivos, generando nuevos metalenguajes y caminos de comunicación.

Partiendo de las reflexiones de los expertos el arte desde la recreación desarrolla la creatividad cuando se vuelve un espacio de libertad, en donde se producen cambios tangibles en las personas que lo practican, desde su cuerpo, en la vivencia, en el hacer de ésta una experiencia orgánica para transformarse uno mismo, darse cuenta de las posibilidades creativas propias y cómo éstas pueden aportar a los otros, por lo tanto se convierte en una necesidad o hábito que es parte de la vida, más que un hobby o pasatiempo, así se genera conciencia y sensibilidad que posteriormente también desarrollará la creatividad en todos los sentidos.

Los maestros coinciden en que una de las técnicas adecuadas para desarrollar la creatividad motriz es la improvisación ya sea dancística, teatral y/o musical, siempre y cuando sea tratada con sinceridad, como mencionaba Wilson Pico, sin confundir la improvisación con libertinaje, o como Susana Nicolalde hacía referencia a las máscaras que muchas veces se tiende a utilizar para esconderse o para pretender ser o hacer lo que no son, por lo mismo:

La improvisación trabaja desde las raíces arquetípicas de la energía corporal y esto se transforma en movimiento, partiendo de una introspección profunda y sincera para que el resultado final no sea un artilugio de formas, acciones y actitudes corporales preconcebidas (T. Araujo, comunicación personal, 4 de enero de 2017).

Los especialistas vinculan a la improvisación con el juego, como período lúdico que tiene sus reglas que incluso se van desarrollando en la experiencia pero que el participante va interpretando a su manera las premisas dadas, se expone a la aventura y la exploración, sin miedo al ridículo porque se debe desenvolver en un ambiente agradable, de respeto y sin prejuicios. Además, establecen algunos parámetros para tomar en cuenta al utilizar estas técnicas, entre ellas empezar con improvisaciones dirigidas con premisas sencillas, pueden ser éstas de carácter cotidiano, empleando variaciones temporales, imágenes concretas y abstractas, palabras que involucren sensaciones internas o externas, metáforas, etc. Identifican que los estímulos son importantes para detonar acciones.

Por otro lado expusieron algunos de los resultados después de emplear estas técnicas, detallan que en un inicio las personas que han acudido a sus clases, cursos o talleres, presentan cuerpos contraídos, con miedos, pero después empiezan a arriesgarse, a hablar mirando a los ojos, a sacar la voz, a alejarse de movimientos preconcebidos, cambia su actitud, su cuerpo, ya que encuentran canales para poder expresarse, adquieren herramientas para habitar el espacio-tiempo, para compartir con los otros, donde el hilo integrador es la libertad, ya que al sentir la libertad uno se siente bien, se siente feliz, porque si alguien se equivoca nadie se va a burlar, reprimir, calificar o decir que está mal.

Los expertos opinan que entre más pronto se estimulen estos procesos, habrán menos adolescentes y adultos con problemas de sedentarismo, de comunicación, de sensibilidad, de

iniciativa, reproductores y acríticos. Para la MSc. Teresa Cevallos¹⁰ experta en gimnasia rítmica, es recomendable que los procesos recreativos, artísticos y deportivos (gimnasia rítmica recreativa) se propicien desde tempranas edades, ya que los niños necesitan conocerse y reconocerse, abrir paso a la investigación, mientras se van reconociendo van teniendo la necesidad de aprender, inventarse y recrearse, ampliando su visión del mundo. En este proceso tanto el guía como el participante desarrollan un aprendizaje que se enriquece mutuamente, está en constante retroalimentación para fortalecer el conocimiento, la intención y la vivencia de sus actos.

Sobre la base de las entrevistas realizadas, los especialistas aportaron significativamente a esta investigación con sus reflexiones teóricas, metodológicas y experienciales además de bibliografía sobre el tema.

4.3 RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN 1 Y REGISTRO DE ASISTENCIA

La guía de observación 1 presente en el Anexo 3, fue aplicada al grupo participante durante todo el proceso, 28 sesiones que se llevaron a cabo en el programa de recreación artística para desarrollar la creatividad motriz. La tabla 4 describe los resultados obtenidos de la media de las 28 sesiones, donde el puntaje máximo es 10 y el mínimo 1. La tabla 5 refleja la asistencia de las niñas al programa.

¹⁰ MSc. Teresa Cevallos, estudios superiores en la URSS, en Ecuador fue Coordinadora Nacional, Juez Internacional (1996-2002), entrenadora de gimnasia rítmica, profesora de danza y Educación Física hasta la actualidad, con más de 30 años de experiencia en el ámbito. Comunicaciones personales, 2017-2018.

Tabla 9*Cuestionario de evaluación de la sesión de juego (modificado y adaptado)*

INDICADORES	MEDIA	PORCENTAJE
Grado de placer	9,86	98,6%
Participación	9,96	99,6%
Acatamiento de reglas	9,50	95%
Clima del grupo		
Organizado	9,29	92,9%
Pacífico	9,29	92,9%
Comunicación- Escucha Interacciones	9,07	90,7%
Amistosas	9,36	93,6%
Asociación flexible	9,21	92,1%
Conductas de ayuda	9,39	93,9%
Conductas de cooperación	9,39	93,9%
Creatividad motriz		
Fluidez	9,00	90%
Variedad (flexibilidad)	8,93	89,3%
Originalidad	8,89	88,9%
Expresividad	8,93	89,3%
Imaginación	9,00	90%

Tabla 10*Registro de asistencia al programa Recre-proart*

Código	Asistencias	Faltas	Porcentaje de asistencias
COD.001	27	1	96%
COD.002	26	2	93%
COD.003	26	2	93%
COD.004	28	0	100%
COD.005	24	4	86%
COD.006	26	2	93%
COD.007	28	0	100%
COD.008	27	1	96%
COD.009	27	1	96%
COD.010	23	5	82%
COD.011	23	5	82%
COD.012	28	0	100%
COD.013	28	0	100%
COD.014	28	0	100%
COD.015	22	6	79%
COD.016	28	0	100%
MEDIA	26,19	1,81	94%

Según los resultados obtenidos sobre la base del registro de la recreóloga durante todo el proceso de ejecución del programa se pudo observar la acogida del mismo, de las sesiones y sobre todo de las actividades realizadas, lo que demuestra un impacto positivo grupal, de socialización, compromiso, satisfacción y conocimientos adquiridos en creatividad motriz, que se fue desarrollando mientras avanzaba el programa.

El grado de placer y participación de las niñas fueron los puntajes más altos en la media teniendo como porcentajes 98,6% y 99,5% respectivamente, logrando un involucramiento pleno del grupo que disfrutó y participó en todo el programa, en el registro de asistencia se puede apreciar en la tabla 5, una media de asistencia del 94%, resultado significativo para evaluar el tiempo y la frecuencia de realización de las actividades planificadas basadas en las dimensiones

lúdica, físico-deportiva y artística, que fueron óptimas ya que realizaron las actividades en el tiempo asignado y con la frecuencia requerida para lograr los objetivos propuestos, entre ellos el más importante para la investigación que es el desarrollo de la creatividad motriz.

Cabe mencionar que la inasistencia al programa de 3 niñas entre un 20% a 15% aproximadamente, no influyó negativamente en los resultados del desarrollo de la creatividad motriz y puede ser debido a factores como: a que el programa en sí busca el desarrollo creativo de las niñas en su tiempo libre, donde las participantes que tuvieron algunas faltas, pudieron seguir practicando o incorporando las herramientas aprendidas o asimiladas en su tiempo libre.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que las niñas no faltaron a las sesiones porque no querían participar, al contrario, fueron causas externas como el fallecimiento de un familiar, la dificultad de algunas madres de retirar a sus hijas de las sesiones o enfermedades de las niñas. A pesar de los cambios emocionales por los acontecimientos antes señalados, se puede interpretar que las participantes fueron superando las coyunturas en el proceso, por las actividades creativas que les permitieron exteriorizar sentimientos, adaptarse a nuevos contextos, distraerse, en definitiva recrearse, además del apoyo grupal y el soporte de la recreóloga que promovió el fortalecimiento de todas las niñas.

Por lo tanto se destaca la efectividad del programa para generar resiliencia, como la capacidad de sobreponerse a circunstancias adversas, superar retos, no rendirse emocionalmente, encontrar salidas positivas frente a problemas. Así las niñas lograron una participación no solo activa sino creativa y solidaria, cumpliendo con uno de los objetivos del programa.

De igual manera se tiene resultados positivos en todas las categorías de observación, el acatamiento de las reglas fue óptimo 95%, el clima de grupo fue organizado y pacífico con un porcentaje de 92,9%, la comunicación y escucha fue importante con un 90,7%, en estas categorías se pudo observar el progreso paulatino en cuanto a organización grupal y un ambiente pacífico para seguir adelante las sesiones, la comunicación y escucha fueron fundamentales para la expresión de ideas, comentarios, sentimientos y el trabajo corporal. En todo el programa se pudo observar un desarrollo socio-emocional que garantizó el éxito del mismo.

Cabe recalcar que en la fase de conclusión de cada sesión se realizaba el cierre, en donde las niñas exponían sus impresiones, sensaciones, entre otras ideas, en las primeras sesiones las participantes se expresaban en monosílabos, incluso repetían las mismas palabras de sus compañeras, después de algunas sesiones se observó una mayor confianza y apertura, expresándose a través de oraciones con argumentos sostenibles, su postura corporal, gesto, voz, mostraban mayor entrega, elocuencia y seguridad, de esta manera se puede corroborar en que hubo el incentivo adecuado para que las niñas utilicen creativamente su tiempo libre y desarrollen la exploración, investigación y reflexión en un ambiente placentero y satisfactorio.

Al realizar juegos cooperativos, improvisaciones grupales, coreografías grupales, trabajo en parejas, las interacciones entre las niñas se fueron acrecentando a medida que pasaba el tiempo, forjándose un grupo fuerte, consolidado, sensible a los otros, solidario, se fueron fraguando nuevas amistades (93,6%), en un principio las niñas querían formar grupos solo con las compañeras que conocían más o se llevaban mejor, pero las diferentes técnicas de agrupamiento sirvieron para que las participantes interactúen entre todas y la asociación sea flexible (92,1%).

A la mitad del programa se observó ya una integración total del grupo, lo que sirvió para generar conductas de ayuda y de cooperación (93,9%), que incluso se evidenciaba en la reflexología donde las participantes expusieron la importancia del trabajo en equipo, la solidaridad, el salir adelante de todo el grupo, además se reflexionó sobre las dificultades que pueden atravesar en distintos momentos de su vida por lo que concienciaron sobre lo importante del compañerismo y la comunidad.

Con respecto a la creatividad en este caso motriz, los resultados fueron sorprendentes porque a partir del segundo mes de aplicación del programa las niñas empiezan a encontrar en ellas mismas, en sus cuerpos, en las condiciones tanto corporales, espaciales, temporales y simbólico-expresivas una amplitud de posibilidades, de fuentes y estímulos para la exploración, investigación, de respeto y cuidado del otro, la toma de decisiones y solución de problemas, su conciencia corpórea y motriz se fortaleció.

La fluidez y la imaginación son las que más destacan con una media de 9 (90%), seguidas por la variedad (flexibilidad) y la expresividad con un 89,3% y con menor puntaje la originalidad con 88,9%, puesto que esta categoría es la más compleja. Estos resultados reflejan un desarrollo de la creatividad motriz en el proceso de aplicación del programa de recreación artística con enfoque pedagógico, desde la primera sesión basados en una metodología ludo-creativa, las niñas se enfrentan a situaciones no convencionales que les implica una reflexión, un reto, una acción intelectual y motora vista como una totalidad, empiezan a descubrir o re-crear movimientos, posturas, posiciones corporales adquiriendo más fluidez, su imaginación comienza a expandirse con la utilización de elementos simbólico-expresivos.

La variedad en categorías de movimientos se va descubriendo por la relación existente con lo espacial, los niveles, las trayectorias, las direcciones. La expresividad empieza a aflorar desde la toma de conciencia de la necesidad de comunicar y transmitir mediante un lenguaje verbal y/o no verbal, la noción corporal, espacial, temporal y simbólico-expresiva se incorpora en las participantes para proponer y ser sujetos activos y creativos. La originalidad también se va ampliando cuando incorporan en su vivencia el “no copiar” y la seguridad de que pueden hacer y accionar desde su propia iniciativa, perdiendo el miedo al fracaso, al error o al ridículo, todo esto en un ambiente acogedor, de satisfacción por lo realizado y por las nuevas herramientas re-descubiertas. Hecho que se evidenciará en el pos-test, donde las niñas responden con fluidez, variedad, expresividad, imaginación y sobre todo originalidad, en las tareas creativas presentadas.

4.3 RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN 2: PRE-TEST Y POS-TEST

La guía de observación presente en el Anexo 4, fue aplicada a 16 niñas antes y después de su participación en el programa de recreación artística para desarrollar la creatividad motriz. Las siguientes tablas describen los resultados obtenidos.

Tabla 11*Concordancia inter-jueces pre-test según el coeficiente W de Kendall*

	W de Kendall	P (nivel de significancia)
COD.001	0.99	P<0.05
COD.002	1	P<0.05
COD.003	0.987	P<0.05
COD.004	0.985	P<0.05
COD.005	1	P<0.05
COD.006	1	P<0.05
COD.007	1	P<0.05
COD.008	0.998	P<0.05
COD.009	1	P<0.05
COD.010	1	P<0.05
COD.011	1	P<0.05
COD.012	1	P<0.05
COD.013	1	P<0.05
COD.014	1	P<0.05
COD.015	1	P<0.05
COD.016	1	P<0.05

La presente tabla demuestra que al calcular el coeficiente W de Kendall para comprobar la concordancia inter-jueces, de las respuestas emitidas por cada niña (16) en el pre-test, se obtuvieron valores que oscilan entre 0.9 a 1 ($\alpha > 0.05$, supera el valor crítico), con un nivel de significancia $P < 0.05$. Sobre la base de estos resultados se demuestra la concordancia significativa de los evaluadores.

Tabla 12*Concordancia inter-jueces pos-test según el coeficiente W de Kendall*

	W de Kendall	P (nivel de significancia)
COD.001	1	P<0.05
COD.002	0.993	P<0.05
COD.003	0.995	P<0.05
COD.004	0.995	P<0.05
COD.005	1	P<0.05
COD.006	1	P<0.05
COD.007	1	P<0.05
COD.008	0.999	P<0.05
COD.009	0.997	P<0.05
COD.010	0.999	P<0.05
COD.011	0.996	P<0.05
COD.012	1	P<0.05
COD.013	0.993	P<0.05
COD.014	1	P<0.05
COD.015	1	P<0.05
COD.016	0.993	P<0.05

De igual manera esta tabla demuestra la concordancia inter-jueces en la evaluación de las respuestas emitidas por cada niña (16) en el pos-test, los valores obtenidos oscilan entre 0.9 a 1 ($\alpha > 0.05$, supera el valor crítico), con un nivel de significancia $P < 0.05$. La concordancia es significativa entre los dos jueces.

En la prueba de Shapiro Wilk los datos de las diferentes dimensiones de la creatividad motriz, así como el valor total de la creatividad motriz antes como después de la aplicación del programa recreativo tuvieron un P valor que osciló entre 0,05 a 0,842; al ser resultados mayores o iguales a alfa, los datos proceden de una distribución normal por lo que se compararon a través de la estadística paramétrica con la prueba de T Student.

Criterio para establecer normalidad:

Si P valor es mayor o igual a alfa, los datos proceden de una distribución normal

Si P valor es menor a alfa, los datos no proceden de una distribución normal

Donde alfa = 0,05

Tabla 13

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk para creatividad motriz

Creatividad Motriz	P valor
Creatividad Motriz pre-test	0,472
Creatividad Motriz pos-test	0,097

Los datos del valor total de la creatividad motriz tanto antes de la aplicación del programa recreativo como después presentan una distribución normal al ser P mayor o igual a alfa, por lo que se analizaron con la estadística paramétrica a través de la prueba de T Student.

Tabla 14*Resultados comparativos: dimensiones de creatividad motriz pre-test pos-test*

CÓDIGO	Fluidez pre-test	Fluidez pos-test	Originalidad pre-test	Originalidad pos-test	Variedad pre-test	Variedad pos-test	Expresividad pre-test	Expresividad pos-test	Imaginación pre-test	Imaginación pos-test
001	29	58	8	61	5	9	9	16	13,5	27
002	24	60	14	29	4	6	10,5	15,5	15,5	22
003	16	74	2	69	2	7	10	17,5	12	23
004	23	59	6	70	3	8	11	16,5	12	23
005	14	49	3	43	4	4	8	12	11	22,5
006	19	45	9	30	2	8	9	15	16	26
007	20	46	5	14	4	4	10	15	9	22
008	24	72	20	70	4	7	9,5	18	15	26,5
009	21	57	18	50	3	4	10	19	12	24,5
010	15	76	7	65	3	7	8	20	12	23,5
011	13	53	10	38	1	3	11	18	13	25,5
012	22	57	12	46	4	3	9	17	14	24
013	33	54	23	45	3	1	15	17	17	23,5
014	26	64	16	74	5	8	14	19	15	28,5
015	23	61	10	67	4	6	12	18	17	29
016	19	75	4	65	5	6	8	19	11	29,5
Mín	13	45	2	14	1	1	8	12	9	22
Max	33	76	23	74	5	9	15	20	17	29,5
Prom	21,31	60	10,44	52,25	3,50	5,69	10,25	17,03	13,44	25
Total	341	960	167	836	56	91	164	272,5	215	400

Los resultados de la tabla 9, reflejan la incidencia del programa de recreación artística en todas las dimensiones de la creatividad motriz, en las 16 niñas evaluadas, las puntuaciones pos-test son mayores, en su totalidad.

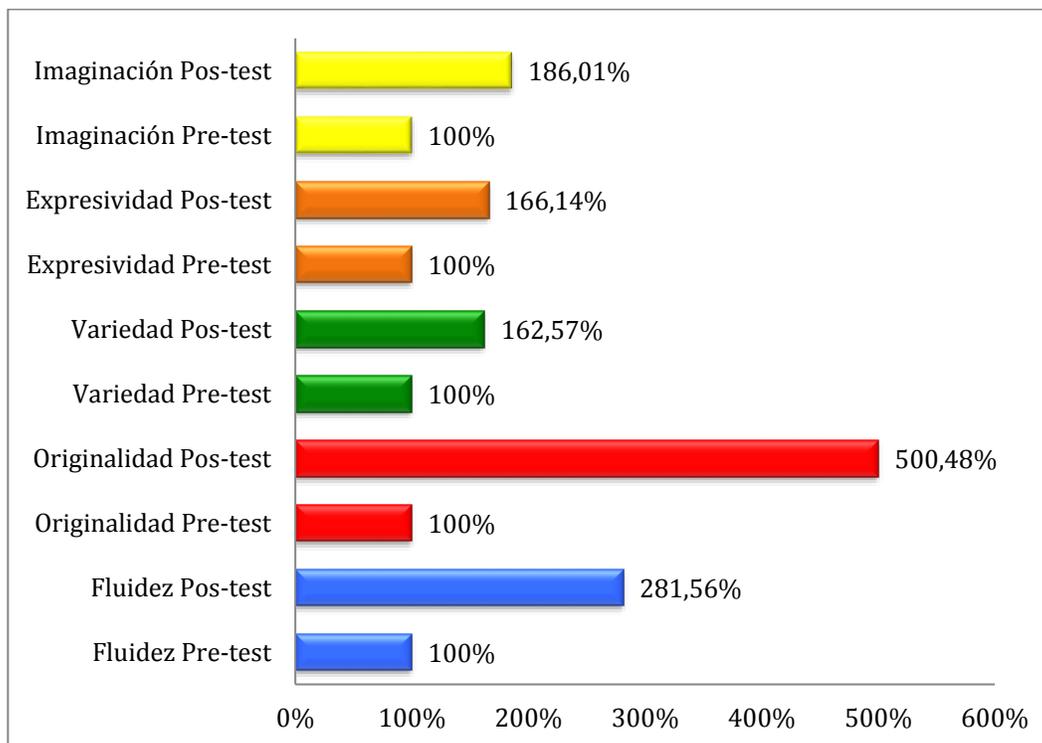


Figura 6 Comparación de los porcentajes pre-test y pos-test de las dimensiones

La figura 6, demuestra que, en todas las dimensiones de la creatividad motriz, existe un incremento significativo que sobrepasa el 100% de lo estipulado en el pre-test gracias a la implementación del programa recreativo, la dimensión originalidad es la que experimenta mayor progreso aumentando en un 500,48% del valor inicial, quintuplicando las respuestas en el pos-test. Siendo la originalidad un componente principal en la creatividad motriz se evidencia la capacidad de ingenio de las niñas. Seguidamente la dimensión fluidez aumentó en un 281,56%, aproximadamente tres veces más, esto asegura que las niñas lograron percibir la libertad de acción y la incorporación de diferentes habilidades tanto físicas, como cognitivas y sociales para expresar fluidamente las respuestas a los problemas creativos.

Tabla 15*Resultados comparativos finales de la guía de observación de creatividad motriz*

CÓDIGO	CREATIVIDAD MOTRIZ PRETEST	CREATIVIDAD MOTRIZ POSTEST
COD.001	64,5	171
COD.002	68	132,5
COD.003	42	190,5
COD.004	55	176,5
COD.005	40	130,5
COD.006	55	124
COD.007	48	101
COD.008	72,5	193,5
COD.009	64	154,5
COD.010	45	191,5
COD.011	48	137,5
COD.012	61	147
COD.013	91	140,5
COD.014	76	193,5
COD.015	66	181
COD.016	47	194,5
MIN	40,00	101,00
MAX	91,00	194,50
MEDIA	58,94	159,97

La tabla 10, expone los resultados totales de la creatividad motriz, a través de la suma de las dimensiones fluidez, originalidad, variedad, expresividad, imaginación de cada una de las niñas evaluadas, tanto en el pre-test como en el pos-test. Presenta un mínimo de 40 en el pre-test y 101 en el pos-test. Como máximo 91 en el pre-test y 194,50 en el pos-test. Y una media de 58,94 en el pre-test y 159,97 en el pos-test.

Tabla 16*Comparación entre el pre-test y pos-test. Prueba T student*

Estadísticos de muestras relacionadas								
	Media	N	Desviación tip.	Error tip. de la media				
Par 1 CREATIVIDAD MOTRIZ PRE-TEST	58,938	16	14,0201	3,5050				
CREATIVIDAD MOTRIZ POS-TEST	159,969	16	30,2001	7,5500				
Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Creatividad motriz pretest – Creatividad motriz postest	-101,0313	32,3499	8,0875	-118,2693	-83,7932	-12,492	15	,000

Nota. Datos arrojados por el software SPSS versión 21 para Mac

Criterio:

Si $P \leq 0,05$, se rechaza H_0 y se acepta H_1

- Creatividad motriz: P valor es igual a 0,000

Se acepta la H_1 al ser el P valor menor a 0,05, lo que demuestra que existe una diferencia significativa entre el valor total de creatividad motriz antes de la intervención con el valor de creatividad motriz después de la aplicación del programa. En este sentido, se puede establecer

que el programa de recreación artística con enfoque pedagógico: Recre-proart, sí es eficaz al obtener diferencias significativas sobre los niveles de creatividad motriz de la niñas de extracurriculares de gimnasia rítmica del colegio Los Pinos.

4.4 RESULTADOS DEL CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN Y EVALUACIÓN

El cuestionario presente en el Anexo 5, fue elaborado y aplicado a las 16 niñas, con el objetivo de evaluar el programa por parte de las participantes.

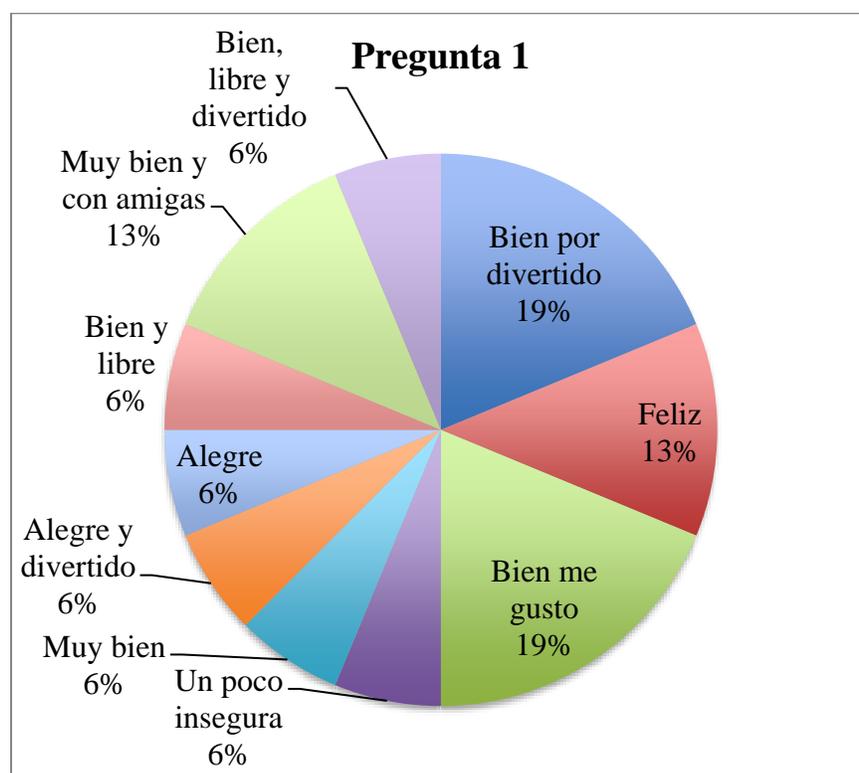


Figura 7 ¿Cómo se sintieron al participar en el programa?

Los resultados más destacados en esta pregunta son que se sintieron bien por ser divertido 19%, que se sintieron bien porque les gustó mucho el programa 19%, que se sintieron muy bien al hacer amigas 13% y que se sintieron felices 13%. Respuestas positivas que evidencian la satisfacción general del grupo, solo una de las niñas se sintió un poco insegura en el programa puesto que no estaba acostumbrada a participar en programas como éste, pero a pesar de ello se integró y las siguientes respuestas muestran su compenetración y disfrute al adquirir nuevos conocimientos.

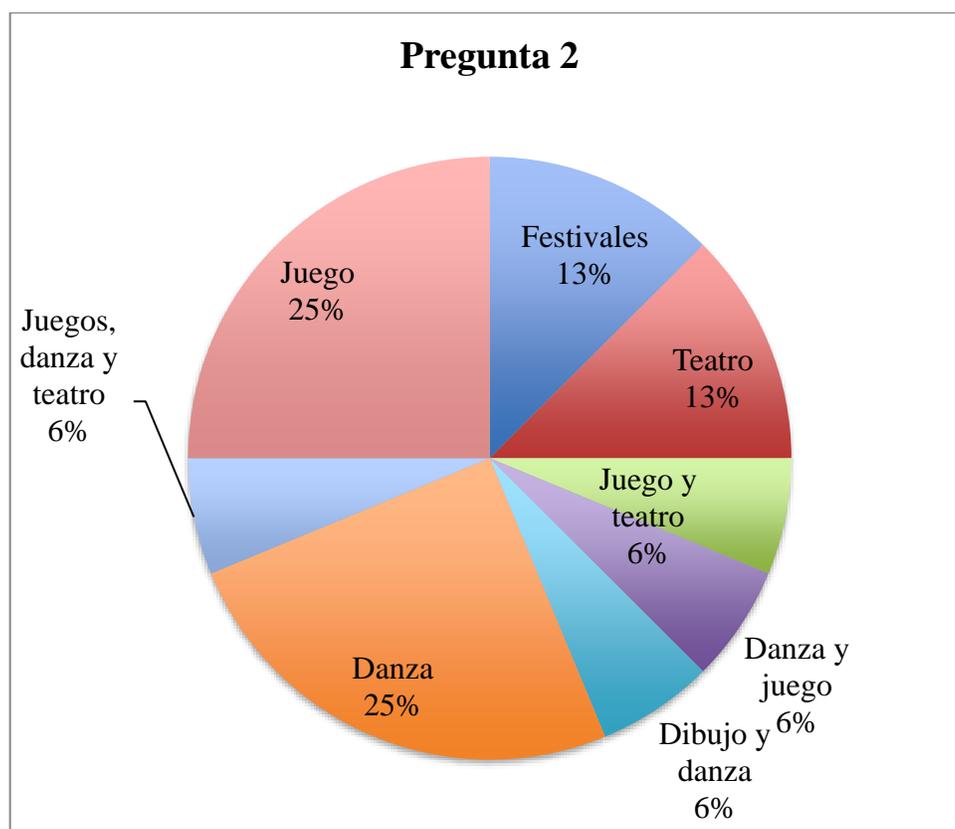


Figura 8 ¿Qué fue lo que más les gustó y por qué?

En esta figura se demuestra que las actividades que más les gustaron fueron la danza (25%) y los juegos (25%), seguido por el teatro (13%) y los festivales (13%), también se destaca la combinación entre danza y juego; dibujo y danza; juegos, danza y teatro; juego y teatro. Por lo que se aprecia la aceptación de las dimensiones lúdica y artística y la complacencia del programa de recreación artística.

La tercera pregunta sobre: Si sentían que han desarrollado nuevas formas o distintas maneras de moverse, el 100% de las niñas respondieron afirmativamente, argumentando que pueden hacer diferentes movimientos, que pueden moverse como ellas quieren, que recurren a la imaginación, que han perdido la vergüenza, que pueden hacer más movimientos, pueden improvisar y representar animales, que se han inventado movimientos, que han aprendido nuevas formas de moverse en este programa, que han ido mejorando su flexibilidad. Estas respuestas generalizadas demuestran una toma de conciencia corpórea y motriz, cumpliendo con uno de los objetivos del programa Recre-proart.

La pregunta cuatro sobre: Si sentían que su cuerpo puede expresarse de distintas maneras, el 100% de las niñas respondieron positivamente, afirmando que pueden expresarse dependiendo el ánimo, mediante sentimientos de alegría y tristeza que se reforzaban en las actividades teatrales, a través de las emociones y de movimientos lentos o rápidos que comunican diferentes estados emocionales, también mediante sensaciones y por medio de resonancias corporales como medio de expresión. Esto de igual manera evidencia una toma de conciencia corpórea y las posibilidades expresivas del cuerpo, el movimiento y el gesto.

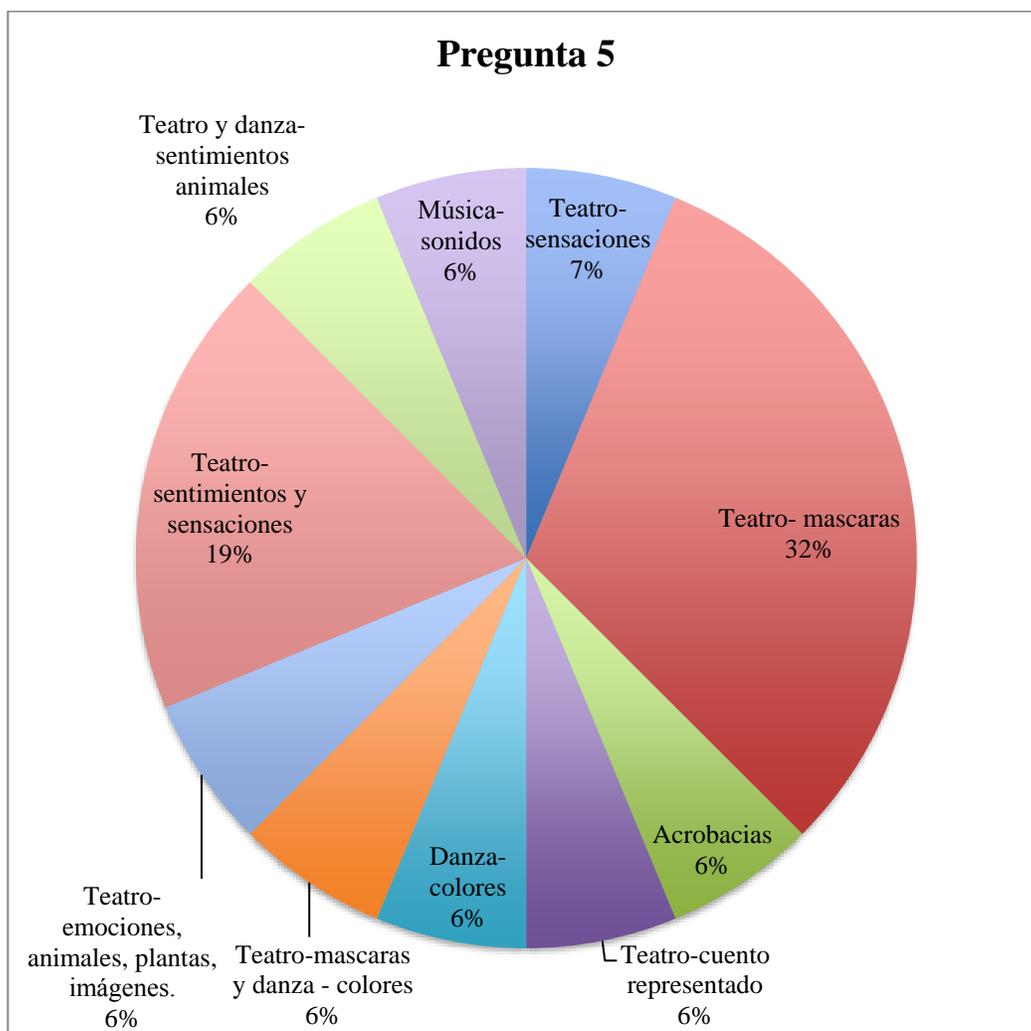


Figura 9 Mencionar un ejemplo basados en la pregunta cuatro

La presente figura muestra que los ejemplos más recordados por las niñas sobre la expresión son las actividades teatrales en donde utilizaban máscaras (32%) y en improvisaciones en donde expresaban sentimientos y sensaciones (19%). Así se demuestra que las niñas van adquiriendo ciertos conocimientos que les proporciona herramientas para futuras ocasiones en su cotidianidad.

La pregunta seis sobre: Si les gustaría nuevamente participar en un programa como éste, el 100% de las niñas respondieron afirmativamente, demostrando la satisfacción total al programa, que según sus comentarios aprendieron nuevos conocimientos, fue divertido e interesante, se sintieron libres, desarrollaron amistad y les ha ayudado a superarse.

La pregunta siete sobre: Si sintieron que las relaciones con sus compañeras han mejorado, el 100% respondió positivamente, alegando que antes no conocían mucho a sus compañeras y ahora se llevan bien con todas, que han trabajado con diferentes grupos, se han sentido acompañadas en todo este proceso, se han vuelto menos tímidas, han compartido más tiempo, se sienten mejor hablando entre ellas, ha existido trabajo en equipo. De esta manera se logró una participación solidaria, de involucramiento, cooperación, diálogo y respeto, importantes para generar sentido de pertenencia y comunidad.

La pregunta ocho sobre: Si les ayuda el trabajo con su cuerpo a desenvolverse mejor en otras actividades por ejemplo, en las clases o en la casa, el 100% de las niñas respondieron que sí, alegando el ambiente positivo entre sus amigas, en las clases se expresan mejor, practican elementos aprendidos en la casa, juegan con sus hermanos, juegan en la casa, se sienten más relajadas, en la práctica de otros deportes son más elásticas, se sienten más inspiradas, juegan en equipo y pueden hacer coreografías para eventos u ocasiones especiales. Esto indica que el programa aporta a una mejora cualitativa de las actividades que realizan las niñas tanto en su tiempo libre como en su tiempo de obligaciones.

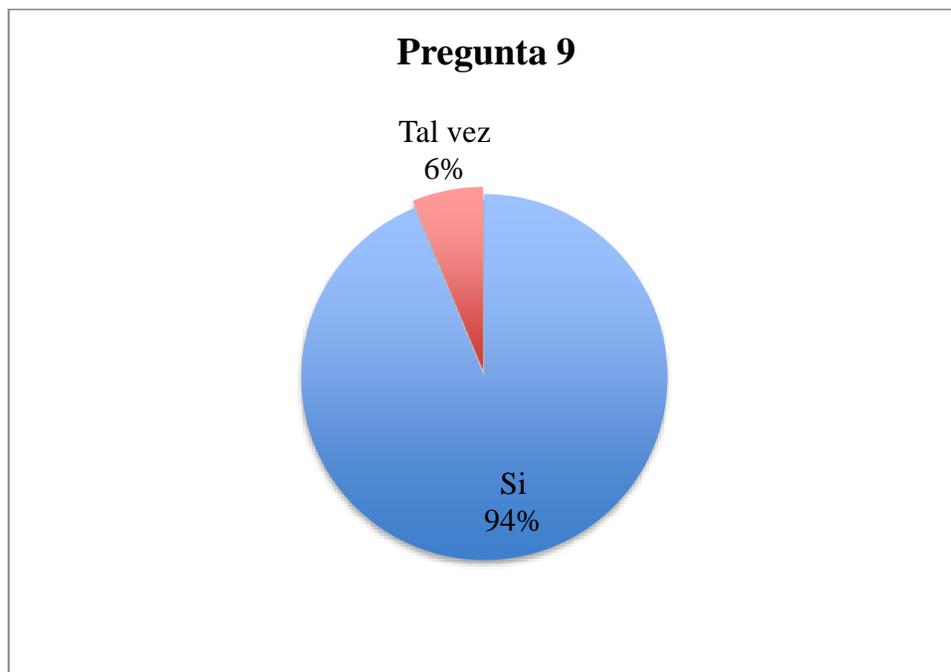


Figura 10 ¿Practicarías dinámicas aprendidas aquí en el tiempo libre con tus amigas?

En esta figura se evidencia que el 94% de las niñas sí practicaría elementos aprendidos o desarrollados en el programa con sus amigas en el tiempo libre, lo que es fundamental para cumplir con el objetivo de incentivar a las niñas al uso creativo del tiempo libre, al ser las actividades realizadas en el programa exploratorias e investigativas, las participantes tienen un bagaje motor, lúdico, artístico importante para compartir con sus amigas.

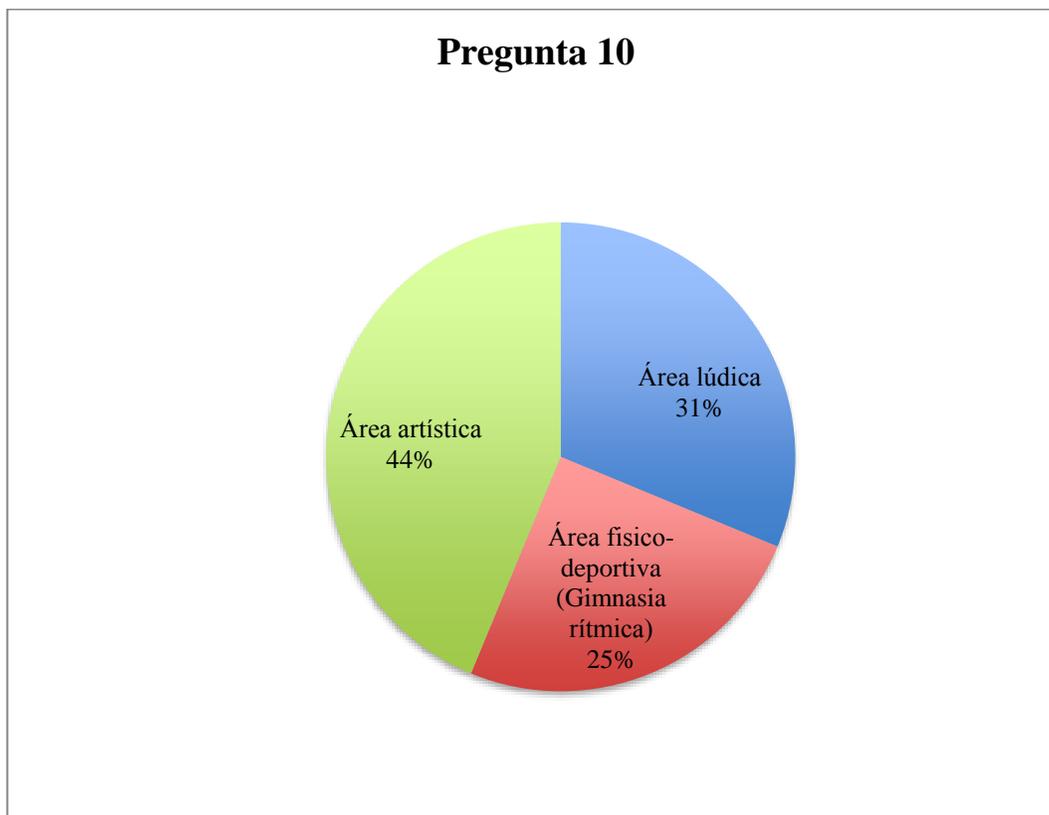


Figura 11 ¿Qué les podrías enseñar? Basados en la pregunta 9

En esta figura se puede observar que las actividades que las niñas podrían enseñar a sus amigas se encuentran dentro del área artística (44%), seguida por el área lúdica (31%) y el área físico-deportiva (25%), según las apreciaciones de las participantes hacen referencia a las improvisaciones dancísticas y teatrales, coreografías, juegos motores, elementos gimnásticos como acrobacias. Nuevamente se percibe la adquisición y apropiación positiva de conocimientos que pueden ser desarrollados y adaptados en otros contextos y bajo otras premisas o reglas, mejorando sus estilos de vida.

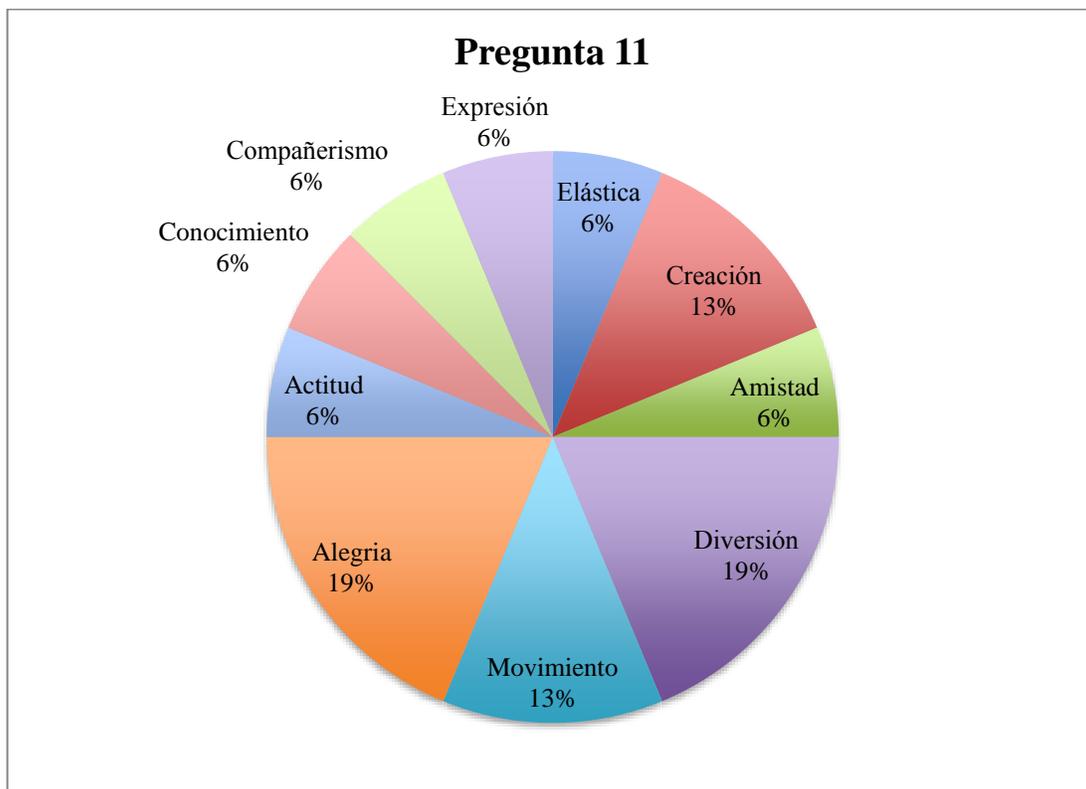


Figura 12 Expresa con una palabra lo que te dejó este programa

En esta figura se aprecia todas las palabras positivas que dejaron huella en las participantes, teniendo como las palabras más significativas alegría (19%) y diversión (19%), seguidas por creación (13%) y movimiento (13%). Palabras que en definitiva son integrantes de la recreación artística, las cuales implican una actitud y un desarrollo socio-emocional que desborda alegría y diversión por lo que se hace, mediante la creación y el movimiento intencionado.

CONCLUSIONES

- 1) El análisis teórico-metodológico efectuado y basado en fuentes bibliográficas y entrevistas realizadas a expertos, demuestra que las dimensiones de la recreación artística al involucrar lo lúdico como acercamiento placentero y actitudinal positivo, lo físico-deportivo como preparación pre-expresiva y psicomotriz y las artes escénicas con sus lenguajes poéticos, desarrollan la imaginación, la expresividad, la fluidez, la variedad, la originalidad componentes claves de la creatividad motriz, además de promover numerosos beneficios socio-emocionales, por lo mismo su fomento desde tempranas edades se vuelve fundamental para enriquecer la calidad de vida de sujetos propositivos, exploradores, críticos, creativos desde su motricidad.

- 2) Los diagnósticos realizados a través de técnicas observacionales, test de creatividad motriz, presupuesto de tiempo libre de las participantes, permitieron dilucidar la problemática en donde la falta de iniciativa, creatividad y creatividad motriz específicamente se hace presente en la población objeto de estudio, por lo que resulta importante la educación en y para el tiempo libre, en donde la aplicación de un programa de recreación artística se convierte en una alternativa pedagógica para el desarrollo de respuestas motoras divergentes y para promover una recreación activa, creativa y solidaria.

- 3) Se diseñó un programa de recreación artística con enfoque pedagógico para el desarrollo de la creatividad motriz abarcando contenidos lúdicos, físico-deportivos, artísticos, en un ambiente socio-emocional positivo. La aplicación del programa fue un éxito al abarcar todos los contenidos planificados con una estructura eficiente, en el tiempo y frecuencia estipulada, además la metodología ludo-creativa utilizada fue la adecuada al lograr la interiorización, exploración, investigación, trabajo en equipo contando con la participación activa y satisfacción de las participantes, así alcanzando el impacto esperado al incentivar a las niñas al uso creativo de su tiempo libre, a la conciencia corpórea y el desarrollo en el proceso de la creatividad motriz.

- 4) El programa de recreación artística fue un medio eficaz para desarrollar la creatividad motriz, de las niñas del extracurricular de gimnasia rítmica del Colegio Los Pinos, con la prueba T Student se demostró un incremento significativo en los niveles de creatividad motriz $P < 0.000$.

- 5) El éxito de la investigación llevada a cabo, se debió a la esencia misma de la recreación artística y su enfoque pedagógico, ya que abrió caminos de conciencia integral, de sorpresa tanto en la investigadora como en las participantes y donde se puede resaltar no solo los resultados cuantitativos obtenidos sino que se pudo observar grandes diferencias cualitativas de crecimiento en los ámbitos emocional, cognitivo, social y comunitario, apreciados por las mismas alumnas, profesoras y padres de familia.

RECOMENDACIONES

- 1) Se recomienda en un futuro realizar frecuentemente este tipo de programas en el colegio, involucrando a niñas de otros cursos extracurriculares como una manera de generar conciencia sobre la recreación en general, la recreación artística específicamente y la creatividad motriz para emprender procesos activos y creativos en el tiempo libre de las escolares. Además de seguir capacitando a las profesoras de la institución sobre la importancia de la recreación y las metodologías utilizadas para garantizar procesos similares en un futuro.
- 2) Se sugiere que esta investigación se la utilice, pero implementando otro test para corroborar en la efectividad del programa y realizar un análisis comparativo de los instrumentos de evaluación.
- 3) Se recomienda considerar elementos metodológicos y organizativos del programa para su adecuación y ejecución en el sistema educativo del país.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, L. (2001). La recreación como perfil profesional: experiencia americana. *Ponencia Primer Simposium de Doctores y Licenciados*. Andalucía: Colegio oficial de licenciados de educación física y en ciencia de la actividad física y del deporte.
- Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., . . . Wittrock, M. (2001). A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy. En *Development of a cognitive- metacognitive framework for protocol analysis of mathematical problem solving in small groups*. *Cognition and Instruction* (Vol. 9, págs. 137-175). New York: Longman Publishing.
- Aza, E. T. (1999). Creatividad y motricidad. Inde.
- Aza, E. T. (2005). *Juegos motores y creatividad*. Paidotribo.
- Barba, E., & Varley, J. (2017). Pensar con acciones. *Clase Magistral*. Frente de Danza Independiente, Quito, Ecuador.
- Benjumea, J., & Truan, J. (2006). Los recursos materiales de educación física en la creatividad motriz. *Revista de Medios y Educación*(28), 35-45.
- Cao, A., & Trigo, A. (1998). *Universidad de la Coruña*. Recuperado el 18 de Enero de 2017, de Creatividad Motriz: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/9805/CC_40_2_art_47.pdf?sequence=1
- Benjumea, M. (2010). *La Motricidad como dimensión humana-Un abordaje transdisciplinar*. España Colombia: Colección Léeme.
- Blom, L. A., & Chaplin, T. L. (1996). *El acto íntimo de la coreografía*. Mexico: Instituto Nacional de Bellas Artes.

- Bonilla, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. *Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación*.
- Bonilla, M. (2015). Evaluación de la creatividad en danza: un estudio comparativo del nivel de creatividad motriz en bailarines profesionales de cuatro estilos de danza. *Tesis doctoral*. Universidad de Málaga.
- Cáceres, L. (2015). *Una poética para el cuerpo*. Quito, Ecuador: Red Latinoamericana de Mimo.
- Cámara, E., & Islas, H. (2007). Una experiencia de investigación colectiva. En *La enseñanza de la danza contemporánea*. Mexico: INBA.
- Cao, A. R., & Aza, E. T. (2000). Motricidad...¿ quién eres? *Educación física y deportes*, 1(59), 91-98.
- Castañer, M., Torrents, C., Anguera, M., Dinušová, M., & Jonsson, G. (2009). Identifying and analyzing motor skill responses in body movement and dance. *Behavior Research Methods*, 41(3), 857-867.
- Crespo, N. (2003). *La danza, mirada en movimiento*. México: Conaculta-Fonca.
- Csikszentmihalyi, M. (2001). Ocio y creatividad en el desarrollo humano. En *Ocio y desarrollo*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio: modelos y propuestas*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. En *Pedagogía del Ocio: Nuevos Desafíos*. España: Axac.
- Cuenca, M. (2010). Las artes escénicas como experiencia de ocio creativo. En *Sobre ocio creativo: situación actual de las Ferias de Artes Escénicas* (págs. 13-48). Bilbao, España: Universidad Deusto.

- De Rueda, B., & López, C. (2013). Música y programa de danza creativa como herramienta expresión de emociones. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(24), 141-148.
- Del Bianco, S. (2007). Jaques-Dalcroze. En *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical* (págs. 23-32). Barcelona, España: Grao.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica. S.A.
- Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Dinello, R. (2016). *Pedagogía de la expresión, Metodología ludocreativa*. Montevideo, Uruguay: Nuevos Horizontes.
- Echeverría, B. (2009). Coloquio Internacional: Razón y revolución. México DF.
- Escobar, J., & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en medición*, 6(1), 27-36.
- Furió, V. (2000). *La sociología del arte*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Garaigordobil, M. (1996). Jugar, cooperar y crear: Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. *Revista de Altas Capacidades*(4), 54-75.
- Garaigordobil, M., & Pérez, J. (2001). Impacto de un programa de arte en la creatividad motriz, la percepción y el autoconcepto en niños de 6-7 años. *Boletín de Psicología*(71), 45-62.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia* (Vol. 160). España: Ministerio de Educación.

- Giraldo, J. (2015). El rol de las prácticas artísticas inmersas en los procesos de formación motriz en la Facultad de Cultura Física Deporte y Recreación. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 4(2), 129-140.
- Greco, C., Morelato, G., & Ison, M. (2007). Emociones positivas: una herramienta psicológica para promocionar el proceso de resiliencia infantil. *Psicodebate*(7), 81-94.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. España: Fundit.
- Ibar, J. (2001). *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Madrid, España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Iglesias, A., Pereira, M., & Vidal, A. (2014). Estudio comparativo de los niveles de creatividad motriz en practicantes y no practicantes de expresión corporal. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(26), 56-59.
- Ignatova, E. (2013). *Camino Danzado. Memorias de un arte resistente en Quito*. Quito, Ecuador: Fondo Editorial.
- Justo, C. (2008). Relajación creativa, creatividad motriz y autoconcepto en una muestra de niños de Educación Infantil. *Electronic Journal of research in educational psychology*, 6(14), 29-50.
- Kraus, R. (1998). *Recreation and leisure in modern society*. United States of America: Jones and Bartlett Publishers.
- Laban, R. (1978). *Danza educativa moderna*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacruz, I., & Cao, A. (2008). Deporte y dualismo: su influencia en la educación física escolar. *Revista española de educación física y Deportes*(383), 89.
- Lema, R., & Machado, L. (2015). *La Recreación y el Juego como intervención educativa*. Montevideo, Uruguay: IUACJ.

- Libuy, L. (2007). Más que danza y expresividad, un instante de motricidad. *Ciencias de la Actividad Física*(8), 89-96.
- Maestu, J., & Trigo, E. (1995). Abriendo líneas de investigación en la creatividad motriz. *Actas del II Congreso de Ciencias del deporte, la educación física y la recreación*, 2, págs. 157-167. Lleida.
- Martínez, E., & Justo, C. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Revista de pedagogía*, 60(2), 107-122.
- Martínez, J. (2015). Recrear, es habitar desde la comunidad . En *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. México: Puertabierta Editores.
- Murcia, N. (2003). La motricidad humana: transcendencia de lo instrumental. *Efdeportes Revista Digital*(65).
- Oros, L., Manucci, V., & Richaud-de Minzi, M. (2011). Desarrollo de emociones positivas en la niñez. Lineamientos para la intervención escolar. *Educación y Educadores*, 14(3), 493-509.
- Osorio, E. (2015). Transición del campo de la recreación de una totalidad minimizante y excluyente a totalidades dialogantes y diversas. En *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. México: Puertabierta Editores.
- Peregot, A., & Delgado, C. (2006). *Mil Ejercicios y Juegos de Gimnasia Rítmica Deportiva*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Pérez, A. (2003). *Recreación Fundamentos Teórico Metodológicos*. Cuba: Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo”.

- Quintás, A. (2010). *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao, España: Deusto Publicaciones.
- Real Academia Española. (2017). Recuperado el 26 de 12 de 2017, de Rae.es: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=creatividad>
- Real Academia Española. (2017). Recuperado el 29 de 12 de 2017, de Rae.es: <http://dle.rae.es/?id=EOHp6WJ>
- Real Academia Española. (2017). Recuperado el 27 de 12 de 2017, de Rae.es: <http://dle.rae.es/?id=Nfl8j1I>
- Real Academia Española. (2017). Recuperado el 26 de 12 de 2017, de Rae.es: <http://dle.rae.es/?id=3s2OFRp>
- Real Academia Española. (2017). *Rae.es*. Recuperado el 3 de 2 de 2017, de <http://dle.rae.es/?id=I5DiRex>
- Real Academia Española. (2017). *Rae.es*. Recuperado el 4 de 2 de 2017, de <http://dle.rae.es/?id=L08fZlC>
- Real Academia Española. (2017). *Rae.es*. Recuperado el 4 de 2 de 2017, de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=expresividad>
- Rey, A. (2001). La creatividad: fundamento de la motricidad. En *Fundamentos de la motricidad: aspectos teóricos, prácticos y didácticos*. Madrid, España: Gymnos.
- Rico, C. (2005). Las áreas de efectividad en recreación. *Revista Panamericana sobre Gestion de Recreacion. Tiempo Libre y Ocio, 1*, 1-6.
- Sabean, R., Aragón, L., & Anderson, L. (2014). Cuaderno 3: La imagen remodelada del juego (lo lúdico). En *El juego. Una perspectiva cristiana*. Costa Rica: Asociación Internacional de Campamentos Cristianos, América Latina.

- Sanguinetti, I. (2015). El movimiento como herramienta de trabajo en el aula.
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Infancias Imágenes*, 10(2), 83-92.
- Sergio, M. (2006). Motricidad Humana ¿Cuál es el futuro? . *Revista pensamiento educativo*, 38, 14-33.
- Tejada, A. (2005). La creatividad en las actividades motrices. *Educación física y deportes*, 1(79), 20-28.
- Torrance, E. (1965). Seven guides to creativity. *ournal of Health, Physical Education, Recreation*, 36(4), 26-68.
- Torrents, C., Castañer, M., Dinušová, M., & Anguera, M. (2013). Dance divergently in physical education: teaching using open-ended questions, metaphors, and models. *Research in dance education*, 14(2), 104-119.
- Torrents, C., Casals, M., & Castañer, M. (2015). Concepción de la creatividad motriz entre profesores de artes escénicas. *Revista de Psicología del Deporte*, 24(2).
- Trigo, E., & Montoya, H. (2014). *Motricidad humana: política, teoría y vivencias*. España Colombia: Colección Léeme.
- Trigo, E., & Montoya, H. (2015). *Motricidad Humana: aportes a la educación física, la recreación y el deporte*. España Colombia: Colección Léeme.
- Tripodi, E., & Garzón , G. (1999). *El cuerpo en juego*. Argentina: Grupo Editorial Lumen.
- Truan, J., & Benjumea, J. (2004). Instrumento para evaluar la creatividad motriz del alumnado de educación física en primaria. *Educación física y deportes*(71), 2.
- Truan, J., & Benjumea, J. (2004). El desarrollo de la creatividad motriz como necesidad educativa. *Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*(7), 97-136.

- Varela, M. (2014). Relación entre los estilos de aprendizaje y los niveles de creatividad motriz en los estudiantes de la Institución Educativa las Delicias del municipio de El Bagre. *Tesis de Maestría*. Universidad de Antioquía, Cauca, Colombia.
- Lizarraga, I., & Masgrau, L. (2014). Análisis comparativo de la gramática corporal del mimo de Etienne Decroux y el análisis del movimiento de Rudolf Laban. *Tesis doctoral*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Vasco, C., & Peña, N. (2010). Evaluación de la Creatividad: una construcción social. *Nodos Y Nudos*, 3(28).
- Vecina, M. (2006). Emociones positivas. *Papeles del psicólogo*, 27(1).
- Vidal, A. (2006). Eficacia de un programa de intervención para la mejora de la creatividad motriz en un grupo de discapacitados psíquicos. *Educación física y deportes*, 2(84), 13-21.
- Vidal, A., & Pereira, P. (2005). La evaluación de la creatividad motriz. En *Creatividad y deporte: consideraciones teóricas e investigaciones breves*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva.
- Vigotsky, L. (1990). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, España: Akal.
- Waichman, P. (2000). *Tiempo libre y recreación: Un desafío pedagógico*. Colombia: Kinesis.
- Waichman, P. (2015). Recreación: educación o pasatismo? De la alienación a la libertad. 21. Obtenido de <http://quadernsaimacio.net>