



Creatividad e innovación en acción motriz. **¿Cuáles son los desafíos para la educación, la salud y el rendimiento?**

27, 28 y 29 de junio de 2018
UFR STAPS – Universidad Paris Descartes - Paris Ciudad Sorbona

La creatividad tiene su origen en la misma cultura. Históricamente, los humanos han demostrado su capacidad para adaptarse a las limitaciones del entorno físico y humano que les rodea (Grasse, 1973, Susanne, Rebato, Chiarelli, 2003). Imaginar, inventar, construir e incluso co-construir, descubrir soluciones originales o replantear lo existente se convierten en este mundo marcado por la incertidumbre y las transformaciones veloces, en imperativos identitarios y sociales (LuBart, Mouchiroud, Tordjman, Zenasni, 2015). Los juegos, los deportes y las prácticas corporales en general, son grandes laboratorios *in vivo* para plantear cuestiones en torno al ejercicio la creatividad. Este último induce todo el conjunto del universo Ludodeportivo: las instituciones y las organizaciones se transforman; los actores construyen respuestas originales; el practicante nos gratifica con un gesto inédito. Las innovaciones, entendidas como productos valorados y valorizables derivados de la creatividad, abundan, ya sean activas, relacionales, organizacionales o materiales. Este congreso tiene como objetivo describir y comprender mejor los mecanismos de la creatividad en las actividades corporales con fines educativos, de salud o de rendimiento.

Eje 1: Creatividad, innovación y educación

El sistema educativo de hoy en día requiere que los estudiantes piensen y actúen de manera diferente, trabajen creativamente en proyectos colaborativos e implementen ideas innovadoras en forma de producciones. La educación física, que se define como una "pedagogía de las conductas motrices" (Parlebas, 1967; 1999), se muestra como una práctica preferida para participar de esta ambición educativa, por ejemplo mediante el desarrollo de la capacidad de la adaptabilidad motriz de los estudiantes. En esta línea, los mecanismos creativos y sus producciones serán considerados desde cuatro ángulos complementarios: 1) En primer lugar el **ámbito educativo**. La escuela, los centros de vacaciones o de ocio o incluso las federaciones son espacios en los que están surgiendo procesos de creatividad; 2) El **ámbito de los actores educativos**. La persona que interviene, al igual que las personas a las que se dirige, son centros potenciales de creatividad e innovación; 3) El **ámbito de las prácticas educativas**, que todavía evolucionan, se transforman, incluso surgen de nuevas según líneas de fuerza que es aconsejable definir; 4) El **ámbito de las finalidades**, que, desde el aprendizaje hasta la formación, atraviesan y orientan los objetivos educativos.

Eje 2: Creatividad y salud

La creatividad es reconocida como un atributo esencial de la especie humana. En este sentido, el acto creativo puede ser un vector de bienestar psicológico, relacional y social y está profundamente enraizado en la noción de salud. Las relaciones entre la actividad física y la salud biológica son bien conocidas. Pero las prácticas corporales, los juegos y los deportes activan otras dimensiones del bienestar. Dentro de este marco más amplio, están surgiendo tres cuestiones que articulan salud y creatividad: 1) **Una cuestión individual**: los actores sociales participan en todas las etapas de la vida en situaciones motrices creativas. Probablemente sea apropiado interrogar los motivos a los que obedecen. Esta problemática individual también cuestiona la forma en la que las personas con discapacidades y / o dependencia despliegan estrategias creativas en sus prácticas corporales; 2) **Una cuestión situacional**: surge la oportunidad de hacer comparaciones entre las prácticas creativas y cuestionar sus respectivas influencias sobre las diferentes formas de bienestar; 3) **Una cuestión cultural**: en este apartado podemos reflexionar sobre cómo los vínculos entre las prácticas creativas y la salud se tejen o se entrelazan según las áreas culturales. La impronta cultural también permite examinar si ciertas formas de bienestar que se sacrifican en beneficio de los demás en las formas de inversión corporal.

Eje 3: Innovación y rendimiento

El rendimiento deportivo evoluciona según las innovaciones que se juegan en el juego: innovaciones reglamentarias, técnicas, tácticas, materiales. Pero el deporte es también la estandarización del comportamiento para garantizar la seguridad o garantizar la igualdad de oportunidades (Elias y Dunning 1994, Collard 2004). El deporte también puede ser la renuncia a ciertos inventos. Así pues, ¿cuáles son los procesos contradictorios que se ven involucrados? En este eje, se intentará abordar los mecanismos de creatividad o inhibición motriz, ya sea en relación con las nuevas tecnologías, los métodos de entrenamiento (coaching), de gestión o de logros motores (técnicas deportivas, inteligencia colectiva) - para todos los públicos que intervienen hacia la búsqueda del rendimiento (jóvenes, personas mayores, personas con discapacidad). Las personas que presenten sus contribuciones deben prestar atención sobre la situación motriz y su desarrollo con el fin de poner de manifiesto los vínculos entre la creatividad y el rendimiento.

La presentación de resúmenes para presentaciones orales o póster se realiza directamente en el sitio web de la conferencia en : www.aipram2018.com

Fechas importantes

La fecha límite para enviar resúmenes es el **miércoles 28 de febrero de 2018**.

La experiencia producida por el comité científico se rendirá el **31 de marzo de 2018**.

La inscripción se realizará directamente en el sitio desde el **martes 3 de abril hasta el viernes 4 de mayo de 2018**.

Directrices para la presentación de una comunicación oral

El resumen que se remita para presentar una comunicación oral deberá constar de un mínimo de 1000 palabras y no deberá exceder de 1500 palabras. Se podrá remitir en francés, inglés o en español. Se deberá ajustar a un formato A4 y remitir sin notas a pie de página, usando la letra Times New Roman, tamaño 12 y 1,5 de espacio interlineal. Se invita a los autores a agregar 4-5 palabras clave y una bibliografía resumida. Se dispondrá de 15 minutos para presentar las comunicaciones orales, más minutos destinados a preguntas y reflexiones a compartir con los asistentes.

Directrices de presentación para una comunicación en formato póster

El resumen enviado para una comunicación en formato póster seguirá las mismas pautas que las comunicaciones orales. Sin embargo, deberá especificar al inicio de su documento que desea presentar un póster. Se dedicará una sesión a este tipo de presentaciones durante el congreso. Los pósteres deberán tener el formato A0 (841 x 1189 mm) y la orientación de la página será vertical. Se deberá asegurar que el tamaño de la fuente sea legible a una distancia de 1.5 a 2 metros.

Cuotas de inscripción

Categoría 1 (Profesor-Investigador / Senior) : 100 euros.

Categoría 2 (Estudiantes): 50 euros.

Estas tarifas de inscripción a la conferencia incluyen:

- Acceso a varios eventos organizados alrededor del congreso;
- El dossier de resúmenes de conferencias y comunicaciones;
- El programa científico del 27 al 29 de junio de 2018;
- Pausas para el café durante el congreso;
- Los almuerzos (27 y 28 de mayo de 2018) en el UFR STAPS Paris Descartes.

También es posible participar en la cena de gala del congreso que se celebrará el **jueves 28 de junio de 2018** pagando **30 euros**.

Las reservas de alojamiento las realizarán directamente los participantes. Encontrarán información sobre los hoteles colaboradores en la página web del congreso.

Para obtener más información, os podéis dirigir a la página web oficial del congreso: www.aipram2018.com o poner os en contacto con la organización escribiendo a contact@aipram2018.com

Os agradecemos de antemano vuestros envíos y esperamos daros la bienvenida en París del 27 al 29 de junio.

Los organizadores del congreso AIPRAM 2018,
Alexandre Oboeuf y Jonathan Collard