

PROYECTO

Aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas

Docente:

Santiago Restrepo Vélez

ASIGNATURA

Educación física, recreación y deportes

INSTITUCION EDUCATIVA JULIO C. HERNANDEZ

MEDELLÍN

2023

Proyecto

“Aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas”



PRESENTACION

Con la finalidad de que el niño experimente, explore, periodice sus patrones básicos de movimientos y logre un desarrollo interpersonal, se desarrolla un proyecto que va dirigido hacia el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas en la institución educativa julio C Hernández teniendo en cuenta el género masculino y femenino.

Por medio del proyecto se busca dinamizar los diferentes espacios de la institución y del mismo modo fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la institución, mejorando la eficacia y precisión de sus movimientos y de igual forma reduciendo los niveles de agresión física y verbal que se puedan presentar entre los estudiantes. Además fortalecerá valores tales como la solidaridad, el compañerismo, la tolerancia, el respeto, la amistad y el trabajo en equipo como valor de la colectividad.

De igual forma, el acompañamiento constante de los docentes y directivos docentes, se convierte en un factor fundamental para la ejecución del proyecto y así cumplir con las expectativas que se plantean y se esperan, todo apuntando al enriquecimiento de las esferas volitivas como son cognitiva, física y socio motriz.

JUSTIFICACION

Es un compromiso de todas aquellas instituciones de carácter público y privado que se encargan del desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas de la educación básica primaria, implementar y ejecutar programas lúdico recreativos los cuales favorezcan su integridad y además tendrán que establecer los recursos necesarios para realizar una orientación adecuada con la población a intervenir.

Por consiguiente, resulta fundamental la carta internacional de la educación física y el deporte¹, donde se establece hacer posible el desarrollo propio de la personalidad y de las relaciones interpersonales, por medio de programas de educación física y deportes, adaptados a las necesidades de los niños y niñas. Por si fuera poco, resulta importante aprovechar el espacio de tiempo libre que los niños y niñas tienen dentro de la institución, para la práctica de actividades lúdicas recreativas tales como: juego con cuerdas, aros, pelotas juegos de mesa, los cuales posibilitaran el logro de los objetivos planteados.

Por ende, el licenciado en educación física en su proceso de formación permanente está capacitado (a través de todas las asignaturas de su carrera) para intervenir en las necesidades que se presenten en el entorno social y educativo de los niños. Por lo cual, es su deber ostentar de forma creativa y transformadora propuestas y proyectos que optimicen las condiciones socio-motrices demandadas de esta población.

¹ Carta internacional de la educación física y el deporte, capítulo 1, numeral 1.3.

OBJETIVOS

Los objetivos de un proyecto son el enunciado de los propósitos de la investigación e identifican claramente lo que se pretende lograr al finalizar el proyecto. Se divide en dos: el objetivo general y los objetivos específicos. El objetivo general permite visualizar el propósito global, mientras que los objetivos específicos se refieren a los componentes más importantes que tendrá el proyecto.

OBJETIVO GENERAL

Potenciar las relaciones interpersonales de los estudiantes de la institución educativa julio C Hernández, por medio de actividades lúdico recreativas, deportivas y dancísticas, creando así una sana convivencia en el ámbito escolar y familiar, contribuyendo con la formación integral del estudiante en el marco de una educación humanista con proyección social.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar estrategias pedagógicas, nuevos deportes, tendencias y metodologías que motiven a la participación activa y propicien la sana convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- Brindar al estudiante espacios alternativos para que organice su tiempo libre.
- Crear espacios en los cuales el estudiante expresa sus habilidades y destrezas mediante actividades lúdicas, recreativas, deportivas y dancísticas.
- Institucionalizar jornadas lúdicas y pedagógicas, para la transversalización de las diferentes áreas académicas.
- Vincular a la comunidad educativa a través de la participación en actividades de tiempo libre planeadas por la institución.
- Evaluar la importancia de la realización de actividades lúdico –recreativas, deportivas y dancísticas que están en el marco del proyecto.

PROPOSITOS

- 1.** Dar a conocer diferentes manifestaciones lúdicas recreo deportivas y culturales que lleven al estudiante al aprovechamiento del tiempo libre y lo conduzca a discriminar aquellas actividades a las cuales se ven abocados por la condición socio-económica y el entorno en el cual viven (drogadicción, alcoholismo, satanismo, pandillas).
- 2.** Motivar a los estudiantes en el descubrimiento de sus talentos, habilidades artísticas y deportivas en cuanto al aprovechamiento del tiempo libre, mediante el fomento de diversas culturas.
- 3.** Hacer del tiempo libre dentro de la institución un momento de integración y aprendizaje significativo de los conocimientos adquiridos en todas las áreas

MARCO TEORICO

Para tener una visión clara de cómo se desarrollara el proyecto, es fundamental definir lo que es una estrategia didáctica puesto que la palabra estrategia, aplicada al ámbito didáctico, se refiere aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los docentes utilizan en la práctica educativa y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

De igual forma, Para la ejecución practica del proyecto se hace necesario tener un concepto claro de lúdica por lo cual se toma a Einstein, quien puntualiza la lúdica como una dimensión del desarrollo de los individuos que hace parte constitutiva del ser humano, refiriéndose a la necesidad de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por otra parte es necesario tener una visión amplia de lo que es la recreación y es allí donde se citan autores como Ramos dice "cuando se habla de la recreación es necesario referirse al origen etimológico de la palabra: "el cual viene dado por una raíz latina de la palabra recreatio que significa renovar, recuperar y restaurar una situación vivida o vivenciada que generalmente produce una conducta satisfactoria en el ser humano" (ramos, 1986. p.10)

De igual forma, el comité nacional de la recreación de chile, la recreación es un campo de experiencias y actividades que se realizan en el tiempo libre, libremente escogido y posee la potencialidad de enriquecer la vida, mediante la satisfacción de ciertas necesidades básicas del individuo y de cultivar relaciones humanas sanas y armoniosas; es por consiguiente una actividad educativa, que promueve el desarrollo intelectual, psíquico y físico del individuo y de la comunidad, brindándole, además satisfacciones y experiencias placenteras.

En este orden de ideas para sajón, citado en ramos (1986). La recreación se define como: "experiencias humanas, cuya vivencia hace posible la satisfacción, es una dimensión superior y permanente de las necesidades de manifestación plena y armoniosa de su ser biológico, psicosocial y cultural, a la vez que contribuyen a su educación permanente e integral, a su descanso dinámico y renovador de energías físicas, intelectuales y espirituales; y al fortalecimiento y desarrollo de su integración exitosa, solidaria, creadora y transformadora de la vida de su comunidad y de la sociedad". (p.31).

Así mismo, el instituto pedagógico de caracas, una de las instituciones formadora de los futuros pedagogos fundamenta que la recreación es "el conjunto de actividades lúdicas, creativas y continuas que el individuo realiza para armonizar o equilibrar el sistema endógeno con agentes exógenos; ellas representan el enlace entre el hombre y la naturaleza, a través del contacto hombre-hombre y hombre-ambiente. (Diseño curricular de la comisión del i.u.p.c. 1986)

Para concluir, Neumeyers (1958), considera que la "recreación, es... alguna actividad, tanto individual o colectiva, que se hace durante un período de ocio. Realmente es libre y

placentera y tiene su propio atractivo" (p. 33). Por su parte butler (1976), opina que "la recreación es cualquier forma de experiencias o actividades a que se dedica un ser social para el goce personal y la satisfacción que le produce directamente". (p. 34).

Por otra parte se hace fundamental tener un concepto claro del juego para lo cual se toman conceptos de autores para clarificar el tema huizinga², en su obra homo ludens, define el juego como "acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura". Además caracteriza el juego en los siguientes rasgos:

- ❖ Es una actividad Libre, donde el sujeto elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.
- ❖ Es una situación ficticia que puede repetirse, la cual se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio temporales "irreales".
- ❖ Está regulada por reglas específicas. Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio temporales en que se realiza la actividad.
- ❖ Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma. Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.
- ❖ Genera cierto orden y tensión en el jugador. El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego.

Las características que identifica Huizinga acerca del juego nos permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades. Considerando que esta definición es la más pertinente y acertada, para tener en cuenta en el campo de la educación. A continuación se hará una clasificación del juego:

Existen múltiples formas de clasificar los juegos, en este documento los abordaremos desde 7 tipologías, teniendo claro que en la práctica se pueden entrecruzar e incluso recibir otros nombres. Partiremos de la definición del tipo de juego, de sus características y finalmente daremos algunos ejemplos. En este orden: juegos estacionarios, juegos de piso y de pared, juegos tradicionales, juegos de mesa, juegos pedagógicos, juegos pre deportivos, juegos cooperativos y juegos experienciales.

- ❖ Este está incorporado en el ser humano y lo disfruta más en la etapa de la niñez en donde su inocencia lo pone en un campo perfecto para que aprenda y para que por medio de el desarrolle sus capacidades; al realizar un juego se requiere la

² HUIZINGA Johan, homo ludens. Alianza editorial. Madrid 1982

combinación de cuerpo y mente para ejecutar las acciones propuestas. Existen muchos tipos de juegos los cuales tienen como denominador común que buscan la finalidad de incorporar una acción libre, que debe procurarse que no se convierta en una obligación.

JUEGOS ESTACIONARIOS DE PISO Y DE PARED.

Son elementos gráficos que se dibujan o pintan en el piso o en la pared, con intenciones lúdicas, diseñados especialmente en espacios interiores. Recuperan los juegos en tres perspectivas: El disfrute del tiempo libre, la pedagogía y la socialización. En estas tres dimensiones se desarrollan habilidades y destrezas, se establecen espacios comunicacionales, se aprende, al divertirse con los recursos del medio.

Son de vital importancia en el escenario educativo, puesto que permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, pueden servir de herramienta para promover el espacio de recreo, como espacio lúdico, constituirse en un recurso pedagógico.

Características

- ❖ Incrementan la actividad física
- ❖ Estimulan el desarrollo psicomotor
- ❖ Facilitan la integración
- ❖ Se pueden ubicar o trazar en diferentes espacios de la escuela o del barrio
- ❖ Requieren de pocos implementos para su práctica.
- ❖ Promueven el juego reglado.
- ❖ Existe la competencia consigo mismo (al querer superar retos) y con el otro
- ❖ Son portadores de Cultura, al pasar de generación, en generación.

Ejemplos: Golosa, Stop, Concéntrese, Vuelta a Colombia, bolos. Tiro con al blanco.

- ❖ Estos juegos nacen de la necesidad de crear nuevos estilos de forma espontánea, sencilla y práctica, recuperar espacios en la escuela que proporcionen disfrute a los estudiantes. Muchos de estos juegos recuperan tradiciones culturales que dinamizan y divulgan las experiencias lúdicas.

Trabajar con estos juegos es una alternativa más para el docente de educación física que encuentra en ellos el desarrollo físico y mental de una forma práctica, aumentando los niveles de placer y satisfacción. Estos juegos se caracterizan por ser sencillos en su forma de ejecutar, debido a que muchos niños los practicaban mucho antes de ingresar a la escuela, en barrios donde se convirtieron en alternativas de socialización e incorporación de valores.

JUEGOS DE MESA.

Son juegos que requieren una mesa para jugarse o un soporte similar y son jugados generalmente por un grupo de personas sentadas alrededor de él. Son quizás una de las actividades lúdicas más antiguas del ser humano, los cuales se llevan a cabo mediante el empleo de figuras, fichas o símbolos. Estos juegos incluyen elementos didácticos y de aprendizaje para los niños y generalmente el azar es una excusa para la inclusión de elementos de desafío intelectual, que desarrollen y fomenten la capacidad de aprendizaje, de quienes lo están jugando.

Características:

Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son más necesarios estrategia y razonamiento.

Los juegos de mesa conllevan actividad mental.

Ejemplos: lotería, domino, bingo, cartas, parques, escalera, triqui, ajedrez.

- ❖ Estos juegos son una combinación de habilidades e inteligencia; las diferentes dificultades que se nos presentan, los desafíos enseñan cómo afrontar situaciones reales y que dependen de la capacidad del jugador para sortearlas, en muchos casos los juegos se deben realizar en parejas o en grupo en el ámbito escolar generando lazos de amistad y mejor relación con los demás. Que es realmente donde cobra importancia debido a que se debe generar en el estudiante el trabajo en equipo y la creación de ideas, dominio del pensamiento y como expresarlo de una forma clara y precisa.

Desde otras perspectivas, el MEN³, en los lineamientos curriculares para la educación física, dice que se entiende el juego como un fenómeno primario de la vida relacionado con toda la persona a la cual afecta de manera emocional, cognitiva y volitiva, que cumple las funciones de la conformación e interpretación del mundo en forma simbólica transferido de manera individual.

Por otra parte, el autor Hipólito Camacho, desde una percepción de vida define el juego como un medio potenciador de la educación física. Sus diferentes manifestaciones en el mismo hombre han repercutido en la transformación de niño en adulto y se toma como elemento fundamental en la educación y la cultura.

El juego hace parte del hombre mismo, venimos de un acto jugado por excelencia, jugamos a vivir, vivimos jugando, jugamos a aparentar, jugamos a estar bien, aprendemos jugando, queremos invertir tiempo y dinero en juego, nos enamoramos jugando, competimos cuando jugamos, asumimos el juego de forma libre, nos aventuramos solo cuando nos apasiona jugar.

³ LINEAMIENTOS CURRICULARES DE EDUCACION FISICA, MEN, Bogotá -Colombia 1996

También es pertinente citar otros términos que igual que los anteriores son importantes para el proyecto y que están estrechamente relacionados con las edades escolares en las que se aplica el mismo.

AGRESIVIDAD.

Es un factor que participa en la producción psicógena de los trastornos de la personalidad, puede ser una actitud dirigida hacia un objetivo, la agresividad es un periodo pasajero o como parte de evolución de la persona, es difícil dar la definición exacta de ella por lo tanto conviene ante todo, distinguir la agresividad como estado o potencialidad y la conducta agresiva como estado objetivamente observable.

La agresividad por lo tanto es un factor de frustración y reacción a una falta de afectividad y junto a la frustración pueden encontrarse otras causas.

- ❖ Esta es una demostración de falta de dominio de las emociones y estimula la demostración de ira irracional la cual no puede ser controlada e inicia una reacción hacia las personas de forma verbal o física tratando de imponer sus opiniones y pensamiento, muchas veces esta se produce de forma espontánea y en cualquier lugar o evento, se debe fortalecer el auto control como una fórmula para prevenir esta conducta.

Incorporar la comunicación fluida es una de las formas de mitigar la agresividad y así solucionar toda clase de problemas o discusiones que se presentan a diario, no se puede dejar de lado la explicación del por qué está equivocado y cuál fue su error para tomar conciencia y respeto por la integridad de los demás.

AGRESIVIDAD INFANTIL.

Se considera agresividad cuando provocamos daños a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico.

En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, puños, empujones, etc.) o verbal (insultos). También podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño arremete contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita y produce expresiones de frustración. Independientemente del tipo de conducta agresiva que manifieste el niño el denominador común es un estímulo que resulte nocivo o aversivo frente al cual la víctima se quejara, escapara, evitara o bien se defenderá.

Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal de la infancia, algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio.

- ❖ Este tipo de violencia es muy común de observar, lo que se debe procurar es intervenir rápidamente y detener esa expresión de conducta violenta por medio del

dialogo y la comunicación como estrategias vitales, debido a que una agresión puede causar lesiones físicas al estudiante y esto genera en ellos desconfianza e inseguridad, desarrollando miedo o aislamiento. En muchas oportunidades los agresores son niños ofensivos y poco tolerantes. La infancia es un periodo donde se afianza y se adquiere la personalidad y se necesita incorporar la norma como herramienta eficaz que proporcione una mejor convivencia. Todas estas manifestaciones se pueden mejorar mediante una intervención y acompañamiento oportuno por parte de los docentes y los padres de familia.

VIOLENCIA.

La violencia es un comportamiento deliberado, que provoca daños físicos y psicológicos a otros seres, y se asocia, aunque no necesariamente con la agresión física, ya que también puede ser psicológica o emocional, a través de amenazas u ofensas.

La violencia causa destrucción en la humanidad y del trabajo social, donde se deteriora la calidad de vida, la distorsión de valores, alteración en la salud mental individual y colectiva.

- ❖ En nuestra cultura es uno de los grandes problemas la cual se manifiesta en todos los campos donde existen relaciones interpersonales y de esta no se salva el sector educativo que es donde se debe procurar tener un comportamiento ejemplar; es claro que el núcleo familiar y la escuela es donde cotidianamente se desenvuelven los niños se puede afirmar que se permean de información que fluye constantemente y esto afecta radicalmente a los estudiantes. Utilizar los valores como medio para eliminar esta conducta negativa genera cambios significativos.

VALORES.

Es el reflejo de aquello por lo cual vivimos, en un acuerdo colectivo respecto de lo que es bueno y necesario para la armonía personal de una relación o de la sociedad. Es la energía que nos hace tener fe en nosotros mismo y que otorga sentido a nuestra existencia como seres humanos. El amor la verdad y la paz.

Actitud, es una disposición que debemos despertar en el niño para adquirir y asimilar un valor. Cuando la actitud llega a ser fácil de ejecutar tenemos un hábito.

Amistad, es la capacidad de establecer relaciones con nuestros semejantes, caracterizadas por el desinterés y reciprocidad.

Amor, implica efecto, es una de las mas nobles y desinteresadas formas de afecto que una persona puede sentir por otra. Los que aman se aceptan y se quieren sin condiciones, tal como son. Una de las características del verdadero amor es la franqueza.

Amistad, es un afecto personal puro y desinteresado, reciproco, que nace y se fortalece con el trato. Los cimientos en que se apoya la sinceridad, generosidad y afecto mutuo.

Autoestima, es la percepción personal que tiene un individuo sobre sus propios méritos y actitudes.

Autonomía, es la libertad de gobernar por sus propias leyes. Es la condición de la persona que no depende de nadie.

Bondad, es la inclinación a hacer el bien, lo bueno, lo correcto.

Compartir, es aceptar o acoger lo que otro me ofrece, es compartir con generosidad,

Confianza, es la seguridad que se tiene de uno mismo y de sus compañeros.

Cooperar, es trabajar con otro para beneficio mutuo. Ayudar, colaborar, contribuir.

Honestidad, actúa de manera honesta, incapaz de engañar, defraudar o propiciarse de lo ajeno.

Justicia, es la actitud moral o voluntad decidida de dar a cada uno lo que es suyo, virtud de la equidad, de la medida, de la igualdad y el orden.

Paz, es la ausencia de conflictos, tranquilidad y buena convivencia.

Respeto, es la acción y efecto de tratar a una persona como urbanidad.

Responsabilidad, es la capacidad de sentirse obligado a dar una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión alguna.

Sinceridad, es expresarse sin fingimiento, con sencillez y veracidad, decir la verdad.

Solidaridad, es la disposición a ayudar, hacer un favor o prestar voluntariamente un servicio a otra persona. Es la capacidad de entender a las demás personas y comprometerse con ellas.

Tolerancia, es el respeto y consideración que se tiene por las ideas o maneras de obrar de los demás, así no sean afines con nuestras ideas.

- ❖ Sirven como herramienta para crear en los estudiantes conciencia de la importancia de un correcto comportamiento hacia los demás, estos se enseñan inicialmente en el hogar que es donde aprende a cuidar y respetar, pero en la escuela se fortalecen y se arraigan en el tiempo, una de las estrategias más utilizadas son los ejemplos y debe de ser continuo, practicado y evaluado constantemente. Cada valor es único y tiene una función diferente y se expresa con un sin número de manifestaciones corporales y verbales, ellos están articulados y se deben incorporar de forma consciente y siempre aclarándole que él es libre de expresarlos.

DANZA

La danza es la acción o manera de bailar. Se trata de la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones. Se estima que la danza fue una de las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad

MUESTRA COREOGRAFICAS

Se denomina coreografía a una estructura de movimientos que se van sucediendo unos a otros, al ritmo de una danza en particular, que puede ser interpretada a través de los movimientos corporales por una o más personas.

La coreografía en grupo en general suele ser armónica, es decir, que las personas realizan simultáneamente los mismos movimientos o bien no lo hacen pero se coordinan y combinan de tal manera que no entorpezca la armonía del cuadro musical.

El término coreografía significa literalmente escritura de la danza (coreo: danza- grafía: escrito o escritura), por lo cual podemos pensar a partir de esta definición que la coreografía es un guion donde los movimientos del cuerpo se complementen y coordinan con la melodía y el ritmo de una pieza musical en particular.

Existen varios tipos de coreografía, y aquí nombraremos sólo algunos, los que pensamos más relevantes, o de mayor visibilidad en cuestiones cotidianas. Una de ellas, es la coreografía monóloga, que es aquella en la cual sólo una persona la realiza, en algunos casos interpelando al público con sus movimientos, gestos o incluso la mirada.

Por el contrario, encontramos la coreografía grupal que sea quizás la más frecuente: por ejemplo, los grupos de break dance o hip hop, como así también las denominadas cheerleaders (generalmente mujeres, que realizan coreografías antes del comienzo de un show deportivo), que están coordinadas por un coreógrafo, que es quien indica los pasos al momento de la actuación en vivo, y quien arma y dirige los ensayos en los entrenamientos previos.

Este tipo de coreografías suelen ser las que comúnmente se practican en gimnasios o centros de bailes y ritmos, donde el alumnado presente sigue los pasos que marca el coreógrafo y la clase consiste en el armado de una coreografía grupal.

Por otra parte, también existe la coreografía folclórica, que es aquella relativa a los bailes o danzas típicas de un país, región o ciudad determinada, y cuya secuencia de “pasos” o movimientos son conocidos por la mayoría de los integrantes de la comunidad a la cual está ligada.

MARCO LEGAL

Como es natural, existen referente legales que dan soporte al presente proyecto, por lo tanto a continuación se presentan organizados de una manera jerárquica, dando cuenta de la pertinencia y la importancia de la ejecución de esta propuesta.

Desde la constitución política de Colombia, como el documento principal de nuestro país, se contempla en el ARTÍCULO 52. Modificado por el art. 1, Acto Legislativo No. 02 de 2000, el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Por su parte la LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115/94 en su artículo 5, el cual hace referencia a los fines de la educación. En conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los fines educativos entre ellos el numero 12 donde se ordena que la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Así mismo en la LEY DEL DEPORTE 181/1995 Artículo 3o. el cual sustenta que para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores.

Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados

Por si fuera poco, la ley 724 de 2001, por la cual se institucionaliza el día de la niñez y la recreación y se dictan otras disposiciones, en su artículo 13 expresa que todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la

cultura y de las artes. El Estado facilitará, por todos los medios a su alcance, el ejercicio de este derecho.

Del mismo modo el artículo 67 enuncia que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

La Unicef en la convención para los derechos de los niños y las niñas en su artículo 26 expresa, "Los niños y adolescentes tienen derecho a la recreación, al juego, al deporte y al descanso. El Estado implementará actividades culturales, deportivas y de recreación, promoviendo el protagonismo de los niños y adolescentes y la participación e integración de aquellos con necesidades especiales"

Además el artículo 47 el cual obliga a que Todo menor deberá disponer diariamente del tiempo suficiente para practicar ejercicios físicos al aire libre si el tiempo lo permite, durante el cual se le proporcionará normalmente una educación recreativa y física adecuada. Para estas actividades, se pondrán a su disposición terrenos suficientemente, las instalaciones y los equipos necesarios. El centro de detención deberá velar por que cada menor esté físicamente en condiciones de participar en los programas de educación física disponibles. Deberá ofrecerse educación física correctiva y terapéutica, bajo supervisión médica, a los menores que la necesiten.

PROPUESTA METODOLOGICA

El proyecto se llevara a cabo con los estudiantes de la Institución Educativa Julio C Hernández, la cual, en su jornada de la mañana atiende los grados preescolar-a Quinto-a quinto-b, Sexto, séptimo, octavo y noveno, en la jornada de la tarde atiende a los grados preescolar -b, primero-a primero-b, segundo, tercero- y cuarto A cuarto-B El total de grupos que participaran del proyecto son 16, los cuales serán los beneficiarios directos, y que en total suman 503 estudiantes, quienes serán los que participen en la realización de las actividades lúdico recreativas, deportivas y dancísticas.

Algunos elementos característicos socioculturales de la población estudiantil, es que la mayoría se encuentran los estratos 1 y 2, en algunos casos se presentan problemas familiares y sociales, evidenciado en estereotipos y comportamientos marcados en los estudiantes; también se debe resaltar que algunos carecen de un acompañamiento familiar permanente y muchos permanecen solos o poco activos en las horas extra clases, haciendo mal uso del tiempo libre.

Para la realización práctica del proyecto se debe contar con un grupo de personas capacitadas y creativas lo cual facilite el desarrollo de cada una de las actividades planteadas en el cronograma de actividades, es por ello que se contara con la ayuda de docentes y algunos estudiantes de los grados superiores, para esto recibirán instrucciones pertinentes para la ejecución de dichas actividades; para puntualizar, las actividades se llevaran a cabo en la placa deportiva la divina providencia como en algunos espacios internos de la institución educativa julio C Hernández.

Para la ejecución del proyecto es necesario aplicar nuevos métodos que enriquezcan los procesos para el Aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas.

El desarrollo de este proyecto tendrá una duración alrededor de 10 meses según cronograma de proyección; se dividirá en 5 fases como a continuación se explica:

Fase #1: Ejecución de los días lúdicos (4), se llevaran a cabo una serie de juegos recreativos, cooperativos, retos y actividades deportivas según planificación del jefe de área y las necesidades del momento.

Fase #2: Bailes típicos, julio c tiene talento, cada grupo deberá crear una coreografía y exponerla según recomendaciones del jefe de área.

Fase #3: Torneos intercalases, ejecución de torneos en diferentes ramas deportivas, individuales y grupales, según espacio y necesidades de la población, esta fase se puede elaborar en dos momentos, inicio e intermedio del año escolar; en los siguientes deportes, Fútbol, baloncesto, voleibol, kickboll, ajedrez, tenis de mesa.

Fase #4: Ejecución del día r, Estrategias metodológicas para la educación STEM-STEAM, se planteara un reto a cada grupo, para el cual se busque la manera más acertada para desarrollarlo, teniendo en cuenta la rúbrica planteada.

Fase #5: Torneo tecnológico, este consiste en crear nuevos espacios recreativos virtuales, satisfacer las expectativas y necesidades de los estudiantes.

Para la aplicación del proyecto, es necesario seguir estos pasos metodológicos a nivel educativo:

- ❖ Observación directa y diagnóstico del espacio y las necesidades que los estudiantes tienen de recrearse.
- ❖ Análisis de variables presentadas.
- ❖ Motivar a estudiantes a que contribuyan con la participación directa en el desarrollo de las diferentes actividades planteadas.
- ❖ Evaluación del proyecto.

Desde luego el presente proyecto, se puede situar en la línea investigativa de la lúdica , deportes y aprovechamiento del tiempo libre, también la línea axiológica tiene incidencia dentro del proyecto, ya que en la ejecución de este se promueven los valores a través de las actividades lúdico recreativas . Todo en el marco de la facultad desde donde se realiza la propuesta; además el proyecto se caracteriza y tiene significado por la gran incidencia que tendrá en este grupo de niños puesto que contribuirá a construir país, respetando y aceptando a los demás, sin importar la raza, el género, y las creencias religiosas y filosóficas.

PRODUCTOS Y RESULTADOS ESPERADOS

Al culminar la ejecución del proyecto, se esperan resultados enmarcados por los componentes actitudinales, procedimentales y cognitivos. Por lo tanto desde el punto de vista actitudinal se espera que los estudiantes comprendan el significado de los valores los cuales les permitan el respeto consigo mismo como con los demás, el trabajo en equipo, la solidaridad y la tolerancia con el compañero.

Por otra parte, desde lo procedimental, se evidenciara la periodización de las tareas, plasticidad del movimiento la interrelación de los contenidos, lo cual le permitirá al estudiante emplear movimientos consientes, fluidos y armónicos.

Por consiguiente, en lo cognitivo tendrán la capacidad de resolver sus problemas desde el dialogo, buscaran estrategias que le faciliten el trabajo en equipo e implementaran actividades nuevas en su quehacer diario.

Los productos que darán cuenta del alcance de los objetivos propuestos en este proyecto, serán entregables tangibles, entre ellos encontraremos fotos, entrevistas abiertas y testimonios.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

2022

| ACTIVIDAD | LUGAR | FECHA | RESPONSABLE |
|---|---|---|---|
| Juegos intercalases <ul style="list-style-type: none"> • Microfútbol • Baloncesto • Kickball • Voleybol • Softbol • Balón Mano <p>Nota: Todos los torneos cuentan con la participación de ambos géneros</p> | Cancha del Inder o escenarios cercanos. | Marzo a Noviembre (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales y disposición de la placa deportiva) | Santiago Restrepo |
| Torneo de ajedrez | Colegio Julio C. Hernández | Marzo a Noviembre (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo |
| Torneo de Tenis de mesa | Colegio Julio C. Hernández | Marzo a Noviembre (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo Oscar pulido |
| Día R | Colegio Julio C. Hernández | Marzo y agosto | Santiago Restrepo Oscar pulido |
| Desafino tradicional | Cancha del Inder | Mayo-noviembre (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo Todos los docentes |
| Día lúdico Desafío-extremo 2022 | Cancha del Inder | 4 eventos, al finalizar cada | Santiago Restrepo Todos los docentes |

| (4 Eventos) | | periodo académico | |
|--|---------------------|---|--|
| Expo-talento “muestras coreográficas” | Cancha del Inder | 30 de septiembre | Santiago Restrepo Todos los docentes |
| Torneo Tecnológico | Sala de informática | Abril a noviembre (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales y funcionamiento de la sala) | Santiago Restrepo Edwin Mosquera Oscar Pulido Luis Rentería |

1. Este cronograma está sujeto a cambios en el transcurso del año según las necesidades de la institución, el avance de la emergencia sanitaria y el modelo de alternancia aplicado por la institución.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

2023

| ACTIVIDAD | LUGAR | FECHA | RESPONSABLE |
|---|---|--|---|
| Juegos intercalases <ul style="list-style-type: none"> • Microfútbol • Kickball • Balón Mano • Boxeo <p>Nota: Todos los torneos cuentan con la participación de ambos géneros</p> | Cancha del Inder o escenarios cercanos. | Marzo 14 a Noviembre 20(Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales y disposición de la placa deportiva) | Santiago Restrepo |
| Torneo de ajedrez | Colegio Julio C. Hernández | Marzo 14 a Noviembre 20(Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo |
| Torneo de Tenis de mesa | Colegio Julio C. Hernández | Marzo 14 a Noviembre 20(Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo Luis Rentería |
| Día R | Colegio Julio C. Hernández | Marzo 1 y agosto 30 | Santiago Restrepo |
| Desafío tradicional | Cancha del Inder | Mayo 17 – noviembre 10 (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales) | Santiago Restrepo Todos los docentes |
| Día lúdico Desafío-extremo 2023 (3 Eventos) | Cancha del Inder | 3 eventos, al finalizar cada periodo académico: 24 de marzo, 9 de junio y 8 de | Santiago Restrepo Todos los docentes |

| | | | |
|--|---------------------|--|--|
| | | septiembre | |
| Expo-talento "muestras coreográficas" | Cancha del Inder | 30 de septiembre | Santiago Restrepo Todos los docentes |
| Torneo Tecnológico | Sala de informática | Abril 18 a octubre 25 (Fechas variables de acuerdo a las actividades institucionales y funcionamiento de la sala) | Santiago Restrepo Edwin Mosquera Luis Rentería |

1. Este cronograma está sujeto a cambios en el transcurso del año según las necesidades de la institución, el avance de la emergencia sanitaria y el modelo de alternancia aplicado por la institución.

Evaluación del proyecto aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas

2022

| FORTALEZAS | DEBILIDADES | PLAN DE MEJORAMIENTO |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Recursividad, creatividad e innovación en las actividades lúdicas, recreativas, deportivas y dancísticas. • Es uno de los proyectos más fuertes y sólidos de la institución. • Implementación de nuevas metodologías. • Capacitación constante. • Participación directa del grado noveno. • Motivación constante a la población educativa. • Aceptación de la comunidad educativa por las diferentes actividades desarrolladas. | <ul style="list-style-type: none"> • Dificultades con la placa deportiva, lo que retrasa las fechas estipuladas en el cronograma. • Apatía de algunos estudiantes y docentes por las diferentes actividades programadas. • Mal comportamiento de algunos padres de familia en los torneos deportivos. • Falta de recursos económicos para las premiaciones y valoración de la participación | <ul style="list-style-type: none"> • Delegar y rotar las funciones y actividades a los docentes. • Buscar patrocinios. • Potenciar y expandir el proyecto. • Motivar a los estudiantes a través de notas valorando la participación y apropiación del proyecto. • Reconocimiento a docentes y estudiantes que sobresalgan en las diferentes actividades programadas. • Delegar y rotar el cuerpo docente en los diversos proyectos |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Transversalización con diferentes áreas del conocimiento. • Se continuo con las articulaciones con otras entidades que fomentan el desarrollo del proyecto. • Apoyo y acompañamiento familiar en cuanto a la realización de actividades programadas. • Ejecución del primer torneo mixto en primaria. • Excelente Material didáctico y deportivo. • Castigos educativos aplicado a diferentes estudiantes en los diferentes torneos, generando cambios positivos en la conducta. | <p>de los estudiantes en las diferentes actividades propuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carencia de elementos tecnológicos para desarrollar dicho torneo. | <p>institucionales para oxigenar el proceso de los mismo y generar nuevas iniciativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reservar la placa deportiva al inicio del año para evitar inconvenientes con instituciones aledañas y darle cumplimiento al cronograma de actividades. • Flexibilizar la entrega de actividades, trabajos y demás compromisos escolares a los estudiantes que participen de los torneos deportivos. • Conformar grupos competitivos que puedan representar a la institución en diferentes ramas deportivas. |
|---|---|--|

BIBLIOGRAFIA

ÁNGELES A. Andrés, CASAS .G Miguel: Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico, Universidad Politécnica Valencia. Valencia (España) 2008.

ALCANTARA. J. Gerardo. Educación en valores. Editorial trillas. México 2000

BRAVO H. Amanda. J MARTINEZ R. Víctor, Habilidades para la vida, una propuesta para vivir mejor, aprendiendo a manejar mi mundo afectivo. Editorial Fe y Alegría. Bogotá 2003.

BIBLIOGRAFÍA: Mercedes Del Fresno, directora de CIDE Gabinete psicopedagógico. Revista Niños de Hoy.

Carta internacional de la educación física y el deporte, capitulo 1, numeral 13.

CALERO mavilo aprender jugando

CARRERAS LL: Como educar en valores. Narcea 4 edición. Madrid 1997.

CONSUEGRA A. Natalia: diccionario de psicología. Eco Ediciones. Bogotá 2004.

Constitución política de Colombia, art 52. Bogotá – Colombia, 1991

HUIZINGA Johan, Homo Ludens. Alianza Editorial. Madrid 1982.

JIMENEZ V. Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural.

JIMENEZ Rodríguez Esmeralda, la importancia del juego, presentación PDF.

JIMENEZ CASTRUERA, Ruth, motivación, trato de igualdad, comportamientos de disciplina y estilos de vida saludables en estudiantes de educación física en secundaria, tesis doctoral, universidad de Extremadura, Cáceres

Ley general de educación 115, art 5 fines de la educación, numeral 12, Bogotá – Colombia, 1994.

Ley del deporte 181, art 3, 1995.

Ley 724, art 13, 67, 2001.

LINEAMIENTOS CURRICULARES DE EDUCACION FISICA, MEN, Bogotá - Colombia 1996.

LÓPEZ MATAALLANA, María y VILLEGAS SALDAÑA, Jesús. Organización y animación de ludotecas. Madrid: Editorial CCS, 1995. 183p. (Colección Ocio y Tiempo Libre).

LÓPEZ MATAALLANA, María El juego, instrumento de transformación social, Madrid 2005.

PARADELA TORICES, Isabel. Documento preparado para el Seminario: El Juego desde las ciencias humanas. Medellín: Universidad de Antioquia, septiembre de 1997.

POZO. J. Ignacio. Teorías cognoscitivas del aprendizaje. Editorial Morata. España 1989.

Unicef, convención para los derechos de los niños y las niñas, art 26, 47.

Evidencias 2022



Round #1



MAGIA

CANTO



LOVE



MOMENTOS



ALEGRIA



BAILE



TALENTO

Round #2



MAGIA

CANTO



LOVE



BAILE



TALENTO



ALEGRIA



El mejor colegio del planeta...



AJEDREZ

Yo nunca pierdo: o gano o aprendo.



BOXEO

Los que no tengan suficiente coraje para tomar riesgos nunca conseguirán nada en su vida.



BALONCESTO

Si no crees en ti, entonces nadie mas lo hará.



MICROFÚTBOL

No trato de ser el mejor si no ser feliz.



MICROFÚTBOL

"El esfuerzo es la magia que transforma los éxitos en realidad"



AJEDREZ

La jugada es ahí, pero necesitas verla.



KICKBALL

Ningún jugador es tan bueno como todos juntos.

