



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

---

---

Licenciatura en Psicología Educativa

“DISEÑO INSTRUCCIONAL BASADO EN EL EMPLEO DEL  
TIEMPO LIBRE PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS”

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**PRESENTA**

García Martínez Beatriz

Cortés Téllez Hortensia

**MODALIDAD**

Diseño de un proyecto educativo.

**ASESORA**

Dra. Rosa María Soriano Ramírez

México D.F., enero del 2013.

## DEDICATORIA

A mis padres Amando y Margarita que me han enseñado a construir los sueños a través del trabajo consistente y tenaz.

A mis hermanos Armando, Matías y Carlos que con su amor y ejemplo de lucha me ayudan a construir mi futuro.

A mis hermanos Miguel, Abraham y Hugo que llenaron mi vida de esperanza, y me inspiraron a creer en la niñez.

A mis amigos Eduardo, Roberto, David y J. Guadalupe porque han creído en mí y me permiten seguir creciendo juntos.

A las maestras de “la Tortuga Veloz” porque con su ejemplo de enseñanza aprendí a valorar la educación en mi país.

Y a tantas mujeres y niños que la vida ha puesto en mi camino, porque me han permitido apostar por la educación como posibilidad de realización humana.

*Beatriz*

***“La verdadera educación no sólo consiste en enseñar a pensar, sino también en aprender a pensar en lo que se piensa”***

Fernando Savater

---

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia por su amor, confianza y por todos los días en que aceptaron mi ausencia.

A la Asociación Valle de Loyola, por la posibilidad de crecimiento personal y profesional que me ha dado.

A mis amigas Erica, Sara y Araceli, por su cariño, consejo, compañía y ejemplo de vida.

A mis amigas Arlet y Hortensia por la oportunidad de crecer profesional, y personalmente juntas.

A ti por enseñarme a creer en mí misma.

A la doctora Rosa María Soriano por su paciencia, confianza y asesoramiento.

A mis profesores de la carrera por enseñarme a amar mi carrera y mediar mi aprendizaje.

A mi casa de estudios por darme las herramientas como profesionista que me inspiran a ser mejor cada día.

A las comunidades de Chalco y Ayutla que me han permitido realizarme profesionalmente.

*Beatriz*

**DEDICADO A:**

*Plácido, mi apoyo incondicional, mi compañero de vida y sueños, por siempre estar ahí en momentos de duda, por ser mi inspiración y sobre todo por amarme a pesar de todo.*

*Hortensia*

## **AGRADECIMIENTOS:**

*A mis padres que siempre estuvieron conmigo, por ser los pilares de mi vida, por todos los esfuerzos.*

*A mis hermanos por acompañarme en cada momento y por ser inspiración y ejemplo.*

*A Cristina Cortés por ser mi amiga y acompañarme en esta etapa y en todas, por confiar siempre en mí y nunca dejarme sola.*

*A mis amigas, Arlet y Beatriz, por permitirme ser parte de su vida, porque me enseñaron que podemos seguir confiando y que a pesar de las diferencias, el respeto y el cariño sobre salen.*

*A la Doctora Rosa María Soriano Ramírez, por cada consejo y regaño, que hizo que hoy este aquí y por ser un gran ejemplo.*

*A la Universidad Pedagógica Nacional, por permitirme ser parte de ella y haberme brindado la oportunidad de lograr un sueño, una meta.*

*Hortensia*

## RESUMEN

La tesis denominada ***“Diseño Instruccional basado en el empleo del Tiempo Libre para niños de 8 a 12 años”***, expone los aspectos relevantes y las teorías primordiales sobre tiempo libre, ocio y recreación, para el diseño curricular del uso del tiempo libre en niños de la colonia Nueva San Isidro, ubicada en Chalco, Estado de México a cargo de la Asociación Civil “Valle de Loyola”. Con el objetivo de presentar el diseño de un curso-taller que sirva como alternativa para que la población infantil que acude a dicha institución, aproveche su tiempo en actividades que les permitan un desarrollo social e interpersonal. Se establece que los contenidos que se muestran en él son consecuencia de un diagnóstico de necesidades de estos actores sociales: padres de familia y niños. Se presentan en esta investigación elementos fundamentales para la elaboración de un diseño instruccional. Siendo de vanguardia en la intervención del campo de la psicología educativa.

**Palabras Clave:** *Tiempo libre, Ocio, Recreación, Aprendizaje Contextualizado y Diseño Instruccional.*

## INDICE

1. Introducción.....	8
2. Propuestas educativas en el tiempo libre desde la educación no formal .....	14
2.1 La educación no formal.....	14
2.2 Elementos educativos para el Tiempo Libre .....	15
2.2.1 Conceptualización del Tiempo Libre.....	17
2.2.2 Tiempo Libre y Ocio.....	22
2.2.3 Tiempo Libre y Recreación.....	32
2.3 Aprendizaje contextualizado: La teoría sociocultural de Vigotsky .....	45
2.4 Proyectos para el Tiempo Libre .....	53
3. Procedimiento para el diseño .....	60
3.1 Detección de necesidades .....	60
3.2 Planteamiento del Propósito General.....	71
3.3 Delimitación de contenidos .....	72
3.4. Seguimiento y evaluación. ....	86
5. Estructura del programa.....	91
6. Conclusiones.....	144
7. Referencias .....	149
8. Anexos.....	155

## 1. INTRODUCCIÓN

La educación entendida en sentido amplio y global se desarrolla dentro y fuera de contextos escolares, la cual se caracteriza por influir en todos los aspectos de la vida, esto dentro de tres rubros generales: formal (la escuela), la informal (amigos, familia, barrio), y no formal (acciones educativas fuera de la escuela).

Desde la educación no formal se busca responder a necesidades no atendidas por los otros rubros educativos, de tal manera que pueda complementarse y dar así una formación integral a los seres humanos<sup>1</sup>. Tal es el caso de organizaciones civiles, espacios de cultura, y otros centros o grupos fuera del entorno escolar.

Uno de ellos es la Asociación Civil "Valle de Loyola A.C"<sup>2</sup>, ubicada al oriente del Estado de México, en los municipios: 1) Valle de Chalco, atendiendo la colonia Providencia y el Triunfo, 2) Ixtapaluca específicamente en la colonia 20 de Noviembre y en 3) Chalco con las colonias Unión de Guadalupe, Tres Marías, Agrarista, Alcanfores, Fraternidad Antorchista, Clara Cordoba y Nueva San Isidro (esta última es la colonia en donde se llevo a cabo el diagnóstico de necesidades para el diseño de este curso). Es importante señalar que las colonias que atiende esta Asociación Civil, son de reciente creación (alrededor de 1990).

En el año 2011, esta institución realizó un diagnóstico<sup>3</sup>, con el objetivo de obtener datos socioculturales que permitieran conocer el entorno de la población que se atendía en ese momento.

De acuerdo con cifras de dicho estudio, para Melchor y Vallejo (2011) el 50% de la población no es originaria del Estado de México, muchos llegaron después de una emigración de estados como Puebla y Oaxaca. También enfatizan que la población la componen, en su mayoría, jóvenes que se encuentran alrededor de los 26 años. El promedio de escolaridad es de segundo grado de secundaria. Según indica este diagnóstico el nivel educativo es bajo en comparación con el promedio nacional, estatal y con el Distrito Federal (D.F), vecino del área. Indicando un gran índice de analfabetismo y han sido las mujeres las que tienen un menor grado de escolaridad, sin hacer mención del porqué.

---

<sup>1</sup> Tema del que se retomará de manera más explícita en el marco referencial.

<sup>2</sup> Creada en 1995 bajo la responsabilidad de la Compañía de Jesús, orden religiosa, cuya actividad se extiende a los campos educativos, social, intelectual, misionero, entre otros.

<sup>3</sup> Diagnóstico realizado por el Antropólogo Uriel Melchor, y la Socióloga Janett Vallejo, en el año 2011.

De acuerdo con estos autores la zona se le considera una zona urbana, sin actividad agrícola ni industrial, en la cual existen micro negocios como talleres de costura, de reparación de vehículos, electrónica, entre otros; y también una gran cantidad de negocios, casi siempre a menudeo (papelerías, mercados, farmacias, verdulería, estética, etc.).

La mayor parte de los habitantes deben acudir a laborar en otros lugares. Casi la mitad de los que trabajan lo hacen en el Distrito Federal, para lo cual emplean entre 2 y 4 horas del día para desplazarse y sólo llegan a dormir a sus casas, esta situación ellos la denominaron “colonias dormitorio”. El diagnóstico resalta que de las personas que se desplazan lejos, y sobre todo cuando son mujeres, acuden a conocidos (familiares, vecinos) para que les ayuden en el cuidado de los hijos; lo cual también implica que muchos padres no estén dedicados a la supervisión educativa de los mismos (por falta de tiempo) y esa responsabilidad recaiga en familiares o en los medios de comunicación, siendo la televisión el más generalizado por su fácil acceso, además de ser una forma de “entretener” a los niños, se les permite ver televisión por largos periodos: un promedio de cuatro horas al día<sup>4</sup>. Los principales programas que ven son caricaturas, luchas y películas de aventura y acción. A manera de síntesis, el diagnóstico resalta que el nivel de ingreso de la población es realmente bajo. Que se encuentra en una posición vulnerable originada y reproducida por su origen (migrante), nivel de escolaridad y analfabetismo. Ubicándose, en lugares de trabajo distante o marginal, con bajos niveles de ingreso y sin seguridad social.

Con lo anterior, podemos partir para un mejor análisis de la población para la cual irá dirigido el diseño del curso, retomando los elementos que hacen referencia a la población infantil que por la situación de los padres no cuentan con espacios para recreación. Entre los datos obtenidos se habla de una urbanización de la zona lo cual para Puig y Trilla (1996), ante la reducción progresiva de los espacios “naturales” del juego infantil, se genera la necesidad de crear lugares sustitutos, con estructura pedagógica, como son: ludotecas, parques, clubs infantiles, entre otros, es decir, lugares especialmente dedicados y planeados para el juego y la socialización de los niños, que se crean, cuando estas actividades ya no pueden desarrollarse espontáneamente en la calle porque ésta se ha convertido en un espacio peligroso o particularmente inapropiado, debido a los altos índices de delincuencia que se presentan en ese lugar.

---

<sup>4</sup> Aunque algunos reconocieron que sus hijos ven hasta siete u ocho horas al día.

El contexto antes descrito nos dio indicadores para entender como la Asociación “Valle de Loyola A.C” necesita implementar proyectos que respondan a esta realidad. Sin dejar de considerar el objetivo institucional que la rige, indicada en la Clausula cuarta del Acta Constitutiva, que es “*Promover la creación de dispensarios, asilos, guarderías temporales, educación informal, enseñanza de artes y oficios, capacitación técnica sin fines de lucro, a niños, jóvenes, adultos de escasos recursos, hasta conseguir su autosuficiencia (vida y salud)*”, eje que rige y dirige a esta Asociación Civil.

Para alcanzar este objetivo, en estos dos últimos años la institución se ha dado a la tarea de crear dos Centros Comunitarios: “San Ignacio de Loyola” en la Col. Unión de Guadalupe y “Manresa” en la Col. Nueva San Isidro. Del año 2010 hasta la fecha, se ha buscado impulsar estos centros comunitarios abriendo el espacio para formación y desarrollo de proyectos que permitan atender y responder a las necesidades de la comunidad. Actualmente cuenta con Asesoría Psicológica y Legal, Bazar, Dispensario Médico, Talleres de Regularización, Actividades Deportivas como: Taekwondo, Yoga y Zumba, los cuales en su mayoría atienden a una población adulta a excepción de Taekwondo y regularización que trabaja con población infantil.

Derivado de la situación descrita con anterioridad podemos identificar que la población infantil, está quedando en un “abandono” por situaciones externas a las familias, lo cual los pone ante una situación muy vulnerable ante la creciente inseguridad en las localidades; pero también se pudo observar que la Asociación Civil no ha llegado a captar población infantil<sup>5</sup> a través de las actividades que tiene en sus centros comunitarios. Por lo cual, la asociación reconoce la necesidad de implementar mayores proyectos educativos de atención a la niñez, que permitan su participación en espacios creados para ellos. Esta situación llevó a solicitar el apoyo a nosotras como psicólogas educativas (una de ellas labora en esta institución) para generar una propuesta de trabajo en el tiempo libre, que pudiera cautivar y motivar la participación infantil, detectando los intereses de los niños para el uso de tiempos libres. Por tal motivo este proyecto partió de un diagnóstico sobre las necesidades prioritarias del tiempo libre en la comunidad.

Es importante mencionar que el proyecto de “Educación en el tiempo libre”, se implementará en el Centro Comunitario “Manresa”, ubicado en la Col. Nueva San Isidro, esto porque actualmente cuenta con la mayor población a atender, alrededor de 61533 personas donde

---

<sup>5</sup> A parte de la formación religiosa que proporciona o del kínder que tiene registrado.

el 30% son jóvenes de entre 16-19 años y un 35% son niños menores de 15 años, una población en su mayoría joven, según indica el diagnóstico antes descrito; además, cuenta con una infraestructura es más flexible para el trabajo de talleres.

La Colonia Nueva San Isidro, perteneciente al municipio de Chalco, no cuenta con otros espacios de formación en el tiempo libre, los que proporciona el municipio se localizan en la cabecera municipal a 30 minutos en transporte público, siendo la escuela el principal punto de reunión entre los niños, en segundo lugar se encuentran los encuentros barriales y por último discotecas y billares que promueven el consumo de alcohol y drogas. La mayoría de los niños y jóvenes están mucho tiempo solos por las actividades de los padres, convirtiéndolos en una grupo vulnerable a ocupar su tiempo en ocio nocivo (vandalismo, alcoholismo, drogadicción) ó ocio pasivo (ver televisión).

Este proyecto busca ser una opción de formación humana y recreación estructurada para los niños mayores de 8 años y menores de 12 (siendo esta la población más abundante), y así tengan una formación en su tiempo libre que permita mejorar las relaciones sociales que se dan en esta periferia del municipio de Chalco y Valle de Chalco, Edo. de México.

Ahora bien un proyecto de “educación en el tiempo libre”, hace referencia a la creación de un espacio educativo no formal, que se desarrollará fuera de los horarios de clases, en el cual los niños y niñas tienen alternativas para hacer uso de él de forma autónoma debido a que este es un espacio en la vida del niño, desde el cual puede realizar actividades que favorezcan su realización personal.

En este contexto, resulta altamente relevante nuestra participación como asesoras psicopedagógicas. Para Soler (2006) “es indispensable que exista la figura de un asesor psicoeducativo que potencie la actividad profesional de los equipos que se dedican a diseñar este tipo de propuestas y que se fundamente en criterios de calidad” (p. 98).

Por ello, nuestra función como Psicólogas Educativas girará entorno a:

- Realizar un análisis que nos permita saber los intereses y expectativas específicas de nuestra población.
- Diseñar el programa o proyecto, basadas en el análisis de las necesidades y establecer objetivos, contenidos, actividades, recursos y tiempos del programa. (Soler, 2004, p. 124).

Después de revisar los planteamientos anteriores, es importante concretizar que los objetivos que se persiguen con este proyecto son:

**Objetivo General:** Diseño de un proyecto educativo titulado “Educación para el tiempo libre”, dirigido a niños de 8 a 12 años, en el Centro Comunitario “Manresa”, ubicado en Chalco, Edo. De México; con el firme interés de que la población infantil utilice su tiempo libre en actividades que partan de sus motivaciones e intereses, y que les aporten herramientas en su desarrollo personal.

**Objetivos específicos:**

- Describir las características del tiempo libre, como educación no formal, desde el ocio, recreación, así como su importancia y funcionalidad.
- Identificar en que utilizan el tiempo libre niños de 8 a 12 años de la Col. Nueva San Isidro.
- Identificar los intereses de los niños y niñas de 8 a 12 años de la Col. Nueva San Isidro.
- Diseñar la propuesta de las actividades con las que contará el curso “Educación en el tiempo libre” a partir de las necesidades e interés de los niños de 8 a 12 años.

Dentro de los referentes conceptuales se presenta en primer momento la educación no formal como ámbito dentro del cual se encuentra clasificada la educación en el tiempo libre. En este mismo apartado se describe el tiempo libre y su importancia en el proyecto como plataforma sobre la que se desarrolla el diseño, abordándolo desde dos vertientes que complementan y concretizan acciones educativas en el tiempo libre las cuales son: la pedagogía del ocio y la recreación.

Un segundo marco teórico de referencia es el aprendizaje contextualizado, basado en la obra de Vigotsky. Entender los procesos educativos desde este paradigma sociocultural aporta elementos para comprender el papel que juega el contexto social en los aprendizajes de los niños, a través de los procesos de mediación social e instrumental y el andamiaje que proporciona el animador motiva a los niños a realizar actividades que le produzcan mayor desarrollo tomando en cuenta su Zona de Desarrollo Próximo para que refuercen sus habilidades personales y conozcan alternativas que puedan realizar en su tiempo libre, cuando los adultos de sus propios hogares no le han propiciado estos aprendizajes.

El marco referencial cierra con la presentación de tres propuestas que han trabajado el uso del tiempo libre, en las cuales se analizaron: las posturas teóricas, los destinatarios, el grado de participación, los objetivos, el tipo de actividades y la temática que trabajaron.

En el tercer apartado “procedimiento para el diseño”, se mencionan la serie de fases que permitieron el diseño del curso. El cual se comenzó a partir de la realización de un

cuestionario piloto para padres de familia y niños que viven en la Col. Nueva San Isidro. La aplicación fue a 38 padres de familia y 40 niños, se obtuvieron los resultados y a partir de ellos se establecieron los propósitos generales y específicos de los talleres propuestos, así como los contenidos y actividades a trabajar.

En el cuarto apartado se presenta el diseño del proyecto especificando los propósitos del proyecto, la distribución de contenidos y actividades, las sesiones con el nombre de la unidad, el tema, subtema, propósito, desarrollo y materiales, así como la evaluación por sesión y evaluación por taller para animadores y los niños.

El último apartado hace referencia a las conclusiones obtenidas después de la realización de esta tesis.

## 2. PROPUESTAS EDUCATIVAS EN EL TIEMPO LIBRE DESDE LA EDUCACIÓN NO FORMAL

### 2.1 La educación no formal

Según menciona Fregoso (2000) en los años 70', se comenzaron a establecer acciones educativas fuera de la escuela, en un contexto determinado por la marginación social, las cuales estuvieron destinadas a promover estrategias de progreso en medios rurales y comunitarios los cuales en su mayoría son pobres, sin embargo, poco a poco fue ampliando sus alcances y comenzó a influir en los procesos formales.

Y no es sino hasta el año de los 90', cuando en la conferencia mundial sobre Educación para todos, donde participaron instituciones como la UNICEF, PNUD, UNESCO y Banco Mundial; que se adopto los vocablos de educación continua, permanente y abierta.

Trilla (citado en Torres, 2007), define a la educación no formal como "el conjunto de procesos medios e instituciones específicas y diferenciadamente diseñadas, en función de objetivos explícitos de formación o de instrucción, que no están directamente dirigidos a la provisión de los grados propios del sistema educativo reglado" (p. 17).

Para Lamata (2003) la educación no formal son "todos aquellos procesos formativos que, explicitando su intención y organización educativa, están fuera del sistema educativo formal", de esta definición el autor enfatiza que:

- Existe en toda la historia del desarrollo del conocimiento humano (sin tener este nombre).
- Al determinar la educación formal: informaciones, habilidades y valores, hay otros que quedan fuera.
- La educación formal, intenta acoger a toda la población, suele ser más lenta en sus cambios y más generalizada en sus contenidos. La educación informal puede asumir con mayor rapidez procesos formativos específicos y novedosos.

Pretende "el desarrollo de facultades intelectuales y morales de un sujeto desde fuera del ámbito institucionalizado, al margen de las regularidades del sistema educativo" (Torres, 2007, p. 17).

Diez (citado en Fregoso, 2000) menciona que la educación no formal esta intentando "abarcara todo proceso de aprendizaje que se acometa a lo largo de la vida para el acceso efectivo a conocimientos y destrezas básicas y avanzadas, estando o no institucionalizado y se obtenga o no constancias, certificados, títulos o diplomas" (p. 40).

Lamata (2007) menciona que entre sus características están:

- Pretende detectar y dar respuesta a necesidades concretas, que no están cubiertas por ninguna figura prevista.
- Formar a personas que trabajan en esos espacios de intervención, explorar innovaciones y respuestas a los cambios sociales y los problemas que se generan a partir de ellos.
- Tiene la oportunidad de desarrollar experiencias educativas innovadoras con modelos pedagógicos poco condicionados, centrados en el aprendizaje real, en el análisis y la transformación de realidades concretas.
- Tiene una dinamización social, fomentando la capacidad de tomar decisiones, la autonomía personal y colectiva.
- Y tiene auto organización y desarrollo de efectos multiplicadores.

Mientras que para Fregoso (2000) las características que la definen son:

- No se gradúa por niveles.
- Toma en cuenta necesidades e intereses de los individuos niños, jóvenes y adultos.
- Los agentes educativos tienen niveles variados de educación: monitor, animador o técnico.
- Los cursos generalmente son de corta duración.
- Utiliza variedad de medios, materiales, métodos y técnicas para promover el aprendizaje y la enseñanza.
- Se imparte en instituciones, culturales, recreativas, de salud y educativas.

Es en este ámbito de la educación no formal que el Tiempo Libre plantea una propuesta educativa fuera de la educación formal e informal la cual no está en contraposición con alguna de ellas, sino al contrario busca la complementariedad para desarrollar en el ser humano todo su potencial.

## **2.2 Elementos educativos para el Tiempo Libre**

Munné (1980) define el concepto de tiempo en 4 vertientes (donde uno de esos es el tiempo libre), tiempo social<sup>6</sup>, dividido en: el tiempo psicobiológico, el socioeconómico, el sociocultural y el tiempo libre.

---

<sup>6</sup>Algunas clasificaciones entre los autores coinciden. Munné (1980) y Cervantes (2004) plantea tres tiempos fuera del tiempo libre; mientras que para Leif (1992) y Ventosa (1998) existen dos: el psicobiológico y el socioeconómico (no determinados literalmente con estos nombres). Pérez (2002) solo especifica dos, el tiempo de trabajo y el tiempo extra laboral.

- *El tiempo psicobiológico* se refiere a aquel lapso que es ocupado por necesidades psíquicas y biológicas elementales, como pueden ser: dormir, comer, la actividad sexual, bañarse, etc., que son de carácter individual porque se refieren a condiciones endógenas a la persona. Es decir “son ritmos y cadencias naturales, vitales, de las que el individuo no puede desembarrarse” (Leif, 1992, p. 33), que son obligados y por lo tanto influyen en la delimitación del uso del tiempo libre.
- *El tiempo socioeconómico*, hace referencia al espacio que se emplea en cubrir necesidades económicas, realizando un trabajo laboral, que puede ser de bienes o servicios, necesarios para ganarse la vida. En este concepto, también se incluye el desplazamiento de la persona a su trabajo. También se habla del tiempo que dedican los estudiantes a los cursos académicos y de los traslados realizados para su cumplimiento. Este tiempo está condicionado por la sociedad industrial, determinando sueldos por las zonas geográficas, periodos de vacaciones, días de descanso, etc. Aunque este lapso debería favorecer el desarrollo individual de la persona en cuestión laboral, en muchas ocasiones no propicia un espacio de desarrollo, por el contrario limita la adquisición de nuevos saberes o habilidades y, por lo tanto, la persona necesita buscar espacios de desarrollo individual.
- *En el tiempo sociocultural*, entran todas aquellas actividades que demandan la vida social de la persona: atención a su familia, visita a los amigos, asistencia a actos públicos o religiosos.
- El *tiempo libre*, es aquel periodo en el cual el individuo decide libremente (más por motivaciones internas que externas) que actividades realizar a partir de necesidades personales, para Munné (1980) “es el tiempo dedicado a aquellas acciones que tienden a satisfacer necesidades autocreadas” (p. 75).

Es importante mencionar cada uno de los intervalos mencionados anteriormente, responden a satisfacer diferentes necesidades vitales para el hombre: fisiológicas, psicológicas, sociales, laborales y personales. Sin embargo, tanto el tiempo psicobiológico, como el socioeconómico y social tienen (en algunos momentos) carácter de obligatoriedad, mientras que del tiempo libre su principal característica es ejercer plenamente la libertad de la persona.

### **2.2.1 Conceptualización del Tiempo Libre.**

Gerlero (2005) explica que el concepto de tiempo libre se comienza a usar a partir de la revolución industrial, ya que antes no había una separación clara entre tiempo de trabajo y tiempo libre (Rodríguez, 1982; Platter, 1995).

En esta época la población (adultos y niños) laboraban jornadas de más de 12 horas diarias, ante esta situación los gremios<sup>7</sup> comenzaron a demandar “tiempo libre” para descansar del trabajo, logrando la reducción de la jornada laboral a 40 horas y las vacaciones pagadas (Gerlero, 2005).

Para Gerlero (2005) tres particulares condicionaron esta concepción de tiempo libre: 1) cuantitativamente: el tiempo libre es el que queda fuera de las horas de trabajo; 2) hay una elección propia, por parte de los sujetos involucrados. y 3) productivamente, el sistema capitalista reconoce que el descanso permitirá una mejor producción, pero a la vez encuentra otro mercado económico, el ocio comercial que será abrir espacios de consumo (televisión, el cine, los parques de diversiones).

Las características a revisar dentro de la conceptualización del tiempo libre son: libertad, opcionabilidad, temporalidad y capacidad creativa (Munné, 1980; Pérez 2002).

#### ***Libertad y opcionabilidad***

Munné (1980) enfatiza que el tiempo libre “es el tiempo ocupado por aquellas labores en las que domina el autocondicionamiento<sup>8</sup>, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad” (p. 77), donde la libertad se entiende como estar “desvinculado de ataduras, de ocupaciones obligadas” (Rodríguez, 1982, p. 8). La elección de la persona en las ocupaciones que quiere realizar, parte de sus motivaciones, de que las actividades no estén impuestas desde fuera y que por decisión propia pueda realizarlas solo o con los otros (Leif, 1998). En esta libertad destaca la percepción personal, el qué hacer y cómo hacerlo tendrán que estar unidos a una vivencia gratificante del proceso de la acción, más que a los resultados que pueda aportar la misma (Cuenca, 1995). No podemos dejar de fuera la influencia social, ya que como dice Pérez (2002) aunque estas acciones no son impuestas directamente por la sociedad, el interés de la persona si está determinado por ella aunque se exprese de manera individual; pero también que el realizarlas o no dependerá de la situación

---

<sup>7</sup> Es el conjunto de personas que tienen un mismo oficio o profesión

<sup>8</sup> El autocondicionamiento está determinado por la libertad de elección, es la posibilidad de condicionarse uno mismo, de autogestionarse. Contrario al heterocondicionamiento, el cual está delimitado por la obligación y por las necesidades, y se condiciona a la persona desde fuera, el tiempo visto desde este aspecto es dedicado a las obligaciones laborales y de estudio (Mune, 1980; Pérez, 2002)

socioeconómica de la persona, por ejemplo, él menciona que es una burla decir a los desempleados que tienen mucho tiempo libre. Mientras que para Weber (citado en Rodríguez, 1982) la elección de las actividades estará determinada por las características de las personas, la profesión que les ocupa y el tiempo (vacaciones, fin de semana, horas de descanso) en que se da la vivencia del tiempo libre.

Munné (1980), Moreno (2005), Puig y Trilla (1996) hacen una diferenciación al hablar del *tiempo libre* ó enunciar *tiempo libre*; explican que al hacer referencia al *tiempo libre* se especifica solo al ámbito temporal, desde el cual se puede dar una educación que no es necesariamente de carácter gratificante, ni de libre elección, como puede ser realizar una actividad para aprender algo por necesidad de trabajo o de estudio. Con respecto al *tiempo libre para*, se planifica la acción a realizar en este espacio temporal pensando en el desarrollo de habilidades, actitudes o experiencias que ayuden a la persona a realizar, en su tiempo libre, prácticas de ocio. Sin embargo, Cuenca (1995) agrega una nueva acotación al tiempo libre que es *la educación mediante el tiempo libre*, “se refiere a la educación llevada a cabo en un marco de tiempo libre, con unos objetivos específicamente relacionados con el ocio” (p. 83), como pueden ser las ludotecas, los clubs infantiles o colinas de verano, entre otros.

Es importante retomar estas percepciones del tiempo libre, ya que no toda ocupación que se realice en el tiempo libre, es propiamente una actividad de ocio o recreación.

### ***Temporalidad.***

Con respecto a la temporalidad Munné (1980) y Moreno (2005) advierten que esta no puede quedar delimitada a las horas de trabajo, ya que crea una dicotomía entre tiempo libre (juego, recreo, ocio) y tiempo ocupado (trabajo, estudio y negocio) donde el primero responde al esfuerzo y dedicación, el segundo representa la diversión, el placer, la gratificación (p. 111). Pérez (2005) también pone énfasis en esta división, explicando que “no resulta apropiado concebir un tiempo libre opuesto al trabajo, sino diferenciarlo del trabajo alienante que no da lugar a la autoexpresión del hombre” (p. 5). Ya que podría haber trabajos que son de libre elección de la persona y que lo ayudan a desarrollarse personalmente, y determinen lo que la persona realice en su tiempo libre. Las dicotomías no permiten mirar que el trabajo y el tiempo libre están relacionados en la vida de las personas para su realización personal.

### **Capacidad creativa.**

El tiempo libre debe buscar ser un “*tiempo para*” ayudar al hombre a desarrollarse como un ser biopsicosocial, es decir, potenciar su *capacidad creativa* que le permita, junto con la libertad de elección, la gratificación para sí y con los otros para alcanzar su trascendencia en los ámbitos individuales y sociales. Para Pérez (2002), se puede dar el caso en que la persona no seleccionen alguna actividad que le ayude en su crecimiento personal, porque no disponen del tiempo o del interés para realizar este tipo de actividades; sin embargo, “la sociedad debe contribuir a condicionar los interés en las esferas de las actividades del tiempo libre” (Pérez, 2002, p. 3).

También es importante considerar que actualmente vivimos una época en que el individuo es educado por los medios de comunicación, los cuales están aleccionándolo para que actúe y piense como un ser pasivo, alineado que no expresa su creatividad, los medios desde el aspecto psicológico crean en él un actitud defensiva que no le permite el desarrollo y bienestar personal, y en ámbito social deja de ser un participante creativo y crítico de su realidad (Munné, 1980).

Por lo tanto, el tiempo libre, es importante para el crecimiento integral de la persona, ya que las actividades que realice en este lapso le permitirán el ejercicio de su libertad, de manera autónoma y la realización de su capacidad creativa, así como la sociabilización con su entorno (Munné, 1980). Si el tiempo libre, puede propiciar el bienestar de la persona, es importante mencionar que aspectos abarca el tiempo libre en el progreso personal de los seres humanos.

### **Función del tiempo libre.**

El tiempo libre tiene funcionalidades dentro de la sociedad, Pérez (2002) menciona cuatro características del tiempo libre: 1) mejorar la calidad de vida, 2) impulsar una cultura opuesta al consumismo, 3) formar y educar en valores y 4) educar a los niños en el tiempo libre.

Para Pérez (2002) la primer función sobre “la calidad y la creación de un estilo de vida, presuponen una relación dialéctica entre la utilización adecuada del tiempo libre y la salud mental y física de cada persona” (p. 8). Una mejor realización personal, también implica una escala de valores que cada ser humano adopta como forma de vida, que responden a mandatos socioculturales, actitudes y conductas, de carácter biológico, físico, ambiental, de salud y de relaciones personales, de tal manera que es importante conocer el contexto cultural para identificar estos valores (Moreno, 2005). Un ejemplo de una escala de valores,

en el ámbito de la salud, es el realizar alguna actividad física o estar en constante sedentarismo, esta dinamización permite desplegar potencialidades y capacidades creadoras, en la realización de éstas.

Al hacer referencia a *impulsar una cultura opuesta al consumismo*, se afirma que no sólo ver televisión<sup>9</sup>, comprar películas ó lo que el mercado comercializa, puede propiciar un disfrute en el tiempo libre. Tomando en cuenta que la conceptualización de este tiempo, se da en la época industrial, e inmediatamente es absorbido por el capitalismo para favorecer y potenciar el consumo en los habitantes, y utilizarlo con fines de lucro y formas de manipulación “se nos dice que es lo divertido, cómo y dónde debemos divertirnos no tenemos el lujo de elegir” (Cordera, 1995, p. 38).

Es importante reconsiderar que la educación en el tiempo libre debe favorecer el desarrollo de la persona por encima del sistema, fomentando su ser creativo, su capacidad crítica, su participación en la cultura popular, donde se ayude a desarrollar plenamente a las personas desde su niñez, a moldear el pensamiento del hombre (Pérez, 2002). Ejercer la libertad de elección en el tiempo libre, no es estar influenciado por las ofertas que la cultura de masas pone a su disposición, donde no se toma en cuenta el proceso de personalización que lleva cada individuo (Leif, 1998).

La tercera finalidad, *formar y educar en valores*: La educación en el tiempo libre se plantea como complementariedad de la educación formal y la formación familiar, por lo que debe contribuir a mejorar el entorno social, interviniendo en reforzar los valores que cada sociedad determina como importantes para la convivencia social y de las necesidades culturales identificadas. Al respecto Pérez (2002) señala que es necesario:

“ejercer una acción formativa de índole psicológica y sociológica, que opere basada en la motivación y en las necesidades culturales y recreativas de la población, en sus gustos y preferencias, en los hábitos y las tradiciones, en la relación de cada individuo con la clase y los grupos sociales a los cuales pertenece, sus sistemas de valores y su ética específica” (p. 9).

Por lo que al plantear que desde el tiempo libre se debe ejercer una acción formativa, debe estar basada en las necesidades que requiere atender cada comunidad para mejorar su

---

<sup>9</sup> Moreno (2005) explica que la televisión provee de entrenamiento indiscriminado a los niños, proyectando programas infantiles no siempre adecuados o series que los conectan con un mundo alejado de sus necesidades más profundas de comunicación y desarrollo (p. 75).

entorno social, pero tomando en cuenta que una de las características de este tiempo es la opcionabilidad y libertad, donde la persona elige las actividades que quiere realizar, por lo tanto, es importante que realmente respondan a sus gustos, preferencias y al entorno social, de tal manera que no se inventen situaciones que no sean acordes al contexto.

La última característica que se quiere retomar en este apartado es sobre *la educación de los niños en el tiempo libre*. En primer lugar es importante señalar que aunque el campo formativo del tiempo libre es permanente y no hay diferencia de edad, ejerce su principal acción en el trabajo con los niños (Rodríguez, 1982; Leif, 1992; Cervantes, 2004), hay que educarlos para tomar decisiones en el uso del tiempo libre. Para Moreno (2005) “los aprendizajes vinculados con el modo de utilizar el tiempo se establecen desde los primeros años de vida” (p. 74), por esto es importante ayudar a conceptualizar un tiempo libre donde el niño pueda experimentar sus necesidades, tener ganas de hacer o no hacer, para probar investigar y aburrirse, fortalecer sus valores y presentarle un abanico de actividades entre las que pueda elegir la que más le guste. Para Weber (citado en Rodríguez, 1982:9) es importante ayudar a los niños a diferenciar “lo que se quiere” de lo “que se puede” y “de lo que se necesita”, está elección es prioritaria para poder ejercer la libertad de elección.

Es importante cuidar no pensar en el tiempo libre como un tiempo en el que se debe realizar algo práctico, propiciando exceso de acciones ó el ofrecimiento de actividades estereotipadas donde no se ofrezca la posibilidad de desarrollar la espontaneidad o iniciativa en los sujetos, por lo que sería importante: incitar y estimular el interés de estos y familiarizarlos con la capacidad de elegir una actividad en el tiempo libre; enseñarlos a diferenciar entre ocupaciones sanas y dañinas<sup>10</sup> (Weber, op. cit.).

Sánchez (citado en Rodríguez, 1982), explica que:

- Hay que propiciarle más libertad y estímulos al niño para que escoja lo que más le convenga.
- Hay que crearle y organizarle el tiempo libre a los niños, para que él pueda ser más responsable.
- Facilitarle más y variadas actividades.
- Prepararle y orientarle sus tiempos libres (p. 8).

Hasta ahora se hablado del Tiempo Libre, como la plataforma sobre la que se puede incidir desde la educación no formal. Sin embargo, para seguir definiendo y acentuando las

---

<sup>10</sup> Más adelante se ahondará sobre el ocio positivo y negativo. El ocio negativo, realizar actividades dañinas, tiene que ver con la elección de consumir drogas, robar, realizar riñas, entre otros.

características que tiene este espacio formativo, es necesario hablar sobre la relación que guarda con el término Ocio. Al inicio de este apartado se explicaba que una de las dificultades para poder definir el tiempo libre es que en algunos autores lo utilizan como sinónimo de Ocio (Pérez, 2002). Para Puig y Trilla (1996) este suceso no es extraño, ya que la definición que se utilice del concepto dependerá de “las circunstancias históricas y de la manera de pensar – la ideología- del investigador que pretenda estudiarlo” (p. 19).

Considerando algunos elementos que se han retomado al abordar el concepto de Tiempo Libre, para este trabajo de investigación, se utiliza como una concepción diferente de la palabra Ocio, aunque no por esto dejan de estar relacionados, la plataforma sobre la que se desarrolla el ocio es el tiempo libre, retomando las palabras de Puig y Trilla (1996) se enfatizaría que “el ocio no es sinónimo de tiempo libre. El tiempo libre es únicamente una condición necesaria pero no suficiente”, o como explica Grazia<sup>11</sup> (citado en Cuenca, 1983) “el tiempo libre se refiere a una forma concreta de calcular una determinada clase de tiempo; mientras el ocio es una forma de ser” (p. 13).

Es importante mencionar que el Ocio, es una concepción que apareció antes que Tiempo Libre<sup>12</sup>. En las siguientes líneas se abordará este concepto, así como sus características y la relación que guarda con el Tiempo Libre.

### **2.2.2 Tiempo Libre y Ocio**

En este apartado para definir el ocio, se contemplaron a autores como Dumazedier, Argyle, Cuenca, Elizalde y Gómez, quienes son reconocidos en este tema por las aportaciones que han hecho a su conceptualización. Para Dumazedier (citado en Puig y Trilla, 1996) el ocio es:

“el conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntario, sea para descansar, sea para divertirse, sea para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria, tras haber liberado sus obligaciones profesionales, familiares o sociales” (p. 50)

---

<sup>11</sup> Para Munné (1980), Grazia utiliza una concepción del tiempo libre y ocio, de carácter Burgués, acentuando más en lo subjetivo que a lo objetivo (p. 51).

<sup>12</sup> Históricamente se ha revisado está concepción dentro de la cultura Griega, Romana, la época media y la revolución industrial (Munné, 1980; Puig y Trilla, 1996; Cervantes, 2004; Gerlero, 2005).

De esta definición se rescatan los siguientes elementos: el carácter voluntario de quien ejerce su libertad para decidir que realizar; que las actividades pueden ser desarrolladas para descansar, divertirse o desarrollarse (a estos tres elementos se les conoce como las 3D del ocio) y hace énfasis en el autocondicionamiento<sup>13</sup> del sujeto.

Otra definición que menciona tanto la libre elección, como el tiempo libre y además determina objetivos a desarrollar en el tiempo de ocio, está dada por Argyle (citado en San Martín, 1997), el cual define ocio como:

“Conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse, desarrollarse a sí mismo, o cualquier objetivo que no implique beneficios materiales” (p. 20)

En esta definición, se incluye el elemento tiempo libre, como el tiempo en el que se realizan las actividades de ocio y se explica el objetivo que se persigue con ellas. Sin embargo, en esta definición falta acotar la parte subjetiva, emociones y afectos que también desarrollan las actividades del ocio.

Siguiendo estos elementos para Cuenca (1999) el ocio se puede estudiar desde dos niveles el objetivo y el subjetivo. Desde el punto de vista objetivo se parte del tiempo dedicado a algo, a las actividades, a los recursos invertidos, mientras que desde lo subjetivo se hace referencia a la satisfacción que cada persona percibe en la vivencia que haga de este tiempo, en relación a estos dos puntos, el autor enfatiza que:

“Subjetivamente la palabra de ocio es sinónimo de ocupación gustosa, querida y consiguientemente, libremente elegida. La vivencia del ocio no depende de la actividad en sí misma, ni del tiempo, el nivel económico o, en ocasiones, la formación que posea el sujeto de la vivencia... también se relaciona con lo esperado, lo querido y lo deseado, de ahí su conexión con el mundo de la emotividad y, consecuentemente, de la felicidad (p. 18)

Esta definición insiste también en el uso de la libertad, de una libre determinación en que la elección de las actividades tiene que ver con los deseos y motivaciones de quien las elige. Gorbeña, González y Lázaro (1997) explican que el “ocio sería aquella vivencia subjetiva

---

<sup>13</sup> Para Jasso (2008) el autocondicionamiento es un condicionamiento interior, la libertad es un ejemplo de esto y contrario a él está el heterocondicionamiento, que hace referencia al condicionamiento exterior de la conducta, por ejemplo las obligaciones (p. 31).

caracterizada fundamentalmente por la libertad percibida, y por la voluntariedad; por la motivación o refuerzo intrínseco, y por tanto por ser de carácter final y no instrumental, y por el disfrute o satisfacción que comporta” (p. 23)

Sin embargo, hasta ahora estas definiciones se han centrado en el ámbito intrapersonal del individuo, pero la persona no puede estar ajena a los contextos socioculturales sobre los cuales se desarrollan las actividades, ya que en el ocio influyen: las experiencias personales, las influencias situacionales y sociales (San Martín, 1997), elementos importantes a considerar en las concepciones del ocio actual. Elizalde y Gómez (2010) definen el ocio como “una dimensión de la cultura caracterizada por la vivencia lúdica de manifestaciones culturales en el tiempo/espacio social” (p. 7), para esta concepción no se puede definir el ocio, sin considerar el espacio cultural dentro del cual se desarrolla, ya que actualmente está en constante interacción con la educación, la política, la economía, y otras disciplinas que marcan la esfera social del ser humano.

Esté carácter social del ocio, puede transformarse en una experiencia compartida por la comunidad, que surge tomando en cuenta sus raíces, pero sobre todo que debe contribuir a que viva de manera satisfactoria y feliz (Cuenca, 1999, p. 21).

En esta misma línea Puig y Trilla (1996), proponen tener en cuenta tres vertientes que influirán en la concretización de la vivencia del ocio: 1) La infraestructura económica, el sistema social y la industrialización que tiene el país (macromedios), los cuales determinan la vivencia de ocio que se está proponiendo; 2) la oferta de recursos y servicios que ofrece una nación o poblado (mesomedios), el cual indica el mercado que se está ofreciendo; y 3) las instituciones que buscan una intervención educativa en el tiempo libre ó el núcleo de relaciones personales donde se experimentan situaciones de ocio (micromedios), en este último hace énfasis en las instituciones como: ámbitos formalmente constituidos que ofrecen ocupaciones particulares y especializadas según su contenido y función para los usuarios a los que se dirigen (Puig y Trilla, 1996, p. 103).

Hasta aquí se han revisado diferentes concepciones del ocio, que como diría Puig y Trilla (1996), aunque no es posible dar una sola definición, si es importante integrar aquellos elementos que hagan comprensible su realidad. Por lo que sintetizando algunos elementos encontrados en las definiciones anteriores están:

- El elemento del tiempo libre, como plataforma de ejecución y vivencia del ocio.

- El ejercicio de la libertad (elemento subjetivo), como un estado personal donde el individuo no tiene presiones externas para determinar qué actividades realizará (elemento objetivo).
- La elección de las actividades depende de las motivaciones, deseos e inquietudes de quien las elige, así como la orientación del objetivo.
- Entre sus objetivos están la diversión, el entretenimiento y el desarrollo personal.
- No implica beneficios materiales o utilitarios.
- Considerar el entorno cultural, dentro de un proyecto de institución podrá ayudar a guiar que actividades de ocio son necesarias o requeridas en la comunidad. Pero también será importante dimensionar aquellas funciones que tendrían que cumplir estas actividades.

### **Funciones del Ocio<sup>14</sup> y dimensiones en la concepción moderna.**

Cuenca (2004), es uno de los autores contemporáneos que han realizado estudios sobre el ocio, el cual promueve la educación de un ocio humanista. Para él existen diferentes niveles de vivenciar el ocio, entre los que ha titulado: ocio autotélico, ocio exotélico, ocio ausente y ocio nocivo.

Para Cuenca (2004) la vivencia del *ocio en forma autotélica*<sup>15</sup>, parte de una experiencia individual, lo que realiza la persona lo vive de un modo satisfactorio, libre y por decisión propia, en él no hay una finalidad utilitaria, por lo tanto, es un espacio propicio para la autorrealización y mejora de la calidad de vida, donde “el valor final del ocio, es el ocio por el ocio” (Monteagudo, 2002, p. 312); esta vivencia del ocio sería el ideal, a comparación de la vivencia del *ocio exotélico* que tiene un carácter más utilitario, el ocio es el medio para conseguir otra meta. *El ocio ausente*, responde a la carencia de la vivencia del mismo, donde la persona percibe como mal a un tiempo sin obligaciones, es un tiempo de aburrimiento o de vacío personal. Mientras que el *ocio nocivo*, indica aquellas experiencias en el tiempo libre que traigan consecuencias dañinas o percibidas como tales de forma individual o social.

---

<sup>14</sup>Monteagudo (2002) explica que las funciones del ocio fueron estudios realizados desde dos corrientes la Europea centrada en (Dumazedier, Cuenca y Sue) que surge entre los años 60' y 70' y la corriente Norteamericana que tiene su auge en los 80'; la corriente Europea centra el estudio desde una interpretación más social de las funciones, mientras que la corriente Norteamericana se enfoca en las funciones psicológicas y personalistas.

<sup>15</sup> Con la actividad autotélica no se consigue ningún fin secundario, sino que sólo el desarrollo de esta actividad misma constituye el fin (Diccionario de Psicología).

Este tipo de ocio, no permite el desarrollo pleno de la persona, y es el cual se debe reeducar u ofrecer mejores alternativas.

Nos centraremos en explicar las dimensiones del ocio autotélico que caracteriza más la vivencia del ideal de ocio que se quiere llevar a cabo en una intervención educativa, y responde al desarrollo de la persona de manera integral. Aunado a estas dimensiones, Dumazedier (1986), ha explicado las funciones del ocio (entre ellas las 3D del ocio), que al analizarlas podemos identificar complementariedades entre ellas. En la tabla 1 se enlistan estas dimensiones y funciones.

Tabla 1.

**Comparación de las dimensiones y funciones del ocio desde dos perspectivas.**

Funciones del Ocio (Dumazedier, 1986)	Dimensiones del Ocio Autotélico (Cuenca, 2004)
Psicosociológicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Función de descanso</li> <li>● Función de diversión</li> <li>● Función de Desarrollo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lúdica</li> <li>● Creativa</li> <li>● Ambiental-ecológica</li> <li>● Festiva</li> </ul>
Sociales <ul style="list-style-type: none"> <li>● Función de sociabilidad</li> <li>● Función simbólica</li> <li>● Función terapéutica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Solidaria</li> </ul>
Económica	

---

Fuente: Adaptado de Dumazedier (1986) *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela y Cuenca (2004) *Pedagogía del Ocio: Modelos y propuestas. Serie pedagógica*. 8. Bilbao: Universidad de Deusto.

Hasta ahora se ha identificado que el ocio moderno, hace referencia al desarrollo personal y comunitario de la sociedad, entre las funciones que cumple la vivencia del ocio están las psicosociológicas, que buscan proporcionar descanso, diversión y desarrollo personal de los individuos, lo que se conoce como las 3D de Dumazedier<sup>16</sup> (Sue, 1982); estas funciones siguen siendo el eje transversal sobre el cual se explica el alcance que tendría que tener una vivencia del ocio, así como sus beneficios. Por una parte el descanso hace referencia al reposo reparador de tensiones y fatiga de trabajo, escuela u otras actividades obligatorias y

---

<sup>16</sup> Munné (citado en Waichman, 2000) las nombra como descanso, recreación y creación.

una liberación psicológica de los condicionamientos y las obligaciones que pesan sobre la persona, acción que define el individuo desde su ser interior y le produce placer (Waichman, 2000). Este descanso implica actividades como el sueño, la siesta o el no hacer nada.

Las siguientes dos funciones, diversión y desarrollo personal, se explicarán según el carácter autotélico del ocio, haciendo énfasis en dos de las cinco dimensiones de esta área: lúdica, y creativa. El carácter lúdico, es un rasgo característico del ocio explicado desde la función de diversión por Dumazedier (citado en Sue, 1982) ó como recreación por Munné (1980). Lo lúdico parte de las experiencias relacionadas con el juego, con la diversión de las personas en diferentes fases de la vida. Waichman (2000) enfatiza que “la diversión es la manifestación psicológica del juego<sup>17</sup> que con ella el hombre siente el placer propio de lo lúdico” (p. 115), que juego y diversión no es lo mismo. Por lo tanto, se habla de recreación, cuando el juego permite compensar o expresar la personalidad, no cuando se utiliza para volver a las actividades cotidianas; este carácter lúdico es el que debe predominar en la vivencia del ocio, de tal manera que este espacio posibilite olvidar el tedio, liberar tensiones y favorecer las relaciones sociales.

La dimensión creativa (también así llamada por Munné, pero enfocada más como desarrollo personal para Dumazedier) “hace alusión a un disfrute más razonado, ligado a procesos de creación o re-creación cultural” (Cuenca, 2004, p. 38), guardando relación con el capital cultural de las personas y grupos, el cual está muy unido a procesos formativos. Para Dumazedier (1986) esta función en principio supone dedicar tiempo a actividades que permitan el desarrollo intelectual, artístico y físico de las personas (el cual depende de la educación, del nivel de escolaridad, del deseo de superación personal). Para Waichman (2000) denominar esta función como creación permite la posibilidad de generar productos nuevos, aprendizajes, y se dará siempre y cuando responda a una necesidad personal, “toda creación supone tanto un ámbito de contemplación, de pensamiento, como de acción sobre la realidad y sobre nosotros mismos” (p. 117).

Las últimas dimensiones, plantean que es importante considerar como núcleo el contexto, dimensión ecológica-ambiental, que corresponde a los entornos físicos, sociales, ó culturales y por otro lado su relación con la naturaleza, el conocimiento, la percepción y la sensibilidad que se tenga de ella, por lo tanto está vinculada con la recreación al aire libre y con el

---

<sup>17</sup> “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. (Huizinga, 2005, p. 47).

turismo. Mientras que la dimensión festiva se relaciona con las fiestas que cohesionan a la comunidad, y la dimensión solidaria está relacionada con la vivencia altruista del ocio.

### **El ocio un derecho para promover la mejor calidad de vida.**

Actualmente el ocio se reconoce como un derecho cívico, el cual se ha “convertido en un valor y en una aspiración legítima de todo ciudadano en una sociedad desarrollada” (Ventosa, 1998, p. 38), explica que este derecho es “la vivencia del ocio más allá del descanso y la diversión, se abre a un ámbito de libre expresión, de autorrealización y autodesarrollo (Cuenca, 1999, p. 18).

La asociación internacional World Leisure & Recreation Association (WRLA), publicó una carta cuyo propósito es: “informar a los gobiernos, organizaciones no gubernamentales e instituciones educacionales sobre el significado y beneficios del ocio y la educación para y en el ocio<sup>18</sup>”, en esta carta algunos elementos a considerar son:

- El ocio es una área específica de la experiencia humana que permite el desarrollo personal, social y económico de una sociedad.
- El ocio comprende expresiones o actividades de carácter, intelectual, social, artístico, espiritual y de contacto con la naturaleza.
- El ocio es una industria cultural que crea bienes, empleos y servicios.
- Entre los beneficios resaltan la libertad de elección, la creatividad, la satisfacción personal, el disfrute y la felicidad. (p. 1).

Si retomamos hasta aquí toda la concepción que se ha dado en torno al ocio se podrá percibir que en la actualidad, este contexto tiene una relación con el “bienestar y la calidad de vida, lo que requiere una formación permanente” (Cuenca, 1995, p. 11). San Martín (1997) refiere que la calidad de vida es el bienestar físico, mental y social, que percibe un individuo o una sociedad, de tal manera que obtiene beneficios en el humor (sentimientos agradables y de satisfacción), en la felicidad, respecto a la salud mental (función terapéutica), en la salud física, pero sobre todo en el autoconcepto<sup>19</sup>.

Para Monteagudo (2002) el ocio puede reportar “impactos fisiológicos como el fortalecimiento de la masa ósea, impactos psicológicos como el desarrollo de la capacidad

---

<sup>18</sup> Cuenca (2004) toma la traducción de Leisure como ocio, otros autores usan esta palabra como tiempo libre.

<sup>19</sup> Es la imagen que una persona tiene acerca de sí misma y de su mundo personal, es decir, el modo subjetivo como el individuo vivencia su yo (Brunet y Negro, citado en Gil, R., 1997:13) susceptible de cambios, que se construye por interacción a partir de las relaciones interpersonales (Saura, citado en op. cit).

empática, las habilidades cognitivas e impactos educativos asociados a la transmisión de valores” (p. 310).

En el ocio moderno, se cuenta con un tiempo para realizar actividades recreativas, estas diversiones están generalizadas y hay instituciones que se hacen cargo de las diversiones; el ocio ya no es un privilegio de la clase burguesa; por lo tanto, “garantizar el desarrollo del entretenimiento en una ciudad es ahora tan importante como garantizar la salud y la educación” (Sue, 1982, p. 38).

### **La educación en el ocio como prevención de una condición no deseada.**

Al hablar de la intervención educativa, se hace referencia a la educación integral familia, escuela y sociedad, la cual incide en mejorar los hábitos y actitudes de los seres humanos, para que optimicen su futuro, Cuenca (1999), afirma que una educación integral implica posibilitar que el ser humano se “reencuentre consigo mismo y con los demás, en medio de un mundo cada vez más deshumanizante” (p. 13), por lo que esta educación la plantea con una visión del ocio humanista, en la cual se desarrolle la persona por encima del dinero, del consumismo, del exhibicionismo, del no hacer nada. Un ocio que permite el desarrollo de la persona, desde sus vivencias y experiencias personales. No se puede dejar de lado que la vivencia y experiencia del ocio, ha sido influida por una cultura postmoderna<sup>20</sup> desde la cual se crea una sociedad consumista, de tal manera que se “ofertan distintas prácticas sistematizadas, convirtiendo a los ciudadanos en consumidores de espectáculos, viajes o juegos, en los que su implicación es pasiva. Y es aquí donde la organización del ocio se burocratiza”. (Águila, 2005, p. 34).

Es importante mencionar que el ocio, no es una palabra que esté conceptualizada positivamente, a lo largo de la historia, pues llegó a tener tintes negativos de los cuales la palabra ociosidad<sup>21</sup>, fue como el lado negativo de la vivencia del ocio, ya que entre sus

---

<sup>20</sup> Conjunto de ideas y teorías que aparecieron en el campo de las ciencias sociales y humanas hacia finales del siglo XX como respuesta al fracaso del modernismo o modernidad. Esta etapa se caracteriza por: a) la permanencia irreversible de la crisis de valores, es decir, de su secularización; b) la pluralidad de los lenguajes correspondientes a los distintos discursos valorativos; la secularización del progreso, en el aspecto de que las sociedades han perdido el sentido de su destino, y el devenir no tiene finalidad. El futuro ha muerto y todo es presente; el cambio de las coordenadas espacio-temporales. (Diccionario de Sociología)

<sup>21</sup> Durante la edad media, el ocio se designó como “una conducta ociosa de grave vicio personal y social” (Munné, 1980: 46), comenzó a ser sinónimo de ociosidad, inactividad, improductividad, considerándose un vicio. Como el ocio comenzó a verse como pernicioso, el trabajo se concibió como lo bueno, como la virtud que da vida y es fuente de riqueza.

significados estaba perder el tiempo ó no hacer nada. Después del análisis del ocio que se ha venido haciendo, se puede observar que esta palabra no es del todo la conceptualización del ocio, que hay áreas en este concepto que no son el ideal de la vivencia del mismo.

Una implicación pasiva, podría llamarse también *ocio sedentario* abordado por Amigo, Busto, Herrero y Fernández (2010) para explicar el número de horas que pasa un niño en la televisión, ordenador y/o consola como forma básica de entretenimiento. Esta forma de ocio reduce el tiempo que un niño o adolescente pueda realizar actividades físicas no regladas (horas de juego libre en casa y en el parque infantil), dando como consecuencia que las nuevas tecnologías y los medios de comunicación de masas se institucionalicen como prácticas de ocio en los hogares (Águila, 2005).

El ocio nocivo indica aquellas experiencias en el tiempo libre que traen consecuencias dañinas o percibidas como tales de forma individual o social. Este tipo de ocio, no permite el desarrollo pleno de la persona, por lo cual, se debe reeducar u ofrecer mejores alternativas a las personas. Por lo que, intervenir en la educación del ocio es favorecer el desarrollo de una mejor sociedad, ya que “el uso constructivo del tiempo libre coadyuva a la prevención y rehabilitación de conductas y hábitos nocivos tanto personales como sociales” (Subirats, 1995, p. 58).

Al hablar de hábitos nocivos se hace referencia al consumo de drogas, vandalismo, entre otras actividades ; donde el niño o adolescente hace mal uso del tiempo libre, el cual abre la posibilidad de realizar acciones contrarias a las normas, que pueden empezar con infracciones a los convencionalismos sociales, a las normas morales y pasar a infringirse las normas jurídicas: vandalismo, drogadicción. Para Monteagudo (2002) el ocio también debe ser consecuente en la prevención de una condición no deseada, como pueden ser los vicios o el vandalismo; por otra parte funciona como mantenimiento de una condición deseada, pues conserva su carácter preventivo. En estos casos es importante tener la posibilidad de canalizar a los niños y jóvenes a actividades en las que puedan encontrar disfrute y deseos de realizar cosas nuevas que les permitan no caer en situaciones de vulnerabilidad social, por lo que el tiempo libre puede incidir en la formación de la personalidad y a la vez es un elemento regulador en la prevención de conductas antisociales y delictivas (Jasso, 2008, p. 8).

## **La importancia de una intervención educativa en actividades de ocio.**

Tomando en cuenta que el ocio es un derecho universal, resaltaremos la tarea de las instituciones formales y no formales para contribuir en su educación y vivencia. Directamente en el contexto de la comunidad, en la carta del World Leisure & Recreation Association (WRLA), publicada en 1993, se enfatiza que:

“la implementación de la educación del tiempo libre en la comunidad involucra el proceso de desarrollo comunitario, la comunidad se define como una localidad geográfica y un conjunto de intereses que tienen afinidad y conexión mutua entre sí. El desarrollo comunitario se refiere a un proceso utilizando educación formal, informal y no formal, así como liderazgo para mejorar la calidad de vida de los individuos y grupos que viven dentro de la comunidad”. (p. 4)

Para Cuenca (2004) la educación del ocio se caracteriza por “la búsqueda de perfeccionamiento y la mejora de la persona y la comunidad” (p. 16). En este proceso es importante considerar tres aspectos: las actividades física y mental que se pretende realizar, la intencionalidad del proceso donde se debe tomar en cuenta la motivación y el fin que la intervención pretende alcanzar y, por último, realizar una sistematización que permita tener una proyección temporal y metodológica del proceso.

Trilla (citado en Ventosa, 1998), plantea algunos espacios de intervención, desde los que se puede intervenir educativamente en el ocio, a los que llama medios no específicos y medios específicos:

- Medios no específicos: La escuela, la familia, el medio urbano, los medios de comunicación de masas y la industria del ocio.
- Medios específicos: Instituciones de tiempo libre, como asociacionismo, escuelas de animación y tiempo libre, entidades de ocio, grupos de animación. Equipamientos de tiempo libre: instalaciones campamentales y recreativas, albergues juveniles, ludotecas, casa de juventud, programas y servicios de tiempo libre, actividades de aire libre y servicios de información juvenil (p. 30)

Con respecto a este carácter formativo, Moreno (2005) explica que es importante cuidar:

- Que el programa de educación no reproduzca los programas del sistema escolar, con respecto al vínculo y comunicación del educador-educando, las estructuras de poder y autoridad, ni las metodologías de trabajo.

- Entre los objetivos que deben imperar es el enseñar a utilizar el tiempo libre a la persona, no sólo la realización de la actividad por su ejecución, sino que cuando el niño deje de asistir a estos programas, tenga la posibilidad de realizar otras actividades.

La forma de participación e intervención desde el ocio, puede ser variada, para esto Ventosa (1998) presento una clasificación:

- por el grado de participación (activo, pasivo, individual o colectivo)
- por los destinatarios (niños, jóvenes, adultos o mayores).
- por la temática (naturaleza, deportivo, turístico, formativo cultural, lúdico y recreativo, social o audiovisual).

Siguiendo la línea de participación y la intervención educativa, en el tiempo libre y en el ocio, será importante analizar ahora la recreación como una dimensión lúdica del ocio, desde la cual se puede particularizar para tener elementos que serán importantes retomar en el proyecto de intervención en el tiempo libre.

### **2.2.3 Tiempo Libre y Recreación**

Dentro de este apartado describimos el concepto y las características de la recreación en torno a la relación que guarda con el tiempo libre, la cual se encuentra inmersa en nuestra vida social, ya que no existe nadie que no se recree, desde los adultos hasta los niños, en todas sus condiciones y clases sociales realizan actividades recreativas (Cervantes, 2004).

El término recreación aparece en los años 50', "no significa que antes no hubiera estado presente, implica que en este momento comienza a generalizarse su uso, y por tanto colmarse de significados" (Gerlero, 2005, p. 5). Si bien es cierto que no existen líneas que expresen exactamente lo que es la recreación, ni que expliquen la diferencia entre el ocio y el tiempo libre, si existen elementos que nos permiten relacionar estos conceptos.

Jasso (2008) y Waichman (2000) explican que el tiempo libre es uno de los elementos necesarios que requiere la recreación, por lo tanto el acto recreativo es educación en y para el tiempo libre; mientras que para Cervantes (2004) "el acto recreativo es un proceso permanente, guiado por la intencionalidad hacia la perfección del hombre durante el tiempo libre y como complemento de otros procesos similares, desarrollados fuera de las horas libres" (p. 48).

Para Elizalde y Gómez (2010) el ocio es más amplio que la recreación, al ser el ocio entendido como, una necesidad humana fundamentalmente, la recreación pasará a ser uno

de los posibles satisfactores de la necesidad del ocio. Por esto, el concepto de ocio puede abarcar a la recreación, lo que no ocurre de forma inversa.

Siguiendo esta línea para Cervantes (2004) las dimensiones del ocio en sus ámbitos creativo y participativo, así como las formas de diversión sana, pueden ser partes del contenido de la recreación, de tal manera que “la recreación es una actitud, en cuanto revaloración del ocio latino (*otium*)” (p. 57).

Por lo tanto al considerar la recreación como una concreción de algunas dimensiones del ocio, es importante retomar su principal objetivo que es el desarrollo pleno de la persona, en los ámbitos personal y social, esta incidencia educativa en el ámbito recreativo también depende del concepto que se tenga de ella.

### **Dos paradigmas en la recreación.**

Cervantes, (2004) en su libro *el tiempo que te quede libre... dedícalo a la recreación*, explica que el significado etimológico de la palabra recreación proviene del latín *recreationis/oblectamentum-i/acquiesco*, y entre sus significados están: crear de nuevo, restablecerse, reanimarse, relajarse, restaurarse, recobrase, divertirse, animarse, entregarse al descanso, entre otros.

La palabra recreación remite a pensar en juego y diversión, características necesarias pero no lo único definible en ella. Estos elementos han llevado a considerar la recreación como una actividad para pasar el tiempo, o distraer de las miles de ocupaciones a la persona; podríamos decir que este es un enfoque de la recreación, pero existe otro que busca más allá de esto el pleno desarrollo de la persona, en otros ámbitos de su vida.

Moreno (2006) al respecto propuso dos paradigmas desde los cuales explica el enfoque que se le puede dar a la Recreación: Recreación como entretenimiento y Recreación como parte del desarrollo humano (Tabla 2). En el primer paradigma se acentúa la diversión y el disfrute como únicos elementos, y el segundo establece prioritario el desarrollo de todas las potencialidades humanas, que permitan la salud plena, individual y social de la persona.

Tabla 2.

**Diferencias entre dos paradigmas de la Recreación: Entretenimiento y Parte del desarrollo humano**

Recreación como	
Entretenimiento	Parte del desarrollo humano
Es pasatiempista: que el tiempo pase sin aburrimiento. El acento está en el transcurrir.	Es un modo de abordar el tiempo para el propio desarrollo. El acento está en vivir la vida en forma creativa.
El tiempo libre es opuesto al tiempo ocupado. Está escindido del hombre y de sus necesidades más profundas.	El tiempo libre es parte del tiempo humano. El hombre es un ser integrado y el tiempo le pertenece.
El punto de partida son los objetivos de quien promueve la actividad.	El punto de partida son las necesidades y expectativas de cada persona o grupo.
El eje de los proyectos es la actividad. Se reduce en algunos casos en “activismo”; la actividad es un fin en sí mismo. El objetivo es “pasar el tiempo”.	El eje de los proyectos es promover en las personas los cambios de conducta; la actividad es un medio. El objetivo es “abrir puertas” para el desarrollo individual.
Organización de actividades predeterminadas (deportivas/sociales) en días y horarios semanales/mensuales. Generalmente se busca y se premia la competencia. Se utilizan técnicas de manipulación. Se estimula el exitismo.	Organización de actividades con programas a media de los grupos y contingentes: deportivo, recreativas, intelectuales y expresivas. Se buscan el conocimiento y la cooperación entre los miembros a partir de la interacción.
Relación de marcada dependencia entre conductor y conducidos. El usuario siempre necesita la presencia del líder par que exista recreación.	Relación tendiente a la autonomía, al autodescubrimiento y la autogestión. Se promueve la propia organización de actividades y/o proyectos sin la necesaria presencia del conductor.
Vivencia: “Necesito del conductor; yo solo no puedo”.	Vivencia: “Puedo continuar mi propio crecimiento”.
La recreación fomenta el consumo de la actividad, del tiempo “libre” y del tiempo de vida.	La recreación fomenta el desarrollo de la actividad y el aprendizaje de experiencias para transferir todo el tiempo de vida.

Fuente: Sintetizado de Moreno, I. (2006) Recreación: proyectos, programas, actividades. Buenos Aires: Lumen.

Para Moreno (2006) “la recreación por definición y por esencia debe plantearse el desarrollo de todas las potencialidades humanas y contribuir a la salud plena, individual y social” (p. 59), de tal manera que no sólo se vea como un conjunto de actividades para pasar el tiempo ó como “un simple activismo” (Elizalde y Gomes, 2010, p. 6); ya que al entender y aplicar la recreación como *entretenimiento*, el enfoque está en las actividades por las actividades más que centrarse en los objetivos. Otro planteamiento que se relaciona con esta forma de entender la recreación, es el recreacionismo<sup>22</sup>, a continuación se explicará este modelo nacido en Estados Unidos.

### **Recreacionismo**

El recreacionismo surge en Estados Unidos, durante el siglo XIX, este enfoque es visto más un modelo de acción que un movimiento organizado, el cual conceptualiza la recreación “como una sumatoria de actividades [...] como único fin el divertirse en tanto se constituye éste en forma de compensación del cansancio y aburrimiento producido por las tareas cotidianas” (Waichman, 1998, p. 4). Este modelo de acción enfatiza que las actividades al aire libre pueden estar organizadas o no; que la utilización del tiempo libre debe ser de manera positiva, constructiva, placentera y saludable; centrando su análisis en los espacios y medios (instalaciones y materiales). Aquí la actividad más representativa y casi exclusiva es el juego.

Para Elizalde y Gomes (2010) este modelo plantea intenciones educativas de gran relevancia como son: fomentar actividades placenteras que tuvieran un potencial educativo, entre las que destacaron los juegos infantiles organizados y las actividades deportivas o predeportivas; y establecer un contenido y una metodología de trabajo para el área de educación física. “Teniendo en cuenta estos aspectos, el principal concepto de recreación sistematizado y difundido en distintos países de América Latina se mezcla con la idea de actividad” (Elizalde y Gomes, 2010, p. 3).

Dentro de esta sistematización importa más el porque de las actividades y el uso del tiempo liberado, es decir, programar las actividades con énfasis no en los objetivos, ni las actividades, sino el tiempo disponible (Waichman, 1998).

Al exponer estos paradigmas, no se quiere condenar a uno u otro, si bien es cierto que hay elementos que van completando cada concepto lo importante es como retomarlos para llegar

---

<sup>22</sup> Waichman (1998) plantea tres tipos de enfoques para poder explicar la recreación: el recreacionismo, la animación sociocultural y la recreación educativa.

a una recreación que de forma holística contribuya en la formación de la persona, y sea un catalizador para restaurar situaciones sociales que aquejan a toda la comunidad.

Retomando lo que se ha dicho hasta el momento sobre la recreación, los siguientes puntos buscan sintetizar la propuesta de una Recreación enfocada en el desarrollo de la persona, y con carácter educativo (Waichman 1998; Elizalde y Gomes, 2010; Moreno, 2006; Osorio, 2005):

- a. La recreación, desde este enfoque, permite el desarrollo de todas las potencialidades de la persona. Jiménez, Dinello y Alvarado (2004) en su libro titulado "*Recreación, lúdica y juego. La neurorecreación una nueva pedagogía para el S.XX*", hacen aportaciones importantes al considerar que no sólo corporalmente o socialmente la recreación penetra en la vida del ser humano, sino también a nivel cognoscitivo permitiendo mayor aprendizaje, la definición que dan de recreación acentúa que esta es "un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana" (p. 13).

- b. Es necesario que un proyecto recreativo parta de las necesidades de los destinatarios y desde ahí se identifiquen nuevas necesidades no detectadas desde el inicio.

Para Osorio (2005), Cervantes (2004) y Jasso (2008) es necesario identificar las necesidades tanto de carácter biológico, psicológico y social de la persona, lo cual permitirá que el sujeto pueda optar y elegir que actividad realizar en su tiempo libre; sin embargo, para Moreno (2006) no sólo se trata de identificarlas, sino también de crear "nuevas necesidades para estimular y favorecer el desenvolvimiento de las personas y los grupos" (p. 77); por esto, es importante conocer las leyes del desarrollo de las necesidades, ¿cómo se manifiestan? y ¿cómo se transforman? a través de los procesos evolutivos, ya que las necesidades y motivos constituyen el motor de la conducta humana, conformando su esfera motivacional.

- c. La recreación debe contribuir a la autogestión de las decisiones personales y las encaminadas al proyecto.

Para Moreno (2006) la autogestión es un producto de aprendizajes cognitivos, procedimentales y también actitudinales que permiten la formación de una persona capaz de tener proyectos y llevarlos a cabo. En este sentido, la recreación debe

contribuir a que las personas a través de una formación más integral puedan “generar autonomía a través del desarrollo de procesos autogestionarios y con una modalidad participativa que enfatiza el compromiso con la tarea como con los miembros del grupo” (Waichman, 2000, p. 182); donde no solo importa que los participantes se involucren en las actividades, sino también “procurar desarrollar la participación efectiva, consciente y comprometida a través de organizaciones autogestivas (autocondicionamiento)”.

d. Es importante considerar objetivos y contenidos.

Para Waichman (2000) la recreación se da desde un modelo organizativo y en un sistema, lo cual, implica la formulación de objetivos educativos y una determinada continuidad temporal. Es educativa justamente por tener una intencionalidad, una temporalidad y una organización, por lo tanto, posee un currículum, un conjunto de objetivos (no de contenidos) a lograr del cual deben ser partícipes y creadores los propios recreandos. Teniendo como objetivo el cumplimiento de los objetivos de los participantes y de la estructura de la institución. Es decir, este modo de entender y aplicar la recreación busca el por qué y el para qué de cada una de las acciones que se llevan a cabo.

e. Influye el contexto social

Para Gerlero (2005) la recreación es un conjunto de prácticas de índole social, que de manera colectiva o individual están enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, a las cuales se les ha otorgado un valor social y se han reconocido sus componentes (psicológico, simbólico, material), ya que para Mesa (1998) se manifiesta primero, en la dimensión sociocultural y colectiva para después, ser “apropiada” por el niño o por los adultos mediante la interacción con los otros (adultos, iguales, recreadores, etc.). Es decir, se aprenden y se enseñan los lenguajes lúdicos y las formas de recrearse pues estos, comportan elementos del imaginario social y al mismo tiempo “transmiten” las normas y las reglas de la realidad social y cultural, que conllevan a que la recreación como actividad o práctica sociocultural llegue a tener motivos dominantes. De tal manera, que las situaciones recreativas que se experimentan varían en cada cultura y subcultura (Loughlin, citado en Waichman, 1998).

## **La lúdica, el juego y la creatividad, como elementos de la Recreación.**

Para Jiménez, et. al., (2004) la tríada fundamental para la construcción de un nuevo concepto de recreación debe estar formada por las categorías de la lúdica, el juego y la creatividad (para estos autores estos términos de manera polisémica<sup>23</sup> no se pueden dar en términos aislados). En las siguientes líneas se buscará dar algunos elementos que ayuden a entender estas tres conceptualizaciones.

### **La Lúdica dentro de la Recreación.**

Para Díaz (2006) la lúdica es un fenómeno de carácter subjetivo, el cual no se puede sólo reducir a la diversión, placer, alegría ó juego, sino que también involucra una serie de expresiones culturales<sup>24</sup>, por lo cual, el autor prefiere usar el término “prácticas lúdicas” y las define como: “representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del «Yo»”(p. 21). Se hace referencia a lo subjetivo, lo cual implica que la construcción de una conciencia lúdica se da cuando hay procesos de relación entre la corporalidad y la conciencia biosocial dentro de procesos de interacción cultural (Jiménez, et. al., 2004),

Aunque la actividad lúdica, no se centra exclusivamente en los niños, si es importante mencionar que en ellos se puede observar como: “un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos), como imaginativos (representación y manejos concretos o simbólicos)” (Díaz, 1997, p. 153), por esto es importante considerar que para el niño la actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas sus capacidades.

### **El juego como elemento de la Recreación.**

Para Jiménez, et. al., (2004) la lúdica es un fin o una meta de desarrollo humano; mientras que el juego es un medio ideal para decantar y operativizar el contexto de la prácticas en la recreación, “el juego que hace parte de la lúdica es un sendero abierto a los sueños, a los

---

<sup>23</sup> Hace referencia a la pluralidad de significados de una palabra o de cualquier signo lingüístico.

<sup>24</sup> Como el teatro, la danza, la música, las competencias deportivas, los juegos de azar, los juegos infantiles, las fiestas populares, las actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad, y por tanto, a la creatividad humana” (p. 16). Al especificar que el juego es un medio desde el cual se busca llegar otros fines, como la recreación y la vivencia de lo lúdico, se cae en cuenta de que el juego habla de acciones que el ser humano realiza. Siguiendo esta línea encontramos que para Moreno (2005b) el juego es acción, no sólo corporal sino también acción interna, ya que las ideas se activan en el campo cognoscitivo el juego moviliza aspectos de la persona y es ocupación, en tanto actividad humana que se desarrolla en un tiempo y espacio; también es una acción en la que se ejerce la libertad de la persona, tal como lo define Huitzinga (2005) el juego es:

“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente”.  
(p. 47).

Dentro de las actividades de la educación infantil y juvenil, para Pérez y Pérez (2005) el juego es:

“una actividad libre, gratificante y que se realiza por sí misma. Revela lo que la persona es. A través de una espontánea actividad descubre sus tendencias y capacidades y desarrolla su plano imaginativo, así como la afectividad, la motricidad, las capacidades cognitivas, la creatividad y la sociabilidad”. (p. 46)

En las definiciones anteriores el juego es una actividad tanto física, cognoscitiva y afectiva, que parte de la libertad de quien las realiza y que es un proceso de aprendizaje en el cual la persona puede dejar los convencionalismos de su vida normal; sin embargo, para que una actividad pueda ser descrita como juego debe presentar cinco características fundamentales (Rubin, Fein y Vandenberg citado en Hughes, 2006):

- El juego se encuentra motivado de manera intrínseca.
- Debe ser elegido libremente por los participantes.
- Debe ser placentero.
- Su naturaleza no es literal, ya que involucra elementos de la imaginación, que se adapta a los intereses del jugador.
- El jugador participa de manera activa (p. 10).

Por lo tanto el juego dentro de la recreación no sólo implica el jugar por jugar, sino también, “conocer, comprender y aplicar en forma armónica todas las variables para la creación de situaciones lúdicas” (Moreno, 2005b, p. 20).

### **La creatividad dentro de la Recreación.**

Uno de los elementos dentro del paradigma de la Recreación como parte del desarrollo humano, específica: “que es un modo de abordar el tiempo para el propio desarrollo. El acento está en vivir la vida en forma creativa” (Moreno, 2006, p. 59) y si retomamos uno de los significados de la etimología de recreación era *crear de nuevo*, por lo tanto, llevar a cabo actividades (juegos) que se vivan de manera lúdica y permitan al ser humano desarrollar su creatividad en la vida diaria, es parte de la recreación, pero, ¿qué es la creatividad?.

Para Sternberg y Lubart (citados en Monreal, 2000) una persona para ser creativa “necesita generar ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad” (p. 57); si retomamos la definición de Matussek (1977) explica que la creatividad es: “la capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos” (p. 12), podremos darnos cuenta que habla de ideas, pero también de concreciones, por tanto, siguiendo a García (2002), podemos decir que el ser humano es creativo por naturaleza, siempre está creando, ya sea de manera consciente o inconsciente situaciones o actividades “que al no haberlas realizado con anterioridad son creativas, nuevas y originales” (p. 91). De tal manera que:

“toda creación supone 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” (Waichman, 2000, p. 117).

Maslow (citado en Moreno, 2006) explica que una persona creativa es:

- Abierta a sus experiencias
- Confiada en su capacidad
- No “adaptada” a la cultura
- No conformista
- Buscará la satisfacción de sus necesidades en armonía con su cultura
- Llevará una existencia de creación.

De tal manera que “lo creativo en la recreación debería de suponer la utilización, la activación y el fortalecimiento de todas las actividades del cerebro en su complejidad como órgano biológico y como órgano social” (Mac Lean citado en Jiménez, et. al., 2004, p. 16).

Hasta aquí hemos visto que la Recreación, parte de actividades que tienen que cumplir con ciertos requerimientos como son, propiciar el desarrollo de la persona, tomar en cuenta el juego, la lúdica y el desarrollo de la creatividad.

En las siguientes líneas profundizaremos sobre algunos requerimientos necesarios a considerar en la propuesta de actividades dentro de la Recreación.

### **Las actividades dentro de la Recreación.**

El paradigma de la Recreación como parte del desarrollo humano, hace énfasis en la necesidad de plantear actividades que no sean sólo para pasar el tiempo, o llenar espacios de tiempo libre. Por el contrario busca que a través de ellas se susciten cambios en la conducta, desarrollar el conocimiento y cooperación entre las personas que interactúan en una actividad recreativa y así satisfacer necesidades o expectativas que permitan el desarrollo potencial de los sujetos.

Hay características específicas para describir las actividades dentro de la recreación, que permiten cumplir con lo esperado de esta intencionalidad en el tiempo libre; entre ellas encontraremos que “las actividades deben constituirse en electivas- no optativas-. La elección supone superar lo que se denomina «libertad contingente» o «libertad de indiferencia»<sup>25</sup> (Waichman, 2000, p. 141), de tal manera que no escojo una actividad porque no tenga nada que hacer, sino porque estoy consciente y me comprometo, asumiendo la responsabilidad de iniciar y terminar la actividad, esta elección también podría partir de que la actividad me ayuda a satisfacer alguna necesidad o motivación personal. Para Moreno (2006) las actividades recreativas deben tener alternativas que permitan el conocimiento de uno mismo; procedimientos de toma de decisiones respecto de qué hacer, cuándo, cómo, dónde, con quiénes; procedimientos de negociación en relación con uno mismo, con las propias necesidades y con respecto a los otros.

De tal manera que al plantear una actividad no se puede dejar de lado la necesidad de concretar objetivos y contenidos que permitan satisfacer necesidades personales y

---

<sup>25</sup> Estos tipos de libertad para Waichman hacen referencia al “estado por el cual estamos en posibilidad de hacer (o no hacer)” (Waichman, 2000, p. 30), que no es vivir la libertad de manera plena.

contextuales de una comunidad, así como el pleno desarrollo de las capacidades de las personas involucradas, permitiendo su crecimiento en el pensar, sentir y hacer.

Para Cervantes (2004) la participación de la persona en las actividades recreativas, se da en tres momentos: previo al acto recreativo, durante el acto recreativo y posterior al acto recreativo. A continuación se explica cada una de ellas:

- Previo al acto recreativo: En este momento se da en el sujeto la presencia de necesidades y disposición emocional, que se conjugan con sus características personales (edad, sexo, etc); se manifiestan sus motivos e intereses personales, aspiraciones, convicciones, posibilidades y capacidades previas, así como la toma de decisión de participar (demanda), también hace presencia cierto nivel de información sobre la oferta social de servicios recreativos.
- Durante el acto recreativo: En este segundo momento se manifiestan: el empleo del tiempo libre disponible, el esfuerzo en la realización de cierta actividad sociocultural (oferta social) así como su complejidad; la expresión directa de la personalidad (ideas, capacidades, valores, emociones y sentimientos); determinadas actitudes, la intencionalidad, el empleo de espacios y otros recursos; la vivencia de la calidad de las prácticas socioculturales, el grado de interrelación. Adicionalmente a ello, la participación conlleva algunos contrastes de duración, frecuencia, tipo (individual-grupal, activa-pasiva, física-mental, al aire libre-bajo techo, diurna-nocturna, creativa-rutinaria, crítica-receptiva).
- Posterior al acto recreativo, finalmente, después de haber tomado parte se dan los factores siguientes: logro, satisfacción, recuerdo, aprendizaje (aprender a aprender), acumulación de experiencia, desarrollo de capacidades, mayor información, enriquecimiento de la personalidad, bienestar, etc.

Si bien es cierto que hay variedad de actividades, también es importante mencionar que actualmente derivado de la industrialización del ocio, no todas las actividades son juegos activos, por ello Cutrera (citado en Zepeda, 1994) las actividades recreativas se clasifican en dos: pasivas y activas. En las primeras la actitud y participación del individuo es receptiva, entre ellas están la lectura, los espectáculos, las conferencias, la televisión, la radio; y en la segunda el sujeto actúa y crea su propia recreación, por medio de actividades estéticas y expresivas como la pintura, dibujo, la filantropía, representación teatral, canto, danza, deportes, paseos y meditación.

La importancia de retomar las características antes mencionadas al momento de planear actividades recreativas, constituirá el objetivo de lo que queremos lograr con la recreación. Para ahondar mas en la recreación se retoma a Bolaños (2002) quien después de hacer un análisis sobre definiciones de la recreación, sintetiza los elementos más importantes de ellas, describiendo que la recreación:

- Permite descansar, relajarse y recuperar las fuerzas y las energías que se invierten en el trabajo, la rutina, la responsabilidad y la seriedad de la vida ordinaria.
- Propicia ambientes de estimulación de la expresión creadora, que permite expresar sentimientos, emociones e ideas para solución de problemas comunes.
- Le ayuda al individuo a desarrollar sus capacidades físicas, síquicas, sociales; de tal modo que se identifique consigo mismo, con la cultura y la sociedad de la cual es originario.
- Posibilita la cohesión del grupo, de la familia y de la comunidad, mediante actividades que propicien la participación, la solidaridad, la fraternidad y la cohesión grupal.
- Le ayuda al individuo a mantener una relación equilibrada con el ambiente natural, social en el que se desenvuelve.
- Ofrece los medios para que el individuo canalice su espíritu competitivo y emulativo<sup>26</sup> hacia una participación grupal y colectiva.
- Ayuda al individuo y al grupo a hacer buen uso del tiempo libre y a desarrollar hábitos positivos de ocio creativo.

La recreación responde a una manera de concretizar la vivencia del ocio en el tiempo libre, por lo que debe tomar en cuenta los elementos que de estas se retoman, pero sobre todo lo que se pretenda programar o realizar para ofertar actividades “deben ser de la preferencia de la sociedad, a fin de que responda a los intereses tanto individuales como de la comunidad, lo cual tributa a la conservación del carácter motivacional y recreativo de las actividades” (Pérez, 2011).

### **Elementos Convergentes entre Tiempo Libre, Ocio y Recreación.**

Es importante considerar que el Tiempo Libre es un espacio temporal sobre el cual se puede y debe incidir desde la educación, tanto formal como no formal, ya que la educación no se cierra a un espacio y tiempo escolar. Es una necesidad apremiante, en el mundo de hoy, contribuir desde espacios educativos al desarrollo integral de los seres

---

<sup>26</sup> Tomar ejemplo de otro y actuar como él con afán de superación.

humanos, donde se posibilite la realización personal y social, que tanto se necesita en estos tiempos postmodernos.

Siguiendo las definiciones dadas en cada apartado, hay elementos coincidentes entre las definiciones de los cuales se resaltan los siguientes:

- Que las actividades que se realizan en cualquiera de estos marcos, sean libremente elegidas por el participante, las cuales nazcan de las necesidades, motivaciones, deseos y/o expectativas de ellos. Sin dejar de considerar el entorno contextual, en el que se desarrollarán.
- Favorecer el autocondicionamiento (el ejercicio pleno de la libertad).
- Propiciar un espacio de realización personal, a nivel individual y social. Que permitan el desarrollo de las potenciales del ser humano a nivel físico, mental, espiritual, social.
- Partir del juego, de la vivencia de lo lúdico, del desarrollo de la creatividad y la autonomía dentro de este espacio de formación.
- Ser un espacio de formación permanente que incida en los demás espacios de la vida del participante.
- Que el sujeto tenga una participación activa, dentro del proceso.
- Establecer programas, planeaciones, objetivos específicos, no lanzar proyectos para llenar vacíos del espacio temporal llamado tiempo libre.

En la Tabla 3, se busca sintetizar los elementos claves ubicados en las definiciones de las concepciones antes trabajadas, con el objetivo de presentar un panorama que permita observar que las funciones principales (en su mayoría) de estas propuestas o incidencias educativas son similares, aunque como se ha visto con prioridades diferentes.

Tabla 3.

**Similitud de las funciones principales del Tiempo Libre, Ocio y Recreación.**

Contextos educativos	Funciones principales
Tiempo Libre	Realización personal. Desarrollo Creativo. Autonomía. Ejercicio de la libertad. Formación de valores. Contacto con la cultura. Desarrollo de la capacidad crítica.
Ocio	Desarrollo personal. Experiencia lúdica-juego. Aspecto Creativo-Recreativo (Desarrollo intelectual, artístico, físico). Mejorar la calidad de vida (físico, mental, social). Favorecer la autonomía. Diversión. Descanso.
Recreación	Aspecto lúdico. Juego. Creación. Actividades lectivas. Ambientes de estimulación creadora. Cohesión del grupo, familia y comunidad.

Fuente: Elaboración propia.

Es importante ubicar desde este panorama el papel que juega la educación en el Tiempo Libre, ya que actualmente tiene grandes retos, si realmente las propuestas presentadas llevan a incidir en la mejora de la vivencia personal de los seres humanos, en contra de los sistemas actuales que llevan al ser humano a una vivencia pasiva, consumista, alienante y exhibicionista.

Es importante considerar todos estos elementos si se quiere reeducar a la persona, especialmente al niño, y sobre todo si una propuesta educativa en el tiempo libre puede ayudar a mejorar o prevenir las situaciones no deseadas que actualmente van cobrando mayor fuerza (violencia, alcoholismo, drogadicción, enajenación). Pero sobre todo para favorecer espacios culturales y formales en los que el niño encuentre elementos que complementen con la educación escolar y familiar, desde su participación activa.

**2.3 Aprendizaje contextualizado: La teoría sociocultural de Vigotsky**

**Introducción a la teoría Vigotskiana**

Parte de poder apropiarse de actividades dentro del tiempo libre, tiene que ver con la posibilidad de que los adultos propicien aprendizajes, donde los niños no sólo vean el ocio digital o pasivo como únicas alternativas para poder realizarse en el tiempo libre.

A partir de esto, retomaremos el aprendizaje contextualizado de Vigotsky, tomando la idea de Constanzo (2009), quien enfatiza que las ideas de este autor “no solamente estén destinadas a ser aplicadas o aprovechadas por los psicólogos, sino por todos aquellos

profesionales que, de una manera u otra, trabajan con individuos en contextos educativos” (p. 212).

Lev Semenovich Vigotsky es considerado el precursor del constructivismo social. Él consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje. Desde este paradigma se plantea una ruptura respecto de las teorías que entienden la actividad del sujeto como pura adaptación individual y biológica (Hernández, 2006). Por ello nombro a su teoría “la naturaleza socio histórica de la mente”, cuyo postulado es que la conciencia tiene un origen social, que la conducta superior surge de la interacción entre los hombres y no de la actividad individual de cada sujeto (Azagra, López, Gómez y Dupla, 1997). Por tanto postula lo siguiente:

“El desarrollo psicológico constituye un proceso sociocultural mediante el cual el individuo cognoscente se apropia activamente de las formas superiores de la conducta estas surgen, se construyen y canalizan a través de las relaciones que el niño entabla con sus semejantes adultos quienes le transmiten y permiten que asimilen la experiencia sobre el conocimiento y dominio de la realidad que ellos han acumulado históricamente por generaciones” (Azagra, et. al 1997, p. 43.)

Es importante señalar que Vigotsky coincide con Piaget y con Erickson, en cuanto a que el factor social y la interacción con el medio al niño le permiten apropiarse de conocimientos nuevos, es por ello que, cada individuo presente en la vida del pequeño tiene cierta responsabilidad de lo que este adquiere. Es importante, que seamos personas significativas en el aprendizaje de los niños, que posibilitemos que la información que reciba sea enfocada de manera positiva y así el conocimiento obtenido será útil para su vida; es importante no olvidar que el niño aprenderá todo aquello que se le ofrezca, bueno o malo.

Algo en lo que difieren Piaget y Vigotsky, es que el primero sí da una importancia a lo social, sin embargo, menciona que los niños son promotores aislados de su inteligencia y lenguaje propios, mientras que Vigotsky menciona que la interacción social fomenta el desarrollo mientras un niño interactúa con personas de su entorno (Morrison, 2005).

La teoría propuesta por Vigotsky gira en torno a tres tesis importantes:

1. Adopta el método genético o evolutivo.
2. El origen social del funcionamiento mental.
3. El carácter mediado del conocimiento (Cubero, 2005).

Dentro del método genético, el autor menciona que la comprensión de la conducta, de un individuo, reside en las relaciones dialécticas que este guarda con el medio en el que se desarrolla (Cubero, 2005).

No es sólo la naturaleza la que influye en cómo se comporta y cómo aprende un individuo, sino que además las mismas personas modifican y crean sus propias condiciones de desarrollo. Con lo anterior podemos saber que si queremos comprender o bien entender el desarrollo de un niño, es necesario saber y conocer la cultura en la que este se cría pues entonces entenderemos el porqué de sus comportamientos.

La postura genetista de Vigotsky se divide en diversos campos de estudio que son el filogenético referente al desarrollo de la especie humana, el socio genético que hace referencia a la historia de los grupos sociales y por último el ontogénico que se refiere a la historia de desarrollo del individuo (García, 2000).

Existen dos órdenes genéticas diferentes del desarrollo humano la maduración orgánica y la historia cultural. En la primera, se contempla al niño como un ser que necesita que le enseñen a comer, a hablar, a ejercitar las acciones que son necesarias para lo largo de su vida, las cuales serán modificadas con su experiencia y aprendizaje de su entorno, lo cual se manifiesta en la historia cultural en la que el individuo crezca y que sólo será posible que el niño se apropie de ella mediante un proceso de aprendizaje social presionado por los adultos cercanos a él (García, 2000).

La herencia cultural de la que hace mención Vigotsky no sólo se refiere a los contenidos que el niño aprenderá, sino también a los procesos de pensamiento. Estos transforman los mecanismos mentales que entran en juego durante el proceso de adaptación y la solución de problemas del individuo, los cuales irán sustituyendo gradualmente aquellos mecanismos de origen biológico, para lo cual el niño requiere de una estimulación que será llevada a cabo por los mecanismos culturales de cada sociedad. Esto se dará a través del desarrollo de los procesos psíquicos inferiores, que son aquellos de naturaleza esencialmente biológica, producto del desarrollo espontáneo del niño, convirtiéndolas en procesos de orden psíquico superior por medio de un trabajo complejo de interacción con la cultura (García, 2000).

### **Funciones psicológicas inferiores y superiores.**

Las funciones psicológicas inferiores, según explica García (2000), son innatas, por lo tanto, son parte de la herencia biológica otorgada por nuestros padres y que se presentan como una reacción del sujeto a los estímulos de su medio en forma afectiva. Sin embargo, menciona que es a partir de estas estructuras que se organiza el conocimiento dando paso

entonces a las funciones superiores, dicha transformación se da por medio de la acción de la sociedad y la cultura en la que se desarrolla el sujeto.

Para Hernández (2006) el núcleo teórico del programa Vigotskiano está compuesto de los siguientes temas:

- Las funciones psicológicas superiores no pueden ser estudiadas como entidades fosilizadas sino a través de la aplicación de un análisis genético.
- Las funciones psicológicas superiores tienen su origen y se desarrollan en el contexto de las relaciones socioculturalmente organizadas.
- Las funciones psicológicas superiores solo pueden entenderse a través del estudio de la actividad instrumental mediada.

Las funciones superiores, siguiendo la explicación de Baquero (2004), están sujetas o provienen de la acción de la sociedad, lo cual se relaciona con la participación de los individuos en actividades sociales; están determinadas por una sociedad específica y una cultura concreta, por la cual aprendemos nuevas cosas como el lenguaje, símbolos, etc., que permiten al niño pensar poco a poco de una forma más compleja.

Ahora bien, queda entendido que las estructuras inferiores son genéticas y no evolucionan por si solas a estructuras superiores, puesto que para ello es necesaria la interacción social de los niños, aprendiendo así formas nuevas de su cultura, pero es importante mencionar que este aprendizaje y desarrollo de dichas funciones superiores se lleva a cabo por medio de un proceso de interiorización de dichos elementos culturales, como por ejemplo el lenguaje.

Un proceso de internalización es donde el niño va dominando de forma progresiva los instrumentos culturales y a su vez va regulando su propio comportamiento, ya que se va apropiando de nuevos conocimientos proporcionados por la sociedad en la que se desarrolla, sin embargo, al mismo tiempo la cultura se va apropiando de él a medida que lo construye (Baquero, 2004). Es importante saber que este proceso de interiorización no es sólo una acumulación de conocimientos culturales y sociales, sino un proceso de reorganización de la actividad psicológica del niño producto de su participación en las actividades sociales y que lo llevaran a construir las funciones superiores. De acuerdo a Vigotsky (1988):

“En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y más tarde, a nivel individual; primero *entre* personas (*interpsicológica*) y después en el *interior* del propio niño (*intrapicológica*). Esto puede

aplicarse a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos” (p. 94).

La internalización se da por medio de transformaciones en donde un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal, lo cual es resultado de una prolongada serie de procesos evolutivos, es decir, aquello que la sociedad otorga al niño lo internaliza lo procesa y posteriormente lo externaliza.

Las funciones inferiores no se desarrollan por si solas llegando a ser una función superior, sin antes haber existido un proceso de internalización de la cultura proveniente de la sociedad en la que se desarrolla el niño, pues bien es entonces cuando sabemos que el papel de la sociedad en el desarrollo cognitivo del niño es ser una mediadora entre el sujeto y el conocimiento, dicha mediación se realiza por medio de padres, profesores y sujetos de la misma edad.

Vigotsky da gran importancia a la mediación<sup>27</sup> que el adulto o un par más experto proporciona al niño, lo cual le servirá como intermediario entre los objetos de conocimiento y el aprendizaje individual, este papel en el ámbito educativo es asignado al profesor o bien como ya se menciona un compañero más experto (Clavijo, Fernández, Torres y Cano, 2004). Los padres y los maestros serán las personas que brinden al niño los principales conocimientos a desarrollar, pues son los principales adultos con los que el niño cuenta para adquirir conocimiento, al menos en una edad temprana. Puesto todo lo que el niño aprenda es producto de las instituciones culturales (escuela) y las actividades sociales (familia y comunidad).

Vigotsky da un peso muy importante a la sociedad y a las instituciones, pues considera que los niños desarrollan sus funciones psicológicas superiores a través de la interiorización de los conocimientos proporcionados por la mediación con su sociedad y cultura, de la cual terminara por apropiarse.

### **La mediación instrumental y la mediación social.**

Para Vigotsky (Hernández, 2006) existen dos formas de mediación social: a) la intervención del contexto sociocultural y b) los artefactos socioculturales que usa el sujeto cuando conoce al objeto. De tal manera que la actividad del sujeto es una práctica social mediada por artefactos y por condiciones histórico culturales.

---

<sup>27</sup>Un mediador es aquel que es más competente en la actividad que el niño está aprendiendo (Duran, 2004).

La mediación cultural es un elemento identificable en cualquier cultura, sin embargo, la diferencia en que se expresa dicha mediación en cada formación sociocultural, se debe a que en algunas se desarrollan formas específicas de mediación que en otras no existen y en otras sólo hay variaciones cualitativas. Pero lo importante es entender que cada forma de mediación cultural tiene un proceso histórico en la vida cultural del hombre (Hernández, 2006).

Al actuar sobre su objeto, el sujeto utiliza instrumentos de naturaleza sociocultural. Estos pueden ser de dos tipos: las herramientas y los signos. El uso de herramientas produce transformaciones en los objetos y, por otro lado, los signos producen cambios en el sujeto que realiza la actividad. El sujeto a través de la actividad mediada en interacción constante con su entorno sociocultural y participando con los otros en prácticas socioculturalmente constituidas, reconstruye el mundo sociocultural en que vive; y que al mismo tiempo tiene lugar en su desarrollo cultural que construyen progresivamente las funciones psicológicas superiores y la propia conciencia (Hernández, 2006).

En cuanto al origen social del funcionamiento mental del individuo, Vigotsky menciona que este se apropia del conocimiento resultante de la interacción con su entorno, lo que para Piaget significaría una adaptación al ambiente en donde vive, sin embargo para Vigotsky, esto va más en el sentido de apropiarse de los signos culturales, lo cual les permitirá a futuro pensar y actuar de acuerdo al medio que los rodea. Pero además la participación del niño en escenarios y en actividades socioculturales organizadas, con la intervención y el apoyo de los otros más aculturados, le permite apropiarse activamente de los distintos instrumentos físicos y psicológicos (Hernández, 2006).

### **Zona de Desarrollo Próximo**

Vigotsky afirma que hay un proceso de internalización del conocimiento pues ya el niño procesó todo aquello brindado por su ambiente y lo convirtió en un conocimiento individual. Este proceso de internalización se da en la llamada Zona de desarrollo Próximo (ZDP) (Duran, 2004).

La Zona del Desarrollo Próximo es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o la colaboración con otro compañero más capaz.

Para Baquero (2004) esta idea se complementa con:

- Lo que hoy se realiza con la asistencia o con el auxilio de una persona más experta en el dominio en juego, en un futuro se realizará como autonomía sin necesidad de tal asistencia.
- El aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante.
- El aprendizaje organizado se convierte en desarrollo mental y pone en marcha una serie de procesos evolutivos que no podrían darse nunca al margen del aprendizaje. Así pues el aprendizaje es un proceso universal y necesario del proceso de desarrollo.

En síntesis, la ZDP representa las tareas que el niño no puede hacer solo y en las cuales por lo tanto, requiere la ayuda de un adulto y las tareas que están por debajo de esta zona pueden ser llevadas a cabo por el niño de forma independiente (Morrison, 2005). Para Hernández (2006) Vigotsky usa el concepto de ZDP en un doble contexto: en el plano de las relaciones entre la enseñanza y aprendizaje y el desarrollo psicológico.

Para poder transmitir conocimiento al niño es necesario tomar en cuenta su ZDP, pues de esta forma sabremos qué es lo que el niño necesita aprender con ayuda de un agente mediador que le brinde todas las opciones de conocimiento y éste así pueda apropiarse de ellas.

Otro concepto que utiliza Vigotsky es el andamiaje en donde el experto crea un sistema de ayudas y apoyos necesarios para promover el traspaso del control sobre el manejo de dichos contenidos por parte del alumno-novato, es decir, en el proceso interactivo y dialogante en que se basa la enseñanza, el experto-enseñante tiende estratégicamente un conjunto de andamios, por medio de los cuales, el alumno-novato va elaborando las construcciones necesarias para aprender los contenidos. De tal manera que al trabajar sobre la ZDP se está abriendo la posibilidad de trabajar sobre las funciones en desarrollo, aún no consolidadas.

### **La Zona de Desarrollo Próximo y el juego.**

Vigotsky habla del juego como un elemento central en la vida del niño, ya que le permite participar en la cultura, “el juego resulta una actividad cultural” (Baquero, 2004, p. 143), pues es regulado por la cultura misma. Por un lado el juego protagoniza un rol central en el desarrollo del niño, en qué condiciones o cuáles de sus procesos implican la creación de ZDP.

Baquero (2004) señala que no toda actividad lúdica genera ZDP (del mismo modo en que no todo aprendizaje ni enseñanza lo hacen). Por lo que:

“Una situación de juego puede considerarse entonces como generadora potencial de desarrollo (como generadora de zonas de desarrollo próximo) en la medida en que implique al niño en grados mayores de conciencia de las reglas de conducta, y los comportamientos previsibles o verosímiles dentro del escenario construidos (p. 145).

Siguiendo las reglas sociales que indican los roles que hay que realizar, el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en su vida real, pero “que poseen cierto carácter anticipatorio o preparatorio (seguramente a la par que elaborativo)” (Baquero, 2004, p. 145).

De esta manera hay elementos importantes en las situaciones escolares (Baquero, 2004, p. 145).

- La presencia de una *situación o escenario imaginarios* (la representación de roles o el ejercicio de habilidades oriundas o destinadas a contextos no presentes).
- La presencia de *reglas de comportamiento* socialmente establecidas.
- La presencia de una *definición social de la situación*.

Para Tudge y Rogoff (1995) “el niño está interesado en aprender del interlocutor experto y se considera experto responsable de adaptar el diálogo para que se ajuste a la zona de desarrollo próximo del niño, donde se logra la comprensión que conduce al crecimiento” (p. 106).

### **Las prácticas educativas desde el paradigma sociocultural**

Hernández (2006) explica que, a juicio de Vigostky, puede decirse que: aprendizaje y desarrollo establecen una relación indisoluble de influencia recíproca desde el momento mismo del nacimiento del niño, esto es en los contextos extraescolares y escolares. Vygotsky define el aprendizaje como una actividad social, de producción y reproducción del conocimiento mediante el cual un niño se apropia de la experiencia histórico-cultural, asimila modelos sociales de actividad y de interrelación, aprende conocimientos científicos bajo condiciones de orientación e interacción social. Las funciones psicológicas superiores son producto de estas interacciones sociales con las que además mantienen propiedades organizativas en común. Para él, gracias a la participación en los procesos educativos sustentados en distintas prácticas y procesos sociales en los que se involucran distintos

agentes y artefactos culturales, el niño aprendiz consigue apropiarse de la cultura, socializarse y al mismo tiempo se individualiza y desarrolla su personalidad.

El conocimiento es construido de manera colectiva por los individuos cuyo propósito es compartir su experiencia para elaborar o reelaborar nuevos significados. De tal manera, que la adquisición de nuevos aprendizajes es más significativa cuando la persona construye su propio conocimiento y descubre las cosas por sí mismo. Y esto se posibilita cuando los estudiantes interactúan entre sí y participan en actividades que les interesan.

Desde esta perspectiva el maestro es una agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y medios socioculturalmente determinados; y es un mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos. Así a través de actividades conjuntas e interactivas, el docente promueve zonas de construcción para que el alumno se apropie de los saberes, a través de sus aportes y ayudas estructuradas en las actividades escolares, siguiendo cierta dirección intencionalmente determinada.

Para Tudge y Rogoff (1995) la teoría de Vygotsky está centrada en la interacción social como un medio en el que los niños se desarrollan, rodeados de personas más diestras en el manejo de las tecnologías intelectuales de una cultura y que colaboran en el aprendizaje del niño (p. 99).

Retomando los elementos antes descritos podemos considerar al animador como un mediador que permitirá que los niños se apropien de nuevos aprendizajes que lo acercan a un mejor uso de su tiempo libre.

## **2.4 Proyectos para el Tiempo Libre**

Es importante señalar que muchas propuestas educativas basadas en el tiempo libre, están desarrolladas en España, donde tanto la Recreación, como el Tiempo Libre y el ocio son parte de elementos curriculares en carreras afines a estos temas. De tal manera que muchas propuestas en campamentos, talleres, centros de recreación, entre otros, tienen bibliografía dirigida a estos tipos de metodologías. Sin embargo, para fines de esta investigación se ejemplificarán trabajos hechos en México.

Las propuestas evaluadas fueron tres:

- a) Una estrategia de educación no formal para la utilización del tiempo libre que tiene como centro de atención los recursos humanos del estado de Chihuahua, elaborada por Jasso y publicada en su libro, "Tiempo libre, educación y recreación: una propuesta pedagógica".

- b) La tesis propuesta por Ramos en el año de 1991, titulada como “Estudio diagnóstico y propuesta para la creación de un centro de actividades extraescolares en la ciudad de Saltillo, Coahuila”.
- c) Una investigación de tipo descriptivo transversal, del año 2010, titulado “Uso del tiempo libre en alumnos de secundaria”.

**Propuesta Uno:** expuesta en el libro “Tiempo Libre, educación y recreación: una propuesta pedagógica”, Jasso (2008) enmarca las tendencias y posturas que rodean al concepto del tiempo libre, respaldado por autores como Sue, Dumazedier, Munné, Weber, Murphy, Cervantes y Nash; enfatizando en las funciones del tiempo libre y en la importancia de establecer una cultura y educación para y en el tiempo libre, desde el enfoque de la recreación.

La tesis desarrollada por Jasso se llevo acabo en el estado de Chihuahua, buscando que esta estrategia involucrará a la mayoría de ciudadanos de esta entidad en proyectos de educación no formal para alcanzar el mejoramiento humano y profesional, cuyos principales destinatarios son jóvenes y adultos.

El objetivo general de la estrategia está postulado como: promover el aprendizaje sobre la utilización del tiempo libre en función de las necesidades individuales y colectivas. Por otro lado el objetivo específico era: promover el mejoramiento humano y profesional de este grupo social, a través de la recreación como estrategia educativa.

La estrategia propuesta se dividió en cinco etapas: Diagnóstico, información, formación, integración, proyección- ejecución y evaluación. De estas etapas se sintetiza lo siguiente:

- **Etapa 1. Diagnóstico:** Esta etapa partió de conocer las necesidades y posibilidades de actuación que tendrían las personas involucradas en el proceso, así como determinar los recursos con que podrían contar. Una de las actividades fue emitir una convocatoria general y así poder tener un grupo base, para convocarlos a reuniones colectivas, desde las cuales se realizo el proceso de diagnóstico para determinar las principales actividades de interés de los sujetos, su disponibilidad de tiempo así como el alcance de los proyectos a partir de las pretensiones de los interesados. Así como elaborar una detección de necesidades de formación y educación, para calificar las necesidades individuales y colectivas que dieran sustento a la estrategia.
- **Etapa 2. Información:** la cual hizo los sistemas de acopio procesamiento y ordenamiento de la información captada en el diagnóstico, así como poder establecer una comunicación con los miembros de la organización para poder informar sobre los

beneficios, objetivos y mecanismos de desarrollo para las acciones que se contemplarían en la estrategia. Así como la manera en que se tendría que sociabilizar la estrategia.

- **Etapa 3. *Formación e integración:*** la cual tenía como objetivo la integración de los sujetos a las actividades para que tomaran conciencia de la realidad que estaban viviendo y así mismo generaran iniciativas para la solución de sus propias necesidades y se apropiaran del proyecto. Lo anterior se propuso consolidando cursos de educación técnico profesional, cursos de formación en animación comunitaria, capacitación para el trabajo, conclusión de estudios suspendidos, semanas recreativas, proyecciones de temas sobre la calidad de vida, salud a través del deporte, charlas, actividades físicas y recreativas. Para Jasso, esta etapa es la clave de la estrategia que se orienta a las personas, a promover su participación favoreciendo condiciones para la reflexión y la toma de decisiones que realmente permitan promover el aprendizaje sobre la utilización adecuada del tiempo libre en función de las necesidades individuales y colectivas que les permita el mejoramiento humano y profesional. También hace énfasis en la formación de un equipo base, el cual tenía como objetivo dar estructura a la estrategia, este grupo sería el responsable de coordinar la acción colectiva del desarrollo de proyectos señalados. Así como la conformación de un grupo por proyectos el cual sería responsable de coordinar el proyecto, para lo cual sería importante que a los responsables les gustara la actividad a coordinar.
- **Etapa 4. *Proyección y ejecución,*** después de tener organizados al grupo base y por proyectos se propuso pasar a la convocación de las personas registradas de acuerdo a sus intereses, deseos y aspiraciones en los proyectos realizados. Jasso (2008) establece tres opciones como relevantes:
  - a) *Proyecto individual de vida,* en el cual sugiere dar conferencias y charlas a las personas sobre la importancia del tiempo libre, enfatizando en las bondades de llevar una vida sana y lo importante de desarrollar actividades físicas, recreativas, culturales y sociales; a través de las cuales se va generando un nuevo estilo de vida. Así como posibilitar que los individuos reflexionaran y establecieran metas a corto o largo plazo para su desarrollo humano y profesional. Dentro de este proyecto el objetivo fue: sensibilizar a las personas sobre los beneficios de planear adecuadamente el uso del tiempo en función de las metas propuestas. La

meta fue: realizar dos conferencias al mes sobre tópicos relacionados con el tiempo libre, su uso, planificación y otros temas relacionados con la calidad y estilos de vida. Algunas de las actividades propuestas fueron, invitar especialistas, evaluar la participación y dar seguimiento mediante comentarios por buzón.

- b) *Proyecto recreativo*, el objetivo planteado fue: diversificar las actividades que se realizan, incorporando aquellas que tienden a mejorar las capacidades físicas de las personas y su calidad de vida a través de la recreación. Su meta fue: poner en operación un taller de recreación laboral y establecer un programa de pausa para la salud. Dentro de las actividades sugirió disponer de un espacio en las instalaciones deportivas de la ciudad, integrar materiales recreativos, deportivos, así como, invitar personal especializado y llevar registro y evaluación de los participantes.
- c) *Proyecto educativo*, el cual tenía como objetivo promover el aprendizaje de nuevas competencias, habilidades y destrezas en y durante el tiempo libre. Dentro de las actividades propuestas estuvieron integrar un catálogo de cursos, talleres, carreras técnicas o profesionales en función de las necesidades de formación identificadas en el diagnóstico; crear un archivo de personas, instituciones o clubs de servicios y dependencias gubernamentales que ofrecieran servicios educativos o de formación adecuados a las características de las personas del diagnóstico.
- **Etapa 5. Evaluación:** dentro de esta etapa propone la evaluación por proyecto y por proceso de tal manera que se pueda constatar el nivel de logros y alcance de la satisfacción de las necesidades que dieron origen a los proyectos, y poder ejecutar una retroalimentación, lo cual se refiere a que después de tener evidencias de que se ha cumplido lo proyectado se reinicia la estrategia partiendo del análisis diagnóstico para determinar el reciclaje del proyecto o la generación de nuevos proyectos que permitan seguir atendiendo las nuevas necesidades, el mejoramiento humano y profesional.

Es importante señalar que esta estrategia, según expuso el autor, estuvo a consideración de un grupo de expertos con la finalidad de establecer la efectividad esperada, a través del análisis de las variables de impacto, funcionalidad y oportunidad, considerándose la estrategia con una calificación media.

**Propuesta dos:** analizada del “Estudio diagnóstico y propuesta para la creación de un centro de actividades extraescolares en la ciudad de Saltillo, Coahuila”, diseñada por Ramos (1991) hace énfasis en un marco teórico que parte de describir las características de los niños y adolescentes así como la relación entre el concepto de valor, interés y necesidades. Este trabajo de tesina, como su nombre lo indica, se llevó a cabo en la localidad de Saltillo, a través de la cual, la autora tenía como objetivo dar a conocer una propuesta para la creación de actividades extraescolares dirigido a niños y adolescentes entre 5 y 15 años. Para lo cual realizó un estudio diagnóstico con el objetivo de conocer el contexto donde se ubicaría la propuesta, partiendo de un análisis de los programas de la educación escolar básica (preescolar, primaria y secundaria), para después hacer una descripción geográfica, cultural, social, educacional y económica de la región y población; así mismo, un pronóstico de grupo con el objetivo de conocer la población a la que sería dirigida la propuesta, enfocándose en los intereses y expectativas de la población sobre la educación extraescolar y la utilización del tiempo libre. Esto lo realizó a través de entrevistas a directivos y encargados de los centros escolares y extraescolares, encuestas a maestros, padres de familia y niños, así como una observación de las escuelas y los talleres extraescolares.

Después de analizar los resultados obtenidos elaboró la propuesta ampliando la edad de los participantes de 4 a 16 años, teniendo como objetivos:

- Proporcionar varias y nuevas alternativas a través de los talleres que se imparten buscando que estos abarquen aspectos de la vida práctica, ciencias aplicadas, literatura, artes y oficios.
- Concentrar estos talleres en un mismo edificio y además que se impartan para diferentes edades y así lograr que los hijos de una familia puedan encontrar en un mismo lugar talleres adecuados a su edad e intereses.
- Integrar la planta de maestros con personas que además de dominar la materia o especialidad que impartan, tengan en cuenta las características de los alumnos (edad, sexo, conocimientos previos, intereses, necesidades, etc.), y además conozcan y utilicen métodos y técnicas didácticas.

Dentro de su propuesta sugiere dividir a los alumnos en 4 niveles: 4 y 5 años, 6 a 8 años, 9 a 11 años y 12 a 16 años. Los talleres tendrían un cupo máximo de 12 alumnos impartidos en un horario vespertino y cada taller tendrá una duración de 10 a 12 sesiones (algunos talleres pueden tener una duración diferente).

Los talleres propuestos fueron:

- a) Vida práctica: cocina, costura, tejido y jardinería.
- b) Actividades literarias: animación a la lectura, teatro, poesía y prosa.
- c) Artes: pintura, modelado, manualidades y fotografía.
- d) Oficios: Carpintería, electricidad, reparaciones automovilísticas básicas y primeros auxilios.
- e) Científicas y culturales: Física, química y matemáticas recreativas, tradiciones nacionales e historia de la localidad.

La autora hace una descripción de lo que se pretende lograr con cada taller de forma sintética. Entre las actividades para promover lo aprendido por los alumnos estaban realizar exposiciones concursos, bazares, ayuda a la comunidad y cursos de verano.

**Propuesta Tres:** Analizada del artículo “Uso del tiempo libre en alumnos de secundaria”, es una investigación de tipo descriptivo transversal elaborada por Puente y Sandoval (2010). La cual tuvo como objetivo describir el uso del tiempo libre así como las motivaciones intrínsecas y extrínsecas de los alumnos de secundaria de un Colegio Privado del municipio de Colima.

Los fundamentos teóricos de esta investigación estuvieron enfocados a describir elementos del tiempo libre retomando a autores como Dumazedier y Waichman, en los cuales enfatiza la relación del tiempo libre con la salud, de la etapa de la adolescencia con la realización de actividades físicas, así como, explicitar las necesidades y preferencias que tienen los adolescentes sobre las actividades recreativas.

La información recopilada fue del ciclo escolar 2009-2010, a partir del instrumento-cuestionario. A partir de la identificación del nivel de actividades pasivas o activas que los alumnos realizaban en su tiempo libre.

Es importante señalar que el cuestionario fue adaptado de la Red Euro Americana de Actividad Física, Educación y Salud de la Universidad de Guadalajara para obtener resultados sobre el uso del tiempo libre de los adolescentes, así como los factores intrínsecos y extrínsecos que influyen sobre el uso del mismo, el cual está conformado por tres apartados: actividades en el tiempo libre, actividades físico/deportivas y factores intrínsecos y extrínsecos).

El cuestionario fue elaborado como un tipo de escala liker donde los alumnos tenían como opciones todos los días, casi todos los días y muy raramente. Uno de los cuestionamientos hacía énfasis en preguntar qué actividades realizaban en su tiempo libre el cual tenía opciones como: oír música, convivir con los amigos, leer, entre otros. Otro rubro hacía

referencia a que actividades físico deportivas realizaban en su tiempo libre: Basquetbol, futbol, karate, entre otros. Conocer las motivaciones intrínsecas y extrínsecas para la realización de actividades físico deportivas donde destacaban que personas son las que más influyen en la realización de estas actividades y así mismo la principal motivación que tenían los alumnos para realizar estas dinámicas, las cuales podían ir desde por salud hasta por verse bien.

Consideramos que estas tres propuestas analizadas nos permitieron reconocer algunos elementos básicos para la conformación de nuestra propuesta. Reconocemos que las dos primeras eran proyectos muy generalizados con la intención de abarcar entidades; por lo cual no se establecen diseños curriculares concretos, que es lo que nuestro proyecto quiere desarrollar. De la tercera propuesta analizada el instrumento utilizado nos permitió considerar los rubros para el cuestionario que se elaboro para el diagnóstico de esta tesis, presentada en el siguiente apartado.

### **3. PROCEDIMIENTO PARA EL DISEÑO**

#### **3.1 Detección de necesidades**

Para el diseño se utilizó una metodología que permitió la recopilación de información adecuada sobre el uso del tiempo libre de los niños, así como del interés y motivaciones para realizar actividades de formación en este tiempo.

A través de los lineamientos generales obtenidos en el capítulo I, referentes a lo que es una intervención educativa en el Tiempo Libre, Ocio y la Recreación se presentó el diseño de la propuesta educativa.

La metodología se estructuró de la siguiente manera:

- Se elaboró un cuestionario piloto para padres de familia y niños que viven en la Colonia Nueva San Isidro.
- Se aplicó la prueba piloto a una muestra escogida aleatoriamente: 17 padres de familia y 15 niños.
- Se elaboró el cuestionario definitivo para ambas poblaciones (Anexo 1 y Anexo 2).
- Se aplicó el cuestionario definitivo: 38 padres de familia y 40 niños.
- Se realizó el vaciado de los datos para hacer comparación de resultados, para determinar las actividades de ocio y recreación que se propusieron en el diseño de los talleres involucrados en este proyecto.
- Se realizó el análisis y presentación de resultados.

Después de esta detección de necesidades se procedió a la elaboración del diseño del proyecto: Diseño instruccional basado en el empleo del Tiempo Libre. Retomando los elementos del ocio como son: desarrollo personal, experiencia lúdica-juego, creatividad, autonomía, diversión y descanso, así como aquellos correspondientes a la Recreación: juego, creación, cohesión del grupo y la estimulación creadora.

A continuación se presenta de manera más detallada el procedimiento para la detección de necesidades y el análisis de datos.

#### **El Cuestionario**

Retomando la definición de García (2009) indica que un cuestionario es:

“un sistema de preguntas racionales, ordenadas en forma coherente, tanto desde el punto de vista lógico como psicológico, expresadas en un lenguaje sencillo y comprensible, que generalmente responde por escrito la

persona interrogada, sin que sea necesaria la intervención de un encuestador” (p. 29).

El esquema del cuestionario que se utilizó para la detección de necesidades de la población, antes mencionada, consistió en preguntas estructuradas y de opción múltiple, lo cual permitió aplicarlos de manera uniforme a toda la muestra poblacional seleccionada. La información que se obtuvo fue de una fuente primaria, es decir, directamente de las personas que viven en la Col. Nueva San Isidro, comunidad donde se ubica el Centro Comunitario “Manresa”.

A través del cuestionario aplicado se pudo obtener de los padres de familia información sobre la disposición y el interés de enviar a los niños a las actividades en el tiempo libre, y por otro lado conocer los intereses y motivaciones que los niños mostraron para asistir a un taller sobre la utilización del tiempo libre.

### **Adaptabilidad**

De acuerdo a García (2009) una forma de tratar de comprobar si el cuestionario cumple con los requisitos esperados, es realizar una prueba preliminar, es decir, se aplican los cuestionarios a una pequeña muestra de sujetos, y durante el proceso se observa, se escucha y se atiende a las dudas de los participantes, de tal manera que se anotan las reacciones para después entrevistar a estas mismas personas “con el fin de conocer su comportamiento e identificar los aspectos tendenciosos y los válidos; a pesar de constituir una forma intuitiva de proceder, aun así, las apreciaciones que se obtienen pueden dar información útil” (p. 35). Es por lo que a nuestra población se aplicó la prueba piloto a un grupo de 17 padres de familia (quienes tienen la misma característica de la población universo, viven en la Col. Nueva San Isidro, conocen el Centro Comunitario Manresa, y tienen hijos entre 8 y 12 años de edad) y a un grupo de 15 niños y niñas entre 8 y 12 años para poder validar las preguntas que se realizan.

Para la construcción del cuestionario aplicado, se consideró la propuesta realizada por González, Sandoval, Medina y Estrada (2010) que en su investigación “*uso del tiempo libre en alumnos de educación secundaria*”, buscaron conocer las actividades e intereses de los niños en su tiempo libre.

Después de revisar las propuestas piloto se encontraron preguntas que no correspondían a los datos necesarios para obtener respuestas sobre el tiempo libre y que causaban confusión en el llenado de este. También nos permitió percatarnos de la necesidad de sólo tener

preguntas cerradas, ya que en la primer prueba piloto que realizamos pudimos notar que había una problemática de los padres para leer y más para escribir debido a que algunos no sabían hacerlo.

Después de la valoración de los cuestionarios pilotos, en el de padres permanecieron 10 preguntas, mientras que en el de niños sólo 8.

La aplicación del cuestionario definitivo se aplicó a una muestra de 38 padres de familia, y en el caso de los niños se tomó una muestra de 40 sujetos.

En la siguiente sección se presentan los rubros y preguntas considerados para el cuestionario, así como el reporte de los resultados obtenidos.

### **Cuestionario para padres (Anexo I)**

El objetivo precisado para este cuestionario fue: conocer las actividades que realizan sus hijos en su tiempo libre. Para lo cual se consideraron los siguientes rubros:

- Datos de identificación.
- Tiempo dedicado al trabajo.
- Actividades que realizan los niños en sus tiempos libres.
- Identificación de situaciones de riesgo en la población.
- Intereses sobre las actividades en el tiempo libre dentro del centro educativo.

La distribución de las preguntas está indicada en la Tabla 4.

Tabla 4.

#### **Dosificación del cuestionario para padres.**

BLOQUES	PREGUNTAS
I. Datos de identificación	Edad. Sexo. Escolaridad.
II. Tiempo dedicado a su trabajo	1. ¿Usted trabaja?
III. Actividades que realizan los niños en su tiempo libre	2. ¿En qué horario asiste su hijo a la escuela? 3. ¿Qué actividades realizan sus hijos en sus tiempos libres? <i>(Esta pregunta tendrá una clasificación especial que ayude a identificar las actividades del niño según el tipo de ocio, explicada en el siguiente cuadro).</i> 4. ¿Su hijo(a) asiste a un curso (s) o taller(s) en su tiempo libre

IV. Identificación de situaciones de riesgo en la población.	5. ¿Qué actividades nocivas ha visto hacer a los niños de su comunidad
V. Intereses sobre las actividades en el tiempo libre dentro del centro educativo.	6. ¿Le gustaría que el centro comunitario “Manresa” tuviera actividades para sus hijos en el tiempo libre? 6-a. ¿Qué beneficios tendría su hijo al asistir al centro comunitario “Manresa”? 6-b. No, ¿Por qué?

### **Cuestionario para niños (Anexo II)**

El objetivo de este cuestionario fue: conocer las actividades que realizaban los niños en su tiempo libre y también identificar las que te gustaría realizar.

Los rubros que se utilizaron para el cuestionario de los niños fueron:

- Datos de identificación.
- Actividad escolar.
- Actividades en el Tiempo Libre.
- Intereses para emplear su Tiempo Libre.

En la tabla 5 se muestran las preguntas enfocadas para cada rubro del cuestionario de niños.

Tabla 5.

#### **Dosificación de cuestionario para niños.**

BLOQUES	PREGUNTAS
I. Datos de Identificación.	Edad. Sexo. Tipo de escuela. Grado.
II. Actividad escolar.	1. ¿Qué actividades realizas dentro de la escuela? 2. ¿Qué haces saliendo de las escuela?
III. Actividades en el Tiempo Libre.	3. ¿Qué actividades realizas en tu Tiempo Libre? 4. ¿Qué actividades realizas en los fines de semana? 5. ¿Acudes a algún lugar en donde ofrezcan actividades que no tengan que ver con la escuela?
IV. Intereses para emplear su Tiempo Libre.	6. ¿Te gustaría Asistir al Centro Comunitario “Manresa” para realizar actividades en tu Tiempo Libre?

V. Identificación de situaciones de riesgo.	de	7. Marca las actividades que hayas visto que realizan tus amigos de la escuela o tu comunidad
---	----	---

La Tabla 6 corresponde a la clasificación de las actividades por tipo de ocio, indicadas en la pregunta 3 de los cuestionarios de papás y niños, la cual nos permitió conocer a qué tipo de ocio nuestra población se inclinaba más.

Tabla 6.

### Clasificación de las actividades por tipo de Ocio

Ocio Sedentario	Ocio Festivo	Ocio Creativo	Ocio Ecológico
Jugar a la computadora	Convivir con amigos.	Jugar Futbol	Andar en bici.
Jugar videojuegos en casa	Visitar a personas (amigos).	Jugar Basquetbol	Salir a correr.
Navegar en Internet	Bailar en fiestas.	Zumba	Jugar en el parque.
Ver televisión	Ir a un grupo de baile.	Taekwondo	
Jugar maquinitas		Leer libros	
Oír música		Asistir a talleres de teatro.	
		Ir al cine.	

Fuente: Elaboración propia.

### Análisis de resultados.

A continuación presentamos los elementos más relevantes para el diseño del proyecto.

De los padres de familia encuestados, el 82% corresponden al sexo femenino y el 18% al sexo masculino. De esta población la edad promedio es de 35 años. En la tabla 7 se presenta la escolaridad de la población encuestada:

Tabla 7.

### Escolaridad de los padres de familia.

Primaria terminada	Primaria incompleta	Secundaria completa	Secundaria incompleta	Preparatoria	Carrera Técnica
13%	24%	45%	3%	5%	1%

Se observó que nuestra población cuenta con un máximo nivel de estudios que es secundaria (los datos coinciden con el diagnóstico presentado por la Asociación Civil). De los datos rescatados es importante mencionar que del 82% de mujeres encuestadas, el 58% trabaja del cual el 50% contestó que fuera de casa y el 50% contestó que dentro de casa.

Al conocer el tiempo que sus hijos pasan dentro de la escuela el 63.16% nos respondió que lo hacen de 8 a 1, es decir 5 horas; mientras que el 23% tiene un horario de 1:30 a 6 de la tarde, es decir horario vespertino, y el 13.16% lo hacía en horarios diversos, pero sin dejar de ser la media de 5 a 4:30 horas en la escuela.

Referente a las actividades que realizan los niños en su tiempo libre, solo el 11% contestó que sí y que realiza clases de guitarra. Mientras que el 84% respondió que no (hubo un 5% nulo), las justificaciones se muestran en la Tabla 8.

Tabla 8.

**Motivos de los padres por los que sus hijos no asisten a una actividad en el Tiempo Libre.**

No tengo tiempo	Los cursos son caros	No conozco un centro para el uso del tiempo libre	A mis hijos no les llama la atención	No nos interesa	No me gusta que salgan de casa	Otra
11%	21%	32%	11%	0%	5%	13%

Como se pudo observar el 32%, porcentaje más alto, es porque no conoce un centro, es decir no hay espacios de actividades cercanos que puedan producir un interés a los niños por realizar actividades en el tiempo libre, a excepción de las clases de zumba que abundan en el territorio.

Sobre el cuestionamiento que se les hace a los padres sobre el tiempo en que sus hijos realizan actividades, es importante mencionar que la mayoría indicó que sus hijos ven televisión. En la Tabla 9, se muestran las frecuencias de actividades de ocio sedentario que realizan los niños.

Tabla 9.

**Clasificación de actividades de Ocio Sedentario.**

	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hago	Nulos	Total
Jugar en la computadora	10.5%	5.3%	21.1%	21.1%	31.6%	10.5%	100%
Jugar videojuegos en casa	2.6%	0.0%	26.3%	15.8%	47.4%	7.9%	100%
Navegar en internet	10.5%	2.6%	13.2%	10.5%	50.0%	13.2%	100%
Ver televisión	68.4%	21.1%	5.3%	5.3%	0.0%	0.0%	100%
Jugar maquinitas	2.6%	0.0%	5.3%	10.5%	68.4%	13.2%	100%
Oír música	44.7%	21.1%	23.7%	5.3%	2.6%	2.6%	100%

Dentro de la Tabla 10 se muestran las frecuencias de las actividades que los niños realizan dentro del ocio creativo. En la que más resalta que se dedican a jugar fútbol.

Tabla 10.

**Clasificación de actividades de Ocio Creativo.**

	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hago	Nulos	Total
Ir al cine	0.0%	0.0%	15.8%	18.4%	60.5%	5.3%	100 %
Jugar fútbol	21.1%	7.9%	28.9%	7.9%	31.6%	2.6%	100 %
Jugar basquetbol	0.0%	0.0%	10.5%	7.9%	71.1%	10.5%	100 %
Zumba	2.6%	0.0%	7.9%	5.3%	76.3%	7.9%	100 %
Taekwondo	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	86.8%	13.2%	100 %
Leer libros	5.3%	15.8%	31.6%	23.7%	13.2%	10.5%	100 %
Asistir a talleres de teatro	0.0%	0.0%	10.5%	5.3%	78.9%	5.3%	100 %

En la Tabla 11 se muestran los porcentajes obtenidos por las actividades que se encuentran dentro de la clasificación del ocio festivo, dentro de la cual el mayor porcentaje esta en la convivencia con los amigos.

Tabla 11.

**Clasificación de Actividades de “Ocio Festivo”**

	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hago	Nulos	Total
Convivir con mis amigos	18.4%	10.5%	26.3%	23.7%	21.1%	0.0%	100 %
Visitar a personas (amigos)	0.0%	5.3%	21.1%	21.1%	39.5%	13.2%	100 %
Bailar en fiestas	0.0%	0.0%	28.9%	15.8%	42.1%	13.2%	100 %
Ir a un grupo de baile	2.6%	0.0%	7.9%	2.6%	78.9%	7.9%	100 %

En la Tabla 12 se exponen las actividades de ocio ecológico que realizan los niños, de los cuales andar en bici fue la que tuvo mayor porcentaje.

Tabla 12.

**Clasificación de Actividades de “Ocio Ecológico”**

	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hago	Nulos	Total
Andar en bici	15.8%	2.6%	23.7%	15.8%	39.5%	2.6%	100.0%
Salir a correr	0.0%	0.0%	23.7%	7.9%	55.3%	13.2%	100.0%
Jugar en el parque	2.6%	2.6%	39.5%	28.9%	26.3%	0.0%	100.0%

Al preguntarles sobre las situaciones de riesgo que perciben que existen en su comunidad las respuestas se ilustran en la Tabla 13.

Tabla 13.

Situaciones de riesgo que perciben los padres.

He visto niños drogándose	Integrantes de Bandas	Robando	En la vagancia	Peleándose	Otros
55%	50%	26%	66%	71%	0%

Se pudo observar que el porcentaje mayor entre las actividades de riesgo es pelearse, el siguiente es la vagancia, lo cual permite ver las situaciones de violencia que están generando en la comunidad (no sabemos de que tipo si solo verbal o también física), lo cual impacta a los niños, y puede ser perjudicial para la comunidad si no se atiende oportunamente.

#### Resultados muestra de niños

De los niños encuestados un 24% tiene entre 8 y 9 años respectivamente, el 19% tiene 10 años, mientras que el 12% tiene 11 y el 17% esta con una edad de 12 años. Del 100% de nuestra población el 56% es mujer y el 41% varones.

En el rubro educativo el 93% contestó que asiste a una escuela pública, mientras que el 7% indicó que asiste a una escuela particular. La mayoría de nuestra población se encuentra en el tercer grado, 34% en cuarto grado y el 24% en quinto grado de educación primaria. La tabla 14 ilustra las respuestas de las actividades recreativas que realizan dentro de la escuela.

Tabla 14.

#### Actividades recreativas que realizan los niños en la escuela.

Danza	Karate	Manualidades	Zumba	Pintura	Computación	Otra	Ninguna de las anteriores
7%	5%	15%	5%	15%	17%	32%	39%

Lo cual nos permitió observar que dentro de la escuela hay pocas actividades recreativas que puedan ser una alternativa para el niño que pueda después transporarlo al contexto no formal. Es importante mencionar que en la opción “otra”, indicaban asistir a clases de inglés. Sobre el cuestionamiento de que hacen saliendo de la escuela, el 100% dijo que se iba a su casa. Se identificó que algunos quedan al cuidado de terceros derivado a que sus padres

trabajan, donde los cuidadores lo hacen en casa del niño o niña, es decir, estos no se ausentan del hogar paterno o materno.

Con respecto a, si realizan una actividad en el tiempo libre el 20% respondió que sí, y que la actividad que realiza es taekwondo, baile urbano y zumba, el 73% indicó que no realizaban ninguna actividad, las razones se categorizan en la Tabla 15.

Tabla 15.

**Justificaciones de los niños para no realizar alguna actividad en su Tiempo Libre.**

No conozco un lugar	Por falta de tiempo	Por flojera	Porque estoy enfermo	Es caro	No hay actividades que me gusten	Está muy lejos	No me interesa	Mis papás no me dejan
20%	30%	10%	10%	17%	23%	10%	7%	30%

Se pudo observar el porcentaje mayor fueron las opciones: por falta de tiempo y mis papás no me dejan, la segunda opción sobresaliente fue que no hay actividades que les gusten y la tercera respuesta fue que no conocen un lugar.

Sobre las actividades que realizan los fines de semana, se pudo observar que el mayor porcentaje ve la televisión, seguida por ir a jugar con los amigos (ver Figura 1).

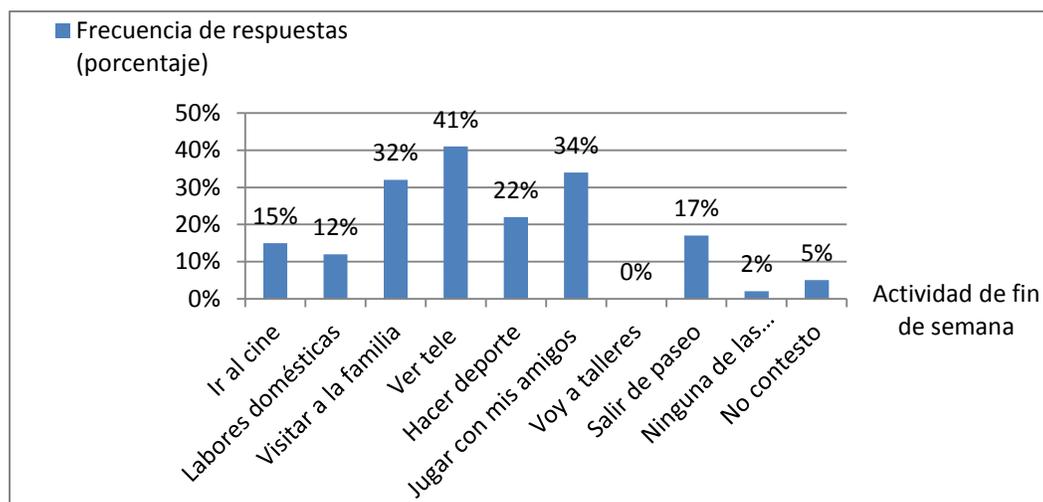
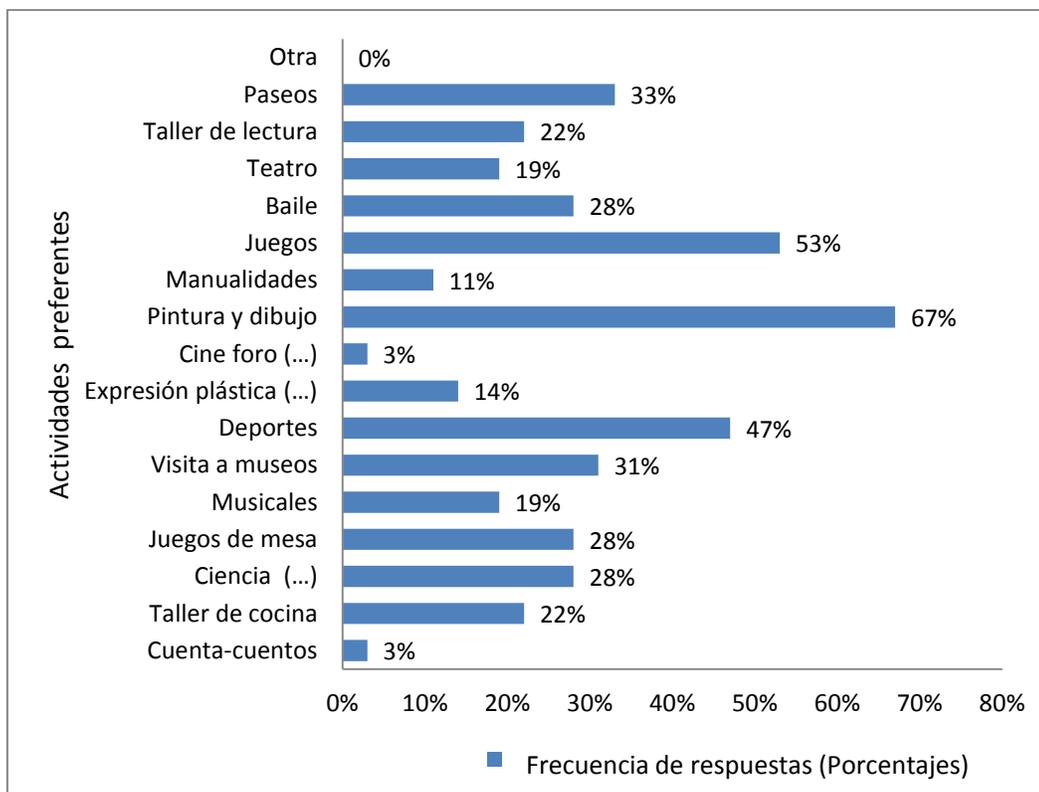


Figura 1. Actividades que realizan los niños los fines de semana.

Al cuestionamiento de si les gustaría realizar una actividad en su tiempo libre dentro del Centro Comunitario Manresa, el 88% dijo que sí, y las preferencias por actividad se muestran en la Figura 2.



**Figura 2. Actividades preferentes de los niños a realizar en el Centro Comunitario.**

Las actividades con mayor tendencia son: Pintura y dibujo, Juegos, Deportes, Paseos, Visita a museos y en un mismo porcentaje Juegos de mesa, Ciencia y Baile, las cuales fueron el eje central para el diseño de los talleres.

De las actividades nocivas que han visto con sus amigos, la respuesta con mayor frecuencia fue “en las maquinitas” y “peleándose”, situación de inactividad y otra de violencia, lo cual se puede observar en la Tabla 16.

Tabla 16.

**Situaciones de riesgo que perciben los niños**

Amigos drogándose	Consumiendo alcohol	En las maquinitas	Apostando	Robando	Peleándose	Amigos con armas	No he visto
12%	12%	54%	27%	12%	49%	5%	10%

### **3.2 Planteamiento del Propósito General**

De acuerdo a los resultados anteriores, pudimos observar que los niños dedican la mayor parte de su tiempo libre a actividades de ocio pasivo, ocio sedentario y digital. También detectamos que ante la poca actividad en este tiempo, hay situaciones que ponen en riesgo el desarrollo personal de los niños y niñas.

Es importante mencionar que este estudio nos permitió conocer intereses e inquietudes que tienen los niños sobre actividades que pueden poner en práctica y, sin embargo, no lo realizan por:

- Falta de proyectos a nivel comunitario.
- Escasos recursos económicos.
- Desinterés por parte de los adultos en esta área de formación extraescolar o por falta de tiempo para llevar a sus hijos a actividades extracurriculares, y
- En algunos casos por el descuido a espacios destinados al deporte.

Dicho lo anterior y tomando en cuenta las necesidades, se desarrolló el diseño de este proyecto como propuesta para brindar alternativas en el uso del tiempo libre a los niños en esa comunidad. Así mismo también se consideraron todos los recursos de infraestructura, materiales y humanos con que cuenta la institución Valle de Loyola para la realización de los talleres del proyecto propuesto.

A continuación presentamos la estructura general del proyecto, para lo cual se enmarcará el propósito general y los propósitos específicos, así como una delimitación de los contenidos de los talleres, la propuesta de evaluación al término de cada taller y la estructura de las sesiones.

#### **PROPÓSITO GENERAL:**

Que los niños participen en actividades de ocio creativo y recreación, a través de los talleres de: pintura, deportes, juegos de esparcimiento y juegos de mesa, ciencia y baile, para que puedan tener alternativas en el uso de su tiempo libre.

#### **PROPÓSITOS ESPECÍFICOS:**

- Despertar el interés de los niños en el dibujo y la pintura a través de la realización de pequeñas técnicas que le permitan poner en juego su creatividad y observación.
- Estructurar los conocimientos previos de los niños desde el reforzamiento de técnicas de baloncesto y voleibol, que le permitan desarrollarse físicamente.
- Reforzar el interés de los niños por la ciencia, a través de la realización de actividades experimentales, para desarrollar la observación y cognición.

- Fortalecer la experiencia lúdica de los niños a través del desarrollo de juegos de mesa, cooperativos, de confianza y comunicación, para que descubran la importancia del juego recreativo.
- Ejercitar la expresión corporal de los niños mediante el baile, para el disfrute del ocio creativo y festivo.

### 3.3 Delimitación de contenidos

La delimitación de contenidos se llevó a cabo de acuerdo a los talleres que los niños eligieron como prioridad que fueron: dibujo y pintura, el juego recreativo, juegos de mesa, deporte, actividad experimental y baile. A lo cual se agregó una sesión de introducción del tiempo libre y una actividad de salida cultural.

El número de las sesiones por taller fue establecido de acuerdo a la prioridad otorgada por los niños en los porcentajes de los cuestionarios (ver análisis de resultados). El tiempo dado a cada sesión será de un lapso máximo de 100 minutos.

El número total de sesiones a considerar es de 26, dos destinadas a la introducción y al cierre del taller una visita cultural a la zona arqueológica de Teotihuacán<sup>28</sup>.

Distribución de contenidos y actividades del proyecto en el tiempo libre queda expuesto en la Tabla 17.

Tabla 17.

#### Distribución de contenidos y actividades del proyecto del Tiempo Libre.

TALLER	TEMA	SUBTEMA
<b>TIEMPO LIBRE.</b>	Ocio y Recreación.	¿Qué hacemos en el tiempo libre?
<b>1. DIBUJO y PINTURA</b>	1.1 Técnicas del dibujo.	1.1.1 Dibujando con figuras geométricas: objetos, animales.
		1.1.2 Dibujando rostros con figuras geométricas.
		1.1.3 Dibujo libre de un paisaje.
	1.2 Técnicas con pintura.	1.2.1 Acercándonos a la pintura.
		1.2.2 Combinación de colores.
		1.2.3 Técnica de manchas.

<sup>28</sup>La salida a esta zona arqueológica se basa en que es una zona cultural que no cobra acceso a los estudiantes y por su cercanía posibilita el acceso de los niños.

		1.2.4 Técnica del goteado.
		1.2.5 Técnica del salpicado.
		1.2.6 Pintura libre.
<b>2. EL JUEGO RECREATIVO</b>	2.1 El juego y la importancia en el desarrollo del niño.	2.1.1 El juego cooperativo. 2.1.2 Juegos de confianza. 2.1.3 Juegos de comunicación
<b>3. JUEGOS DE MESA</b>	3.1 Juegos de Estrategia	3.2.1 Rummy 3.2.2 Uno 3.2.3 Lince
<b>4. DEPORTE</b>	4.1 Voleibol	4.1.1 Principios fundamentales del Voleibol. 4.1.2 Técnicas del Volibol.
	4.2 El baloncesto	4.2.1 Principios fundamentales del Baloncesto 4.2.2 Técnicas del Baloncesto.
<b>5. ACTIVIDAD EXPERIMENTAL (Ciencia)</b>	5.1 Electricidad.	5.1.1 Conductor de grafito. 5.1.2 Globos en el techo y el baile de los monigotes.
	5.2 Química.	5.2.1 La tinta invisible. 5.2.2 El extintor
	5.3 Ciencias de la tierra	4.4.1 Huella delatadora
<b>6. BAILE</b>	6.1 Expresión corporal	6.1.1. Conociendo mi cuerpo

El número de sesiones destinadas para cada taller se describe en la Tabla 18.

Tabla 18.

### Esquematación de las sesiones por taller

ESQUEMATIZACIÓN DE SESIÓN POR TALLER			
(90 minutos)			
Taller	Objetivo	Sesiones destinadas por tema	No. De Actividades
<b>Tiempo Libre</b>	Situar al niño en la importancia del uso activo del tiempo libre	<b>Introducción</b> El Tiempo Libre	3

<b>II. Dibujo y Pintura</b>	Despertar el interés de los niños en el dibujo y la pintura a través de la realización de pequeñas técnicas que le permitan poner en juego su creatividad y observación.	<b>6</b>	<b>Sesión de la 1 a la 3.</b> Técnicas de dibujo. <b>Sesión de la 4 a la 6.</b> Técnicas con pintura.	<b>20</b>
<b>III. Deportes</b>	Estructurar los conocimientos previos de los niños desde el reforzamiento de técnicas de baloncesto y voleibol que le permitan desarrollarse físicamente	<b>6</b>	<b>Sesión de la 7 a la 9.</b> Baloncesto. <b>Sesión de la 10 a la 12.</b> Voleibol	<b>19</b>
<b>IV. Juegos</b>	Fortalecer la experiencia lúdica de los niños a través del desarrollo de juegos cooperativos, de confianza, comunicación y de mesa, para que descubran la importancia del juego recreativo.	<b>7</b>	<b>De la sesión 13 a la 16.</b> Juegos recreativos <b>De la sesión 17 a la 19.</b> Juegos de mesa	<b>20</b>
<b>V. Actividad Experimental (Ciencia)</b>	Reforzar el interés de los niños por la ciencia, a través de la realización de actividades experimentales, para desarrollar la observación.	<b>3</b>	<b>Sesión 20.</b> Electricidad. <b>Sesión 21.</b> Química <b>Sesión 22.</b> Ciencias de la Tierra.	
<b>VI. Baile</b>	Estimular la percepción artística de los niños y niñas, así como su potencial creativo, focalizando el desarrollo integral de sus capacidades, cognitivas, físicas y sociales	<b>2</b>	<b>Sesión 23 Y 24.</b> El baile como medio de expresión.	<b>4</b>
<b>Salida Cultural</b>	Incentivar en los niños el conocimiento de otros espacios culturales.	<b>1</b>	<b>Zona arqueológica de Teotihuacán</b>	<b>1</b>

## **Conceptualizando los contenidos del Taller.**

En las siguientes líneas se explican los conceptos generales que guiaron el marco de los talleres a trabajar y que permitieron la ubicación de los temas y subtemas de cada taller.

### **El dibujo y la pintura**

Para los niños, el arte es un medio de expresión, un lenguaje del pensamiento. Un niño expresa sus pensamientos, sus sentimientos y sus intereses en los dibujos y pinturas que realiza (Sheuer, De La Cruz y Pozo, 2010). Cada dibujo es una expresión que refleja una aptitud perceptiva del niño, la capacidad intelectual, el desarrollo físico, los sentimientos y el desarrollo social de quien dibuja.

Al referirnos a una aptitud perceptiva, estamos hablando de la capacidad que el niño irá desarrollando para lograr combinaciones de color, percibir las diferencias en las formas, la sensibilidad a la luz y la oscuridad y los espacios sobre los que realiza la actividad.

Para Sheuer, et. al (2010):

“Dibujar no es un pasaje directo de información acerca de los objetos bidimensionales. Mas bien compromete una gama de procesos cognitivos y metacognitivos que incluyen: recortar un objeto y establecer un foco, seleccionar información (no sólo visual sino también emotiva y conceptual), adoptar un punto de vista, regular la producción de acuerdo con un objetivo más o menos explícito, completándola, organizándola y corrigiéndola (p. 78)

De esta manera el niño necesita desarrollar la percepción y esto lo logra recurriendo a sus procesos cognitivos y metacognitivos que le permitan estimular su capacidad creadora e intelectual.

Al hablar de la capacidad intelectual, se hace énfasis a cuando el niño utiliza recursos que tiene de sí mismo y de su ambiente. En el dibujo, se utiliza la perspectiva personal y cultural, el cual está dirigido a un destinatario específico. En esta actividad representacional, se comprometen los procesos cognitivos y metacognitivos que permiten una mayor comprensión y conceptualización del mundo físico, social, cultural e incluso mental en el que se desenvuelve el niño.

El niño también se desarrolla físicamente a través de observar su habilidad en la coordinación visual y motriz. Para Sheuer, et. al., (2010) dibujar es una actividad que se

realiza con y desde el cuerpo, en donde intervienen complejos procesos perceptivos y motrices. Por lo tanto se requiere de habilidades visuales para identificar formas, diferencias y similitudes entre ellas, para captar variaciones en el tamaño, la orientación y distancia en el espacio gráfico, la proporción y la producción, es decir, el trabajo que esta realizando.

Por esta razón es importante que los niños disocien los movimientos de la muñeca y de los dedos de su mano dominante y, al mismo tiempo, sus dedos tengan la precisión, coordinación y fuerza necesaria para tomar y sostener el lápiz y realizar los movimientos sin excesiva tensión ni presión. También se involucra la motricidad gruesa, cuando el niño adopta cierta postura al mantenerse sentado con una adecuada posición de la cabeza.

Al hablar del desarrollo social, hacemos referencia a cuando el niño a través de sus dibujos o pinturas incluye a otros elementos del ambiente, como por ejemplo mayor número de personas. Dibujar es una práctica sociocultural que las personas ponen en juego en un mundo significado por personas, grupos, instituciones, por sus producciones materiales y simbólicas, código que regulan de diferentes maneras el proceso comunicativo. También el dibujo puede tener como propósito comunicar algo. Dibujar es una actividad que media las interacciones y encuentros entre personas y, en ese marco, median también el progresivo ingreso de los niños en la cultura (Sheuer, et. al., 2010).

Los sentimientos del niño, se pueden percibir de acuerdo a observar si el niño dibuja figuras estereotipadas o con demasiada espontaneidad. Si bien sabemos, que el dibujo ha sido utilizado como elemento de diagnóstico y tratamiento para personas con enfermedades psíquicas. Así, la terapia artística es definida como la utilización del arte y otros medios visuales en un entorno terapéutico o de tratamiento. Entendiendo que es algo muy complejo, pues abarca desde el niño que garabatea para expresarse (Hernández, 1995). Mientras que para Dalley (citado en Hernández, 1995) al hablar de dibujo como arte, supone una actividad satisfactoria, frustrante, etc., pero su objeto principal radica en consideraciones estéticas: se trata de producir una buena pintura, escultura, etc., y que el producto final pueda ser exhibido como obra de arte, constituyendo un fin en sí mismo, mientras que el proceso de creación resulta secundario. En cambio, la actividad artística en sentido o con fines terapéuticos tiene unos objetivos diferentes, pues en este caso es la persona y el proceso lo más importante, ya que la obra se utiliza como medio no verbal.

De todo lo anterior podemos situar que el dibujo y la pintura son actividades que regulan procesos muy importantes en el desarrollo cognitivo del niño, dando como resultado su

desarrollo personal cuando esta actividad puede ser complemento en su formación y proporciona un espacio de desenvolvimiento y maduración.

En el dibujo y la pintura se pueden utilizar diferentes instrumentos para la elaboración gráfica como pueden ser lápices, marcadores, pinceles, crayolas, gises, etc., lo cual permitirá al niño una mayor estimulación de su motricidad. También es importante considerar los elementos sobre los que dibujará pueden estar constituidos por hojas sueltas, cuadernos, notas adhesivas, pizarrones, vidrio, tela e incluso se utiliza el propio cuerpo, así el niño tendrá la posibilidad de reconocer diferentes elementos y maneras de plasmar sus gráficos. Al dibujar también se echa mano de formas básicas como: trazos curvos y rectos, letras, signos de puntuación (Sheuer, et. al., 2010).

Para lo cual una de las técnicas que se buscar desarrollar en el niño a través del curso de pintura que se impartirá, como complemento de otras actividades en el tiempo libre es la esquematización con figuras geométricas y el dibujo del rostro, siguiendo la idea de Neuman (1997a).

### **Pintura.**

Para comenzar a introducir a los niños en el aprendizaje de técnicas elementales de pintura, se utilizarán las manchas y el salpicado, propuestas por Neuman (1997b, p. 7). Siguiendo a este autor podemos enlistar algunas ventajas que ofrecen estas técnicas:

Ventajas Fisiológicas:

- Adiestran a los niños en el control manual, desde los movimientos amplios en que interviene todo el brazo, hasta los precisos, a cargo de los dedos.
- Ejercitan los ojos para la observación tanto de tipo analítico (que es la que separa las partes de un todo), como de carácter sintético (que es la que reúne los elementos para integrar un todo).

Ventajas Psíquicas:

- Proporcionan a los niños momentos placenteros al interesarlos en una actividad de fácil ejecución cuyos resultados son inmediatos, divertidos y agradables a la vista.
- Estimulan su imaginación y fantasía al proporcionarles medios para crear y mejorar sus propias expresiones pictóricas.
- Afinan su buen gusto al señalarles normas para la adecuada combinación de los colores y para la armonización de las formas.
- Los ejercitan en la concentración, el orden y la disciplina, y les proporcionan al mismo tiempo, nociones aritméticas y geométricas elementales.

#### Ventajas Sociales:

- Afirman la seguridad e independencia del niño frente a los demás, al estimular la realización de proyectos propios.
- Estimulan el espíritu de cooperación al incluir en sus prácticas trabajos de carácter colectivo y recomendar la transferencia de conocimientos, de niño a niño.
- Y, finalmente, los educan en las normas de la economía al exigir el aprovechamiento completo de los materiales disponibles y la conservación de los trabajos no terminados para su posible utilización posterior.

#### **Deportes**

El deporte es fundamental en el mundo actual ya que además de ser una herramienta en la cual los individuos pueden desarrollar habilidades cognitivas, físicas y emocionales, también los mantiene activos y sanos.

Ahora bien en el sentido psicológico y motriz, como comentan Pérez, Cruz y Roca (1995) ser un buen deportista requiere tener ciertas habilidades, entre las cuales están: organización, auto motivación, concentración, solución de problemas, manejo de emociones, etc.

Por ello dentro de este taller se retomó el baloncesto y el voleibol, porque además de abrir un panorama diferente sobre los diversos deportes que los niños pueden realizar en su tiempo libre, también desarrollan habilidades que les serán significativas en su vida cotidiana, las cuales serán explicadas en párrafos posteriores.

#### **Baloncesto.**

El baloncesto será expuesto a los niños como un juego pre deportivo, es decir, sólo se enseñaran elementos básicos. El principal objetivo es acercarlos al deporte y abrir nuevas opciones de actividades deportivas, es por ello que las sesiones se llevarán a cabo de forma lúdica.

El baloncesto era practicado desde tiempos muy remotos, por ejemplo: los antiguos mayas lo jugaban de una manera muy peculiar pues lanzaban la pelota con la espalda, las rodillas o las caderas con el objetivo de que esta traspasara un anillo de piedra ubicado en la pared, por su aspecto religioso los jugadores que perdían este juego eran decapitados y ofrecidos a los dioses (Campo, 2001). Sin embargo, en la actualidad es un juego de exhibición, donde hay una sana competencia y se llevan a cabo reconocidos campeonatos. Este deporte implica el desarrollo de habilidades de planeación y análisis en cada jugador, así como una preparación específica para el mismo. Campo (2001) describe algunas capacidades que desarrolla el niño al practicar de forma lúdica este deporte como son:

- **Capacidades motrices:** Desarrolla la parte física del individuo manifestándose en la respuesta motriz y la percepción por medio de respuestas motrices concretas que le ayudan a adaptarse a las necesidades que requiere la práctica de este deporte, así como el desarrollo de habilidades de coordinación.
- **Capacidades cognoscitivas:** Palpables en la observación, en el análisis interpretación y planeación de las diferentes situaciones en el juego.

Como último punto es fundamental hacer énfasis en que este juego pre deportivo proporciona al niño bases como: las reglas del juego y los elementos básicos de la técnica y la táctica del mismo.

### **Voleibol**

Este deporte es sumamente interesante esto derivado de la gran técnica y lucha que se necesita para jugarlo, por ello se ha convertido en uno de los deportes elegidos en este taller para acercar al niño a las grandes posibilidades que existen en la palabra deporte y que no solo se encierra en la práctica del fútbol siendo este último el mas promovido en la actualidad por los medios de comunicación.

Anteriormente este deporte era un medio de entretenimiento en donde un grupo de personas se dividía en dos y respetaba las reglas existentes, pero, solo con el firme objetivo de alcanzar la victoria, estos jugadores solo tenían la preparación de los encuentros, en cambio hoy día esto ocurre con menos frecuencia puesto que la importancia ahora de este deporte obliga al jugador a tener una preparación profesional para poder jugar (Pavlovich, 2006).

Una característica de este deporte además de ser interesante es que es adaptable a todo tipo de público, cualquiera que sea su edad, sexo y condición física, y que de acuerdo a González (1985) no exige sino que por el contrario proporciona al sujeto la capacidad de atención y concentración y la movilidad de cuerpo y mente.

Dentro de la etapa escolar del niño los principales aspectos psicológicos que puede desarrollar por medio de este deporte son los siguientes (González, 1985):

- **Motrices:** Obtener buena coordinación, velocidad de reacción, visión periférica, fuerza, equilibrio, buena noción del tiempo y espacio.
- **Cognitivas:** Conocimiento de las reglas básicas, nuevas formas de movimiento, desarrolla la capacidad de análisis mediante la resolución de problemas.
- **Afectivos:** Desarrollara el sentido social del niño, estimula el trabajo en equipo y adquiere responsabilidades.

Sin duda el Voleibol es una buena opción para el uso del tiempo libre de los niños a quienes está dirigido este taller pues es un medio para la recreación sana y aporta numerosos beneficios para la salud de cuerpo y mente.

### **Juegos recreativos**

De acuerdo a Hughes (2006) el juego debe presentar cinco características fundamentales que son las siguientes: 1. debe estar motivado de forma intrínseca lo cual se refiere al hecho de que se debe hacer solo porque se quiere hacer y no por una obligación; 2. debe ser elegido libremente por los participantes y no se debe obligar a que participen en ellos; 3. debe ser placentero de tal forma que los niños disfruten el hecho de estar jugando; 4. hace referencia a que el juego debe ser de una naturaleza no literal es decir, que involucre un elemento de imaginación y 5. Es importante que cada jugador participe de manera activa. Este autor también menciona la importancia de reconocer las características de los niños en edad escolar en referencia al juego, ya que así sabremos qué es lo necesario identificar para lograr todas las características del juego dentro del taller y que los niños y niñas que participan en el disfruten y aprendan al mismo tiempo.

Retomando la edad de los niños a quienes está destinado este taller es de 8 a 12 años, esta etapa es la etapa intermedia de la infancia, ni son tan pequeños ni son aun adolescentes, es la última etapa de juego, ahora bien de acuerdo a Hughes (2006) los niños dentro de esta etapa tienen o están desarrollando un sistema de pensamiento más ordenado (operaciones concretas), además de que comienzan a tener una creciente orientación hacia los compañeros y en un esfuerzo constante de alcanzar la aceptación por medio de la demostración de sus talentos y aptitudes. Con lo anterior, sabemos que los juegos que se desarrollan en este taller están dirigidos a la demostración de capacidades, pero también a la colaboración y a la confianza en sí mismos.

Por último es importante mencionar que durante esta etapa intermedia de la infancia, se disminuye el juego simulado, debido a que los niños ya no requieren la simulación para satisfacer las necesidades de su ego, por lo tanto este tipo de juego evoluciona a los juegos con reglas en donde participan más de dos jugadores. En conclusión el juego desarrolla en los niños habilidades, motoras, de pensamiento, emocionales y sociales.

Dentro de este taller se retomaran dos tipos de juegos que son los cooperativos y los de confianza, en cuanto a los primeros son una alternativa lúdica que propicia la creatividad en la búsqueda de soluciones motrices que den respuesta a diferentes situaciones problema planteadas por el propio juego.

Con el juego cooperativo el niño siempre está en la búsqueda de mostrarse capaz y este juego le brinda la oportunidad de mostrar esas capacidades pero a su vez le abre las puertas a la cooperación para el logro de resultados, también propicia la socialización, la cultura y la educación de valores, son un camino para la exploración posibilidades de movimiento y creatividad motriz además de que los acercan al deporte (Omeñacay Ruíz, 1995).

En cuanto a los juegos de confianza, estos ayudan a los niños a desinhibirse a mostrar sus emociones y pensamientos de forma libre y sin temores, ayudan para reforzar autoestima, lo cual es vital pues se encuentran en una etapa donde la aceptación es lo más importante.

### **Los juegos de mesa**

Los juegos son una de las actividades que más placer y disfrute produce a los niños, de tal manera que a través de ellos pueden desarrollar habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales. Dentro de la diversidad de juegos, una de las categorías que estimulan, ayudan y posibilitan el desarrollo del niño son los juegos de mesa, ya que son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico.

Los juegos de mesa buscan activar la mente y aumentar la capacidad de aprender, a través de los desafíos que proponen como: pensar, elaborar estrategias, razonar, analizar, deducir, seguir la maniobra de los otros jugadores, entre otras. Durante los juegos de mesa se aprenden a respetar reglas del juego lo cual “permite la elaboración de determinadas estructuras mentales” (Chauvel, 1989, p. 12); también se posibilita desarrollar elementos cognitivos como: memoria, atención, concentración, percepción, a través de los cuales el niño podrá ampliar sus conocimientos intelectuales e interactuar con otros niños. De tal manera que para Chauvel y Michel (1989) el juego de reglas permite:

- Adoptar el punto de vista del otro y de este modo poder prever sus reacciones (juegos de estrategias).
- Adoptar, gracias a la variedad de posibilidades de comunicación que se crean, la posición de líder en algunos momentos.
- Favorecer la socialización con otros niños. Facilitando a los niños difíciles establecer con sus compañeros una relación diferente. Sin olvidar que también ayuda a aumentar las habilidades para comunicarse.
- Aprender a vivir la colaboración y el acuerdo lo mismo que la oposición.

Es importante notar que también a través de los juegos de reglas se establece una comunicación entre los jugadores y el niño aprende a aceptarlas voluntariamente, donde

entre iguales estará en una vigilancia recíproca donde cada uno es a la vez controlador y controlado.

Durante un juego de mesa también se puede aprender sobre las habilidades para relacionarse, si un niño es competitivo, si tiene paciencia, si sabe negociar, la comunicación, etc.

Los juegos de mesa que se propondrán en este diseño son el LINCE, el RUMMY y el UNO como juegos de estrategias. En la Tabla 19 se describen los objetivos de los juegos indicados anteriormente:

Tabla 19.

**Descripción de los juegos de mesa.**

<b>Nombre del Juego</b>	<b>El juego consiste en...</b>	<b>Habilidades a desarrollar</b>
<b>Lince</b>	Encontrar la imagen de una ficha dentro un tablero en un mínimo de tiempo.	Observación, discriminación visual.
<b>Rummy</b>	Quedarse sin fichas a partir de la elaboración de secuencias numéricas.	Elaboración de estrategias, observación, analizar.
<b>Uno</b>	Quedarse sin tarjetas después de jugar con secuencia de tarjetas de colores y números.	Observación, seguir la maniobra de los jugadores, analizar.

**Actividades experimentales (Ciencia)**

Para Sanmartín (2002) aprender ciencias es un proceso complejo, ya que en la construcción del conocimiento científico implica: percepción y experiencia, elaborar estrategias de razonamiento, interacciones socioculturales, emociones y lenguajes. Siguiendo a este autor lo explicaremos en las siguientes líneas:

- La percepción implica que toda idea debe correlacionarse con la experiencia, ya que sin observación y manipulación no hay posibilidad de aprender ciencia. Lo cual implicará cambiar las maneras de ver los hechos, es decir, aprender a mirarlos desde otros puntos de vista. Por lo cual la experiencia y la observación estarán mediando aprendizajes solo cual el niño sea capaz de hacer preguntas. De tal manera que:

“Un trabajo experimental tiene interés didáctico si conduce a representar posibles interpretaciones de lo que se observa, para poderlas discutir. No se puede

pensar que cuando observen un mismo fenómeno todos los alumnos y todas las alumnas verán lo mismo y deducirán a partir de él conclusiones “verdaderas”. Si todos y todas ven y dicen lo mismo, por muy bien que esté, eso es un síntoma inequívoco de aprendizaje memorístico” (Sanmartín, 2002, p. 20).

- Las estrategias de razonamiento, permiten estimular nuestro sistema cognitivo, por un lado se involucra la analogía a través de la cual se busca dar una explicación semejante a otro fenómeno y el razonamiento de la causalidad, que es la capacidad de relacionar dos variables: causa y efecto, sin embargo es importante acentuar, que en el pensamiento científico se buscan diferentes causas posibles, por esto se dice que este proceso es multicausal.
- Las interacciones socioculturales nos hacen caer en cuenta que existen diversas maneras de mirar los fenómenos y de explicarlos. Ya que sin en una clase no hay diversidad en las maneras de percibir los fenómenos y de explicarlos, habría que provocarla, ya que si no se da esta condición no se puede aprender.
- El mundo del lenguaje hace referencia a que en ciencias hay que impulsar en los niños a una comunicación a través del lenguaje: oral, escrito, gráfico, gestual, matemático, informático. Ya que como en otra área, esto implica aprender una nueva manera de hablar y escribir diferente al lenguaje cotidiano. A través de la restructuración e interiorización de ideas.
- Para el mundo de las emociones el autor explica que no solo hay que considerar las ideas y procedimientos, sino también los sentimientos es decir “la imagen que cada persona tiene de sí misma, cómo cree que la ven las demás personas, el grado de autoestima, sus valores personales, su motivación e intereses” (Sanmartín, 2002, p. 24). Ya que no podemos dejar de lado que los niños que cursan la escuela acostumbran a tener mucho interés por conocer cómo funcionan los objetos y por qué suceden los fenómenos, pero que este interés decrece con la edad. Por lo que hay que poder experimentar el placer y la satisfacción que da saber “jugar su juego”.

Resumiendo lo anterior podemos decir que: aprender a jugar el juego de la ciencia involucra aprender a mirar los hechos desde puntos de vista diferentes, aplicar estrategias de razonamiento más costosa que las del sentido común, trabajar en grupo y reconocer las propias incoherencias, hablar y escribir un lenguaje nuevo.

Freinet (1999) utiliza el método natural es cual es una metodología para aprender ciencia a la que él llama tanteo experimental. Enfatiza que “el niño aprende a andar andando; aprende a hablar hablando; aprende a dibujar, dibujando” (p. 11), por lo tanto aprenderá a hacer ciencia experimentando. En este tipo de actividad no se limita a la práctica de ensayo y error, también agrega la permeabilidad de la experiencia. Es decir, la actividad marcará una huella que tendrá una tendencia a repetirse, donde la dirección a tomar y las condiciones de esa huella no estarán definidas con anterioridad, porque no existían, pero si intervendrán el obstáculo y el fracaso que lo empujarán a las vías abiertas de la experiencia. Dependerá de cada individuo repetir en diversos lapsos el acto logrado hasta dominarlo.

Para Freinet (1999) el niño “no pasa a una nueva adquisición más que cuando la experiencia en curso ha dejado su trazo indeleble. Entonces el acto se convierte en mecánico. Es una técnica de vida que servirá de sólido trampolín para las adquisiciones ulteriores” (p. 15). Para él autor, es como si todo acto logrado dejará una huella en la conducta del niño, y desde está las reacciones que siguen a este acto recurrirán a la huella dejada para llegar a la línea del éxito. Para Freinet (1999)

“A través de la vida y de la experiencia se le plantean al niño problemas integrados en el proceso de vida. Los resuelve por sus propios medios o con la ayuda del maestro. Lo esencial es que lo logre sabiendo que este éxito no es más que una plataforma que le permitirá ir más lejos cuando la técnica aprendida haya pasado al automatismo” (p. 27).

Por lo que es importante:

- Dedicar espacio y tiempo para experimentar, para manipular y para observar, siempre que a través de estas actividades se promueva el planteamiento de preguntas y la génesis de ideas para responderlas. Así los niños utilizarán su imaginación y creatividad.
- Enseñar a utilizar estrategias de razonamiento con un mayor grado de complejidad que las utilizadas para elaborar explicaciones cotidianas. Debe promoverse el pensamiento multicausal, establecer relaciones inversas entre variables, reconocer causas y efectos alejados en el espacio y en el tiempo, etc.
- Estimular al alumnado para que exprese sus ideas, las contraste, valorándolas como algo importante en el proceso de aprender. Es decir, dar sentido totalmente diferente al error.
- Promover que los alumnos y las alumnas utilicen una gran diversidad de lenguajes para expresar su pensamiento.

- Estimular al alumnado constantemente para que reconozca sus pequeños aprendizajes y el potencial de nuevas ideas que va aprendiendo para explicar los hechos. Enseñarle a no repetir lo que dicen las demás personas, sino a pensar por sí mismo y ver el lado positivo de los errores.

Piaget (1981) también enfatiza que la experimentación, junto con otras actividades de enseñanza, es el nicho ecológico ideal que posibilita a los alumnos generar sus propias explicaciones y, que permite al educador dar la oportunidad de discutir, sistematizar y ampliar tales explicaciones a fin de llevarlas de un conocimiento espontáneo y puntual a un conocimiento científico y especializado. Y si la enseñanza es agradable y toma sentido para los niños, entonces les gustará la ciencia. Por esto es importante propiciar:

- Actuar sobre los objetos y ver cómo reaccionan.
- Actuar sobre los objetos para producir un efecto deseado.
- Tener conciencia de cómo se produjo el efecto deseado.
- Dar la explicación de las causas.

De todo lo anterior podemos sintetizar que:

- Los niños deben aprender a pensar por sí mismos y no por los educadores.
- Las actividades experimentales por sí mismas no aportan conocimientos, más bien son un vehículo para que los estudiantes interpreten la realidad compleja.

### **El baile**

La actividad motriz guiada, tiene como principal meta que los niños descubran y reconozcan su cuerpo, que sepan las enormes posibilidades de expresión del mismo como una herramienta más para mostrar sentimientos e ideas.

Es importante señalar que para Posada, Gómez y Ramírez (2005) el baile es una actividad gratificante y recreativa para niños, lo cual les permite explorar y conocer su cuerpo tanto en la relación consigo mismo como con los demás, esto de una forma divertida y directa, favoreciendo en ellos sus habilidades sociales y creativas.

Otro aspecto que también favorece el baile, de acuerdo a los autores citados, es que el niño tendrá más capacidad para dominar sus habilidades perceptivas y de coordinación, esto debido a que el baile requiere ajustes corporales a diferentes frecuencias y ritmos.

El baile de acuerdo a Visiana y Arteaga (2004) desarrolla diferentes capacidades entre las cuales están las siguientes:

- **Capacidad cognitiva:** Esta capacidad menciona que tiene amplia relación con todas, aunque valora su ayuda a los niños en la toma de decisiones.

- **Capacidad de movimiento:** el baile estimula su desarrollo psicomotriz, en su corporalidad, relación del cuerpo con el espacio y el tiempo, pues permite que el niño este más consciente de los movimientos que puede realizar con su cuerpo.
- **Conciencia corporal:** Esta capacidad está involucrada con diferentes habilidades que debe tener el niño y que por medio del baile se desarrollan como son el equilibrio y la lateralidad (izquierda y derecha).
- **Espacialidad:** Dentro del baile los niños tendrán más consciencia de cómo utilizar su espacio disponible para la realización de una actividad, lo cual está relacionado con una habilidad mas que es la organización
- **Capacidad expresiva:** Desarrolla en los niños la habilidad para expresar todo aquello que viven día a día así como sus ideas innatas y creativas, dando respuesta a la realidad social a la que pertenecen.
- **Conocimiento personal:** Por medio del baile los niños reconocen aquello que les agrada o no, además que le permite desinhibirse y expresar sus emociones.
- **Comunicación interpersonal:** Permite al niño comunicar sus ideas y sentimientos no solo verbalmente, sino también de manera no verbal.

Es por ello que dentro de este taller se busca además que los niños vean en esta actividad una posibilidad más para utilizar su tiempo libre, en una actividad sana y con múltiples beneficios para su desarrollo personal y social.

Es importante mencionar que esta taller está enfocado a que el niño desarrolle su ser creativo, por lo tanto, no se enseñara en este primer momento alguna técnica o baile específico, sino mas bien, se trabajara para que el niño conozca de manera más profunda su cuerpo y tome conciencia de todo lo que puede crear con el mismo.

### **3.4. Seguimiento y evaluación.**

Cronbach (citado en Rosales, 1990) menciona que la evaluación: “consiste fundamentalmente en la búsqueda de información y su comunicación a quienes han de tomar decisiones sobre la enseñanza y en esta línea coincide con Stufflebeam y Shinkfiel (citados en Casarini, 1999) quienes definen la evaluación como “el proceso de diseñar, obtener y proporcionar información útil para juzgar alternativas de decisión”, de tal manera que la responsabilidad del evaluador es ayudar a los demás a determinar las acciones más apropiadas para la consecución de los objetivos. Donde la calidad de la información tendría que tomar en cuenta: la claridad, que debe ser comprensible a quienes se destina; la

oportunidad, disponible en el momento en que se necesita; la exactitud, la validez y la amplitud (p. 25). Por lo que el diseño propuesto tiene que estar complementado con una evaluación que permita recibir y dar una información clara y comprensible que permita mejorar la calidad educativa.

Una de las propuestas de evaluación generadas a lo largo del tiempo es el *modelo de evaluación centrada en el cliente*, de Stake, desde el cual se asume que las intenciones pueden cambiar y pide una comunicación entre el evaluador y la audiencia con el fin de descubrir, investigar y solucionar los problemas. Stake (citado en Casarini, 1999) señala que la “atención prestada a las diferencias individuales entre estudiantes ha de sustituirse por la atención prestada a las contingencias en cuanto antecedentes, transacciones y resultados escolares” y los explica de la siguiente manera:

- *Antecedentes* son las condiciones previas a la enseñanza y al aprendizaje; dichas condicionantes deben estar relacionadas con los resultados.
- *Transacciones* son los encuentros de los estudiantes con el profesor, de estudiante con estudiante, de autor con lector, de familias con orientadores.
- *Resultados* son las mediciones del impacto ejercido por la instrucción sobre estudiantes, profesores, administradores, asesores, etc.

De tal manera que se tiene que tener en cuenta las **contingencias** las cuales se relacionan entre sí a través de los antecedentes, transacciones y resultados. Y la **congruencia** que vendría siendo la coincidencia entre lo observado y lo propuesto.

Es importante no perder de vista que la recogida de datos es un paso fundamental del diseño de evaluación, ya que los procedimientos e instrumentos que se utilicen deben estar en constancia con todos los elementos del diseño que estén interviniendo y con las finalidades que se pretenden alcanzar (Casanova, 1992). Entre los instrumentos que sistematizan la evaluación están las listas de cotejo (Palladino, 1998), los cuales deben tener las siguientes características: deben formularse en afirmativo, deben ser observables y deben ser unívocas para que puedan ser interpretadas por los responsables. Se cita lo anterior, ya que **evaluación de seguimiento** de cada taller se realizará a través de una lista de cotejo aplicada para el animador y aplicada para el niño, con el objetivo de que pueda realizar una comparación de los elementos obtenidos.

La evaluación que se presenta en el proceso de los talleres tiene dos finalidades.

- Realizar una evaluación por sesión, de tal manera que los niños puedan enfatizar que aprendieron y si esto les interesa realizar en su tiempo libre. Esta evaluación será de manera abierta.
- Realizar una evaluación por taller, para conocer el grado de interés que despertó en los niños y los aprendizajes que registraron a nivel personal y a nivel de animadora.

A continuación se presenta la EVALUACIÓN A LOS ANIMADORES por taller:

<b>Propósitos.</b> Conocer si los propósitos planteados en el proyecto se cumplieron al término del taller.			
<b>Afirmaciones</b>	<b>Nunca</b>	<b>Algunas Veces</b>	<b>Siempre</b>
1. Los propósitos del programa permitieron adecuarse a la realidad cultural del niño.			
2. Los niños conocieron los propósitos que se plantearon por taller.			
3. Se dio un acompañamiento por parte de las coordinadoras del proyecto.			
4. La coordinadora supervisó el orden de las sesiones.			

<b>Contenidos del Taller:</b> En este rubro queremos saber si los contenidos son útiles y prácticos para la formación de los niños en su tiempo libre.			
<b>Afirmaciones</b>	<b>Nunca</b>	<b>Algunas Veces</b>	<b>Siempre</b>
1. Los contenidos del programa están adecuados al nivel del desarrollo de los niños.			
2. Los contenidos permitieron identificar los beneficios del taller.			
3. Los contenidos lograron despertar el interés de los niños hacia estas actividades.			
4. Los contenidos reforzaron habilidades cognitivas y sociales.			

<b>Desarrollo de Actividades:</b> En este rubro se pretende conocer si las herramientas propuestas como técnicas de aprendizaje y enseñanza cumplieron con el objetivo de la actividad.			
<b>Afirmaciones</b>	<b>Nunca</b>	<b>Algunas Veces</b>	<b>Siempre</b>
1. El diseño de las actividades promovieron estrategias de aprendizaje en el uso del tiempo libre del niño.			
2. Las sesiones promovieron la retroalimentación animador-niño.			
3. Las sesiones promovieron la retroalimentación niño-niño.			
4. Se conto con el material propuesto para la realización de las actividades.			

A continuación se presenta la EVALUACIÓN A LOS NIÑOS por taller:

<b>EVALUACIÓN DEL TALLER DE (indicar el nombre del taller)</b>			
	<b>NUNCA</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
El animador explico el objetivo del taller.			
El animador explico el objetivo de la sesión.			
Las explicaciones por actividad fueron claras.			
El animador aclaro las dudas sobre las actividades.			
Las actividades fueron interesantes.			
Las actividades me proporcionaron conocimientos nuevos.			
Fue interesante realizar este tipo de actividades en el tiempo libre.			

	<b>NUNCA</b>	<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
Las actividades me permitieron estar en comunicarme con mis compañeros.			
Las actividades me permitieron estar en socializar con mis compañeros.			
Los materiales fueron de fácil manejo			
Los materiales fueron los suficientes.			
El tiempo dedicado a cada actividad fue el suficiente.			
<b>Escribe alguna sugerencia:</b>			

## **5. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA**

### **Proyecto: “Educación para el tiempo libre”**

#### **PRESENTACIÓN**

Como su nombre lo dice “Educación en el tiempo libre” tiene como objetivo presentar a los niños: ¿Qué es el tiempo libre? ¿Para qué es importante la realización de actividades en él? ¿Qué opciones tienen?.

El taller consta de 26 sesiones de 100 minutos, la primera sesión es de carácter introductorio, dentro de la cual se presentan los diferentes talleres propuestos por los niños en el diagnóstico. Los talleres además de ser una opción para el uso del tiempo libre también están elaborados para fortalecer habilidades motrices, emocionales y cognitivas. Para cerrar esta propuesta se organizará una visita a las pirámides de Teotihuacán como una actividad que motivará a conocer espacios culturales fuera de su comunidad, es importante mencionar que la asistencia a este lugar es de costo mínimo ya que la entrada al lugar para niños en edad escolar es gratuita.

Dentro de este marco teórico el modelo instruccional a utilizar para el diseño será un modelo de proceso, el cual siguiendo a Casarini (1999) pretende flexibilizar el diseño del modelo por objetivos tomando en cuenta la naturaleza del conocimiento y el proceso de sociabilización en la escuela, así como las características del proceso de aprendizaje de los alumnos (grupales o individuales). Desde este modelo se rechaza la idea de someter tanto los contenidos de la cultura como las actividades de aprendizaje de los alumnos, a una especificación de resultados traducidos en objetivos comportamentales. Según indica la misma autora otros le llaman “currícula abierta” a este tipo de modelo, que no hace referencias explícitas a una conducta terminal. Por lo tanto, los objetivos no se plantean a manera de conductas observables, sino como objetivos expresivos, heurísticos o principios de procedimiento, pues constituyen una alternativa a los objetivos tradicionales. Por lo tanto, el diseño y desarrollo están estrechamente unidos, el diseño tiene posibilidades de crecer y perfeccionarse cuanto más se reflexiona sobre la práctica, es decir, se participa de ella y se vuelve a ella.

Siguiendo esta línea los elementos del diseño instruccional serán:

- Distribución de contenidos y actividades.
- Número de sesión
- Nombre de la unidad

- Tema
- Subtema
- Propósito
- Desarrollo
- Materiales

## ESTRUCTURACIÓN DE TALLERES

### ----- SESIÓN DE INTRODUCCIÓN: EL TIEMPO LIBRE -----

No. Actividades: 2

Duración: 95 minutos

**SUBTEMA:** Ocio y Recreación.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Situar al niño en la importancia del uso activo del tiempo libre.

**MATERIALES:** Sillas por niño, papel rotafolio con exposición y esquemas previamente preparados.

#### **ACTIVIDAD 1: CANASTA DE FRUTAS.**

##### **Desarrollo:**

- El animador le pide a los niños que acomoden en forma de círculo sus sillas, y que escojan el nombre de la fruta que les gustaría ser.
- Posteriormente les dice que el juego es para que se conozcan y sepan sus nombres, por lo cual la dinámica constara en lo siguiente.
- El juego empieza cuando el animador dice el nombre de frutas, quienes deben cambiar sitios entre sí mientras el animador se sienta rápidamente en un lugar, la que quede sin sitio dirá su nombre y lo que más le gusta hacer.
- Y cuando el animador grite canasta de frutas todos tendrán que cambiar de lugar, quien queda si silla se presentara, así seguirá el juego hasta que todos se presenten.

#### **ACTIVIDAD 2: ¿QUÉ HACEMOS EN EL TIEMPO LIBRE?**

##### **Desarrollo:**

- El animador utiliza la técnica de lluvia de ideas y pregunta a los niños, ¿Qué es el tiempo libre?, Digan todas las actividades que realizan en su tiempo libre.
- Terminada la lluvia de ideas explica a los niños lo siguiente:

*El tiempo libre es aquel tiempo que nos queda después de realizar nuestras actividades escolares y del hogar, en el cual es importante realizar actividades que nos produzcan satisfacción, que nos ayuden a descansar y en las que también podamos realizar actividades que nos permitan aprender cosas nuevas para seguir desarrollando todas nuestras capacidades. El realizar actividades como juego, deportes, manualidades y otras nos ayuda también a nuestra salud. Ya que si pasamos mucho tiempo viendo la tele, no convivimos con otros niños, no hacemos*

*ejercicio y perdemos la posibilidad de ejercitar otras áreas de nuestro cuerpo, no solo el área visual.*

- El animador indica a los niños: “se dividirán en equipos de tres personas, y escogerán tres actividades de la lista que realizamos y escribirán qué áreas de nuestro cuerpo nos permite desarrollar, en qué nos ayuda y que tan frecuente realizamos estas actividades”.
- Se pide a los niños elaborar un cartel donde escojan una actividad a la que le podrían hacer publicidad para que otros niños se motiven a realizarlas en sus tiempos libres.

### **ACTIVIDAD 3: LAS ACTIVIDADES DEL TALLER**

#### **Desarrollo:**

- Se dará la lista de actividades que se trabajarán en el taller: dibujo, pintura, deportes (baloncesto y voleibol), juegos cooperativos: de comunicación y confianza, juegos de mesa, actividades experimentales (ciencia) y baile.
- El animador arma equipos de acuerdo al número de talleres y les pide que escriban las respuestas a las preguntas: ¿En qué les puede ayudar este taller? ¿Qué sería lo más importante que pudieran observar en él? ¿Cómo motivarían a otros niños para que asistieran?
- Explica que se darán estos talleres en el mes y medio que trabajaremos juntos.

#### **EVALUACIÓN:**

- El animador motiva preguntando: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Les suena interesante la propuesta de talleres que trabajaremos en estos meses?

## TALLER DE DIBUJO Y PINTURA

Despertar el interés de los niños en el dibujo y la pintura a través de la realización de pequeñas técnicas que le permitan poner en juego su creatividad y observación.

### ----- SESIÓN UNO: TÉCNICAS DE DIBUJO-----

No. Actividades: 3

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** Dibujando con figuras geométricas: objetos y animales.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar la estrategia de dibujar objetos y animales a partir de la utilización de figuras geométricas básicas que pueda implementar en su tiempo libre.

**MATERIALES:** Rotafolio, Marcador, Hoja cuadriculada, Lápiz, Colores, Hoja cuadriculada.

#### **ACTIVIDAD 1: EXPLORANDO LA HABILIDAD DE DIBUJAR.**

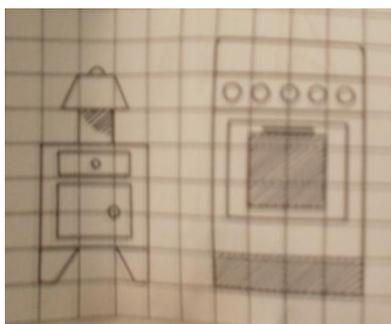
##### **Desarrollo:**

- La animadora pregunta a los niños, ¿Te es fácil dibujar figuras? ¿A quién le cuesta dibujar ciudades ó personas? ¿Creen que existan técnicas que permitan realizar dibujos más fácilmente?
- Explica: “en el área del dibujo existen variedad de técnicas que nos permiten mejorar nuestros trazos. Y el día de hoy utilizaremos una que parte del uso de figuras geométricas” (La técnica el animador puede consultarla en el Anexo D1).

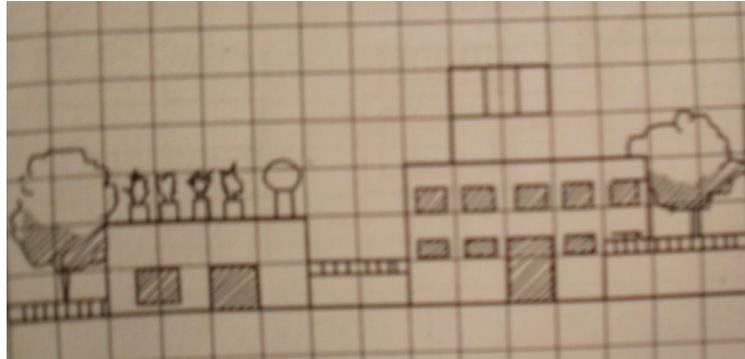
#### **ACTIVIDAD 2: ESQUEMATIZACIÓN CON FIGURAS GEOMÉTRICAS**

##### **Desarrollo**

- El animador antes de comenzar muestra un ejemplo de la realización de un dibujo con la utilización de las figuras geométricas, para lo cual pega un cuarto de rotafolio de cuadro grande en la pared y realiza el siguiente dibujo:



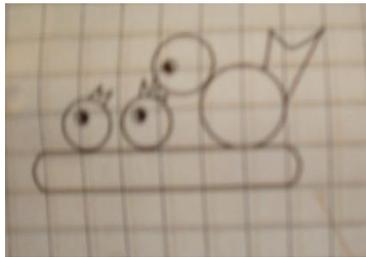
- Entrega a cada participante una hoja cuadriculada.
- Entrega las siguientes figuras a cada participante (ó dibuja en un papel bond grande) para que realicen el boceto que se les esta presentando.



### ACTIVIDAD 3: REPRESENTACIÓN AVES.

#### Desarrollo

- El animador entrega a los niños la imagen de “Figuras de Aves” y “Cuatro mamíferos” el cual irá trazando en su hoja cuadriculada y al terminar podrá iluminarla.



- Se pide a los niños que para la siguiente sesión de dibujo o pintura traigan una carpeta, sobre la cual quedarán guardados sus trabajos.

#### EVALUACIÓN

Se preguntará a los niños: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos sirve esta técnica?, ¿En qué se nos dificultó?, ¿Puedes ocupar esta actividad en tus tiempos libres?

## Anexo D1.

### Esquematación con figuras geométricas

A través de la esquematización geométrica se puede representar de manera sintetizada de lo que se desea dibujar, utilizando figuras como el cuadrado, el círculo, el rectángulo y el triángulo, es decir, figuras geométricas simples y básicas. Los niños de acuerdo a la familiarización que tengan irán manejando mejor la técnica del bosquejo y pueden llegar a perfeccionarla. Algunas consideraciones pueden ser las siguientes:

- El niño puede ir de lo simple a lo complejo.
- Facilita la memorización de las formas, es decir, se aprende a reconstruir una forma sin necesidad de tener ante sí al objeto.
- Se aprende a sintetizar, esto es, a extraer lo más importante y significativo de una forma o idea.

Para poder realizar la esquematización se deben seguir los siguientes pasos:

- **Observación del objeto:** Empezando con objetos sencillos y de uso cotidiano, es importante tener cuidado en no dibujar algo que no se conoce. E ir avanzando de lo simple a lo complejo.
- **Análisis:** Es importante examinar la forma global del dibujo y los componentes básicos que lo componen, como son la forma (que figura geométrica es), posición (vertical, horizontal u oblicua) y proporción (tamaño entre las figuras geométricas).
- **Bosquejo general:** Es la estructura del objeto a modelar, dejando al final el detalle y las formas u ornamentos de acuerdo al dibujo.

Para esta técnica se utiliza papel cuadriculado.

## ----- SESIÓN DOS: TÉCNICAS DE DIBUJO-----

No. Actividades: 4

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** Dibujando rostros con figuras geométricas.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar la estrategia de dibujar un rostro con sus expresiones a partir de la utilización de figuras geométricas básicas que pueda implementar en su tiempo libre.

**MATERIALES:** Pelota, Lápiz, Hoja cuadriculada, Hojas blancas.

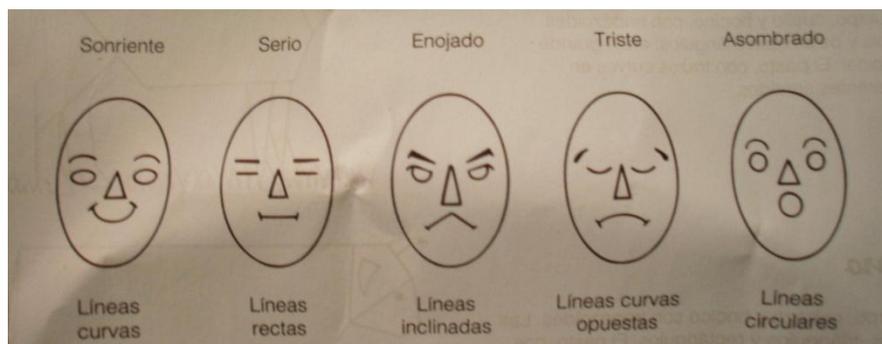
### **ACTIVIDAD 1: RECORDANDO LO APRENDIDO**

#### **Desarrollo:**

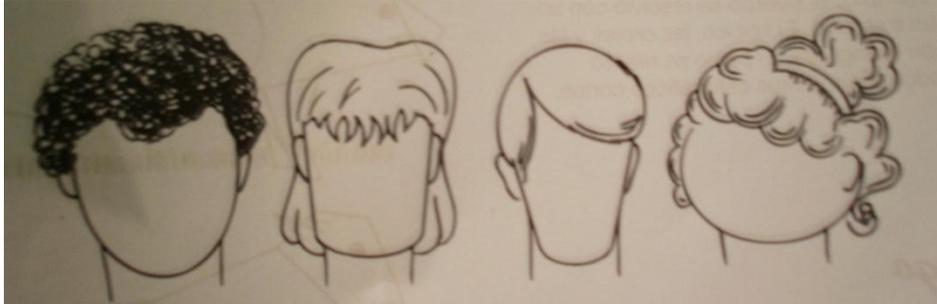
- El animador se presenta al grupo y lanzará una pelota para hacer la siguiente pregunta: ¿Recuerdas que técnica del dibujo utilizamos la vez pasada?
- Después de oír las respuestas, indica que ahora continuaremos retomando algunos elementos de la técnica de “figuras geométricas”, esta vez basada en la elaboración de rostros, la cual nos enseña a describir, reconocer y captar las características de un rostro y requiere desarrollar la observación, ya que es importante no sólo dibujar los rasgos comunes como ojos, boca, nariz, sino también la expresión y las emociones que emite ese rostro.

### **ACTIVIDAD 2: ELABORACIÓN DE ROSTROS**

- El animador toma como base las siguientes imágenes para explicar la importancia de acentuar en el dibujo de un rostro, no sólo los elementos básicos como son: nariz, orejas, boca, etc. Si no también las facciones que permiten distinguir los estados de ánimo entre las diferentes personas.



- Presenta los siguientes rostros a los participantes y a través de este prototipo indica a los niños como dibujar las cuatro formas de los rostros que se presentan y los cinco esquemas de las expresiones diseñadas.



- El exponente dibuja cada rostro en un papel o pizarrón que tenga, y pide a los niños seguir la secuencia para pasar a cotejar la revisión del dibujo.

### **ACTIVIDAD 3: OBSERVANDO TU ROSTRO**

- El animador invita a los participantes a sentarse de frente a un compañero. El trabajo consiste en tomar turnos, empieza uno de los participantes tomando su lápiz para dibujar.
- El animador va indicando las cinco expresiones antes trabajadas y pedirá los niños que de acuerdo a lo visto anteriormente y de acuerdo a la forma en que vean a sus compañeros realizar la facción de la expresión que se les pide: sonriente, serio, enojado, triste, asombrado. El niño con el lápiz y la hoja busca plasmar esta expresión, luego se cambian los roles.

### **ACTIVIDAD 4: DIFERENCIANDO LAS TÉCNICAS DE LOS DEMÁS.**

- Al terminar pide a los niños que peguen en un lugar las expresiones de alegría, en otros la de seriedad, etc.
- Se invita a los participantes a observar los bosquejos y compartir ¿qué nos llama la atención? ¿todos los dibujos son iguales? ¿qué observamos?

### **EVALUACIÓN**

Se pregunta a los niños: ¿Qué técnica aprendimos hoy?, ¿Te sirvió la técnica?, ¿En qué momentos de tu vida la puedes ocupar?

## ----- SESIÓN TRES: TÉCNICAS DE DIBUJO-----

No. Actividades: 3

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** Dibujo libre de un paisaje

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Desarrollar la observación para dibujar un paisaje a partir de la utilización de figuras geométricas básicas.

**MATERIALES:** Hojas con preguntas (la cebolla), Poster de un paisaje pocos elementos, Lápiz, Hojas cuadrículadas.

### **ACTIVIDAD 1: RECUPERANDO LO APRENDIDO.**

#### **Desarrollo:**

- El animador previamente tiene preparado el “juego de la cebolla”, para recuperar la sesión anterior. Esta consiste en lo siguiente: en la mitad de una hoja (de preferencia de rehuso) escribirá las siguientes preguntas (una pregunta por hoja): ¿Qué técnicas hemos utilizado para hacer un dibujo?, ¿Esta técnica te ha sido útil en tus clases o tareas escolares?, ¿Menciona una característica de la técnica?, ¿En qué tenemos que poner atención al dibujar un rostro?... (se pueden escribir dos o tres veces las mismas preguntas, dependiendo del número de participantes). Cuando el animador tenga todas las hojas hará bolita una primer hoja, y sobre esta bolita pondrá una segunda hoja como si fuera una capa, y así sucesivamente hasta que acabe con todas las hojas y éstas queden como las capas de la cebolla.
- En la sesión lanza la cebolla a los niños y cada uno va quitando una capa a la cebolla y contesta la pregunta.
- Se introduce diciendo que en el trabajo de esta sesión pasaremos a dibujar un paisaje utilizando la técnica que antes hemos trabajado.

### **ACTIVIDAD 2: OBSERVA Y REPRESENTA LO OBSERVADO.**

#### **Desarrollo:**

- El animador pega un poster de un paisaje (de preferencia con muy pocos elementos).
- Pide a los niños que observen el dibujo e identifiquen algunas figuras geométricas en el paisaje. Pregunta a los participantes: ¿Dónde ubicamos una figura geométrica?
- Indica que ya identificadas unas figuras geométricas cada quien de manera personal buscará realizar el mismo paisaje marcado en el poster.

- Al terminar se invita a cada niño a pegar su dibujo.

### **ACTIVIDAD 3: OBSERVA Y REPRESENTA LO QUE MÁS LLAME TU ATENCIÓN.**

#### **Desarrollo:**

- El animador invita a los niños a salir alrededor del espacio de talleres, les indica: “primero observen el paisaje y descubran en él un cuadro que quieran presentar a los demás, ya que hayan encontrado el cuadro ó imagen que quieren plasmar pondrán empezar a dibujarlo”.
- Se invita a los niños a mostrar sus dibujos a los demás compañeros.

### **EVALUACIÓN**

Se invita a los niños a compartir: ¿Qué se te dificultó el día de hoy?, ¿Qué fue lo que se te hizo más fácil?

## - - - - SESIÓN CUATRO: TÉCNICAS CON PINTURA- - - -

**No. Actividades: 3**

**Duración: 90 minutos**

**SUBTEMA:** Acercándonos a la pintura

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Desarrollar la observación a través del contacto con la pintura para favorecer la creatividad en los niños e identificar los colores secundarios.

**MATERIALES:** Material de limpieza franelas, Cartulina grande por niño, Periódico, Cinta maskintape o cinta canela, Música instrumental en diferentes ritmo, Paliacates por niño, Pintura vinci: azul, amarilla y roja, Pinceles, Cuadros de cartulina de 21 x 27 cm.

#### **ACTIVIDAD 1: RETOMANDO ELEMENTOS PREVIOS**

##### **Desarrollo:**

- El animador inicia la sesión preguntando a los niños, ¿Te gusta pintar? ¿Quién quiere platicarnos que tipo de pinturas has visto?, ¿Qué materiales se necesita para realizar una pintura?, ¿Qué habilidades personales necesitamos para realizar una pintura? En esta última pregunta será importante acentuar: “todos tenemos la posibilidad de hacer volar nuestra creatividad e imaginación para plasmar lo que cada uno quiera en sus trabajos. Pero igual que en el dibujo existen técnicas que nos pueden ayudar”.

#### **ACTIVIDAD 2: JUGANDO CON LA TEXTURA DE LAS SESIONES**

##### **Desarrollo:**

- El animador lee algunas recomendaciones del anexo D2.

- Se pide a los niños sentarse en el piso y pegar con cinta su cartulina sobre el piso, y alrededor periódico para que no se pinte el piso; enfrente de cada niño se pondrán sus tres pinturas.
- El animador explica a los niños que les cubrirá los ojos con el paliacate, y ellos al ritmo de la música podrán ir pintando sobre su cartulina con líneas, formas, lo que el ritmo de la música les vaya motivando a realizar. Para lo cual tomarán la pintura con sus dedos, pueden utilizar los dedos y la mano, de acuerdo a lo que cada uno quiera.
- Terminada la explicación procede a tapar los ojos a los niños.
- Y comienza a poner música durante unos 5 minutos (por esto es importante tener diferentes ritmos, para que los niños puedan realizar diferentes movimientos).
- Al terminar se desamarran los ojos a los niños, indicando que no los abran hasta que el animador indique que ya desamarro todos los ojos.
- Se deja a los niños apreciar su obra y se les pregunta, ¿Cómo se sienten? ¿Les gusta lo que ven? ¿Se imaginaron que ese sería el producto de su trabajo? ¿Qué se siente tocar la pintura con las manos?
- Se explica que a través de esta técnica libre, podemos darnos cuenta que la pintura puede convertirse en arte si dejamos que nuestra imaginación vuele y que ellos pueden realizar tantas pinturas como su imaginación lo requiera.

### **ACTIVIDAD 3: COMBINACIÓN DE COLORES**

- Empieza preguntando a los niños, ¿Cuáles son los colores primarios? Se anotan las respuestas en una hoja de papel bond en forma de lista (azul, amarillo, rojo).
- Se indica a los niños que formen parejas y por pareja se les entregarán los tres colores primarios.
- Se pregunta, ¿Cuáles son los colores secundarios? (se deja contestar). Se indica “Los colores secundarios son el resultado de la mezcla de dos colores primarios. Vamos a comprobar que colores podemos obtener de la mezcla de ambos”.
- Se pide a los niños que empiecen a combinar los tres colores primarios y que observe que colores obtienen, pero que de la manera que ellos quieran vayan pintando la combinación en sus cartulinas y seguidamente la combinación que ellos obtienen. Pueden hacer libremente la presentación de sus combinaciones en su material.

- Los colores secundarios resultantes serán: azul + amarillo da el verde; amarillo + rojo da el anaranjado; rojo + azul da el violeta.

### **EVALUACIÓN**

Se pregunta a los niños: ¿Qué te gusto más del día de hoy?, ¿Qué actividad ya conocías?, ¿Para qué te puede servir conocer los colores secundarios?

## ANEXO D2

### Para realizar los trabajos en pintura:

- Contar con mesas que estén cubiertas por algún plástico para que al mancharla o rayarla se puedan limpiar.
- La altura de la mesa debe ser apropiada para la estatura de los niños.
- Utilizar ropa adecuada, como mandiles.
- Utilizar pigmentos líquidos como los acrílicos y/o vinílicos.
- El papel, debe ser grueso y absorbente como cartulinas, cartoncillos, en blancos o de color, para que resistan la humedad de la pintura líquida. Las medidas usuales son las hojas tamaños carta y oficio. Para trabajos en grupo es bueno utilizar un pliego completo.
- Los recipientes para la pintura no deben ser de vidrio, ni de materiales desechables ligeros, con bocas anchas para que puedan lavarse fácilmente y puedan ser prácticas cuando el niño inserta los pinceles. Es preferible utilizar un recipiente por cada color y en pocas cantidades para que no se estropee el material.
- Aplicadores, pueden ser palitos de paleta, palillos de cocina, abatelenguas y/o pinceles.
- Es importante contar con material de limpieza, es conveniente usar trapos de algodón viejos y limpios (toallas, camisetas, sábanas).

### Preparar el material

- Revolver y agitar el contenido del frasco con la ayuda de un palito (no utilizar el pincel porque se estropea), hasta que se obtenga una textura cremosa uniforme, que corra libre y suavemente.
- Los frascos de pintura deben cerrarse si no se están usando, ya que el agua que contienen se evapora (especialmente si ésta es acrílica), dando lugar a que se endurezca.
- Si el material ya está seco, se desecha. Si está espeso, es decir, si sólo se ha deshidratado parcialmente y las instrucciones del fabricante lo sugieren, se añade, poco a poco, agua destilada o hervida, agitando en cada ocasión, hasta que el material adquiera la fluidez deseada y recomendada para cada técnica

## ----- SESIÓN CINCO: TÉCNICAS CON PINTURA-----

No. Actividades: 4

Duración: 90 minutos

**SUMTEMA:** Técnicas de manchas

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Pintar utilizando la técnica del manchado a través de la pintura vinílica.

**MATERIALES:** Pintura vinci colores básicos, Cartulinas de 10 x 13 cm.

### **ACTIVIDAD 1: RECORDANDO LO APRENDIDO**

#### **Desarrollo:**

- Se pregunta a los niños, ¿Recuerdan lo que hemos visto sobre la pintura?, ¿Cuáles son los colores básicos?, ¿Cómo se forman los colores secundarios?
- Se introduce a la técnica de hoy, indicando que cada uno tendrá la posibilidad de aprender como los artistas utilizan técnicas para elaborar pinturas desde lo más sencillo como son las manchas.

### **ACTIVIDAD 2: MANCHAS SIMÉTRICAS**

#### **Desarrollo:**

- Se pregunta a los niños: ¿Qué es una figura simétrica? Se explica: “Así como existen figuras simétricas que son iguales en sus formas y lados, de esta manera empezaremos elaborando manchas simétricas.
- Se indica a los niños que tomen una hoja de papel cartulina, la doblarán por la mitad, la desdoblarán y en la cara interna de una de las mitades depositaran una gotas de pintura vinci con un pedazo de palito NO UTILIZAR PINCEL. La dobla otra vez y se hace una presión ligera sobre la cara externa, esto hace que la pintura se extienda y forme una mancha simétrica en ambas mitades del papel.
- Se pregunta a los niños, ¿Quedo una mancha simétrica?, ¿Encuentran alguna forma en sus manchas?, ¿Cuál?, ¿Qué les parece esta imagen?

### **ACTIVIDAD 3: TÉCNICA DEL GOTEADO**

#### **Desarrollo:**

- Se pedirá a los niños que pongan su cartulina sobre la mesa.
- Se entregarán los tres colores básicos y se les indicará que ellos pueden hacer las combinaciones que deseen para la actividad de la sesión de hoy.

- Tomarán un palito redondo, introducirán uno de sus extremos en la pintura y dejarán que la gota escurra y caiga sobre el sitio seleccionado. No sacudirán el palito forzando la caída de la pintura. Si cae demasiado rápido se debe a un exceso de agua en la pintura. Por lo que se dejará que evapore un poco para obtener el punto deseado.
- Y esta misma técnica repetirá varias veces, con el color o los colores que él niño desee hasta que él obtenga el número de gotas que desee.

#### **ACTIVIDAD 4: SALPICADO**

- En una tercera hoja de cartulina realizarán el siguiente trabajo.
- Se les pedirá tomen el pincel grueso o una brochita. La pintura debe tener un grado de consistencia un poco más líquida que en el chorreado.
- Tomarán pintura con el pincel o brocha y con el dedo y otro material salpicarán sobre la superficie de la cartulina.
- Pueden combinar los colores que ellos deseen.

#### **EVALUACIÓN**

Los niños presentan sus trabajos y se hacen comentarios sobre lo que han logrado captar de las técnicas: ¿Les gustaron sus trabajos? ¿Se les complicó alguna técnica?, ¿Qué descubres de la pintura? ¿Qué técnicas utilizaron sus compañeros?

### - - - - SESIÓN SEIS: TÉCNICAS CON PINTURA- - - -

No. Actividades: 3

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** Pintura libre

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Elaborar una pintura libre a partir de las técnicas que utilizo en el dibujo y la pintura para que pueda utilizar las herramientas antes vistas.

**MATERIALES:** Trabajos realizados con anterioridad, Cartulina completa, Pintura vinci, Brochas, Palito redondo, Abatelenguas, Marcador.

#### **ACTIVIDAD 1: RECUPERANDO LO APRENDIDO.**

##### **Desarrollo:**

- Presentar diferentes trabajos elaborados durante las sesiones de pintura y dibujo. Se les pedirá a algunos niños que expliquen de que técnica se trato.

#### **ACTIVIDAD 2: ELABORANDO NUESTRO MURAL.**

##### **Desarrollo:**

- De manera personal se elaborará una pintura sobre un tema en especial que a ellos más les guste: el mercado, la iglesia, el parque, los animales, el cielo, etc.
- Para lo cual pueden utilizar las técnicas aprendidas y el material que mejor se les facilite.
- Al término de su trabajo le pondrán su nombre y la fecha de realización.

### **ACTIVIDAD 3: EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS REALIZADOS.**

#### **Desarrollo:**

- Se les pedirá que pongan sus trabajos en lugares visibles para que puedan ser observados por sus compañeros.
- El animador podrá ir señalando dibujos y preguntar a los observadores: ¿Qué vemos en este dibujo?, ¿Qué técnicas creemos que utilizó la persona?, ¿Qué nos llama la atención?

### **EVALUACIÓN ANIMADOR**

Los niños contestan: ¿Qué fue lo que más te gusto del taller de pintura?, ¿Qué fue lo que más se te dificultó?, ¿Qué te gustaría que vieras en la otro taller?

## **TALLER DE DEPORTES**

Estructurar los conocimientos previos de los niños desde el reforzamiento de técnicas de baloncesto y voleibol, que le permitan desarrollarse físicamente.

### **---- SESIÓN SIETE: BALONCESTO----**

**No. Actividades: 2**

**Duración: 85 minutos**

**SUBTEMA:** Principios Fundamentales del Baloncesto

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar los fundamentos del baloncesto por medio de la práctica de los mismos.

**MATERIALES:**

#### **ACTIVIDAD 1: LLUVIA DE IDEAS**

##### **Desarrollo:**

- El animador inicia la actividad preguntando: ¿Quién ha jugado baloncesto?, ¿Conocen las reglas del juego?, ¿Cuáles son?, ¿Conoces algún jugador famoso de este deporte? Con el propósito de saber los conocimientos previos de los niños.
- El animador retoma las ideas previas de los niños, conjunta su exposición sobre la historia del baloncesto (previamente preparada del Anexo B1).

#### **ACTIVIDAD 2: EL REGLAMENTO**

##### **Desarrollo**

- El animador explica las reglas del juego de baloncesto así como las características de la cancha que son:
  1. La cancha deben oscilar entre los 24-28 m de lado por 13-15m de ancho.
  2. Los jugadores pueden ser sustituidos cuantas veces desee el entrenador, el cambio solo se realiza cuando el balón este muerto a causa de un salto entre dos o una falta.
  3. El juego se divide de cuatro periodos de 10 minutos cronometrados cada uno, con intervalos de 2 minutos entre el primero y el segundo, entre el tercer y cuarto periodo antes de cada periodo extra. El intervalo en la mitad del partido es de 15 minutos.

4. Si al finalizar el partido los equipos quedan empatados el juego prosigue cuantos periodos suplementarios de 5 minutos sean necesarios para desempatar.
  5. Los jugadores en cancha solo serán 5 dos de ellos ubicados en el círculo central, uno frente a otro mirando a su cesto de ataque y con ambos pies dentro de su círculo de defensa el resto debe estar fuera del círculo hasta que alguno de los dos saltadores toque el balón.
  6. Ninguno de los saltadores puede tocar el balón más de dos veces hasta que sea tocado por otro de los jugadores, toque el suelo, la canasta o el tablero.
  7. Se anota un punto cuando el balón entra en la cesta desde arriba, los puntajes son un punto si el Balón entra en tiro libre, dos puntos para una canasta desde la zona de tiro de dos puntos, tres puntos para cestos desde la zona de tres puntos.
  8. Violación por retención del balón fuera de cancha, el balón sale fuera de cancha, balón dividido se presenta cuando dos jugadores sostienen simultáneamente el balón la sanción se lleva a cabo en el círculo más cercano con un salto entre los jugadores implicados.
  9. Violaciones de tiempo, ningún jugador puede permanecer más de tres segundos consecutivos, no puede tardar más de 5 segundos en efectuar un saque.
  10. Falta personal. Esta implica cualquier contacto físico con un adversario, tanto si el balón está en juego o muerto la sanción será un saque a su equipo cerca el sitio de la infracción.
  11. Un jugador que comete 5 faltas personales debe abandonar el campo de juego y lo reemplaza el jugador suplente.
  12. Cuando un equipo acumula 4 faltas personales en un tiempo de juego, todas las faltas que se cometan después serán sancionadas con tiros libres para el equipo contrario.
- Explicación de las características de la cancha.



**EVALUACIÓN:** Al concluir la sesión el animador pregunta lo siguiente a los niños: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué fue lo que más les interesó?, ¿Creen que el baloncesto sea una actividad interesante a realizar en el tiempo libre?

### - - - SESIÓN OCHO: BALONCESTO- - -

**No. Actividades: 3**

**Duración: 85 minutos**

**SUBTEMA:** Técnicas del baloncesto

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar las técnicas básicas para el juego del baloncesto, por medio de la práctica de las mismas.

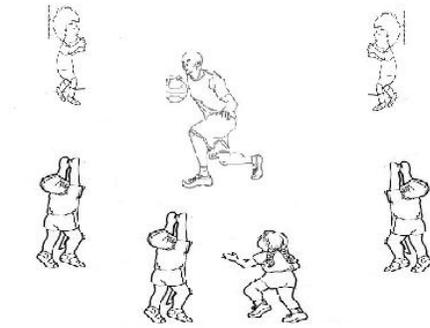
**MATERIALES:** Balón o pelota, sillas

**ACTIVIDAD 1: EL PIVOTE.**

**Desarrollo**

- El animador explica la técnica del pivote, posicionando la postura y el rebote del balón o pelota.
- El pivote es el movimiento de todo el cuerpo realizado varias veces en diferentes direcciones, para ello el jugador debe mantener un pie que será el pie de pivote como su eje de movimiento y este debe estar siempre en contacto con el suelo y el otro en movimiento, que será el que le dará la posición para protegerse del ataque, para conseguir posición para el rebote y bloquear en la defensa.

- En la cancha se forman dos hileras de tal manera que queden en los niños en parejas. Se indica que se lanzarán el balón o pelota en la posición del pivote, por lo cual no podrá despegar un pie del suelo y tendrá que girar en esta condición para la realización de la actividad, practicando así la técnica.
- El animador supervisa la actividad verificando la postura de los niños.



### **ACTIVIDAD 2: PASE Y RECEPCIÓN.**

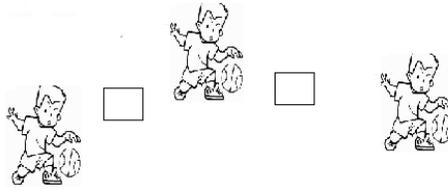
#### **Desarrollo:**

- El animador explica la técnica del pase y la recepción del balón o pelota, desde la imitación del movimiento con los niños.
- El pase es la acción de un jugador al enviar el balón a un compañero con motivo de encestar o bien al verse bloqueado por un contrario. Y la recepción es la acción de tomar o cazar el balón que ha enviado otro jugador.
- Se forman dos filas en donde los niños deben quedar frente a frente, con el objetivo de que se haga el pase del balón o pelota por 10 ocasiones en forma estática.

### **ACTIVIDAD 3: EL DRIBLING**

#### **Desarrollo:**

- El animador expone de forma verbal y con ejemplo apoyándose en el esquema de abajo sobre lo que es y lo que implica la técnica del dribling.
- El dribling es la acción realizada por el jugador después de tomar el balón, le da impulso con su mano haciéndola rebotar contra el suelo avanzando hacia cualquier posición o con el objetivo de encestar para esto debe superar los obstáculos, esta acción se ve concluida en el momento en el cual el jugador sostiene por más de 3 segundos el balón en las manos.
- Practicar el dribling, el animador explica al jugador la dinámica que consiste en driblar con el objetivo de esquivar los obstáculos que se presentan en la cancha.



**EVALUACIÓN:** Al concluir la sesión el animador preguntará: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué fue lo que más les intereso?, ¿Creen que el baloncesto sea una actividad interesante a realizar en el tiempo libre?

**- - - - SESIÓN NUEVE: BALONCESTO- - - -**

**No. Actividades: 3**

**Duración: 120 minutos**

**SUBTEMA:** Técnicas de baloncesto.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar por medio de la práctica las técnicas de baloncesto.

**MATERIALES:** Balones o pelotas, rota folios. Red o algo para dividir cancha.

**ACTIVIDAD 1: EL LANZAMIENTO**

**Desarrollo:**

- El animador expone a los niños la posición y la forma en la cual debe realizar un lanzamiento para anotar basándose en la explicación del anexo B7 y en la imagen que muestra dicha posición.
- El lanzamiento es la acción que realizan los jugadores para anotar una canasta y así poder ganar el juego, la acción del lanzamiento se inicia con los pies y culmina con la dirección que se le da al balón con los dedos y que permitirá meter la canasta. Las condiciones del jugador al momento de realizar el lanzamiento es el siguiente: el brazo con el cual lanzara debe estar flexionado paralelo al piso y formando un ángulo recto, la mano con la que se lanzara el balón debe sostener el mismo con los dedos debajo y separados solo con las yemas de los mismos sin que la palma lo toque, la muñeca tiene que estar ligeramente hacia atrás y la otra mano tiene se coloca a lado del balón para aguantarlo y evitar que se desvíe al momento del lanzamiento. Finalmente se realiza el lanzamiento.
- Practica, el animador forma dos equipos los cuales se formaran a la mitad de la cancha y con balón o pelota en mano uno a uno se acerca driblando hasta la zona de tiro libre.

- Posición para el lanzamiento a la canasta.



## ACTIVIDAD 2: LA DEFENSA Y SU POSICIÓN BÁSICA.

### Desarrollo:

- El animador explica a los niños lo que significa la defensa dentro de un juego y la posición básica de defensa dentro del juego, apoyado en el anexo B8, donde encontrará la información sobre esta técnica, así como la imagen que ilustra la posición adecuada.
- **Posición básica de defensa.** En esta posición el jugador debe obtener un equilibrio adecuado para impedir el paso y anotación del contrincante pero además esto le permitirá realizar acciones defensivas en cualquier posición y de manera más eficaz. Para obtener la correcta posición se flexionan las piernas a las rodillas y la cadera y se separan a la anchura de los hombros con el tronco ligeramente flexionado y mirando en todo momento al jugador que desea encestar, los brazos hacen un movimiento hacia arriba y abajo como aspas para obstaculizar la visibilidad del contrincante.
- El animador forma dos equipos: uno formara una fila a mitad de cancha tratando de acercarse driblando para anotar, mientras que el otro equipo se formará lateral de la canasta con el objetivo de defender su área y tratando de impedir que anoten, en cuanto el primer jugador del equipo que intenta encestar da el primer paso el primero de los que defiende lo hará también, el juego es uno a uno.

## ACTIVIDAD 3: EL PARTIDO

### Desarrollo:

- El animador pide a los niños que formen sus equipos, ya formado el equipo el animador les pedirá que jueguen respetando todas las reglas, posiciones y técnicas vistas con anterioridad.

**EVALUACIÓN:** Al final de esta sesión el animador realizara las siguientes preguntas a los niños: ¿Qué les pareció la sesión?, ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Consideran que el baloncesto es una actividad interesante?, ¿Consideran que las técnicas que se presentaron en el taller les sirvieron al jugar el partido?

## - - - - SESIÓN DIEZ: EL VOLEIBOL- - - -

**No. Actividades: 3**

**Duración: 85 minutos**

**SUBTEMA:** Principios fundamentales del voleibol.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** identificar las reglas del voleibol.

**MATERIALES:** Papel rotafolio.

### **ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ ES EL VOLEIBOL?**

#### **Desarrollo:**

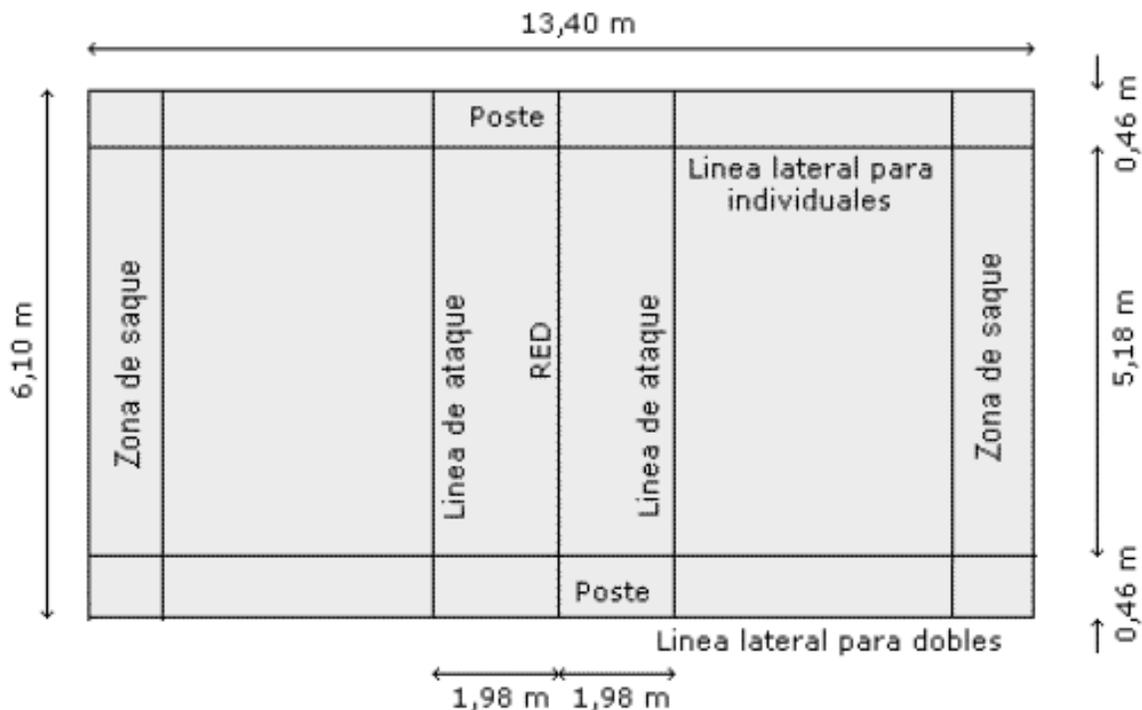
- El animador coloca a los niños en forma de círculo para que puedan ver y oír a todos, comenzara con la lluvia de ideas preguntando: ¿Conocen el voleibol?, ¿Lo han practicado alguna vez? Esto con el propósito de saber los conocimientos previos del niños.

### **ACTIVIDAD 2: EL REGLAMENTO**

#### **Desarrollo:**

- El animador explica a los niños las reglas del juego y las características de la cancha, apoyándose en la siguiente información preparando con anticipación la exposición en papel rotafolio.
- Las reglas de juego y las características de la cancha.
  1. En el momento en el que el balón es golpeado por el sacador, y salvo este, cada equipo debe estar colocado dentro de su propio campo en dos líneas de tres jugadores. Los tres de enfrente a la red son los delanteros los otros tres jugadores son los zagueros y cada uno debe estar más alejado de la red del delantero respectivo.
  2. Se aplicara una falta si los jugadores no están en su posición en el momento que el sacador golpea el balón.

3. Hay falta de rotación cuando el saque no es efectuado en el orden de rotación, y el juego debe ser suspendido hasta que se corrija el error. Cada jugador debe rotarse para sacar.
4. Solo el equipo que saca puede anotar un punto, si gana el intercambio de juego ya sea por su propia acción o por que el adversario comente una falta.
5. Gana un set el que con una ventaja mínima de 2 puntos, anote 15 puntos primero o que en caso de empate obtiene la ventaja de 2 puntos.
6. Gana el partido el equipo que gana tres sets a su favor.
7. El saque debe realizarse dentro de los 5 segundos siguientes del toque del silbato, si se realiza antes del silbatazo es nulo y deberá repetirse.
8. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques y un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas salvo el bloqueador.
9. Está prohibido tocar la red en toda su longitud.
10. Durante el juego está prohibido el contacto de cualquier parte del cuerpo rebasando la línea central del campo contrario.



**Actividad:** PREPARACIÓN EN LA CANCHA

**Recursos didácticos:** Papel rotafolio

**Desarrollo**

- El animador explica a los niños cuales son los ejercicios de calentamiento fundamentales antes del juego, basándose en la siguiente información, con el objetivo de que los niños vean la importancia de estos antes de un partido.
- **El calentamiento:** Es fundamental que antes de iniciar una actividad física el niño entrene su cuerpo y así pueda desarrollar todas las habilidades o destrezas necesarias para poder desarrollar mejor su actividad dentro del juego.
- Las actividades físicas que se realiza antes del partido son las siguientes:
  - 1.- Colocar a los niños en filas en un extremo de la cancha y dar la instrucción de que al silbatazo tendrán que correr a toda velocidad hacia el otro extremo de la cancha, sin embargo cada que el entrenador de dos silbatazos estos tendrán que dar un salto, esto se repetirá 2 veces.
  - 2.- como segunda parte realizaran estiramientos de pierna y brazos en 8 repeticiones.
  - 3.- Posterior a esto y para desarrollar la velocidad, colocara las filas a un extremo de la cancha y coloca obstáculos que los niños tendrán que ir salvando para poder llegar al otro extremo de la cancha.
  - 4.- Como otra parte del calentamiento el animador formará dos filas y colocara a los niños frente a frente, les proporcionara un balón o pelota a cada par y estos se lanzaran mutuamente el mismo.

## ----- SESIÓN ONCE: VOLEIBOL-----

**No. Actividades: 3**

**Duración: 90 minutos**

**SUBTEMA:** Principios fundamentales del voleibol.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar las técnicas del voleibol durante la prácticas.

**MATERIALES:** Rotafolio, Red y pelotas o balones.

**ACTIVIDAD 1: LOS DESPLAZAMIENTOS EN LA CANCHA**

**Desarrollo:**

- El animador expone a los niños la técnica del desplazamiento de forma verbal apoyado en la siguiente información.
- **El desplazamiento:** Son los movimientos que se realizan con velocidad, en donde el jugador cambia de posición dentro de la cancha, con el objetivo de salvar el

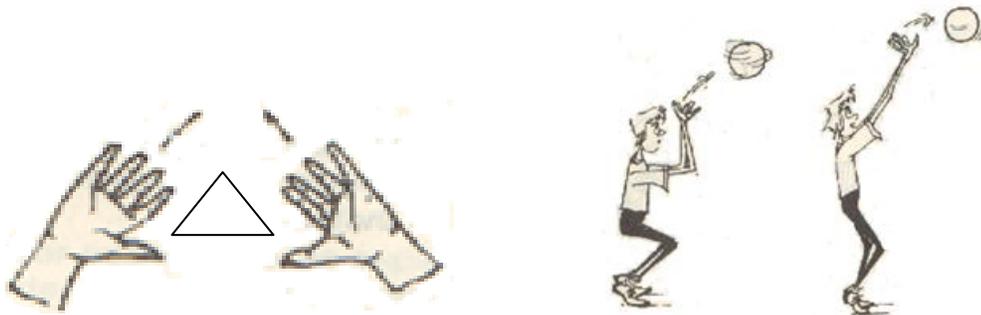
balón y anotar puntos, este desplazamiento se realiza cada que sea necesario. Los desplazamientos terminan cuando el jugador logra una posición de equilibrio que le permite reaccionar rápidamente para tocar el balón.

- **Practica del desplazamiento.** El animador coloca a los niños en la posición que les corresponde en la cancha, acto seguido les explica que cada que de un silbatazo estos deberán de cambiar de posición de forma veloz, pues al momento de un partido estos desplazamientos por la cancha tendrán que ser muy rápidos. El animador debe dar cada silbatazo de forma seguida con el objetivo de que el niño no se quede mucho tiempo en cada posición, sino que se desplace de forma rápida.
- Posición para la actividad.

## **ACTIVIDAD 2: EL TOQUE DE DEDOS**

### **Desarrollo:**

- El animador explica a los niños en qué consiste la técnica del toque de dedos y cuál es su importancia dentro del juego apoyándose en la siguiente información, realizando la exposición de forma oral y mostrándoles el movimiento correcto, para esto puede hacerlo él o pasar a un niño para que los demás vean como se realiza.
- **El toque de dedos:** Este es una de las técnicas más importantes dentro del juego puesto que es la que más se realiza en el mismo, las condiciones necesarias para que este se dé es que el balón venga más alto que nuestra cabeza y con poca velocidad para no lastimarnos. La posición fundamental para poder realizar de forma adecuada el toque de dedos es la siguiente:
  - 1.- El niño tendrá que elevar los brazos y flexionar los codos más altos que los hombros.
  - 2.- Las manos deben estar más altas que la frente y las muñecas en flexión dorsal, los dedos deben estar separados y casi extendidos.



3.- Las manos deben de formar un triangulo que le dará soporte al balón al momento de su llegada, de tal forma el saque o el golpe al balón dará mejores resultados.

- Posteriormente los niños practicarán el toque de dedos, para esto el animador formará dos filas de niños con el objetivo de quedar frente a frente, posteriormente los niños comenzaran a lanzarse el balón con la técnica toque de dedos por 15 ocasiones.



### ACTIVIDAD 3: LOS PASES

#### Desarrollo:

- El animador expone los tipos de pases que se realizan durante el juego, para esto debe preparar con anticipación láminas en las cuales se pueda apoyar, partiendo de la siguiente información:
- Los diferentes pases dentro del juego de voleibol son los siguientes:
- **De dirección:** Adelante, atrás y lateral. Se retoman sólo estos tres puesto que son los básicos dentro del juego de voleibol.
- Las características del pase adelante son que además de tener las manos en posición de toque de dedos, también es necesario inclinar hacia adelante el tronco, dicha inclinación será determinada por la distancia a la que se requiere mandar el balón. Entre mayor sea la altura del balón poca será la inclinación del balón, entre mayor distancia adelante, mayor inclinación del tronco.

- En el pase de espaldas, las características son que el contacto con el balón deberá ser por encima de la cabeza, el tronco deberá arquearse hacia atrás y la extensión de los brazos con inclinación hacia atrás arqueándose con el tronco.
- Por último el pase lateral sus características fundamentales son que Los brazos se extienden hacia arriba lateralmente siguiendo la inclinación del tronco.
- Posteriormente el animador lleva a los niños a la cancha para practicar, forma 2 filas de niños con el objetivo de quedar frente a frente y realizaran el pase de frente 5 veces, acto seguido se colocan de espaldas y realizan el pase de espaldas 5 ocasiones.
- Para la práctica del pase lateral se colocaran de lado y realizaran 5 ocasiones este pase.
- Para practicar el pase de suspensión se otorga una pelota o balón por niño, este lanza alto el balón y salta para atraparlo en el aire por 5 ocasiones.



Adelante



Espaldas



Lateral

**SUBTEMA:** Principios Fundamentales del Voleibol.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar por medio de la práctica las técnicas de brazos realizadas en el voleibol.

**MATERIALES:** Rotafolio, balones o pelota y cancha con red.

**ACTIVIDAD 1: EL TOQUE DE ANTEBRAZOS**

**Desarrollo:**

- El animador expone al niño las diferentes posiciones de los antebrazos a la hora del toque, así como el momento en que se requiere este tipo de toque, preparando con anticipación su exposición en un papel rotafolio, apoyándose en la siguiente información.
- Las características generales de esta posición son las siguientes:
- Los brazos deben estar estirados, juntos y algo inclinados hacia adelante sin embargo, hay tres tipos de agarre de manos aunque lo importante es que en los tres los pulgares deben estar unidos y unidos en prolongación del brazo.  
1.- Dedos entrelazados, 2.- una mano encima de la otra y 3.- Mano formando un puño semicerrado unidos entre sí. Para la exposición grupal se sugiere la siguiente imagen.



- Posteriormente el animador saldrá a la cancha con los niños y formara 2 filas de niños colocándolas quedando frente, posteriormente los niños practicarán 10 ocasiones este toque.



Posición en la cancha para la práctica

## ACTIVIDAD 2: EL SAQUE

### Desarrollo:

- El animador expone a los niños la técnica del saque así como la función de este en el juego, apoyándose en un papel rotafolio preparado con anticipación, con la siguiente información.
- **El saque:** Este es un elemento con el cual se dará inicio al juego, está considerado como un arma de ataque su ejecución se realiza con el balón controlado y sin movimiento. La posición para la realización del mismo tiene como características las siguientes: Los hombros deben estar en posición perpendicular a la red, pies paralelos a ella, el balón se sostiene con el brazo libre que está semi-flexionado.
- Posteriormente el animador lleva a los niños a la cancha y forma una fila horizontal de cada lado de la red, quedando frente a frente dos jugadores, posteriormente practican 10 veces el saque, uno a uno sobre la red.

## ACTIVIDAD 3: EL REMATE Y EL BLOQUEO

### Desarrollo:

- El animador expone a los niños la técnica del remate y el bloqueo así como la función de los mismos dentro del juego, de forma verbal, apoyándose en la siguiente información.

- **El remate y el bloqueo:** El remate consiste en golpear el balón con fuerza con la intención de que este entre de forma directa al campo contrario, por su parte el bloqueo consiste en impedir que el remate o cualquier otro toque a la pelota entre a sus campo y ganen puntos, la posición fundamental del bloque es de frente y cerca de la red, los hombros deben estar paralelos a la red, los brazos flexionados y con las manos a la altura del pecho y las palmas hacia fuera.
- Posteriormente el animador saldrá a la cancha con los niños y forma dos filas horizontales de cada lado de la red, el animador otorga el primer turno a cualquiera de las filas y lanza el balón alto sobre la red hacia diferentes zonas así su compañero de enfrente trata de tomarlo en el aire, poniendo en práctica el remate y el bloqueo, posteriormente se hará el cambio de papeles.

#### **ACTIVIDAD 4: RECEPCIÓN Y DEFENSA**

##### **Desarrollo:**

- El animador expone a los niños la técnica de recepción y defensa, así como la funcionalidad dentro del juego, apoyándose en la siguiente información y un rotafolio preparado con anterioridad.
- **Recepción y Defensa:** La recepción como su nombre lo indica es el acto de recibir el balón que puede estar enviando un compañero para que se realice algún toque, y la defensa es el acto de impedir que el equipo contrario anote un punto uno de los toques más relevantes en la defensa es el bloqueo, sin embargo el jugador que reciba o defienda siempre tendrá que lidiar con obstáculos.

#### **ACTIVIDAD 4: JUEGO DE VOLEIBOL**

##### **Desarrollo:**

- El animador le pide a los niños formen dos equipos, ya formados le menciona que el partido se desarrollara conforme a lo establecido en las sesiones anteriores, y los invita a mostrar lo que aprendieron.

**EVALUACIÓN:** Al final de la sesión el animador pregunta lo siguiente a los niños: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Cuál es la importancia del voleibol?, ¿Consideras que este deporte es interesante para practicarlo en el tiempo libre?

## **TALLER DE JUEGOS**

Fortalecer la experiencia lúdica de los niños a través del desarrollo de juegos cooperativos, de confianza, comunicación y de mesa, para que descubran la importancia del juego recreativo.

### **----- SESIÓN TRECE: JUEGOS RECREATIVOS-----**

**No. Actividades: 3**

**Duración: 94 minutos**

**SUBTEMA:** El juego cooperativo

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Reconocer la importancia del juego en su desarrollo cognitivo y social.

**MATERIALES:** Paliacates por niño y sillas o botes que sirvan como obstáculos, una caja de zapatos forrada con diversos colores y 30 papelitos con nombres de películas a representar.

#### **ACTIVIDAD 1: SIAMESES JUGUETONES**

##### **Desarrollo:**

- El animador invita a los niños a formar parejas con el objetivo de trabajar en equipo, posteriormente les pedirá que se tomen de los hombros por los costados y los atara de un pie con el objetivo de que siempre estén junto, forma filas y el objetivo será que todos los participantes de un equipo lleguen primero al otro lado del patio, coloca obstáculos como sillas o botes con el objetivo de que los participantes se coordinen y logren llegar a la meta.

#### **ACTIVIDAD 2: ZORROS Y CAZADORES**

##### **Desarrollo:**

- El animador forma 2 equipos equitativamente, posteriormente le dirá el papel que jugara cada uno, unos serán zorros y otros cazadores, el juego consta de atrapar a los zorros, pero no es tan fácil ya que solo se puede atraparlos o eliminarlos del juego si logran quitarle un paliacate que se atara a la cintura de lo contrario no lo atraparan, después de 10 minutos se invertirán los papeles, quienes eran zorros ahora serán cazadores y viceversa, el juego lo gana el equipo que tenga más paliacates.

#### **ACTIVIDAD 3: LA CAJA DE SORPRESAS.**

##### **Desarrollo:**

El animador realiza previamente una caja forrada de muchos colores, también hará diversos papeles con nombres de películas que los niños puedan representar por ejemplo: el titánica, la era del hielo etc., ya en el salón formara tres equipos y les asignara un orden para poder pasar por un papel a representar, les dirá que cada equipo ira eligiendo quien pasa a representar la película y gana el equipo que más películas adivine

**EVALUACIÓN:** Al término de la sesión el animador deberá preguntar lo siguiente. ¿Qué fue lo más significativo de la sesión?, ¿Cómo crees que pueda ayudarte en tu vida diaria?

### ---- SESIÓN CATORCE: JUEGOS RECREATIVOS----

No. Actividades: 3

Duración: 95 minutos

**SUBTEMA:** El juego cooperativo

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Reconocer la importancia de cooperar dentro del juego.

**MATERIALES:** Zanco hechos de dos cajas de frijoles y lazos. 2 cajas para encestar, pelotas, y 2 paliacates para vendar los ojos, 30 papelitos con pistas, un tesoro se sugiere un libro o bien lo que el animador decida.

#### **ACTIVIDAD 1: INTERCAMBIO DE ZANCOS.**

##### **Desarrollo:**

- El animador forma dos equipos de forma equitativa, posteriormente les indica que la mitad debe estar de un lado de la cancha y el otro de lado contrario, el objetivo será que de cada lado el participante tenga unos zancos y al momento que el animador de un silbatazo estos comiencen a caminar para encontrarse a la mitad del campo, cuando se encuentren deben cambiar de zancos y seguir con el recorrido, el primer equipo que termine de intercambiar posición será el ganador.
- Si así se desea se pueden colocar obstáculos.

#### **ACTIVIDAD 1: LAS CANASTAS.**

##### **Desarrollo:**

- El animador tendrá una caja de jabón forrada en la cual los niños encestaran las pelotas, el animador formara dos equipos de forma equitativa, posteriormente explica la secuencia del juego así como las reglas, el juego consiste en que cada equipo escoge un cachador, quien toma la caja y trata de cachar las pelotas que lanzan sus compañeros, mientras tanto el resto del equipo ira tratando de encestar

pero con los ojos vendados, uno a uno, los otros le dirán cuando debe hacerlo, tendrán que meter la mayor cantidad de pelotas posibles gana el que tenga más pelotas.

#### **ACTIVIDAD 1: ENCONTREMOS EL TESORO**

##### **Desarrollo:**

- El animador realiza 30 pistas que posteriormente esconderá en diferentes lugares del centro. Estas pistas tendrán que llevar a los niños a descubrir un tesoro que será un libro elegido por el animador, o bien puede ser otro premio que decida, ejemplo de las pistas, “aquí no encontraras nada, pero si buscas en el rosal, tal vez me encontraras”, posteriormente les indicara a los niños que el juego consiste en ir buscando pistas para encontrar un tesoro y que deben ayudarse para lograrlo, les dará la primera pista y después ellos seguirán con las demás.

**EVALUACIÓN:** Al término de la sesión el animador deberá preguntar lo siguiente. ¿Qué fue lo más importante de la sesión? ¿Cómo podrías llevarlo a situaciones diarias?

### **- - - SESIÓN QUINCE: JUEGOS RECREATIVOS- - -**

**No. Actividades: 3**

**Duración: 95 minutos**

**SUBTEMA:** Juegos de confianza

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Que identifiquen la importancia de la autoconfianza por medio del juego.

**MATERIALES:** Paliacates por niños.

#### **ACTIVIDAD 1: VEO CON MIS MANOS.**

##### **Desarrollo:**

- El animador forma parejas, explica que el juego consiste en guiar a su compañero que estará con los ojos vendados para llegar a la entrada el centro, la forma en que lo guía es dejando que lo tome por el brazo, dejando libre la mano de la persona con ojos vendados, la persona guía llevara a su compañero pero a su vez lo hará tocar la pared, la puerta etc. Pero sin hablar, la persona ciega tendrá que confiar en su guía, después de llegar al objetivo, cambiaran papeles y el nuevo guía llevara de regreso al salón al nuevo ciego, quien también tocara diferentes cosas, por último conversaran sobre su experiencia.

#### **ACTIVIDAD 1: ZAMBULLIRSE HACIA ADELANTE**

**Desarrollo:**

- El animador forma dos filias de niños una que serán los que reciban a los compañeros y otra quienes se dejaran caer. El juego consiste en que las personas que reciben a sus compañeros deben formar dos filas situadas atrás de una silla que es donde se colocara el compañero que se lanzara, ya en fila y quedando frente a frente se toaran de los brazos para poder cachar al compañero.

**ACTIVIDAD 1: CORRO EL RIESGO CONTIGO****Desarrollo:**

- El animador pide a los niños que se acomoden por pareja, paso siguiente se deben tomar de la mano e ir caminando por todo el espacio de forma lenta, al silbatazo caminan sin soltarse más y más rápido como silbatazos de el animador, se detendrán cuando este de dos silbatazos seguidos.
- Posteriormente realizan la misma secuencia pero con la diferencia de que ahora un integrante de las parejas se vendara los ojos. Posteriormente volverán a cambiar los papeles.

**EVALUACIÓN:** Al término de la sesión el animador deberá preguntar lo siguiente. ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Crees que por medio del juego puedes aprender?

**--- SESIÓN DIECISEIS: JUEGOS RECREATIVOS ---**

**No. Actividades: 3**

**Duración: 95 minutos**

**SUBTEMA:** Juegos de comunicación.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Que identifiquen por medio del juego la importancia de la comunicación.

**MATERIALES:** Sillas.

**ACTIVIDAD 1: EL TELEGRAMA.****Desarrollo:**

- El animador pide al grupo que se sienten formando un círculo, esto con el objetivo de que todos puedan verse. Paso seguido les pide se tomen de las manos y mantengan sus ojos cerrados, el animador decidirá quién es participante que inicia con el telegrama, explicando que no se puede hablar a acepción del último quien dirá el mensaje verbalmente, explicara que el mensaje tiene que ser un apretón o una caricia según decida y así uno a uno irá pasando el mensaje.

## ACTIVIDAD 2: EL CHISME

### Desarrollo:

- Como primer punto, el animador debe elegir a 5 personas a quienes les pide que salgan por unos minutos del salón, explicándoles que no deben ver ni oír lo que sucede dentro del salón, aunque afuera les comenta que va a contarles una historia al resto del grupo y que posteriormente estos se la contarán a uno por uno.
- Segundo punto el animador cuenta la siguiente historia a los niños que quedaron en el salón.

*“Un día, al llegar a la escuela, estaban dos niñas y tres niños en la puerta.*

*Cuando vieron que llegaba la maestra se escondieron entre los coches estacionados para que no los vieran. Los niños y las niñas habían planeado irse de pinta ese día, cuando tocara la campana y todos entraran a clase. Los niños y las niñas salieron de su escondite, se fueron a la esquina y pidieron aventón. Pasó un viejito que los subió a su camioneta y los niños y las niñas le pidieron que los llevara al parque. El viejito les preguntó para qué y ellos le dijeron que debían hacer un trabajo de ciencias naturales. El viejito los llevó al museo y después estacionó su coche donde los niños y las niñas no lo vieran, y empezó a seguirlos y a espiarlos. Cuando vio que le habían dicho mentiras los tomó de sorpresa, los subió en el coche a fuerza y los llevó a la escuela con el director. Los niños y las niñas estaban muy asustados y prometieron no volver a irse de pinta ni a decir mentiras.”*

**EVALUACIÓN:** Al terminar la sesión el animador realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste en esta sesión?, ¿Qué aprendiste en cada uno de los jugos?, ¿Consideras que te pueden ayudar en algún momento de la vida cotidiana?.

- - - SESIÓN DIECISIETE: JUEGOS DE MESA- - -

No. Actividades:2

Duración: 95 minutos

**SUBTEMA:** Juegos estrategia: RUMMY

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar las reglas del “Rummy” como juego de estrategia que le permita jugarlo en su tiempo libre.

**MATERIALES:** Juego de rummy.

**ACTIVIDAD 1:** ¿ALGUIEN HA JUGADO RUMMY?

**Desarrollo:**

- El animador pregunta a los participantes ¿Alguno ha jugado antes RUMMY? (si hay participantes que lo han jugado el animador pide lluvia de ideas para que puedan platicar en qué consiste el juego).
- Pide a los participantes que no lo han jugado ayudar a los compañeros que hoy aprenderán este juego de mesa.

**ACTIVIDAD 2:** ¿COMENZANDO EL JUEGO?

**Desarrollo:**

- El animador mezcla las fichas sobre la mesa con la cara hacia abajo.
- Cada jugador voltea una ficha, quien obtenga el número mayor será quien comience el juego, y le seguirá el jugador que se encuentre a su izquierda, siguiendo las manecillas del reloj.
- Se vuelven a mezclar las fichas sobre la mesa.
- Cada jugador toma 14 fichas al azar de las que están sobre la mesa, las sobrantes se quedan en esa misma posición.
- **Primer ronda:** En la primer ronda, comenzando por el jugador que empezará el juego, se tendrán que poner las siguientes jugadas:
  - a) Bajar tres como mínimo o 4 fichas como máximo fichas de igual número aunque sean de diferente color, ejemplo: 10 rojo, 10 azul, 10 negro.
  - b) Bajar tres fichas en secuencia del mismo color, ejemplo: 10 rojo, 11 rojo, 12 rojo.
  - c) El mínimo puntaje que debe sumarse al bajar las fichas en la primera ronda será de 30 puntos.

d) Cuando alguien no tiene fichas para bajar comerá una ficha de las que están sobre la mesa.

- **Segunda ronda:** A partir de la segunda ronda, si el jugador ya bajo fichas, puede comenzar a realizar movimientos con las fichas que sus compañeros y el mismo ha bajado a la mesa.
- **ES IMPORTANTE** que si un jugador no bajo fichas en la primer ronda, baje primero con los requerimientos anteriores para comenzar a mover fichas.
- A partir de aquí es importante bajar mínimo una ficha o si no tiene para bajar deberá comer una de la mesa.
- Formas de bajar fichas:
- Para acomodar las fichas se pueden agregar números del mismo color a la secuencia realizada. Ejemplo: sin en la mesa hay un 5 negro, 6 negro y 7 negro, se puede agregar el 4 negro a la izquierda o el 8 negro a la derecha.
- Los números iguales, de diferente color, deberá haber siempre un mínimo de 3 y un máximo de 4 números. Si en la mesa esta el 11 rojo, 11 negro, 11 azul, se puede agregar el 11 amarillo.
- Para hacer nuevas jugadas se pueden descomponer las jugadas en la mesa, siempre y cuando nunca se deje menos de tres fichas en las series. El animador puede hacer estas jugadas en como ejemplo sobre la mesa (seguir el Anexo JM1).

**EVALUACIÓN:** Se pregunta a los niños, ¿Te gusto la actividad?, ¿Para qué te puede servir este juego?, ¿Te gustaría realizarlo en tus tiempos libres?.

#### - - - - SESIÓN DIECIOCHO: JUEGOS DE MESA- - - -

**No. Actividades:3**

**Duración: 95 minutos**

**SUBTEMA:** Juegos estrategia: UNO

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar las reglas del “UNO” como juego de estrategia que le permita jugarlo en su tiempo libre.

**MATERIALES:** Juego de rummy.

**ACTIVIDAD 1:**¿ALGUIEN HA JUGADO UNO?

**Desarrollo:**

- El animador pregunta a los participantes ¿Alguno ha jugado antes UNO? (si hay participantes que lo han jugado el animador pide lluvia de ideas para que puedan platicar en qué consiste el juego).
- Pide a los participantes que no lo han jugado ayudar a los compañeros que hoy aprenderán este juego de mesa.

## **ACTIVIDAD 2: CONOCIENDO LAS REGLAS DEL JUEGO**

### **Desarrollo:**

- Se muestra a los niños las diversas cartas que tiene el juego para que puedan reconocerla durante el juego.
  - a) *Las cartas normales*, se dividen en 4 colores: azul, rojo, verde y amarillo y a su vez cada color trae cartas numeradas del 0 al 9 (dos cartas de cada una).
  - b) *Cartas especiales o comodines*: Son una serie de cartas, que como su nombre lo indica, presentan características especiales que permiten alterar el flujo normal del juego mediante ciertas acciones. Estas cartas se dividen en varias:
    - c) *Invierten Sentido*. Como su nombre lo indica se invierte el sentido normal del juego. Por ejemplo: si el juego estaba girando en sentido del reloj, al jugar la carta se juega contra el sentido del reloj, hasta que se lance una de estas cartas nuevamente y se vuelve al sentido normal. Esta carta puede ser lanzada en cualquier momento del juego, siempre que existe una carta del mismo color, o bien otro INVIERTE SENTIDO, ya sea del mismo u otro color.
    - d) *Prohibir Turno*. Al jugar esta carta el jugador que seguía en tirar carta pierde su turno y continúa el siguiente jugador. Esta carta puede ser lanzada en cualquier momento del juego, siempre que exista una carta del mismo color, o bien otro PROHIBIR TURNO, ya sea del mismo u otro color.
    - e) *+2 o Roba 2 cartas*. Al tirar esta carta, la persona que viene a continuación debe robar 2 cartas del mazo o baraja y pierde su turno. Si la persona que sigue llega a tener otra carta igual +2 (de cualquier color) la lanza y así se va acumulando la cuenta al jugador que sigue. El primer jugador que no tenga una de estas cartas deberá retirar el acumulado de la baraja y perderá su turno. Estas cartas son acumulables, el jugador que recibe el +2 puede lanzar otro, del mismo u otro color y así sucesivamente hasta que quien no tenga una de estas cartas esté obligado a robar un número de cartas igual al acumulado

- f) *Cambio de color.* Al jugar esta carta se podrá cambiar el color del juego por uno que seleccione quien lanzó la carta. Se puede usar en cualquier momento del juego. Funciona como comodín y puede ser usado con otro comodín.
- g) *+4 o Roba 4 cartas y cambia de color.* Es la carta suprema del juego. Combina varias propiedades de las cartas anteriores. Al lanzarla, el jugador siguiente debe robar 4 cartas. Adicionalmente quién la lanza puede seleccionar el color con el que se jugará desde ahí. Esta carta posee 2 reglas especiales. A) No puede ser jugada sin quien la lanzara tiene en su mano una carta del mismo color que se este jugando en ese momento. B) Quien sigue a continuación no puede lanzar otro +4 a continuación debe robar.

### **ACTIVIDAD3:COMENZANDO EL JUEGO**

#### **Desarrollo:**

- El animador elige a uno de los niños que reparta las cartas. Esto se puede hacer de común acuerdo entre los jugadores o bien sacando cada uno una carta y viendo quien tiene la de mayor valor.
- El repartidor entrega 7 cartas a cada jugador y pondrá el mazo al centro, volteando la carta que esté más arriba, la que dará la pauta del color que se jugará.
- El primero en jugar será quien esté a la derecha del repartidor.
- Jugando con las reglas básicas
- Se indica que todos los jugadores deben tirar una carta por turno, del mismo color que se está jugando. Si un jugador no tiene una carta del mismo color, puede tirar una de otro color que tenga el mismo número de la última carta jugada. Ejemplo, si hay una carta con el número 4 de color amarillo, se puede lanzar un 4 rojo.
- Cuando se tira alguna carta especial es importante tener a la mano las reglas para dudas.
- Si un jugador no tiene carta del mismo color, o una de otro color con el mismo número, o un comodín que le sirva, deberá tomar una carta del centro hasta que encuentre una que pueda jugar. Si un jugador roba y le sale una carta que le sirva, puede decidir no jugarla y seguir robando, siempre y cuando termine su turno botando una carta
- Se irán dando vueltas y cada jugador se irá deshaciendo de las cartas que tenga en la mano, en el orden que prefiera, respetando las reglas.

- En el momento en que un jugador tenga 1 carta en mano deberá decir UNO para avisar al resto de los jugadores. Si logra botar esta carta, será declarado ganador del juego.
- Si un jugador no dice UNO cuando le quede una carta en la mano, y otro jugador lo nota, puede ser acusado y deberá robar 2 cartas del mazo. Esto se considera desde el momento en que la penúltima carta del jugador toca la pila. Si después de eso alcanza a decir UNO antes que alguien lo note o pasa el turno sin que nadie se de cuenta, la penalidad no corre.
- Gana quien se quede sin fichas.
- Si a los 30 minutos no se terminará el juego, se pedirá a los niños que bajen sus cartas y quien tenga menos puntaje es quien gana.

**EVALUACIÓN:** Se pregunta a los niños, ¿Te gusto la actividad?, ¿Para qué te puede servir este juego?, ¿Te gustaría realizarlo en tus tiempos libres?.

#### - - - - SESIÓN DIECINUEVE: JUEGOS DE MESA- - - -

No. Actividades: 3

Duración: 95 minutos

**SUBTEMA:** Juegos estrategia: LINCE

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar las reglas del “LINCE” como juego de estrategia que le permita jugarlo en su tiempo libre.

**MATERIALES:** Juego del Lince: Un tablero de juego, 176 tarjetas, 18 fichas.

#### **ACTIVIDAD 1: COMENZANDO EL JUEGO**

##### **Desarrollo:**

- El animador explica que el juego consiste en encontrar el mayor número de imágenes de las tarjetas en un tablero.
- Cada jugador recibe las tres fichas de un color.
- Se introducen todas las tarjetas en la bolsa y se mezclan bien.
- El director del juego que puede ser uno de los jugadores, entrega 3 tarjetas cara abajo a cada uno de los participantes. A una señal convenida, cada jugador mirar las imágenes que le han correspondido, las busca en el tablero de juego y coloca rápidamente sus fichas en las imágenes correspondientes.
- Cuando el primer jugador ha colocado su tercer ficha, dice “basta”, y se para el juego.

- Cada jugador guarda las imágenes que ha sido capaz de localizar, y las tarjetas restantes se introducen en la bolsa y se mezclan con las otras.
- El director vuelve a repartir tres tarjetas por jugador y se empieza una nueva ronda y así sucesivamente.
- Gana el primer jugador que consigue reunir treinta tarjetas.

### **ACTIVIDAD 1:JUEGOS PARA LINCES**

#### **Desarrollo:**

- Cada jugador recibe una ficha que guarda en la mano, apoyada en la mesa o en la rodilla. Se introduce todas las tarjetas en la bolsa y se mezclan bien.
- El director del juego saca una tarjeta de la bolsa y muestra su imagen a todos los jugadores durante cierto tiempo (que puede oscilar de un instante hasta 10 ó 15 segundos, según la edad y experiencia de los jugadores).
- El primer jugador que localiza la imagen en el tablero, levanta la mano con la ficha y la coloca rápidamente en la imagen correspondiente.
- Entonces recibe la tarjeta como premio, la cual equivale a un punto.
- Cuando un jugador levanta la mano pero vacila antes de colocar su ficha y obstaculiza la visión de los demás, se anota un punto negativo.
- Gana el jugador que tiene la mayor puntuación cuando se han mostrado todas las imágenes.
- Puede complicarse el juego mostrando las imágenes con los jugadores colocados de espaldas al tablero, etc.
- El director de juego procurará que todos los jugadores tengan igual visibilidad, estén a la misma distancia del tableo y se coloquen de forma que ninguno de ellos tenga la mayor ventaja sobre los demás.

**EVALUACIÓN:** Se pregunta a los niños, ¿Te gusto la actividad?, ¿Para qué te puede servir este juego?, ¿Te gustaría realizarlo en tus tiempos libres?.

## **TALLER DE ACTIVIDAD EXPERIMENTAL (CIENCIA)**

Reforzar el interés de los niños por la ciencia, a través de la realización de actividades experimentales, para desarrollar la observación y cognición.

### **---- SESIÓN VEINTE: ELECTRICIDAD- ----**

**No. Actividades:3**

**Duración: 90 minutos**

**SUBTEMA:** Conductor de grafito, globos en el techo y el baile de los monigotes.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Realizar actividades experimentales para acercar al niño en sus tiempos libres a la ciencia.

**MATERIALES:** Tela de lana, Libros, Cristal, Muñequitos de papel de cocina, Lápiz, Foco, Tijeras, Pila, Globos, Papel bond, Marcadores, Maskintape.

#### **ACTIVIDAD 1:JUGANDO A LA CIENCIA**

##### **Desarrollo:**

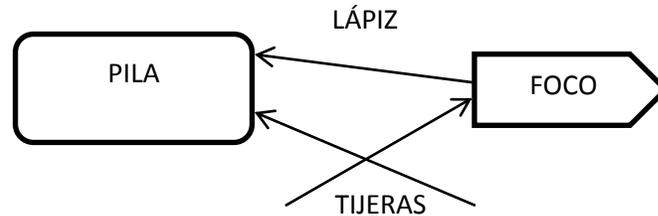
- El animador pregunta a los niños: ¿Qué es la ciencia?, ¿Qué materias llevamos en la escuela relacionados con la ciencia?, ¿Qué descubrimientos han hecho los científicos?.
- Se les invita a cerrar los ojos y se les dirige la siguiente narración: “Imagina que eres un niño científico, con un gran laboratorio en el cual tienes muchos instrumentos para trabajar, que en él puedes hacer grandes descubrimientos que ayuden a la humanidad, ¿Qué te gustaría descubrir?, ¿A dónde te gustaría viajar?, ¿Qué te gustaría explicar a otros niños?”. Se les pide empezar a abrir los ojos y pensar que necesitaríamos para que este salón parezca un laboratorio científico, utilizando materiales que tenemos de reciclaje en el salón (motivar a los niños a dibujar, escribir frases, etc.), ¿Qué nombre le pondremos a este laboratorio?, cada quien elabora su gafete con un nombre que les guste mucho.

#### **ACTIVIDAD 2: ELABORANDO HIPÓTESIS**

##### **Desarrollo:**

- Se pregunta a los niños, ¿Para qué sirve la electricidad?, ¿alguien sabe cómo se produce la electricidad?, ¿Qué pasaría si no hubieran descubierto la electricidad?

- El animador pregunta explica: “Voy a conectar la punta del lápiz (grafito) a este polo de la pila y estas tijeras a la otra punta de la pila y al foco, ¿Qué creen que pasará?. Después de escuchar las respuestas, realiza el experimento. Según la siguiente imagen:



- El animador tiene un papel bond pegado y pregunta a los niños, ¿A qué se debe que la corriente eléctrica pase por estos dos conductos y se prenda el foco? (motiva a que den todas las explicaciones que quieran) y va escribiendo la lluvia de ideas.

---

### La electricidad

En casas, la electricidad permite que funcionen las los focos, la televisión, la computadora, los videojuegos, y muchas otras cosas. Pero, ¿qué es la electricidad?. La electricidad es una forma de energía. Energía es poder, el poder de hacer que se muevan las cosas y que funcionen. Para entender qué es la electricidad debemos comenzar con los átomos. Los átomos son pequeñas partículas que son muy difíciles de ver, y son los elementos con los que está hecho todo a nuestro alrededor. Un átomo está compuesto por protones, electrones y neutrones. El centro de un átomo, al cual se llama “núcleo”, tiene al menos un protón. Alrededor del núcleo viajan los electrones (en igual cantidad que los protones) a gran velocidad. Los protones y los electros tienen una propiedad llamada carga, la de los protones es de signo positivo y la de los electrones es de signo negativo. Los neutrones no tienen carga. Los protones y electrones se atraen entre sí porque tienen cargas de distinto signo. En cambio las partículas que tienen cargas del mismo signo se repelen.

- 
- El animador vuelve a preguntar, ¿A qué se debió que el foco se prendió?. Explica: “desde el polo negativo de la pila fluye la corriente (de electrones) a través del metal de las tijeras hasta la bombilla. Dado que el filamento de la bombilla resiste

el flujo eléctrico, se calienta y brilla. A continuación, la corriente fluye a través de la varilla de grafito del lápiz hasta el polo positivo de la pila. El grafito es un buen conductor, de manera que la electricidad fluye a través del mismo, y tal es el flujo eléctrico, que incluso circula a través del grafito en papel”.

### **ACTIVIDAD 3: SIGAMOS ENTENDIENDO ESO DE ELECTRICIDAD.**

#### **Desarrollo:**

- Se inflan unos cuantos globos y se frotran durante unos segundos en un suéter de lana. Se invita a lanzarlos hasta el techo y observar cuanto tiempo permanecen ahí. ¿A qué se debe esto?, ¿qué pasa con los globos? ¿Qué tipo de energía vemos ahí?. El animador deja que los niños respondan las preguntas. Explica: Al frotar los globos, se cargan negativamente con electricidad estática, es decir, absorben minúsculas partículas de carga eléctrica negativa (electrones) del suéter. Dado que los cuerpos cargados eléctricamente son atraídos débilmente hacia los de carga neutra, los globos se adhieren al techo hasta que las cargas entre ambos se igualen gradualmente. Este proceso suele durar horas en una atmósfera seca, porque los electrones fluyen lentamente desde los globos hasta el techo, que es un mal conductor.

### **ACTIVIDAD 4:UTILICEMOS ESTE CONOCIMIENTO.**

#### **Desarrollo:**

- El animador coloca un cristal sobre dos libros, formando un puente, y pon un plato metálico debajo del cristal. Recorta pequeñas figurillas 2-3 cm de altura con papel de cocina. Frota el cristal con un suéter de lana, las figurillas iniciarán una alegre danza: se pondrán de pie, girarán en círculo, caerán y saltarán de nuevo. El ejemplo esta en la siguiente figura:



- Volvemos a preguntar, ¿a qué se debe este efecto?, ¿qué podemos decir que está pasando?. El animador explica: el cristal se carga eléctricamente al frotarlo con la lana, atrae a los bailarines y también los carga. Dado que las dos cargas iguales se repelen, las figurillas caen de nuevo en el plato, transfieren su carga al metal y son atraídas de nuevo por el cristal.

- El animador refuerza que todos tenemos conocimientos comunes, sin embargo, existen conocimientos científicos que nos permiten entender las causas y efectos que propician estos efectos.
- Se invita a los niños a como buenos investigadores, preguntar o investigar en internet la vida de algún científico que haya hecho un gran descubrimiento, y qué nos cuente algo interesante de su vida.

**EVALUACIÓN:** ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cuál fue la actividad que más te llamo la atención?, ¿Para qué te serviría a ti la ciencia?.

### - - - - SESIÓN VEINTIUNO: QUÍMICA- - - -

No. Actividades: 3

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** La tinta invisible y el extintor.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Realizar actividades experimentales para acercar al niño en sus tiempos libres a la ciencia.

**MATERIALES:** Vinagre, zumo de limón o zumo de cebolla, Palitos, Hojas blancas, Vela, Papel bond, Vaso vacío, Bicarbonato sódico.

**ACTIVIDAD 1: RECUPERANDO LO APRENDIDO.**

**Desarrollo:**

- El animador pregunta, ¿Qué recuerdan que vimos la sesión anterior?, ¿Alguien logro averiguar algo interesante de un científico? ¿Quién quiere platicarnos?

**ACTIVIDAD 2: LA TINTA INVISIBLE.**

**Desarrollo:**

- El animador tendrá un poco de vinagre, zumo de limón o cebolla a modo de tinta invisible. Invita a los niños a tomar con un palito un poco de este líquido y escribe sobre papel blanco un mensaje. Deja el papel durante unos tres minutos para que se seque. Al secarse, la escritura es invisible.
- Ya que todos terminan de pintar su mensaje secreto, el animador enciende una vela y la coloca el papel sobre la llama de la vela durante unos segundos; el texto adquirirá una coloración amarronada y se podrá leer perfectamente. Cuidar que no acerquen demasiado el papel para que no se quemem.

- El animador tiene un papel bond pegado y pregunta a los niños, ¿A qué se debe el efecto logrado con la tinta invisible? (motiva a que den todas las explicaciones que quieran) y va escribiendo la lluvia de ideas.
- El animador explica, que aunque esto es una reacción química, concepto que aún no han visto en la escuela. Puede decirles que el vinagre y el zumo de limón o de cebolla desencadena una reacción química en el papel, transformándolo en una sustancia similar al celofán y, dado que su temperatura de ignición es más baja que la del papel, el texto escrito se torna marrón.

## **ACTIVIDAD 2: EL EXTINTOR.**

### **Desarrollo:**

- Se pregunta a los niños, ¿Sabes que es un extinguidor?, ¿Cómo funciona? ¿Creen que podamos elaborar uno en esta sesión?.
- El animador prende una vela en un vaso vacío y, en otro, se mezcla una cucharadita de bicarbonato sódico y vinagre. Se dejará un poco en lo que se forma una espuma. Al vaciar el vaso sobre la vela esta se extinguirá.
- Se invita a los niños a hacer hipótesis sobre la actividad y se escribe nuevamente la lluvia de ideas. El animador explica: “dado que el dióxido de carbono que se forma en la reacción química en la parte superior del vaso es más pesado que el aire, desplaza el oxígeno necesario para la combustión. El dióxido de carbono, no combustible, apaga la llama. Muchos extintores funcionan del mismo modo: la espuma que pulverizan consta de burbujas llenas de dióxido de carbono, que rodean la llama y bloquean el aporte de oxígeno”.
- El animador invita a los niños a traer para la siguiente sesión algún experimento sencillo que puedan realizar en el salón.

## **EVALUACIÓN**

- ¿Qué les llamo más la atención del día de hoy?, ¿Qué aprenden de la ciencia?, ¿Qué se necesita para ser un científico?.

----- SESIÓN VEINTIDOS: CIENCIAS DE LA TIERRA -----

No. Actividades:3

Duración: 90 minutos

**SUBTEMA:** Huella delatadora.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Realizar actividades experimentales para acercar al niño en sus tiempos libres a la ciencia.

**MATERIALES:** Yeso, agua, recipiente.

**ACTIVIDAD 1: RECUPERANDO LO APRENDIDO.**

**Desarrollo:**

- El animador pregunta, ¿Qué recuerdan que vimos la sesión anterior?, ¿Alguien logro averiguar un experimento?, ¿Quién quiere presentarlo?.

**ACTIVIDAD 2: HUELLA DELATADORA**

**Desarrollo:**

- El animador invita a los niños a vaciar las harinas de trigo y maíz en un recipiente y mezclar con una cuchara. Pide agregar poco a poco el agua al recipiente. Después de revolver la mezcla se tendrá un lodo hecho en casa. Se les pide vaciar el lodo en él un plato de unicel. Con la cuchara, extienden el lodo uniformemente en el plato. Se les pide mojar una de sus manos, separa los dedos de esa mano y presionar el lodo con fuerza. Quita la mano. Lo cual permitirá ver una buena impresión de su mano. Se les invita a dejar secar el lodo (lo cual puede tardar 2 a 5 días, depende de la temperatura y la humedad del aire) y traerlo en esa sesión aunque se lleve a cabo otra actividad.
- El animador pregunta, ¿Qué ha pasado?, ¿Qué estamos haciendo en esta demostración?. El animador explica: El lodo fue desplazado cuando lo oprimiste con tu mano. Lo mismo ocurre con la arcilla cuando un animal camina o se arrastra sobre ella. A la marca hecha por presión en el lodo se le llama impresión. Si no se altera antes de que se seque, se forma un molde endurecido de las huellas del animal. Se han encontrado huellas de dinosaurios a través de este método. Ya que con el tiempo están impresiones se endurecieron como rocas y la huella quedó atrapada para siempre.

**ACTIVIDAD 2: JUGANDO CON YESO**

**Desarrollo:**

- Se invita a los niños a elaborar una mezcla de yeso para vaciarla en las huellas de animales que encuentres en el suelo. Nota: mezcla el yeso en un recipiente desechable, usando una paleta para revolverlo. No laves el recipiente ni la paleta en el fregadero, ya que el yeso puede tapar el drenaje. Aguarda unos 20 minutos para que se seque el yeso. Contarás así con un modelo de la huella del animal. Presenta tus ideas de qué animal hizo las huellas y manifiesta en qué te apoyas.

## **TALLER DE BAILE**

Estimular la percepción artística de los niños y niñas, así como su potencial creativo, focalizando el desarrollo integral de sus capacidades, cognitivas, físicas y sociales.

### **----- SESIÓN VEINTITRES: EL BAILE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN-----**

**No. Actividades:2**

**Duración: 95 minutos**

**SUBTEMA:** Conociendo mi cuerpo.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Identificar los beneficios del baile en el desarrollo de su cuerpo.

**MATERIALES:** Grabadora y música de diferentes ritmos.

#### **ACTIVIDAD 1: EL ESPEJO.**

##### **Desarrollo:**

- El animador forma parejas y los coloca frente a frente, les explica que pondrá música suave y uno de ellos comenzara a moverse y el otro imitara los movimientos de su compañero como si fuera su reflejo en un espejo.
- Posteriormente el animador tendrá que ir cambiando los ritmos, después de tres ritmos se intercambian papeles.

#### **ACTIVIDAD 2: TODOS A BAILAR.**

##### **Desarrollo:**

- El animador pide a los niños formen parejas, y se coloquen de frente.
- Posteriormente les indica que irán escuchando diferentes melodías y que junto con su pareja deberán comenzar a bailar inventando nuevos pasos.
- Explica que cada que cambie el ritmo deberán intercambiar de pareja e inventar nuevos pasos.

**EVALUACIÓN:** Terminando la sesión el animador realiza las siguientes preguntas a los niños:¿Qué aprendieron hoy?, ¿Les dio pena bailar?, ¿Consideran que el baile sea una actividad que puedan realizar en su tiempo libre?.

## ---- SESIÓN VEINTICUATRO: EL BAILE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ----

No. Actividades: 2

Duración: 95 minutos

**SUBTEMA:** Conociendo mi cuerpo.

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Que identifiquen todo lo que pueden realizar con su cuerpo por medio del baile.

**MATERIALES:** Sillas por niño, grabadora, música variada, 60 círculos de papel con el nombre de un ritmo (pop, merengue, rock, salsa, regueton, salsa y cumbia).

### **ACTIVIDAD 1: EL JUEGO DE LAS SILLAS.**

#### **Desarrollo:**

- El animador coloca una fila de sillas y les dirá a los niños que deben desplazarse por todo el salón bailando al ritmo de la música que el ponga, además que el dirá si lo tienen que hacer por pareja o individual.
- Posteriormente les explica que cada que el quite la música todos deberán correr para ganar una silla quien quede sin silla ira proponiendo las canciones para seguir el juego.

### **ACTIVIDAD 2: STOP MUSICAL.**

#### **Desarrollo:**

- El animador previamente debe realizar los 60 círculos grandes con un ritmo cada uno y los repartirá entre los niños pidiéndole que se lo coloque como gafete.
- Les pide formen un círculo y que uno de ellos pase al centro.
- Posteriormente les dirá que jugaran stop musical, que consiste en que un participante escogido aleatoriamente pasara al centro del círculo y lanzara una pelota lo más alto que pueda, al lanzar la pelota dirá un ritmo y el niño que tenga este ritmo deberá correr para cachar la pelota y decir stop y todos se detendrán.
- Ya que todos se detengan este deberá calcular cuantos pasos necesita para llegar a algún compañero, aquel que considere más cercano, si falla bailara solo el ritmo que trae pegado pero si calcula adecuadamente todo el grupo bailara el ritmo del compañero que ha sido alcanzado.
- Después el que está en el centro lanzará la pelota y comenzara el juego de nuevo.

**EVALUACION:** Al terminar la sesión el animador preguntara lo siguiente a los niños. ¿Qué aprendieron en la sesión? ¿Consideran que el baile es un ejercicio sano?, ¿Cómo pondrían en práctica lo aprendido?.

----- SALIDA CULTURAL -----

No. Actividades:1

Duración: 10 horas

**PRÓPOSITO DE LA SESIÓN:** Incentivar en los niños el conocimiento de otros espacios culturales.

**MATERIALES:** Costo 80 pesos.

Se solicitará con anticipación a la zona arqueológica de Teotihuacán una visita guiada, para que haya la posibilidad de que un guía de turistas coordine la visita y explique a los niños.

**EVALUACIÓN:** Al finalizar la visita el guía pregunta, ¿les gusto la actividad?, ¿qué aprendieron? ¿cómo podríamos realizar esta actividad en nuestra vida diaria?.

## 6. CONCLUSIONES

La elaboración del diseño instruccional de este proyecto, nos permitió reconocer que como psicólogas educativas tenemos bases metodológicas para el diseño y evaluación de propuestas dentro de la educación no formal.

Para la realización de este trabajo conceptualizamos el “Tiempo Libre” no sólo como una idea abstracta educativamente, sino que también cuenta con corrientes teóricas que han buscado concretizar propuestas educativas como es la recreación y el ocio, las cuales cuentan con lineamientos y principios generalizados para poder aterrizarlos en contextos específicos.

Empezamos indicando que la primera clasificación en la que nos basamos para limitar el concepto del tiempo libre es la dada por Munné (1980), desde la cual se definió como: el periodo en el cual un individuo decide libremente que actividades realizar a partir de necesidades personales, complementando a este autor Moreno (2005), Puig y Trilla (1996) hacían mención de un tiempo libre *para*, es decir implica la planificación de una acción a realizar en un espacio temporal pensando en el desarrollo de habilidades, actitudes o experiencias que ayuden a la persona a realizar en su tiempo libre prácticas de ocio. Al definir el tiempo libre se buscó hacer énfasis en que es un espacio temporal del individuo fuera de los periodos establecidos para actividades obligatorias o por necesidad; dentro de este tiempo buscamos sugerir actividades bajo el marco teórico del ocio como una propuesta factible a diseñar, implementar y evaluar.

Para este trabajo fue fundamental definir el ocio, retomando elementos de autores como Dumazedier (1986), Argyle (1997), Cuenca (1999), Elizalde y Gomes (2010) así como Puig y Trilla (1996) que coinciden en que necesita del tiempo libre como una plataforma de ejecución, que hace ejercicio de la libertad (elemento subjetivo) del individuo, de tal forma que decide que actividades realizar (elemento objetivo) partiendo de las motivaciones, deseos, inquietudes o del objetivo que quiera perseguir, que bien pueden ser para diversión, entretenimiento o desarrollo personal.

De Cuenca (2004), enfatizamos la clasificación que el autor hace sobre las cinco dimensiones del Ocio, considerando solo tres que son: la dimensión lúdica, creativa y festiva; de Dumazedier (1986) lo referente a su clasificación sobre las dimensiones del Ocio a nivel psicosociológicos y sociales, ambos enfoques hacen mención del aspecto lúdico dentro del Ocio. El área lúdica hace referencia a la recreación cuando se consideran las

experiencias que vive el sujeto relacionadas con el juego y la diversión (siguiendo la idea de Waichman 2000), ya que el juego permite compensar o expresar la personalidad del individuo posibilitando así una vivencia del Ocio. Por lo anterior, se considero importante conceptualizar la recreación como el último pilar para tener sustentos teóricos para la elaboración del diseño instruccional y hacer tangible la propuesta del Ocio y el Tiempo Libre. Al retomar el enfoque de la recreación se partió del paradigma que establece Moreno (2006) que acentúa la propuesta no solo como entretenimiento sino como parte del desarrollo humano, que permite la salud plena individual y social de la persona.

De tal manera que al retomar los enfoques anteriores, Tiempo Libre, Ocio y Recreación se consideró importante aludir a los siguientes lineamientos para el diseño instruccional: que las actividades sean libremente elegidas por el participante, que nazcan de sus necesidades, motivaciones, deseos y/o expectativas, favorecer el autocondicionamiento (ejercicio pleno de la libertad), que involucre lo lúdico, el desarrollo de la creatividad, el juego y la autonomía como espacio de formación. Considerando importante tener en cuenta el contexto de la población a intervenir, de tal manera que propicie una realización personal y social, a través de establecer planeaciones y objetivos específicos para cumplir con lo anterior.

Es así que al plantear los objetivos del proyecto a nivel general, pudimos identificar un nuevo campo de trabajo en el cual desde la formación profesional a nivel curricular se puede incidir. En este caso, buscando “que los niños identificarán alternativas de ocio creativo y de recreación a través de los talleres de pintura, ciencias, deportes, juegos de mesa, juegos de esparcimiento y baile, para el uso de su tiempo libre”.

Para poder establecer los talleres antes descritos y siguiendo la línea del marco teórico el diagnóstico se basa en recopilar información sobre el uso del tiempo libre de los niños de la comunidad Nueva San Isidro atendida por la Asociación Valle de Loyola A.C., así como priorizar la detección de intereses y motivaciones de actividades que los niños puedan realizar en este tiempo.

La realización del cuestionario piloto nos permitió mejorar nuestros cuestionamientos y consolidar la importancia de implementar el cuestionario definitivo a papas y niños, ya que nos facilito tener el comparativo de las actividades que los niños realizan en su tiempo libre, así como conocer el interés y las limitaciones que los padres tienen para que sus hijos realicen actividades en el tiempo libre.

Dentro de los datos rescatables para estas conclusiones lo que sustenta nuestro trabajo es que el 32% de los papas (porcentaje mayoritario) dijo no conocer un centro que tuviera

actividades para el uso del tiempo libre; en los rubros sobre las distintas áreas del ocio (sedentario, creativo, ecológico, festivo) los porcentajes mayoritarios indicaron que no se realizan actividades en estos rubros; y por último, el segundo porcentaje más alto al cuestionamiento a los niños de “por qué no realizan actividades en el tiempo libre” indicaron que era por que no conocían un lugar o bien no existían actividades que les gustaran. Es importante resaltar que una de las actividades más elevadas fue ver televisión perteneciente al ocio sedentario.

Los rubros del cuestionario nos permitieron conocer las actividades que les gustaría realizar a los niños, de las cuales tomamos las seis más relevantes para el diseño de las secuencias didácticas.

Consideramos como fundamental del diseño lo siguiente:

- La propuesta de actividades se enfoca a realizar actividades lúdicas que permitan a los niños tener contacto con los diferentes talleres que se plantean.
- El diseño tiene como base un diagnóstico elaborado con los niños y papás que regularmente acuden a la asociación civil “Valle de Loyola”. Por lo que este diagnóstico, también sirve como referencia para la institución en la necesidad de elaborar otros proyectos en torno al tiempo libre ó bien poder acceder a otras muestras poblacionales en otras zonas geográficas donde está presente.
- Esta propuesta educativa, emerge dentro de una asociación civil que cuenta con la infraestructura (instalaciones, material) y recursos humanos (voluntarios) para poder llevarla a cabo. De tal manera que la institución cuenta con un responsable de dar seguimiento a la planeación presentada (una de las psicólogas educativas que elabora este proyecto), a la evaluación y el propio proceso que se vaya teniendo con los animadores y los niños.
- Al ser una propuesta de presentación, de impulsar actividades en el tiempo libre, se abarco la edad de 8 a 12 años, de tal manera que pudiera no excluir a este bloque de edades. Tomando en cuenta la importancia de tener dos animadores por cada bloque de 15 niños, con el objetivo de dar seguimiento a los grupos de edad (8 a 10 y 11 a 12 años).
- El proyecto al poder realizarse en un espacio cercano a las viviendas de los niños, posibilita su participación ya que no tendrían que gastar pasajes.

A considerar, es importante tener alternativas para niños más chicos de 6 y 7 años, ya que mientras a menor edad se comience a educar a los niños en el desarrollo de actividades que

promuevan su desarrollo físico, cognitivo y moral no sólo de la educación no formal, se puede mejorar la condición de los seres humanos. También podría considerarse una propuesta de formación a los animadores (voluntarios) para que conozcan más sobre la conceptualización del tiempo libre y el trato con los niños.

Se sugerirá a los responsables del proyecto dar seguimiento a las evaluaciones de proceso y terminales del diseño ya que éstas permitirán realizar adecuaciones al proyecto o determinar sus fortalezas de acuerdo al desarrollo del mismo.

Este proyecto busca impulsar la creación de espacios alternos en el uso del tiempo libre, sobre todo en zonas con situación de vulnerabilidad por el contexto social que viven y por la misma situación marginal en que se encuentran. De tal manera que se pudieran propiciar alternativas para que los niños no tomen como prioridad actividades nocivas para su salud, como el alcoholismo, drogadicción, entre otras: al tener actividades recreativas y de ocio activo a su alcance. Pudimos observar que la falta de tiempo, el desconocimiento de actividades, el no tener lugares de recreación cercanos a su domicilio y la carencia de propuestas por la sociedad en general, han propiciado que los niños se queden en casa viendo televisión o bien entretenidos en el internet, lo cual representa un riesgo para ellos, ya que muchos de los programas son poco educativos, y producen sedentarismo al no realizar actividades físicas.

Nuestro papel como psicólogas educativas en primer lugar emerge de una oportuna detección de necesidades de acuerdo a la problemática que se pretende atender. Un psicólogo educativo no determina su tarea profesional a un solo campo educativo, ya que en cualquier institución que se necesite valorar la población y proponer alternativas educativas este puede incidir.

Dentro del área de diseño curricular, el psicólogo educativo, cuenta con elementos de diseño, planeación, evaluación y seguimiento, pero también puede identificar corrientes teóricas de aprendizaje que sustenten el marco general del currículo y además identificar características de la población con la que trabajará. Por lo que es importante considerar que mientras más se involucre en el proceso educativo de acuerdo a la necesidad a trabajar tendrá mayores herramientas para poder desempeñar su labor como profesionista.

Un oportuno asesoramiento y acompañamiento psicopedagógico a colectivos, asociaciones, etc., permite detectar intereses y necesidades de los mismos, para elaborar una propuesta de acuerdo al planteamiento educativo de cada uno.

Concluimos enfatizando que el tiempo libre, si es analizado desde una propuesta educativa alterna nos permite a los psicólogos educativos incidir con propuestas estructuradas para mejorar la calidad de vida de los niños, adolescentes, jóvenes y también de los adultos, pero además puede reforzar íntegramente el aspecto formal de la educación.

## 7. REFERENCIAS

- Águila, C. (2005) *Ocio, jóvenes y posmodernidad*. Almería: Universidad de Almería. 32-40.
- Aguilar y Ander-Egg (2001) *Diagnóstico social: conceptos y metodología*. Colección, política, servicios y trabajo social.
- Amigo, I., Busto, R., Herrero J., y Fernández, C. (2008) Actividad física, ocio sedentario, falta de sueño y sobrepeso infantil. *Psicothema*. 20 (004) España. 516-520.
- Ander, E. (1999). *Hacia una pedagogía Autogestionaria*. Argentina: Magisterio del Río de Plata. 64.
- Azagra, L., López, M., y Campagmaro, S. (1997) *Vigotsky sus aportes para el siglo XXI*. Venezuela: Ucab.
- Baquero, R. (2004). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: AIQUE.
- Bolaños, T. (2002). *Recreación y valores*. Colombia: Kinesis. 31-55.
- Bos, G. (2010) *Baloncesto, iniciación y perfeccionamiento*. Francia: Hispano Europeo.
- Boullon, R. (1983) *El tiempo libre, en las actividades turísticas y recreacionales*. México: Trilla. 50-56.
- Calvo, A., (1997) Animación sociocultural en la infancia. La educación en el tiempo libre. En Trilla, J. (Comp.) *Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos*. 211-222. Barcelona: Ariel.
- Campos, G. (2001) *“Baloncesto Básico”*. : Kinesis
- Casanova, M. A. (1992), *La evaluación garantiza de calidad para el centro educativo*. Zaragoza: Luis Vives. 74-105.
- Casarini, M. (1999) *Teoría y Diseño curricular*. México: Trillas.
- Cervantes, J. (2004) *El tiempo que te quede libre... dedícalo a la recreación*. México: UPN. 13-39.
- Chauvel, D. y Michel, V. (1989) *Juegos de reglas: para desarrollar la inteligencia*. Madrid: NARCEA.
- Cladellas, R. (2009) El tiempo como factor cultural y su importancia socioeconómica: Estado del arte y líneas futuras. *Intangible Capital*. 5 (2) España. 210-226.
- Clavijo R., Fernández C., Torres M. y Cano J. (2004) *“Manual del auxiliar de jardín de infancia”* España: Mad
- Constanzo, E. (2009) *Una propuesta didáctica para el desarrollo de la competencia comunicativa a través de la integración de destrezas. La interacción oral como base de las*

- actividades de escritura en un aula de español lengua extranjera*. Universidad de Granada: Tesis.
- Cubero, R. (2005) *Perspectivas constructivistas: la intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. España: Grao.
- Cuenca, M. (1995) *Temas de Pedagogía del ocio*. Serie pedagógica. 7. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (1999) *Ocio y formación. Hacia la equiparación de oportunidades mediante la Educación del Ocio*. Documentos de Estudio de Ocio. 7. Bilbao: Universidad de Deusto. 16-71.
- Cuenca, M. (2004) *Pedagogía del Ocio: Modelos y propuestas*. Serie pedagógica. 8. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Díaz, H. (2006) *La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. 15-49.
- Díaz, J. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Dumazedier, J. (1986). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela.
- Duran D, (2004) *Tutoría entre iguales: de la teoría a la práctica, un método de aprendizaje cooperativo para la diversidad en secundaria*. Barcelona: Grao
- Elizalde, R., y Gomes, C., (2010) Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*. 9 (26). Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=30515373002>
- Freggiaro, M. (2009) *Los chicos y el lenguaje plástico-visual. Recorridos para producir y apreciar*. México: Ediciones Novedades Educativas.
- Fregoso, E. (2000) *Educación no formal educación para el cambio*. México: PRAXIS. 17-95.
- Freinet, C. (1999) *Técnicas Freinet de la escuela moderna*. 34ed. México: Siglo XXI
- Froufe, S. y Sánchez, M., (1998) *Animación sociocultural. Nuevos enfoques*. 3ª. Ed. Salamanca: Amarú. 104-107.
- García, E. (2000) *“Vigotsky: la construcción histórica de la psique”*. México: Trillas
- García, F. (2009) *El cuestionario: Recomendaciones metodológicas para el diseño de un cuestionario*. Limusa: México.
- García, J. (2002) *Creatividad: la ingeniería del pensamiento*. México: Trillas. p. 91-97.
- Gerlero, J. (2005) Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. *I Congreso Departamental de recreación de la Orinoquia*

- colombiana. Villavicencio, Meta. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>
- Gil, R., (1997) *Manual para tutorías y departamentos de orientación*. Madrid: Escuela Española. 13
- Giner, S., Lamo, E., y Torres, C. (Edit) (2006) *Diccionario de Sociología*. (2ª. Ed.) Madrid: Alianza Editorial.
- González, C. (1985) *Voleibol Básico*. Madrid: Alhambra.
- González, E. (1975) Historia del tiempo Libre. En González, E. *Alternativas del Ocio*. 22-42. México: FCE.
- González, M., Sandoval, M., Medina, R., y Estrada, C. “Uso del tiempo libre en alumnos de Educación Secundaria”, en “Educación Física Argenmex: temas y posiciones. La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de la Plata (2010) ISBN 978-950-34-0672-4, <http://www.argenmex.fahce.unlp.edu.ar>
- Gorbeña, S., González, V., y Lázaro, Y., (1997) *El Derecho al Ocio de las personas con discapacidad*. Documentos de Ocio. Núm. 4. Bilbao: Universidad de Deusto. 22-31.
- Grijalbo (1986) *Diccionario enciclopédico*. España.
- Hernández, G. (2006) *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Paidós
- Hernández, M. (Coord.) (1995) *El arte de los Niños. Investigación y didáctica del MUPAI*. Madrid: Fundamentos.
- Hughes, F. (2006) *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México: Trillas. 10
- Huitzinga, J. (2005) *Homo ludens. El juego y la cultura*. Trad. De Eugenio Imaz. México: FCE. 47.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía: INEGI.
- Jasso, J. (2008) *Tiempo libre, educación y recreación: una propuesta pedagógica*. Chihuahua: Universidad Autónoma de Chihuahua. 21-16.
- Jiménez, C., Dinello, R. y Alvarado, L. (2004) *Recreación, lúdica y juego. La neurorecreacion una nueva pedagogía para el siglo XX*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jürgen, H. (2005) *Experimentos sencillos de física y química*. España: Oniro.
- Lamata, R. (2003) Fuentes Educativas, en: Lamata R., y Domínguez, R., (Coord). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Madrid: Narcea. 23-55.
- Leif, J. (1992) *Tiempo libre y tiempo para uno mismo: un reto educativo y cultural*. Madrid: Narcea. 17-43.

- Matussek, P. (1977) *La creatividad*. Barcelona: Herder Editorial. 12-27.
- Mesa, G. (1998) *La recreación como proceso educativo*. V Congreso Nacional de Recreación. Universidad de Caldas. Colombia. FUNLIBRE. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GMesa.htm>
- Monreal, C. (2000) *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca Nueva. 57.
- Monteagudo, M. (2002). Consecuciones satisfactorias de la experiencia psicológica del ocio. *Revistas Mal-estar Subjetivade*. Vol. VIII. Brasil: Universidade de Fortaleza. 307-325.
- Moreno, I.  
 (2005a) *Todos tenemos tiempo: nueva práctica del tiempo libre en el siglo XXI*. Buenos Aires: Lumen.  
 (2005b) *El juego y los juegos*. Buenos Aires: Lumen.
- Moreno, I. (2006) *Recreación: proyectos, programas, actividades*. Buenos Aires: Lumen. 20-59.
- Morrison, G. (2005) *Educación infantil*. 9ª Ed. Madrid: Pearson.
- Munné, F. (1980) *Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico*. México: Trillas.
- Neumann, C.  
 (1997a) *¡Todos a dibujar! Propuestas para dibujar creativamente con figuras geométricas*. México: Trillas.  
 (1997b) *¡Todos a pintar! Ejercicios con manchas, gotas y pintura digital para desarrollar la coordinación visomotora y la imaginación infantil*. México: Trillas.
- Omeñaca, R. y Ruiz, B. (1999) *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidó Tribo.
- Osorio, E. (2005) *La recreación y sus aportes al desarrollo humano*. I Congreso Departamental de recreación de la Orinoquia colombiana. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/EOsorio.html>
- Palladino, Z. (1998) *Diseños curriculares y calidad educativa*. Argentina: Espacio. 117-129.
- Parcerisa, A. (2007) *Didáctica en la educación social, enseñar y aprender fuera de la escuela*. 7ª. Barcelona: GRAO. 133.
- Pavlovich, M. (2006) *Voleibol: aprender y progresar*. España: Paidotibo.
- Pérez, A. (2002) *Tiempo, tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual*. VII Congreso Nacional de Recreación. Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html>

- Pérez, G., Cruz, J., y Roca, J. (1995) *Psicología y deporte*. Madrid: Alianza.
- Pérez, G., y Pérez M. (2005) *El animador, buenas prácticas de Acción sociocultural*. Madrid: NARCEA.
- Piaget, J. (1981) *Psicología del niño*. 10 Ed. Madrid: Morata.
- Plattner, I. (1995) *El estrés del tiempo*. Barcelona: Herder. 7-60.
- Posada, J. Gómez, F. y Ramírez, H. (2005) *El niño sano*. Bogota: Médica internacional.
- Puente, M. y Sandoval, M. (2010) *Uso del Tiempo Libre en alumnos de secundaria*. Foro mundial de educación física.
- Puig, J. y Trilla, J. (1996) *La pedagogía del Ocio*. 2ª Edición. Barcelona: Laertes.
- Ramos, M. (1991) *Estudio diagnóstico y propuesta para la creación de un centro de actividades extraescolares en la ciudad de Saltillo, Coahuila*. UNAM. Tesis.
- Rodríguez, (1982) *Tiempo libre y actividades extraescolares*. España: Anaya. 7-29.
- Roque, R. (2008) Ocio y tiempo libre. Teorías y enfoques conceptuales en Europa Occidental y Estados Unidos de América. *Revista Digital "Activame"* No. 1. Costa Rica: ICODER. 1-45
- Rosales, C. (1990) *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. Madrid: Narcea. 20-40.
- San Martín, (1997) *Psicosociología del ocio y turismo*. Archidona: Ediciones Aljibe. 17-75.
- Sanmartí, N. (2002) Un reto: mejorar la enseñanza de las ciencias. *En las ciencias en la escuela*. Teorías y prácticas. Venezuela: Laboratorio Educativo.
- Scheuer, N., De la Cruz, M., y Pozo, J. (2010) *Aprender a dibujar y a escribir. Las perspectivas de los niños, sus familias y maestros*. México: Ediciones Novedades Educativas.
- Soler, P. (2006) Intervención psicopedagógica en proyectos y programas para el tiempo libre. En Badía, A. Mauri, T. y Monereo C., (Coords.) *La práctica psicopedagógica en Educación no formal*. 119-138. Barcelona: OUC. Recuperado de [http://books.google.com.mx/books?id=sW6dK4Mh2jUC&printsec=frontcover&dq=educacion+formal&hl=es&ei=M04pTefBFZL2swPpoLjBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=2&ved=0CCoQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.mx/books?id=sW6dK4Mh2jUC&printsec=frontcover&dq=educacion+formal&hl=es&ei=M04pTefBFZL2swPpoLjBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CCoQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false)
- Subirats, E. (1995) Tiempo Libre sus recursos humanos en *Seminario: Importancia del uso del tiempo libre*. México: UNAM. 55-66.
- Sue, R., (1982) *El ocio*. México: FCE. Trad. Álvarez, Beatriz. 15-101.

- Torres, C. (2007) Conceptualización y caracterización de la educación no formal en *La educación no formal y diferenciada fundamentos didácticos y organizativos*. Argentina. CCS. 11-38.
- Tudge, J. y Rogoff, B. (1995) Influencia entre iguales en el desarrollo cognitivo. Perspectiva Piagetiana y Vygotskiana. *En: La interacción social en contextos educativos*. México: Siglo Veintiuno. 99-162.
- Úcar, X. (2002). Medio siglo de Animación Sociocultural en España: balance y perspectiva. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de [http://www.rieoei.org/edu\\_soc1.htm](http://www.rieoei.org/edu_soc1.htm)
- VanCleave, J. (2002) *Guía de los mejores proyectos para la feria de ciencia*. México: Limusa.
- Ventosa, V. (1998) *Manual del Monitor de tiempo libre*. Segunda Edición. Madrid: CCS 25-43.
- Vigotsky, L. (1988) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Grijalbo.
- Vigotsky, L. (1995) *La educación de las formas superiores de conducta* en obras escogidas Vol. III. Madrid: Visor
- Visiana, V. y Arteaga, M. (2004) *Las actividades coreográficas en la escuela*. España: Inde.
- Waichman, P. (1998) *Acercas de los enfoques en recreación*. V Congreso Nacional de Recreación. Universidad de Caldas. Colombia. FUNLIBRE. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/PWaichman2.htm>
- Waichman, P. (2000) *Tiempo Libre y recreación: un desafío pedagógico*. Colombia: Kinesis. 11-187.
- World Leisure & Recreation Asociation (WRLA) recuperado de <http://www.sportsalut.com.ar/articulos/recreacion/carta%20internacional%20de%20wlr.pdf>
- Zepeda, M. (1994) *Recreación y estrés* (Tesina) Universidad Nacional Autónoma de México.

## **8. ANEXOS...**

---

## ANEXO I. Cuestionario Papás.



Diagnóstico-Cuestionario para papás

### CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA EN RELACION AL USO DEL TIEMPO LIBRE DE SUS HIJOS.

El siguiente cuestionario tiene como finalidad conocer las actividades que realizan sus hijos en su tiempo libre. Por lo cual será de mucha utilidad que conteste con la mayor sinceridad posible.

Edad \_\_\_\_\_ Escolaridad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_

Instrucciones: Marque con una "X" la respuesta a la pregunta dada.

Las siguientes preguntas estarán en relación a usted y a sus hijos.

1. ¿Usted trabaja?

Sí ( ) Fuera de casa ( ) Dentro de casa ( )

No ( )

Ahora encontrará preguntas sobre el tiempo libre de sus hijos cuando no están en su compañía.

2. ¿En qué horario su hijo asiste a la escuela?

( ) De 8 am a 1 pm

( ) De 7 am a 2 pm

( ) De 8 am a 2 pm

( ) De 8 am a 6 pm

( ) De 1:30 pm a 6 pm

( ) Otra \_\_\_\_\_

3. ¿Qué actividades realizan sus hijos en sus tiempos libres? De las siguientes opciones, marque la que realizan con mayor frecuencia, a la que nunca realizan.

Actividades	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hace
Jugar en la computadora					
Jugar videojuegos en casa					
Navegar en internet					
Ver televisión					
Convivir con mis amigos					
Ir al cine					
Visitar a personas (amigos)					
Andar en bici					
Jugar maquinitas					
Bailar en fiestas					
Jugar futbol					
Jugar basquetbol					
Zumba					
Taekwondo					
Salir a correr					
Jugar en el parque					
Oír música					
Leer (libros, revistas, comics)					
Asistir a talleres de teatro					
Ir a un grupo de baile					

4. ¿Su hijo( a) asiste a curso (s) ó taller (s) en su tiempo libre?

( ) Si ¿Cuál? \_\_\_\_\_ Dónde \_\_\_\_\_

( ) No, *Marque la razón.*

( ) No tengo tiempo.

( ) Los cursos son caros.

( ) No conozco un centro para el uso del tiempo libre.

( ) A mis hijos no les llama la atención.

( ) No nos interesa.

( ) No me gusta que salgan de casa.

( ) Otra \_\_\_\_\_

5. En su comunidad, Col. Nueva San Isidro, ¿Qué actividades nocivas a visto hacer a los niños de su comunidad? (*Puede marcar varias*)

( ) He visto niños drogándose.

( ) Que son integrantes de bandas.

( ) Niños robando.

( ) Niños en la vagancia.

( ) Niños peleándose.

( ) Otro \_\_\_\_\_

6. ¿Le gustaría que el centro comunitario “Manresa” tuviera actividades para sus hijos en el tiempo libre?

( ) Si, ¿Qué beneficios tendría su hijo al asistir a el centro comunitario “Manresa”?

(*Puede marcar varias*)

( ) Lo ayudaría a ir mejor en la escuela.

( ) Le permitiría tener nuevos amigos

( ) Aprendería cosas nuevas

( ) Evitaría que tenga malos pensamientos

( ) Evitaría que tenga malas amistades

( ) Tendría un lugar cercano a donde pudieran asistir

( ) Para que mejore su salud

( ) Tendría un lugar seguro para realizar actividades en su tiempo libre.

( ) Otra \_\_\_\_\_

( ) No, ¿Por qué?

( ) No le beneficiaría en nada.

- ( ) No aprendería
- ( ) No tiene tiempo
- ( ) Va bien en la escuela
- ( ) No tengo dinero para pagar la cuota.
- ( ) Otra \_\_\_\_\_

Por su cooperación, ¡Muchas Gracias!

## ANEXOII: Cuestionario Niños.



Diagnóstico-Cuestionario para papás ~ 160 ~

---

### CUESTIONARIO PARA NIÑOS (AS)

#### CONOCIENDO LAS ACTIVIDADES DE TU TIEMPO LIBRE

Este cuestionario tiene como objetivo conocer las actividades que realizas en tu tiempo libre y también identificar las que te gustaría hacer, así que te pedimos contestes con toda sinceridad cada pregunta. Lo que respondas será confidencial. Gracias por tu participación.

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: Niño ( ) Niña ( )

Escuela: ( ) Pública ( ) Privada

Grado: \_\_\_\_\_

**Instrucciones: Marca con una x tu respuesta a cada pregunta.**

1. Marca en la lista de abajo, ¿Qué actividad o actividades realizas dentro de la escuela?

- ( ) Danza
- ( ) Karate
- ( ) Manualidades
- ( ) Zumba
- ( ) Pintura
- ( ) Computación
- ( ) Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_
- ( ) Ninguna de las anteriores

2. ¿Qué haces saliendo de las escuela?

- ( ) Ir a mi casa
- ( ) Trabajar en qué \_\_\_\_\_
- ( ) Ir al trabajo de mis papas
- ( ) Ir a casa de quien me cuida ¿Quién? \_\_\_\_\_
- ( ) Otras ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

3. De la siguiente lista de actividades marca en el recuadro la frecuencia con la que realizas esa acción: TODOS LOS DÍAS, CASI TODOS LOS DÍAS, ALGUNAS VECES, MUY RARAMENTE O NO LO HACES.

Actividades	Todos los días	Casi todos los días	Algunas Veces	Muy raramente	No lo hago
Jugar en la computadora					
Jugar videojuegos dentro de casa					
Navegar en internet					
Ver televisión					
Convivir con mis amigos					
Practicar un deporte					
Ir al cine					
Visitar a personas (amigos)					
Andar en bici					
Jugar maquinitas					
Bailar en fiestas					
Jugar futbol					
Jugar basquetbol					
Zumba					
Taekwondo					
Salir a correr					

Jugar en el parque					
Oír música					
Leer (libros, revistas, comics)					
Asistir a talleres de teatro					
Ir a un grupo de baile					

4. ¿Acudes a algún lugar donde ofrezcan actividades que no tengan que ver con la escuela?

Si ( ) ¿Dónde? \_\_\_\_\_

No ( ) ¿Por qué? Marca una opción.

- ( ) No conozco un lugar
- ( ) Por falta de tiempo
- ( ) Por flojera
- ( ) Porque estoy enfermo
- ( ) Es caro
- ( ) No hay actividades que me gusten
- ( ) Está muy lejos
- ( ) No me interesa
- ( ) Mis papas no me dejan

5. ¿Qué actividades realizas los fines de semana (sábado y domingos)?

- ( ) Ir al cine
- ( ) Labores domesticas
- ( ) Visitar a la familia
- ( ) Ver tele
- ( ) Hacer deporte
- ( ) Jugar con mis amigos
- ( ) Voy a talleres ¿Cuál? \_\_\_\_\_
- ( ) Salir de paseo ¿A dónde? \_\_\_\_\_

7. ¿Te gustaría asistir al centro comunitario Manresa para realizar actividades en tu tiempo libre?

Si ( ) *Tacha las actividades que te gustaría realizar.*

Cuenta cuentos	Taller de cocina	Ciencia (experimentos)	Juegos de mesa
Musicales	Visita a Museos	Deportes ¿Cuál?: _____	Expresión plástica (trabajos con plastilina, barro)
Cine foro (Aprender sobre las películas)	Pintura y dibujo	Manualidades	Juegos
Baile	Teatro	Taller de lectura	Paseos
Si hay una actividad que te gustaría realizar y NO aparece en la lista de arriba, escríbela a continuación:			

No ( ) ¿Por qué?

- ( ) Por falta de tiempo
- ( ) Por que no me interesan
- ( ) Mis papas no me dejan

8. De la lista de abajo, marca las actividades que hayas visto que realizan tus amigos de la escuela o tu comunidad.

- ( ) He visto amigos drogándose.
- ( ) consumiendo alcohol.
- ( ) en las maquinitas.
- ( ) apostando
- ( ) robando.
- ( ) peleándose.
- ( ) amigos con armas.

Gracias por contestar.

