

Universidad del Magdalena  
BIBLIOTECA CENTRAL

No. \_\_\_\_\_ El. \_\_\_\_\_  
Fecha \_\_\_\_\_  
Valor \$ \_\_\_\_\_  
Libro \_\_\_\_\_  
Compras \_\_\_\_\_

Univ Magdalena  
negra

**DISEÑO DE UN PROGRAMA DE RECREACIÓN Y  
APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE PARA  
LOS ALUMNOS EN EDADES DE 9 A 15 AÑOS  
DEL COLEGIO CAMILO TORRES RESTREPO  
CURUMANI, CESAR**

**JORGE BENJUMEA ROCHA  
LUZ MARINA MEDINA ORTA  
HECTOR MANUEL PEREZ VILLANUEVA**

**Monografía para optar al título de  
Especialista en Desarrollo Infantil**

**Directora  
CARMEN CECILIA GALVIS  
Magister en Investigación Educativa**

**Línea de Investigación: Estudios del desarrollo del niño y del  
joven colombianos**

**Proyecto: Estructura familiar y vínculos  
afectivos**

**T - EDI - 105**

**UNIVERSIDAD INCCA DE COLOMBIA  
FACULTAD DE POSGRADOS  
SANTAFÉ DE BOGOTÁ D. C.**

**En convenio con**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
INSTITUTO DE FORMACIÓN AVANZADA  
VALLEDUPAR**

**1997**

PDI  
00043  
Ej. 2

025081

## FICHA DE ANALISIS DOCUMENTAL

T

EDI-105 Benjumea Rocha, Jorge

Diseño de un programa de recreación y aprovechamiento del tiempo libre para los alumnos en edades de 9 a 15 años del Colegio Camilo Torres Restrepo, Curumaní, Cesar / Jorge Benjumea Rocha, Luz Marina Medina Orta, Héctor Manuel Pérez Villanueva. -- Santafé de Bogotá, 1997.

xiv, 99 h. : cuadros, fots. ; 28 cm. -- (Tesis Unincca. Especialización en Desarrollo Infantil)

Línea: Estudios del desarrollo del niño y del joven colombianos. Proyecto: Estructura familiar y vínculos afectivos / directora: Carmen Cecilia Galvis de Romero.

Tesis (Especialista en desarrollo infantil)--Universidad Incca de Colombia, Facultad de Posgrados, en convenio con, Universidad del Magdalena, Instituto de Formación Avanzada.

Resumen: Utilizando la metodología de Investigación, Acción, Participación, I.A.P. se diseña un programa de recreación y aprovechamiento del tiempo libre durante los recreos y tiempo extra escolar para los alumnos en edades de 9 a 15 años del Colegio Camilo Torres Restrepo, Curumaní, Cesar. Se reconvirtió la recreación, participación, socialización e integración en la comunidad.

1. TIEMPO LIBRE DE NIÑOS 2. JUEGOS INFANTILES 3. ACTIVIDADES DEPORTIVAS 4. RECREACION DE NIÑOS 5. INTERACCION SOCIAL 6. ACTIVIDADES CULTURALES I. Medina Orta, Luz Marina II. Pérez Villanueva, Héctor Manuel III. Tit. IV. Ser.

CDD 370.116 (20ª ed.)

## DEDICATORIA

A nuestros familiares por su apoyo y entendimiento al saber soportar el vacío que ocasionó nuestra ausencia en función del estudio y superación.

## AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Las universidades INCCA de Colombia y Tecnológica del Magdalena, por brindarnos la oportunidad de realizar esta especialización.

La doctora CARMEN CECILIA GALVIS, por la asesoría, orientación e información dadas para incrementar y mejorar la calidad del trabajo.

La doctora SILVIA TORRES, coordinadora del programa por su valiosa colaboración y oportuna información.

El doctor JAIME BUENO HENAO, por su voluntad y dedicación al compartir con nosotros sus conocimientos.

Todas las personas y entidades que gentil y desinteresadamente colaboraron en la realización del presente trabajo.

## CONTENIDO

	pág.
0. INTRODUCCION	1
0.1 ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION	3
0.1.1 Impacto científico	5
0.1.2 Impacto social	5
0.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
0.3 PREGUNTAS ORIENTADORAS	7
0.4 OBJETIVOS	8
0.4.1 General	8
0.4.2 Específicos	8
0.5 HIPOTESIS	9
0.6 ENFOQUE DE INVESTIGACION	9
1. MARCO TEORICO	10
1.1 La recreación y el tiempo libre	10
1.1.1 La recreación: definición y características	11
1.1.2 Valor educativo de la recreación	14

1.1.2.1 La recreación dentro de la escuela	15
1.1.3 Objetivos e Importancia de la recreación	15
1.1.4 Cómo podemos recrearnos?	16
1.2 Tiempo libre	18
1.3 El juego	26
1.3.1 Génesis de la educación lúdica	29
1.3.2 Concepción filosófica del juego	38
1.3.3 Finalidades del juego	39
1.3.4 Importancia del juego	40
1.3.5 Clases de juegos	44
1.3.5.1 Juegos simbólicos	44
1.3.5.2 Juego de construcción	45
1.3.5.3 Juego de reglas	45
1.3.5.4 Juego Individual	46
1.3.5.5 Juego colectivo	47
1.3.5.6 Juegos experimentales	47
1.3.5.7 Juego libre	48
1.3.6 Concepción del adulto sobre el juego	48
2. METODOLOGIA	52

	pág.
2.1 TIPO DE INVESTIGACION	52
1.2 CATEGORIAS DE ANALISIS	53
2.2.1 Recreación	53
2.2.2 Participación	54
2.2.3 Socialización	55
2.2.4 Tiempo libre	56
2.2.5 Integración	57
2.3 UNIDAD DE ANALISIS	58
2.4 UNIDAD DE TRABAJO	59
2.5 PROCEDIMIENTO	61
2.6 TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION	79
2.6.1 Observación directa	79
2.6.2 Entrevista	79
2.6.3 Taller vivencial	80
3. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS	81
3.1 ANALISIS DESCRIPTIVO	81
3.1.1 Familiarización con la comunidad	81
3.1.2 Organización de la comunidad	82
3.1.3 Preparación del trabajo investigativo	83

pág.

3.1.4 Programación y ejecución de acciones	84
3.1.5 Evaluación y proyección del programa	86
3.2 ANALISIS INTERPRETATIVO	87
4. CONCLUSIONES	92
BIBLIOGRAFIA	95
ANEXOS	97

## LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Fase primera. Familiarización con la comunidad	61
Cuadro 2. Fase segunda. Organización de la comunidad	62
Cuadro 3. Fase tercera. Preparación del trabajo investigativo	65
Cuadro 4. Fase cuarta. Programación y ejecución de acciones	67
Cuadro 5. Desarrollo de acciones	73
Cuadro 6. Fase quinta. Evaluación y proyección del programa	78

## LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Elección del grupo coordinador	63
Figura 2. Determinación de acciones	64
Figura 3. Devolución de la información a la comunidad	66
Figura 4. Ejecución de acciones. Carretilla humana	68
Figura 5. Ejecución de acciones. Bola de uñita	69
Figura 6. Ejecución de acciones. Carrera de encostalados	70
Figura 7. Ejecución de acciones. Juego de rondas	71
Figura 8. Ejecución de acciones. Partido de voleibol Interrecreo	72
Figura 9. Ejecución de acciones. Baile de trompos	75
Figura 10. Ejecución de acciones. Pintura realizada durante el recreo	76
Figura 11. Vinculación de la Casa de la Cultura con el grupo de danza juvenil	77

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Entrevista a padres de familia de los grados 6° y 7° del colegio Camilo Torres Restrepo	97
Anexo B. Entrevista a profesores del Colegio Camilo Torres Restrepo	98
Anexo C. Entrevista a los alumnos de 6° y 7° del colegio Camilo Torres Restrepo	99

## RESUMEN

Utilizando la metodología Investigación Acción Participante, I.A.P., un grupo de profesores del colegio Nacionalizado Camilo Torres Restrepo de Curumani Cesar elaboraron una propuesta titulada "Diseño de un Programa de Recreación y Aprovechamiento del Tiempo Libre para los alumnos en edades de 9 a 15 años".

Los antecedentes que llevaron al grupo investigador a trabajar esta propuesta se fundamentó en el inadecuado uso que los niños de la institución hacen de los espacios de recreos y del restante tiempo libre que les queda después de cumplida sus jornada escolar. Se observó que la mayoría de los niños durante el recreo se dedican a juegos peligrosos y poco socializantes, como también a destruir pupitres; el tiempo libre después de su jornada laboral la dedican a deambular por las calles, algunos son utilizados para vender chances y un grupo bastante considerado van a parar a los sitios de recreación para adultos.

Para el desarrollo de la propuesta pedagógica y cultura, el equipo investigador desarrollo una serie de etapas o fases para lo cual fue indispensable conformar

un grupo de apoyo integrado por los docentes del área de educación física, los profesores directores de grupo de los grados sextos y séptimos especialmente, padres de familia, alumnos de los grados undécimo, miembro de la Casa de la Cultura y algunos exalumnos del plantel . A los distintos integrantes del comité de apoyo se explicó el objetivo del trabajo de investigación y el compromiso que ellos contraían al aceptar tal responsabilidad.

En la etapa de desarrollo y ejecución de la propuesta se realizaron varios recreos "Recreativos" como fueron titulados por los profesores que brindaron su apoyo, con una total aceptación por parte de los alumnos que se vincularon a ellos. Durante estos recreos se realizaron concursos de pintura, juegos de trompo, bolitas de uña, carrera de encostalados, de carretilla humana, encuentros de voleibol y de microfútbol y rondas con la participación de muchos padres de los niños; de igual forma se realizaron festivales culturales y recreativos con una nutrida participación de los niños y la voluntaria colaboración de los alumnos de los grados superiores y de los docente.

El equipo investigador recomienda que esta propuesta pedagógica y cultural puede ser implementada en toda las instituciones educativas de la localidad y convertirse en una estrategia socio-cultural para orientar a los niños y docentes en la educación lúdica y el adecuado uso del tiempo libre y de los espacios

recreativos. Se logró además que la casa de la cultura del municipio planeara y organizara festivales recreativos y culturales especialmente para niños en los rangos de edades de 9 a 15 años.



## 0. INTRODUCCION

Una sentida preocupación como educadores es la de lograr que los educandos desarrollen habilidades tendientes al fortalecimiento de la recreación y aprovechamiento del tiempo libre como una estrategia pedagógica que hoy por hoy muestra su gran importancia en la formación biosicosocial del niño.

Es a través del juego y las actividades que el niño expresa y reafirma valores artísticos y deportivos que le permiten expresar su pensamiento creativo, crítico y de amor hacia sus semejantes, naturaleza y medio en que interactúa.

El maestro de hoy, debe ser una persona creativa y recursiva que tenga presente las necesidades e intereses de sus educandos, y de esta manera lograr el fortalecimiento del proceso aprendizaje y los mejores resultados para el niño en sus condiciones de estudiante. La educación y la recreación aparecen entonces como un buen y eficaz instrumento para alcanzar tales propósitos.

El objeto fundamental de la investigación es diseñar un programa para el aprovechamiento del tiempo libre cuyo punto de partida fue el análisis del problema específico del uso inadecuado de los momentos dedicados al

descanso, para tal fin se realizó un estudio detallado; se recapituló la información requerida tratando de sistematizar las ideas y diversas posiciones existentes al respecto y fueron confrontadas con la experiencia docente que se posee. Para construir el marco teórico y con el fin de presentar un contenido que conduzca y estimule al estudiante para que interactúe con el conocimiento y desarrolle habilidades procurando que el alumno logre reorganizar los elementos de la información adecuándolos a su propia estructura mental, fue necesario recopilar una gran variedad de información documental y vivencial como soporte y sustento y que a la vez conduzca a logros de las pretensiones anteriormente mencionadas.

Mirando que nuestra época con respecto a las anteriores está caracterizada por la aceleración de los procesos de innovación, la intención es vincular las actividades recreativas como un elemento indispensable de socialización en el Colegio Camilo Torres Restrepo, para la cual se confía que la propuesta genere el mismo entusiasmo.

En general se presenta una descripción detallada de los aspectos que permitieron la identificación del problema, de las razones que conducen al proyecto, de conceptos generales y otra información asociada con el estudio a realizar, lo cual facilitará la clasificación y relevancia de la investigación.

## 0.1 ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION

Para el grupo investigador fue motivo de cuestionamiento el uso inadecuado que se le viene dando al tiempo libre en el Colegio Camilo Torres Restrepo de Curumaní, comunidad de 1690 estudiantes; la falta de motivación por parte de los profesores, la carencia de alternativas que brinden posibilidades de aprovechar los ratos de ocio, la limitación de algunos programas recreativos promovidos por la Casa de la cultura durante las vacaciones y otras tantas circunstancias que diariamente se viven en la comunidad camillista, despertaron el interés de elaborar un programa que ayude a los jóvenes a emplear sus ratos libres en actividades creativas y recreativas; como respuesta a esta necesidad objetiva y crítica la cual de no tratarse traería como consecuencia un mayor agravante de inconmensurables dimensiones que por su carácter irradiaría sobre una población incalculable y dispersa por nuestra geografía.

Con el proyecto se busca la consecución de un cambio de actitud y aptitud de la comunidad estudiantil camillista mediante la utilización del tiempo libre. Se persigue educar, concientizar y formar un nuevo individuo consecuente con la realidad que lo circunda; capaz de ser útil y necesario en la sociedad.

Con el nuevo estudiante se estará simplificando y mejorando el método educacional y dejando en el regazo de la sociedad al ciudadano autosuficiente y sensible a los problemas de su comunidad. Por eso se quiere iniciar el proyecto con estudiantes de los grados sextos y séptimos y más adelante en forma progresiva se irá aplicando en los otros grados para que toda la comunidad estudiantil pueda ser miembro activo de este proyecto que ayudará en todos los aspectos.

Como antecedente histórico se puede mostrar el trabajo limitado realizado por la Casa de la Cultura del Municipio de Curumaní, bajo la orientación del Instituto de Cultura y Turismo del Cesar, el cual se hace únicamente en períodos de vacaciones con estudiantes de todos los niveles enseñándoles diferentes modalidades del arte, la cultura y la actividad lúdica. En el colegio se hacen algunas actividades culturales bimensuales que involucran a unos cuantos estudiantes. Un grupo de profesores presentó un proyecto sobre aprovechamiento del tiempo libre, pero aún no ha sido puesto en marcha.

A través del diseño de un programa elaborado en forma participativa, se invitó a los jóvenes a iniciar una nueva vida de redescubrir las actitudes que hay en él en sus compañeros, esto los llevará a sentir la necesidad de

cambiar , de interesarse y de sentirse cada día más unas personas capaces de transformar su entorno social.

**0.1.1 Impacto Científico.** La organización y puesta en marcha de un programa de utilización del tiempo libre a través del desarrollo de actividades recreativas, lúdicas y culturales, le permitirá a los jóvenes estudiantes del Colegio Camilo Torres Restrepo entender que el ser humano tiene a la par de las otras necesidades básicas, la de recrearse, esta le permitirá ser más equilibrado emocionalmente y mantener un cuerpo sano en una mente sana.

Al desarrollar y participar en cualquier actividad recreativa podrá apreciar que estas tienen sus reglas y que han sido inspiradas para el bienestar personal del ser humano. También tendrá la oportunidad de poder crear nuevas actividades acordes con su desarrollo cognoscitivo y de esta forma contribuir con el bienestar comunitario.

**0.1.2 Impacto Social.** El programa de organización de actividades recreativas, lúdicas y culturales beneficiará a toda la comunidad camillista, ya que en el diseño del programa se abre la posibilidad de que éste se proyecte a todos los estamentos que conforman la comunidad educativa.

Las personas que mayor beneficio tendrán del programa serán los alumnos pertenecientes a los grados sextos y séptimo ya que este ha sido diseñado pensando especialmente en ellos; en segundo lugar beneficiarán el resto de estudiantes de la Institución por cuestiones de proximidad y edad cronológica. Los egresados son personas que de alguna manera han sido beneficiados por todas las actividades realizadas en la institución; los padres y demás miembros de la comunidad reciben la influencia del plantel directa o indirectamente; algunos de ellos son dados a participar en los eventos que realiza el plantel.

## 0.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Colegio Camilo Torres Restrepo, con una población estudiantil de 1690 alumnos, enfrenta serios problemas en lo referente al quehacer de los jóvenes en el tiempo libre. De los treinta y cinco cursos con que cuenta en las jornadas de la mañana y de la tarde el 45% de los estudiantes se encuentran en edades que oscilan entre 9 y 15 años, correspondiente a los grados sextos y séptimo. Los niños que se encuentran en estos grados suelen utilizar el tiempo de descanso de su jornada escolar en actividades poco integradoras y socializantes, caracterizándose éstas por juegos bruscos que ofrecen peligro para los niños, de igual forma, en algunas ocasiones dedican el corto tiempo a

deteriorar los muebles que el mismo utiliza; la jornada contraria, dedicada al estudio la utiliza en actividades no recreativas, generalmente se dedica a deambular por las calles o a ser presa de los programas de T.V.

Ante la problemática planteada sería importante buscar repuestas al siguiente interrogante: ¿Cómo diseñar un programa de recreación y aprovechamiento del tiempo libre que responda a las necesidades de los alumnos de 9 a 15 años del Colegio Camilo Torres Restrepo de Curumaní Cesar?

Por último valdría la pena hacer un estudio que nos informara con alguna precisión las actividades a que dedican la mayoría de los padres de los alumnos el tiempo libre después de su jornada laboral.

### 0.3 PREGUNTAS ORIENTADORAS

0.3.1 Qué posibilidades de recreación le ofrece el Colegio a los niños en su tiempo libre?

0.3.2 Qué harían los niños ante la posibilidad de ofrecerles una actividad cultural de su predilección?

0.3.3 Qué papel desempeñarían los profesores ante la actividad recreativa?

0.3.4 Cómo involucrar a la comunidad camillista y a la casa de la cultura en este proyecto recreativo.

0.3.5Cuál sería la actitud de los padres ante la posibilidad que tienen sus hijos de utilizar el tiempo libre en o fuera de la institución?

0.3.6 A que actividades se dedican la mayoría de los padres de los alumnos en el tiempo libre después de su jornada laboral.

#### 0.4 OBJETIVOS

**0.4.1 General.** Diseñar un programa recreacional que permita a los jóvenes de 9 a 15 años del Colegio Camilo Torres Restrepo aprovechar el tiempo libre.

#### **0.4.2 Específicos**

- Ejecutar los proyectos que tiene la institución sobre recreación y aprovechamiento del tiempo libre.

- Diversificar las actividades de recreación que tienen los estudiantes de la Institución.

## 0.5 HIPOTESIS

0.5.1 Las posibilidades de organizar actividades recreativas - culturales predisponen al estudiante para una mejor utilización del tiempo libre.

0.5.2 Si los profesores y la comunidad educativa se involucran de lleno en las actividades recreativas-culturales el estudiante camillista tendrá una mejor integración y socialización.

0.5.3 Las actitudes de algunos padres de familia influirían positiva o negativamente para la organización de actividades recreativas y por ende en una mejor y adecuada utilización del tiempo libre.

## 0.6 ENFOQUE DE INVESTIGACION

Para el desarrollo del estudio a realizar se escogió el enfoque investigativo acción participación.

## 1. MARCO TEORICO

### 1.1 LA RECREACION Y EL TIEMPO LIBRE

Antes de pormenorizar sobre recreación y tiempo libre es necesario tener en cuenta que la recreación se realiza por y para el hombre y entonces se debe destacar que éste en su proceso de desarrollo, crea y se recrea por medio de actividades mediante las cuales satisface sus necesidades, desarrolla sus potencialidades y aptitudes en conjunto con los demás.

El proceso de desarrollo integral del hombre no es casual ya que implica relación constante con lo trascendental, actuar con sentido, armonía entre pensar y actuar para lograr un mejor proyecto personal de desarrollo integral. Bajo estos parámetros la recreación es el mismo proceso humano y vehículo de su realización porque además de un buen estado anímico y de una toma de conciencia, también es una práctica para lograrlo; esa práctica permitirá el nacimiento de valores y capacidades individuales y sociales que contribuyen a formar en el ser la participación social y el desarrollo integral.

La recreación entendida como el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en su tiempo libre, tiene tendencias a llenar vacíos psico-

espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización, tales tendencias se encaminan al deseo de lograr la felicidad que cada ser alcance.

**1.1.1 La Recreación: Definición y características.** La recreación es la realización o práctica de actividades que proporciona diversión, descanso y participación social espontánea, permitiendo desarrollar la personalidad y la capacidad creadora, a través de diversas actividades socioculturales y deportivas.

“ Según el profesor Alberto Cajas, la palabra recreación significa creación, es decir, una segunda creación, cuando la fatiga ha agotado la energía. Es la práctica de actividades intelectuales y físicas vigiladas y orientadas con el propósito fundamental de que el que las practica espontáneamente disfrute de sus aptitudes y obtenga un mejor desarrollo de su personalidad, contribuyendo así a su formación integral”. (Hernández, 1989, 20)

La recreación es como una actividad en la cual se participa en forma voluntaria, por placer y satisfacción, para renovar el espíritu, aliviar la aburrición y las tensiones emocionales, olvidar los pesares.

La recreación es una actividad muy importante porque permite mantener el equilibrio entre los quehaceres diarios y las actividades placenteras. Permite el desarrollo integral de la persona y lo acerca a la comunidad que lo rodea.

El diccionario de la Lengua Española define la recreación como la acción y efecto de recrear o recrearse y como diversión para el alivio del trabajo. (1984, 586)

El pequeño Larousse Ilustrado destaca el entretenimiento, la distracción y alude a la recreación como al tiempo que se concede a los muchachos para jugar. Afirma en último término que es acto de crear de nuevo. (1987, 877)

El diccionario de Sociología nos dice: Recreo cualquier actividad realizada durante los ratos de ocio, ya sea individual o colectiva, percibida como libre y placentera y que tiene en sí su propio estímulo no en ninguna necesidad imperiosa ni tampoco en cualquier tipo de recompensa. En los recreos figuran los juegos, las representaciones teatrales, los deportes, el atletismo, el reposo, los pasatiempos, ciertas diversiones, formas de artes, distracciones y entretenimientos. (1966, 410)

La recreación es considerada como un aspecto del sistema integral de la

comunidad y puede servir como un nivel de progreso tanto para el individuo como para la misma comunidad.

La recreación tiene las siguientes características:

- Se lleva a cabo durante nuestro tiempo libre o desocupado.
- Involucra actividades que son auto-motivadas y voluntarias.
- Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante.
- Requiere actividad.
- Contempla infinidad de formas de participación y expresión, limitada únicamente por la imaginación del hombre.
- Es un estado de expresión creativa.
- Es constructiva y benéfica al individuo y la sociedad.
- Algunas veces puede proporcionar beneficios económicos.

**1.1.2 Valor educativo de la recreación.** La recreación tiene mucho valor dentro de la educación porque a través de ella podemos integrar a los niños en las diferentes actividades.

- Establece conjunto de valores que contribuyen a la formación del individuo.
- Permite el desarrollo integral de la persona.
- Integra a la persona con la comunidad.
- Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.
- Adapta al niño socialmente.
- Autodisciplina al educando.
- Contribuye al desarrollo de la personalidad.
- Despierta la sensibilidad social.
- Mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo.

- Contribuye al desarrollo orgánico.

**1.1.2.1 La recreación dentro de la escuela.** La recreación debe considerarse dentro de la escuela como una técnica didáctica para facilitar el aprendizaje, por lo tanto en cada asignatura por compleja y difícil que esta sea debe estar presente la recreación, en la enseñanza como una técnica grupal de juegos vivenciales y recreativos, la utilización de juegos, competencias, la enseñanza al aire libre, los sociodramas, los trabajos en equipo, la investigación y exposición individual, son algunas de las técnicas recreativas que la escuela debe utilizar cada vez más. De esa forma se está contribuyendo para que los alumnos sean parte fundamental de la clase. Así pues queda como un compromiso de todo educador trabajar para que la recreación y el juego sean elementos indispensables en la vida del niño, recobrando así el lugar que debe tener en las aulas escolares.

**1.1.3 Objetivos e Importancia de la Recreación.** Entre los objetivos de la recreación podemos mencionar los siguientes:

- Fomentar el bienestar personal y social.
  
- Propender por el desarrollo integral del ser humano.

- Estimular el desarrollo de actitudes positivas frente a las propias posibilidades.
- Rescatar y fortalecer valores culturales de nuestra nacionalidad.
- Favorecer el desarrollo de la expresión de los sentimientos y acciones.

La importancia de la recreación es grande y va más allá de la búsqueda de alegría, placer, distracción, calma, creación.

El recreo es importante porque equilibra la vida con relación al trabajo; proporciona un contacto placentero de la responsabilidad y la rutina; mantiene vivo el espíritu de la aventura, el sentido de la proporción que impide tomarse a sí mismo y a su profesión demasiado en serio, y de este modo evita la muerte prematura de la juventud; educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre; fomenta cualidades cívicas, la cooperación, la lealtad y el compañerismo; contribuye al desarrollo y bienestar físico.

**1.1.4 ¿Como Podemos Recrearnos?.** Todas las personas necesitamos recrearnos, porque la recreación es la diversión o entretenimiento que hace posible el deleite del cuerpo y del espíritu. Generalmente la recreación se

realiza en los ratos desocupados, porque así como es necesario el trabajo, lo es el descanso que hace posible reparar las fuerzas utilizadas en la actividad que cada uno de nosotros realiza diariamente.

Si pensamos en el cuerpo humano como la más perfecta máquina, necesariamente comprenderemos que debe hacersele mantenimiento y suministrarle energía. Esto se logra con una alimentación balanceada y suficiente y con el descanso y la recreación.

Para recrearnos desarrollamos cualquier actividad que nos produzca placer, alegría y gusto, sobre todo tener en cuenta que no sea monótona ni esclavizante.

En la actualidad está de moda recrearse viendo televisión, pero de esa forma el televidente no desarrolla actividad alguna y en cambio se atrofia su cuerpo, pasando horas frente a un aparato emisor de imágenes falsas. Es mucho más productivo recrearse con una buena música, una conversación agradable con la familia o los amigos, una sesión de chistes, interpretando una melodía, leyendo un buen libro, practicando un deporte, visitando lugares de diversión, disfrutando de un día de campo que nos proporciona aire fresco, la posibilidad de nadar, pescar, correr, etc. Todas estas distracciones se pueden realizar y

hacer posible la armonía no sólo en el hogar sino a nuestro alrededor, incluyendo la comunidad estudiantil, sintiendo ese tan añorado calor humano. Para lograrlo se necesita el interés y la colaboración de todos los miembros de la familia y de la comunidad escolar.

## 1.2 EL TIEMPO LIBRE

En nuestro país, como en la mayoría de los países del mundo occidental, es corriente el descanso en los días sábados y muchas empresas han adoptado el sistema de jornada continua que deja más tiempo ocioso diariamente. En algunas empresas especialmente las de explotación del carbón se ha iniciado la adopción de la jornada 4x4, cuatro días de trabajo a la semana seguidos por cuatro días de descanso, que proporciona grandes ventajas a los patronos y dueños de empresa y deja satisfechos y estimulados a los trabajadores. En el sector educativo para responder a la política de ampliación de cobertura el M.E.N autorizó las dobles jornadas.

Pero, ¿qué ha sucedido con el tiempo libre de los educandos?

El aumento del ocio -ha escrito Maills- es una arma de dos filos, pues lo mismo puede dedicarse a actividades honrosas y dignas que a menesteres

degradantes y viles. El crecimiento de los ocios plantea por eso un problema educativo de un alcance extraordinario que se conjuga con un paralelo problema político, ya que ambos afectan el orden interno producido por la armonía en la convivencia de los valores y el equilibrio social.

Es muy significativo el hecho de que la disminución del tiempo laboral (gran aspiración de todos los trabajadores y de sus líderes) se convierta ahora en un problema de grandes proporciones sociales. En el campo educativo, la implantación de las dobles jornadas en las instituciones escolares deja a un inmenso número de jóvenes y niños en el ocio.

Esto se ha convertido en un grave problema en las grandes ciudades y poblaciones pequeñas ya que el tiempo libre es utilizado para disímiles actividades no planificadas, puesto que no se trata simplemente de permanecer ocioso o no hacer nada durante el tiempo libre, es necesario llenar esos vacíos de la vida humana con actividades positivas que procuren solaz descanso y recuperación de las energías consumidas y que al propio tiempo recreen el espíritu y tengan algún significado para la persona y la sociedad.

Educar para el uso racional del tiempo libre es una tarea inaplazable y que deben entusiastamente emprender las escuelas y colegios como punto de

partida para algo que ha de afrontar el hombre a todo lo largo de su vida.

Erich Weber: Considera dos aspectos importantes respecto de la pedagogía del tiempo libre:

- "Por una parte, puede tratarse de una pedagogía orientada al futuro, con la consiguiente influencia educativa que, fundamentalmente, consistirá en una preparación y disposición bien dirigida para la utilización futura del tiempo libre". (Angel, 1971, 15)

- "Por otra parte será una pedagogía referida al presente y se trata, en este caso de llevar a cabo una acción educativa que sea apoyo, guía e influencia sobre los ocios referidos en concreto al sujeto de que se trate y en el momento que sea de su desarrollo individual"

Para poder cumplir con los requisitos señalados por Weber y para poder crear ese "clima social de valores y modelos capaces de servir de crisol de actitudes nuevas" a que se refería Maillou, se impone una revalorización de la acción educativa para que de verdad incida en la realidad presente y futura de los educandos, haciendo saltar los compartimientos cerrados y obsoletos del aula escolar tradicional.

Son importantes entonces, junto a una serie de actividades escolares obligatorias, preestablecidas, otras extraclases y libres, debidamente programadas y orientadoras.

Fuera del horario escolar no es aconsejable, ni justo, recargarle con una serie de tareas y deberes en casa que alargan inadecuadamente el trabajo obligatorio del alumno, fatigado después de una agotadora jornada intelectual y quien requiere como ser humano que es, de un período de descanso y recuperación: Sagrado derecho que debe ser respetado por el educador.

Por ello mismo, es imprescindible la reestructuración a fondo de los contenidos curriculares, no sólo para despojarlos del recargado número de nociones en ocasiones inútiles, sino para que en ellos se incluyan actividades opcionales que los alumnos puedan realizar de acuerdo con sus particulares preferencias sugieran y ofrezcan a la vez, una serie de actividades para llenar su tiempo libre: fines de semana, vacaciones, después de su asistencia a la escuela, en el barrio, en la calle, en la casa y poder orientar y organizar el ocio por caminos menos inquietantes y dolorosos que los transitados por la pandilla juvenil y la delincuencia común. El tiempo libre permite conocer el grado de salud mental de las personas y es considerado como el espacio de libertad que hace al individuo más responsable respecto a los actos y decisiones que

pueda tomar, entendiendo que la responsabilidad, la tiene cada persona ante sí misma de su propia vida, de saber disfrutarla, de desarrollarse al máximo como ser humano.

El ocio debe ser entendido como una actividad que llena el tiempo libre y permite disfrutar de él.

En la época moderna pueden agruparse las definiciones de tiempo libre en tres grandes momentos.

- Tiempo libre es el que queda después de la jornada de trabajo, considerado éste como actividad humanamente productiva, por consiguiente el tiempo libre es equivalente al ocio y es un oponente al trabajo.

- Tiempo libre es el que queda después de cumplir con las necesidades y obligaciones diarias y se utiliza en lo que uno desee.

- Tiempo libre es el que queda después de cumplir con las actividades ineludibles y se emplea en el desarrollo personal del hombre.

En las definiciones anotadas se puede apreciar una oposición entre el tiempo

de trabajo y el tiempo libre, el primero es productivo y necesariamente lucrativo, por ello el tiempo libre es percibido en el aspecto económico como algo negativo, la anterior consideración da a entender que el ser humano está dividido entre el hombre que hace y el que piensa.

El tiempo libre o de ocio surge como un tiempo en el cual el hombre se autocondiciona personal y socialmente; esto se consigue mediante el ejercicio original de la libertad.

Bertrand Russel ha dicho: "El sabio empleo del tiempo libre es un producto de civilización y educación". (1994, 155)

"El ocio es delicioso porque genera felicidad y alegría de vivir en lugar de nervios gastados, cansancio y dispepsia, el ocio condiciona el buen carácter que es de todas las cualidades morales la que más necesita el mundo y el buen carácter es consecuencia de la tranquilidad y la seguridad y no de una vida de ardua lucha". (Escorcía, 1996, 18)

"El ocio puro implica quietud, pasividad, pereza, en él, el sujeto se dedica a hacer nada. La forma de ocio perteneciente al juego y a la recreación es una manifestación lúdica que constituye para el niño la actividad fantástica

fundamental, con una doble finalidad: reafirmar principios de sociabilidad y divertir". (19)

Es importante resaltar que la disponibilidad del tiempo libre es limitada en la gran mayoría de las personas, por esta razón se hace importante destinarlo a las mejores opciones, entre las que se destacan las actividades tradicionales cuya función es la de conservar los patrones culturales de la localidad, fortalecer la identidad colectiva y el contexto social.

La escuela tiene la responsabilidad de organizar el tiempo libre de sus niños, esta responsabilidad le compete según la ley 115 de 1.994 y no dejársela a la familia como única responsable.

La educación para el tiempo libre es considerada un derecho social y está reglamentado legalmente como lo señala el Artículo 52 de la Constitución Política Nacional de 1991 donde se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

En la ley 60 de 1993, capítulo II, artículo 22, inciso 4, se asigna un 5% de los ingresos municipales provenientes de los ingresos corrientes de la nación, a la educación física, recreación, deporte, cultura y aprovechamiento del tiempo

libre.

El 8 de febrero de 1994 se publica la Ley General de Educación que le da carácter de enseñanza obligatoria al aprovechamiento del tiempo libre, en los niveles de educación pre-escolar, básica y media, contemplado en el artículo 14 inciso b; se pide además que la práctica de estas actividades tengan una asignatura específica.

En el artículo 21 de la Ley General, inciso j y en el artículo 22, inciso ñ se establece el objetivo específico que contempla la formación para la participación y organización infantil - juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre en el ciclo de básica primaria y básica secundaria respectivamente, válido también para el nivel de enseñanza media.

Toda esta reglamentación brinda aportes incalculables para el desarrollo del niño, pero realmente no coincide con la literatura legal. El estímulo que el estado ofrece a las comunidades para el aprovechamiento del tiempo libre no llega a todos los estamentos del país, pues se nota la ausencia del gobierno en las zonas marginadas.

A pesar de lo dicho anteriormente se hace necesario brindarle a los niños en

su tiempo libre la práctica de numerosas actividades como la música, la pintura, la danza, los juegos de rondas, títeres, balle de trompo, las cometas, entre otras, contribuyendo así a una formación física y mental. Esto permite desarrollar toda su creatividad .

De esta manera se encamina el trabajo de investigación sobre el aprovechamiento del tiempo libre de los niños del colegio Camilo Torres Restrepo de Curumaní, para quienes el tiempo empleado en forma lúdica les ha sido negado sólo se ven pegados a sus padres o personas que los cuidan ayudándoles en las labores de la casa, del campo, cuidando a sus hermanos o simplemente deambulando por las calles.

El diseño de un programa para el aprovechamiento del tiempo libre de la comunidad camillista en edades de 9 a 15 años ocupa hoy la mayor parte del tiempo del grupo investigador, pues con él se pretende compensar las arduas jornadas que vive la comunidad infantil, ya sea por el trabajo incansable o por la no utilización adecuada del tiempo.

### 1.3 EL JUEGO

El juego es un instrumento poderoso para la convivencia y las relaciones

normales entre los niños, constituye una oportunidad magnífica para la expresión y el desarrollo de su personalidad.

El juego es la esencia vital de los niños, pues nadie necesita enseñarlo a jugar. El juego estimula el desarrollo social del niño porque le permite intercambio con otros grupos.

El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida, es libertad, es orden. Es de gran importancia porque se apoya en la necesidad del movimiento del hombre, posee un valor pedagógico y didáctico debido a que constituye un buen procedimiento para mejorar el aprendizaje en el desarrollo psicomotor de socialización. Tiene muchas aplicaciones en el proceso educativo al tiempo que mejora la enseñanza, es un método indispensable para educar con mejor facilidad.

Según José Antonio Hernández el juego es importante para la formación biológica del niño, contribuye al incremento de la expresión verbal, de la comunicación y de la expresión artística; desarrolla la capacidad de razonamiento, forma actividades, contribuye al desarrollo afectivo, favorece la socialización y aumenta sus valores.

"En el niño, escribe Clapárede el juego es trabajo, es el bien, es el ideal.

Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia, puede actuar.

El niño es un ser que juega y nada más" (Cajlta de Sorpresas, 1989, 29)

"El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria.

El juego es libertad es orden" (Hernández, 1989, 71)

Según Octavio Marulanda Morales : El juego es la clara expresión de la cultura y constituye un terreno muy importante en las experiencias humanas.  
(1988, 15)

El juego pedagógicamente tiene un alto valor que radica en lo vivencial, didácticamente es el método apropiado para el aprendizaje de nuevas experiencias. En el juego se observan actitudes de competencias, de nobleza en la rivalidad, así como de alegría en el triunfo y de tristeza en la derrotas; para el educador es la mejor oportunidad de encausar positivamente actitudes y conductas.

Según José Antonio Hernández, "el juego es una actividad natural del hombre, en la que participan instintiva y espontáneamente. Es el medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, nuestras necesidades y nuestros problemas; es también el medio más eficaz por el cual descubrimos y aprendemos el mundo en que vivimos". (1989, 15)

Según Walter Rickenmann, con el juego existe relación con otras personas, con objetos, con instituciones, con el conocimiento y deduce la importancia del juego al formar parte de nuestra vida diaria. (1994, 15)

El juego es un elemento imprescindible en la vida infantil y debe recobrar el lugar que un día ocupara en las aulas escolares.

**1.3.1 Génesis de la educación lúdica.** Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los primitivos por ejemplo, las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideraban como supervivencia, perdiendo muchas veces, el carácter limitado de diversión y placer natural. En los juegos, los niños participaban en empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era eminentemente coherente toda vez que los juegos caracterizaban la

cultura propia, la cultura era la educación y la educación representaba la supervivencia.

Uno de los mayores pensadores de la Grecia antigua Platón (427-348), afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles. Según él y según todo el pensamiento griego de la época la educación proplamente dicha debería comenzar a los siete años de edad.

Platón reconocía al deporte, tan difundido en su época, valor educativo, moral poniéndolo en pie de igualdad con la cultura intelectual y en estrecha colaboración con ella en la formación del carácter y de la personalidad.

Platón introdujo también, en una forma bastante diferente una práctica matemática lúdica, que tanto se enfatiza hoy en día. Aplicaba ejercicios de cálculo relacionados con los problemas concretos, tomados de la vida de los negocios.

Entre los egipcios, los romanos, los mayas, los juegos servían como medio para que la generación más joven aprendiera con los más viejos, valores y conocimientos, lo mismo que las normas y patrones de la vida social.



Con el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, puesto que se les consideraba profanos e inmorales y desprovistos de todo significado.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica y fueron imponiendo poco a poco a las gentes de bien y a los amantes del orden una opinión menos radical respecto de los juegos.

Algunos teóricos, precursores de los nuevos métodos activos de educación, subrayaron la importancia del proceso lúdico en la educación de los niños. "Enseñarlos por medio de juegos", reclamaba Rabelais, ya en el siglo XVI, añadiendo: " Enséñales la afición por la lectura y el dibujo hasta tener en cuenta que los juegos de cartas y de fichas sirven para la enseñanza de la geometría y de la aritmética".

Montaigne (1537-1592) aconseja al campo de la observación, haciendo que el niño fomentara su curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor, un edificio, un puente, un hombre, un sífo o un pasaje de la vida de Carlos Magno o Cesar.

Comenio (1592-1671) resumía su método en tres ideas fundamentales, que fueron las bases de la nueva didáctica: Naturallidad, intuición y auto-actividad. Este método natural, que obedece a las leyes del desarrollo del niño, trae consigo rapidez, facilidad y consistencia en el aprendizaje.

Jean Jacques Rousseau (1712-1778) demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir de pensar que le son propios, demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. "No le deis a vuestros alumnos ninguna clase de lección verbal: El debe aprender sólo de experiencia".

Rousseau igualmente advirtió que sólo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia y que para poder sacar todo el provecho posible es necesario que el cuerpo que los sustenta sea robusto y sano. De acuerdo con esto, "la buena constitución del cuerpo es la que hace fáciles y seguras las operaciones del espíritu".

Rousseau puso igualmente de relieve el interés que siente el niño que participa de un proceso que corresponde a su alegría natural.

Pestalozzi (1746-1827), gracias a su espíritu de observación del proceso de

desarrollo psicológico de los alumnos y del éxito o el fracaso de las técnicas pedagógicas empleadas, abrió un nuevo rumbo a la educación moderna, según él, la escuela es una verdadera sociedad, en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

Froebel (1782-1852), discípulo de Pestalozzi, establece que la pedagogía se considera como actividad creadora y despertar por medio de estímulo, sus facultades propias para la creación productiva. En realidad, con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación para los niños.

La mejor forma de llevar al niño a la actividad, la autoexpresión y la socialización sería por medio de los juegos.

Esta teoría Froebellana fue la que en realidad determinó el que los juegos fueran tenidos como factores decisivos en la educación de los niños.

Con el gran pensador norteamericano Dewey (1859-1952) se produce una

evolución todavía mayor, para él, las distintas formas de ocupación brindan al niño la oportunidad de insertarse en la vida, de hacer natural el ambiente, un clima en el que él aprenda a vivir correctamente, en lugar de aprender simplemente lecciones que guarden una abstracta y remota referencia a alguna vida posible que deba situarse en el poseer.

Partiendo de que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño el mejor comportamiento para poder satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales-necesidad-de saber, de explorar, de observar, de trabajar, de jugar, en suma, de vivir -la educación no tiene otro camino distinto de ordenar sus conocimientos, partiendo de las necesidades e intereses del niño.

Afirma Claparede: "No es, por tanto, nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para la adquisición del sentido del trabajo y la observación demuestra que en realidad lo es. No hay, por ende, entre el juego y el trabajo, la oposición radical que la pedagogía tradicional ha supuesto"

María Montessori (1870-1952) constituye la referencia obligada de toda la reflexión pedagógica sobre la enseñanza pre-elemental. Hablando descubierta en Froebel la idea de los juegos educativos, ella exalta la

necesidad de tales juegos para la educación de cada uno de los sentidos. Los juegos "sensoriales" están estrechamente ligados a su nombre.

Jean Piaget cita en varias de sus obras hechos y experiencias lúdicas aplicados en niños y deja traslucir claramente su entusiasmo por este nuevo proceso. Para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual.

Para Piaget, los juegos se vuelven más significativos en la medida en que el niño se va desarrollando, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados, él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas, cosa que ya exige una "adaptación" más completa. Piaget concluye: "Los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que, sin ellos seguirán siendo exteriores y extraños para la inteligencia infantil.

Desde Claparede y Dewey, Wallon y Piaget, está bastante claro que la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa.

Cada día que pasa, la educación lúdica va ganando nuevas connotaciones y a poco andar, seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo estimulación, técnica, hacia un sentido más político, transformador y liberador.

La educación lúdica cobra su verdadera forma con el enfoque presentado por Celestín Freinet, al definir el "trabajo-juego" dentro de un enfoque político-liberador expuesto por Paulo Freire.

Celestín Freinet, al principio parece excluir los juegos de la actividad educativa seria y formativa. El mismo lo explica así: "Intentaremos no dejarnos llevar más a esas actividades arbitrariamente impuestas que suscitan y piden los juegos de relajamiento compensados, los cuales son como la antecámara de los juegos de lucro y de los juegos alucinantes".

En realidad, él está arremetiendo contra la pedagogía de los juegos que lleva al niño a jugar de acuerdo con una estrategia concebida por el adulto (de afuera hacia adentro). Arremete contra la práctica pedagógica que sustituye todas las clases de actividades serias (trabajo) por los juegos, con la intención y alegría de los niños ( modismo).

Por otra parte, Freinet justifica su condenación y valoriza el juego como

actividad educativa, al definir su práctica relativa al trabajo-juego. Para él, el niño debe consagrarse con tanto interés y afición al trabajo, como si se tratara de un juego (satisfacción y placer), pero nunca al juego en sí, el que vendría a desalojar al trabajo, simplemente por el hecho de jugar.

Freinet concluye: "No siempre el trabajo es un juego, y si bien es terrible trabajar siempre, tampoco es bueno jugar siempre".

Avanzando en el pensamiento de Freinet sobre la cuestión, Paulo Freire, uno de los más importantes pensadores de la educación como práctica de la libertad, aborda implícitamente en sus estudios el concepto de "trabajo-juego", dándole una nueva dimensión - La dimensión política (conciencia crítica). Al afirmar que estudiar es, efectivamente, un trabajo difícil, que exige disciplina intelectual, la que no puede lograrse sino a través de la practicada al trabajo (acto de estudiar), la significación lúdica, puesto que nadie se dedicará a una actividad eminentemente seria, penosa, si no tuviera el mínimo de gusto, satisfacción y predisposición para ello.

Evidentemente, esta actividad sería, búsqueda de nuevos conocimientos exige del estudiante una acción "activa" indagadora, reflexiva, reveladora, socializadora, creativa, relaciones que encarnan la esencia psicogenética de la

educación lúdica, en completa oposición a la pasividad, la sumisión, la alienación, la irreflexión, el condicionamiento de la pedagogía dominadora.

En síntesis, considerando toda la evolución de los juegos, podemos decir que la educación lúdica integra en su esencia una concepción práctica actuante y concreta. Sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa crítica, creativa de los alumnos. Estos conscientes, intencional y transformador de la sociedad.

**1.3.2 Concepción filosófica del juego.** Es imposible ignorar el juego, lo abstracto, casi todo se puede negar pero no el juego. El juego es imaginado por un ser que razone como algo intrínseco.

El juego sin importar su naturaleza es materia, actividad, es una mezcla entre el estado de ánimo y un impulso instintivo automático que busca el alivio de las tensiones en el ser y a su vez da a la existencia un atractivo especial, por lo tanto, al conocer el juego se conoce también el espíritu.

Se debe tener muy presente que todo juego significa algo, tiene un sentido un valor, o sea que es en esencia la existencia de algo inmaterial. Platón

establecía identidad entre el juego y la acción sacra, esto es, sin prejuicios ni reparos incluía las cosas sagradas en la categoría de juego y no demeritaba lo sagrado porque su concepto se eleva en las altas regiones del espíritu.

En la esencia del existir humano esta implícito u oculto el carácter de juego, de aquí deriva que el mundo por lo tanto al ser conjunto de lo humano sea un juego y la totalidad del ser tenga carácter de juego.

Cuando se juega cualquier juego se crea un espacio, dentro del cual el ser puede formar o transformar, de aquí que el jugar del juego sea un acontecer en si, y no se debe tomar o relacionarse con un objeto separado de su proceso; el jugar no es absolutamente un jugar con las cosas ni jugar con el ser, sino que se debe tomar muy en cuenta que en este jugar la existencia humana juega el ser.

**1.3.3 Finalidades del juego.** El juego tiene muchas finalidades, entre ellas se destacan las siguientes:

- Contribuir al desarrollo multifilaral de los niños, adolescentes y jóvenes, teniendo como base fundamental las actividades físicas y recreativas participando así en la formación del hombre capaz de conducirse activa y

conscientemente con mayores capacidades de productividad.

- Formar un joven saludable que desarrolle armónicamente sus propiedades y cualidades físicas, poseyendo hábitos dinámicos y valores normales que le permiten ser más constantes.
- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de mejor utilización del tiempo libre o disponible.
- Desarrollar rasgos de carácter, tales como: La cooperación, el autocontrol, obediencia a los reglamentos y a quienes lo dirigen.
- Desarrollar actividades en grupo para cultivar relaciones sociales.

**1.3.4 Importancia del juego.** Para los niños jugar es algo más que ocupar el tiempo, es la urgente y necesaria exigencia para la supervivencia y sano desarrollo físico, mental y emocional. Es una forma específica de la actividad cognoscitiva, donde a través de la acción el niño se apropia del mundo, lo crea y lo transforma.

El juego penetra en la cultura como una actividad llena de sentido y función

social, pues es una acción diferenciada de la vida corriente. Los niños a través de los juegos cotidianos empiezan a interiorizar y construir los valores sociales, éticos y morales de la familia y de la sociedad en que se encuentra.

El juego es una actividad "libre"; el hombre juega porque encuentra gusto y placer en ello, sin una razón aparente y es allí donde se fundamenta el ejercicio de la libertad de lo lúdico. A esta condición de libertad se vinculan directamente dos consecuencias: el carácter desinteresado del juego y el juego sentido de "ficción" que le es propio. El carácter desinteresado del juego se aplica porque como actividad que no pertenece a la vida corriente, se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos; además como actividad, transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce. El juego está encerrado en sí mismo, es decir, está dentro de determinados límites de tiempo y espacio agota su curso y sentido dentro de sí mismo.

En la dinámica del juego existe y se crea un orden absoluto que lo define, llenando al mundo imperfecto y a la vida confusa de una perfección limitada y provisional, por ello el juego se constituye en una actividad estética.

Por diversas razones en la vida cotidiana, el juego se ha ido convirtiendo en

una acción estereotipada cada vez más empobrecida. Por lo tanto, hay que devolver toda la riqueza y posibilidades pedagógicas que posee. En el juego donde el niño al observar imita y representa las acciones de los adultos, tiene la posibilidad de descubrir las relaciones de los fenómenos sociales, culturales, históricos y emocionales propios de la familia, comunidad y la misma infancia.

El juego es una necesidad vital del ser humano. Schiller plantea la importancia del juego no solo en el desarrollo del niño sino también en la vida del adulto: "El hombre no está completo sino cuando juega". (Calvo, 1984, 40). El hombre por el juego se evade de preocupaciones cotidianas y busca en él un refugio para realizarse plenamente. El niño a través del juego escapa de la imposición del adulto.

Claparede afirma: "El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar" (Calvo, 1984, 40). Este autor presta gran importancia al juego porque ésta es sin duda una actividad singularmente atractiva que se mueve entre fantasía y la realidad del niño que ayuda a conocerlo mejor.

A cerca de la importancia del juego, Groos dice: Si el desarrollo de los

dispositivos para las futuras tareas de la vida constituye el objetivo principal de nuestra niñez, un lugar fundamental en ello pertenece al juego, de forma tal que podemos decir, utilizando un modo un tanto paradójico, que jugamos no porque seamos niños sino que se nos ha dado la infancia para que podamos jugar”.

(Elkonin, 1984, 66) . Para este autor el juego es un ejercicio preparatorio para la vida sería que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados, todavía no formados y que por eso no pueden realizar su misión debidamente. K. Groos, afirma que el juego tiene una gran importancia para el desarrollo.

El juego es, además, un alcance pedagógico inmenso que permite al maestro desarrollar su labor dentro de un ambiente de alegría, donde puede percibir todo el niño a la vez, en su vida motriz, afectiva, social, cultural, moral y descubrir en él sus intereses y necesidades. El juego es el medio más eficaz para educar al niño. El juego crea las condiciones para enriquecer el Yo corporal con la adquisición de capacidad física y destrezas. Contribuye así mismo a forjar el Yo Ideal, que enmarca el sentido del deber y del cumplimiento de la norma. También en su fantasía el niño forja un Yo Imaginario que es el que lo acompaña en aquellos juegos donde necesita un interlocutor o entablar un diálogo.

La mayor importancia del juego se halla en que el niño lo disfruta de modo inmediato con dos posibilidades: Una orientada al pasado otra al futuro, es decir, el niño resuelve simbólicamente los problemas presentes, los que quedaron pendientes en el pasado y la visión que él tiene hacia el futuro.

**1.3.5 Clases de juegos.** Si por medio del juego el niño logra su desarrollo físico, psíquico y moral, es natural que una clasificación del juego se pueda hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades. Es por esto que todos los autores, utilizando como estructura la que resulta de su propia teoría explicatoria, clasifican los juegos, tomando como modelo aquellos que se adaptan más a su sistema. A continuación presentaremos una clasificación sobre el juego como manifestación espontánea del niño.

**1.3.5.1 Juegos simbólicos:** El niño es capaz de reproducir un esquema sensoriomotor fuera de su contexto habitual y en ausencia del estímulo real. Es también juego imaginario, posee un carácter egocéntrico y tiende a la imitación de papeles que ejercen personas del medio o caso que observa. La interiorización de los esquemas le permiten un simbolismo lúdico puro. Representan a través del juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan (un trozo de madera puede ser cualquier cosa, avión o carro). Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen el objeto con su función

particular y les adjudica cualidades especiales, Las exageraciones que el niño realiza muestran como éste interpreta la realidad o el significado simple que le atribuye a las cosas. El juego simbólico es importante para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

**1.3.5.2. Juego de construcción.** Se inicia desde el momento que el niño empieza a manejar el material del juego; poco a poco aprende a utilizar de distinta manera cada material y con base en ellos establecen metas que incorpora a los elementos de trabajos el perfeccionamiento, la autosatisfacción, la entretención y seriedad; busca la aprobación y felicitación de los demás. Aquí la actividad lúdica sufre un cambio: la emisión predomina sobre la recepción; el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va realizando experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un puente, un edificio y según va desarrollando el juego; de éste trabajo surge primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

**1.3.5.3. Juego de reglas.** Es aquel en que la acción configurada y el desarrollo de la actividad se lleva a cabo de acuerdo a unas reglas o normas, los niños realizan estos juegos en grupos y crean las condiciones que el juego

determine, las reglas propuestas son individuales y espontáneas, suelen ser muy estrictos en las exigencia y acatamiento de las normas, no como algo impuesto sino , porque ven en el cumplimiento de las mismas, la garantía de que el juego sea viable. El acatamiento de las reglas va asociado a un cierto número de juegos infantiles. El juego reglado es eminentemente social, en él aparecen los primeros modelos de autoridad y dominación, estos modelos se ejercen frente a sus compañeros y para ello se establecen normas y reglas que son debidamente respetadas por que ellos mismos las han creado. Se puede decir que en este juego es donde se comienza la comprensión e internalización de lo que es un derecho y un deber y por ende donde nace la democracia como sistema de vida que fundamenta una convivencia pacífica.

El juego de reglas posibilita al niño espacio para ejercitar la toma de decisiones con base en las nociones de justicia, equidad, responsabilidad, comprensión y respeto. Este juego es el que en mayor grado perdura hasta la edad adulta, pero el adulto no ve la regla como una exigencia, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar el fin ya no es jugar sino ganar.

**1.3.5.4. El juego individual.** Es el que realiza el individuo solo, se presenta en toda edad, en el niño menor se manifiesta casi de manera continua, pero

esos espacios, de tiempo se van haciendo poco a poco más breves, el menor se va incorporando a actividades colectivas con otros niños y con los adultos en la medida en que crece. En el niño mayor hay momentos en que es indispensable dejarlo jugar solo si lo desea, se le debe respetar, pues el juego individual facilita y mejora la atención, la comprensión y la creatividad puesto que no tienen ninguna interrupción.

**1.3.5.5. Juego colectivo.** A partir del año y medio el niño necesita participar sus juegos a otros niños de su misma edad, si no se tiene en cuenta que las necesidades básicas de los menores son los mismos a través del tiempo y en las distintas comunidades, se podrá comprender mejor que para el desenvolvimiento de una personalidad sana se requiere que esas necesidades sean satisfechas. La libertad de expresión, la diversión, el reconocimiento, la participación directa en el grupo al cual pertenecen, la logra el niño mediante la actividad de grupo. Este tipo de juego le permite al niño enriquecer sus posibilidades de conocimiento, expresión y comunicación, asumir los valores de dar y compartir y experimentar la necesidad de llevarse bien con los demás.

**1.3.5.6. Juegos experimentales.** Con estos juegos el niño desarrolla grandes habilidades porque a la vez que hace cosas, manipula los elementos con que juega y esto le permite probar y examinar lo que efectúa

por medio de su práctica y también observar y conocer los cambios y modificaciones que sufren los fenómenos.

**1.3.5.7. Juego libre.** Se refiere a las actividades que lleva a cabo el niño de corta edad y se caracteriza por no tener ninguna regla, salvo las impuestas personalmente por la fantasía, creatividad y por la ausencia de toda norma, el juego propiamente dicho ofrece una oportunidad mayor de disfrute puro, no prosigue de acuerdo con la realidad objetiva o con la secuencia lógica de los acontecimientos, sino como surgen las acciones del momento.

**1.3.6 Concepción del adulto sobre el juego.** Mientras que el valor del juego es ampliamente aceptado por los niños, los padres y maestros tienden a trazar una línea artificial entre juego y trabajo.

Hasta el siglo XVIII en muchas partes del mundo los niños y los adultos jugaban a los mismos juegos, a menudo juntos, de manera que había una comprensión inmediata entre el adulto y el niño no sólo durante el juego sino también cuando se observaba el uno al otro al hacer algo que era personalmente significativo para ambos.

Hoy en día son relativamente pocos los juegos que comparten los adultos con

los niños, lo más frecuente es que a ellos se les considere como intrusos cuando se les deja participar, si se unieran los adultos con entusiasmo a los niños cuando juegan no tardarían en ver que los juegos pueden tener mucho sentido para quien se los toma en serio, pero mientras se consideren profanos, parecerán una actividad tonta y fortuita. //

Los niños de hoy ante la negativa de sus padres para jugar con ellos conectan la televisión viéndose gravemente privados de las oportunidades de forjar lazos de intimidad con las personas más importantes de su vida, sus padres, en torno a actividades lúdicas que son igualmente absorbentes y significativas para ambas partes; cuando se preguntan por qué su hijo está absorto viendo la televisión, el motivo más común de esta fascinación es que el niño desea escapar de la soledad y estar en comunicación con alguien aunque sean los personajes de la pantalla.

Como los adultos no pueden participar de los juegos de los niños de modo espontáneo y directo por el solo hecho de ser adultos, debe buscar la comprensión para compensar lo que se ha perdido en inmediatez y espontaneidad. Una apreciación más completa de la importancia trascendental de los juegos y de lo que llevan inherentemente aparejado, pueden transformar una comprensión intelectual de su importancia teórica, en

ese compromiso emotivo con las actividades lúdicas que todos los niños

necesitan recibir de sus padres; cabe esperar que el desarrollo social, tecnológico del mundo moderno permitirá a los padres acercarse más a sus hijos y no distanciarlos como está sucediendo, con ello la vida de padres e hijos en su totalidad sería real para todos. Esto debe ayudar a los padres a comprender y aceptar que el mundo lúdico del niño es tan real e importante para ellos y por consiguiente debería concedersele la misma dignidad.

Las actitudes internas de los padres tienen siempre una gran repercusión en sus hijos; por consiguiente lo que los padres piensan del juego, la importancia que le concedan o su falta de interés por él, nunca se le escapa al niño, sólo cuando ellos muestren por el juego, no solamente respeto y tolerancia sino también interés personal, recibirá el niño de su experiencia del juego, una base sólida sobre la que podrá desarrollar la relación con sus padres y con el mundo. Por algún motivo, los padres a menudo no se interesan de verdad por los juegos de los hijos, a pesar de que hablan bien de ellos y les compran juguetes. A la mayoría de los adultos les resulta más fácil participar directamente en juegos estructurados y complejos tales como el ajedrez, que en los juegos libres y más sencillos que lleva a cabo el niño de corta edad; si los adultos se interesan tan emotivamente por el juego libre de un niño como

lo hacen por los juegos estructurados encontrarían un sentido espontáneo de la importancia de este juego que tiende un puente emotivo entre grupos de edades distintas, las relaciones serían más fáciles, más significativas y deleitables tanto para los niños como para los adultos, aunque el significado interno siga siendo diferente.

Al mundo fantástico del niño se opone el mundo de algunos maestros, un mundo instruccional abstracto y al del discurso formal de la escuela tradicional, el cual se quiere que asuma como propio, es decir, juego y escuela son términos contrapuestos. La escuela por su carácter formal y represivo rompe con la relación natural juego, placer y conocimientos e introduce en ellos una distancia radical hasta el extremo de asociar conocimientos con seriedad y juego con ocio e improductividad.

## 2. METODOLOGIA

### 2.1 TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de estudio a utilizar en la presente investigación es acción participación, ya que esta otorga menos énfasis al conocimiento científico y asume que las personas de determinada comunidad independiente de su nivel educativo y status ocupacional tienen un conocimiento práctico y empírico, y por ende conocen mucho mejor su realidad que las personas externas a ella.

En lo que respecta a la recolección de datos aspectos como población y muestra no son relevantes, ya que el investigador trabaja con toda la comunidad que estudia, como es el caso de la investigación a realizar la cual involucra la comunidad educativa del Colegio Camilo Torres Restrepo; por otro lado los cuestionamientos se aplican en forma verbal.

En la I.A.P hay una ruptura de la polaridad sujeto-objeto, porque la comunidad se convierte en la fuente principal de líneas directrices y recomendaciones al proceso de investigación.

La investigación acción participante incluye técnicas de concientización,

análisis institucional, investigación militante e intervención sociológica. Las técnicas de concientización se basan en un cuestionario aplicado verbalmente el cual parte de la formulación de preguntas de sondeo relacionados con aspectos críticos de la comunidad.

En el desarrollo de la investigación acción participación el investigador debe estar preparado para ser un colaborador, un socio del grupo y tener en cuenta que los grupos estudiados juegan un papel activo en todo el proceso de investigación.

## 2.2 CATEGORIAS DE ANALISIS

**2.2.1 Recreación.** La recreación nos permite descubrir y aprender del mundo en que vivimos, nos hace libres, actuar con espontaneidad, nos ayuda a mitigar nuestras penas, nuestras frustraciones.

Mediante la actividad lúdica el niño afirma sus personalidad, desarrolla su creatividad, enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales; es además, el medio más efectivo por el cual el educador logra despertar el interés en diferentes actividades.

Cuando el ser humano se recrea lo hace por imitación, por satisfacer una necesidad de relajamiento, para ejercitarse en actividades serias o como ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Podemos decir que el niño al recrearse, al jugar está empleando un mecanismo de defensa contra la angustia. Por medio del deporte, las actividades lúdicas, los juegos tradicionales, las rondas, las competencias, puede estimularse para que tenga mejor disposición en las actividades serias y de mucha responsabilidad.

Nuestra inquietud por lograr que los niños puedan recrearse es apremiante porque el tiempo libre en la escuela lo utiliza para alejarse, enclimarse o responder con actitudes agresivas de ahí la imperiosa necesidad para que la recreación ocupe un lugar importante en la vida estudiantil y familiar.

**2.2.2 Participación.** Para que una actividad tenga éxito debe existir participación de todos los miembros de la comunidad, de esa manera habrá mayor preocupación por el cumplimiento de las tareas, más interés por la productividad, por el cambio. De ahí la importancia de involucrar a todos los estamentos camillistas en las actividades que se van a realizar para que todos aporten sus inquietudes, experiencias, brinden apoyo y colaboración.

Todos asociados podemos sacar adelante nuestras propuestas y de esa forma

lograr grandes beneficios en todos los eventos y actividades programadas.

Para involucrar a los padres de familia es indispensable concientizarlos del papel importante que tienen en el proyecto, a través de visitas, charlas recreativas, dinámicas de trabajo; todo con la ayuda de los profesores y estudiantes para que haya mayor participación y poder alcanzar los frutos esperados.

**2.2.3 Socialización.** El proceso de socialización se desarrolla durante la infancia y permite al niño construir su identidad sexual y cultural, aprende el lenguaje y normas sociales y establece los vínculos emocionales esenciales.

El niño desarrolla tareas socializadoras que dependen del contexto sociocultural donde se desenvuelve la familia, principal intermediaria entre el niño y la sociedad.

El niño como agente socializador cumple funciones de acuerdo con sus particulares condiciones de clase social, etnia y género a que pertenece.

En el carácter y contenido de la socialización primaria inciden notablemente la procedencia geográfica o regional de la familia, las prácticas educativas, las

manifestaciones afectivas. En la familia de nuestra comunidad educativa, el proceso de socialización está siendo interrumpido porque las parejas viven grandes conflictos debido a la falta de recursos económicos y escasez de fuentes de trabajo lo que trae como consecuencia que ubiquen a sus niños a trabajar medio tiempo en casa de familia, a vender por las calles o simplemente acompañar a su padre al trabajo de jornalero que tiene, la mamá lava y plancha empleando en esta labor todo el día, esto lleva a que la familia se desintegre porque todos los miembros trabajan para lograr el sustento; por las noches se reúnen cansados sin ánimo de conversar, ni de darse una caricia. No hay tiempo para vivir socialmente, compartir, jugar con otros niños de su edad.

La labor del maestro es importante porque hace parte del proceso de socialización, desde la escuela puede abordar muchos aspectos para involucrar a los alumnos, a los padres de familia y a la comunidad en general en este proceso de socialización, es decir, hacerle la vida más recreativa y agradable a estos niños llenos de conflictos. A través del juego, del estudiar, de las relaciones familiares se puede lograr la socialización de toda la comunidad.

**2.2.4 Tiempo libre.** Período que está a la completa disposición del individuo

después de haber terminado su labor y cumplido sus otras obligaciones.

La propuesta se encamina a presentar una serie de actividades a las que pueda dedicarse el escolar fuera de las horas de clase, en vacaciones, no solamente recreándose en forma independiente sino también con sus maestros, compañeros, padres de familia, amigos y las personas que lo rodean para que haya un vínculo más estrecho entre estos estamentos que permanecen al lado del niño directa o indirectamente, éstas actividades deben influir en forma decisiva en su formación. Este aspecto no puede ser ajeno a la educación, que ha de proporcionar soluciones y medios eficaces para evitar que los alumnos, faltos de control y orientación necesarios, sometidos a la influencia del medio ambiente sin la pantalla protectora de una sólida formación, se dediquen a imitar a los falsos modelos de conducta que se les presenten.

**2.2.5 Integración.** Una de las fases esenciales y obligatorias en el proceso de formación de los alumnos es buscar la integración entre ellos mismos y con los demás miembros de la comunidad educativa. A través de la integración el alumno se desprenderá de su posición egocéntrica y personalista. Se constituirá en un miembro importante dentro de su grupo y podrá enfrentar tareas y actividades lúdicas que se proponen, contribuirán al fortalecimiento de

la socialización y la integración educativa.

Mediante la realización de actividades recreativas y culturales se pretende que el alumno muy a pesar de sus dificultades familiares, sociales y económicas pueda realizar un papel activo dentro de su grupo.

### 2.3 UNIDAD DE ANALISIS

La investigación a realizar abarca como unidad de análisis a la institución educativa denominada Colegio Camilo Torres Restrepo de Curumaní, institución de carácter académico que inició labores hace veintiséis años, idea gestada y llevada a cabo por un grupo de padres de familia preocupados por el presente y el futuro educativo del Municipio.

Poco a poco se fue forjando con la colaboración de la comunidad que vieron en este la solución de una necesidad sentida y entendieron que con el transcurso del tiempo podía ser el camino para el progreso del pueblo y de sus corregimientos aledaños.

Hoy día se tiene un centro docente modestamente dotado y equipado en donde reciben educación 1690 alumnos de diversos estratos, raza, religión y

pensamiento políticos. Por estar Curumaní situado en un lugar estratégico y propicio pues es atravesado por la carretera central y además geográficamente se ubica en el centro del Departamento; confluyen aquí personas de las diferentes regiones del país, por lo tanto en la Institución vamos a encontrar una población variada en donde se conjugan culturas, esto en parte ha hecho posible que en la Institución cada año se de una gran demanda de cupos, vale resaltar que el proceso de cambio social y cultural que se vive en el territorio Colombiano forma parte de la realidad cesareense y del Municipio de Curumaní y por ende se irradia en el Colegio que es protagonista de la investigación.

Las relaciones entre los diferentes estamentos también han sufrido un proceso evolutivo, en la época actual se respira un aire diferente producto del cambio y de la madurez de las personas que conforman la comunidad educativa.

## 2.4 UNIDAD DE TRABAJO

La unidad de trabajo a la cual va dirigido el estudio la constituyen los estudiantes de los grados sextos y séptimos de la jornada matinal y vespertina, estos se encuentran en un promedio de edad comprendida entre los 9 y 15 años, ya que entre los avances que ha tenido el municipio se deja

ver en educación el hecho de que actualmente el niño que va de la primaria al bachillerato lo está haciendo a edad muy temprana, lo cual facilita y hace más amena su labor docente. También hacen parte de la unidad de trabajo los padres de familia de estos niños y los docentes que dictan clases en esos cursos.

## 2.5 PROCEDIMIENTO

Cuadro 1. Fase primera. Familiarización con la comunidad

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESULTADOS	REFLEXION	INSTRUMENTOS
- Recolección de la información	<p>1. Selección de la comunidad</p> <p>2. Asesoría a la comunidad seleccionada</p> <p>3. Diálogo crítico reflexivo entre el equipo y la comunidad</p> <p>4. Aplicación de instrumentos</p> <p>5. Sistematización de la información</p>	- Conocimiento de la situación actual de la comunidad.	<p>En esta fase se hizo el primer contacto con la comunidad; se conocieron hábitos, costumbres, y antecedentes que sirvieran de inicio para un mejor abordaje del problema a investigar.</p> <p>Esta fase fue imprescindible y se revistió de importancia en la investigación.</p>	- Cuestionarios

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESULTADOS	REFLEXION	INSTRUMENTOS
- Reunión con la comunidad.	1. Conformar grupos de apoyo.  2. Selección de líderes  3. Interpretación del ordenamiento preliminar de la comunidad  4. Estudiar el diagnóstico situacional  5. Elegir el grupo coordinador de la investigación  6. Fijar tareas.	- Conformación de equipos de trabajo.  - Determinación del problema.  - El tiempo libre no está siendo utilizado adecuadamente dentro y fuera de la institución.	El contacto iniciado en la fase primera se continuó aquí y se estableció una familiarización más profunda con la comunidad, puesto que ya se conocieron sus antecedentes.  Aquí se lograron descubrir caracteres de tipo demográfico, cómo estaba el problema etc.	Video film Video casetera Cámara fotográfica.



FIGURA 1. Elección del grupo coordinador



FIGURA 2. Determinación de acciones

Cuadro 3. Fase tercera. Preparación del trabajo investigativo

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESULTADOS	REFLEXION	INSTRUMENTOS
<p>- Reunión con miembros líderes o destacados en la comunidad (comunidad educativa) para que hayan mejores resultados.</p>	<p>1. Elegir unidad de análisis</p> <p>2. Elegir unidad de trabajo</p> <p>3. Devolver resultados a la comunidad para su análisis e interpretación</p>	<p>- Elección unidades de análisis y de trabajo</p> <p>- Justificación del trabajo a realizar con la comunidad</p>	<p>Aquí se miró con los líderes de la comunidad la manera de planificar metas, propuestas, para tal fin fue necesario realizar entrevistas</p>	<p>- Entrevistas</p> <p>- Video casetera</p> <p>- Video film</p>



FIGURA 3. Devolución de la información a la comunidad

Cuadro 4. Fase cuarta. Programación y ejecución de acciones

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESULTADOS	REFLEXION	INSTRUMENTOS
<p>- Conformación de grupos de trabajo.</p> <p>- Presentación del plan de trabajo que permita lograr los objetivos del proyecto:</p> <p>* Festival recreativo</p> <p>* Encuentros recreativos intercolegiados</p> <p>* Actividades interrecreo:</p> <p>- Juegos tradicionales:</p> <p>Baile del trompo Carrera de encostados La carretilla humana Bola de uñita Ronda.</p> <p>- Concursos de:</p> <p>Pintura Poesías Trabalenguas Canciones</p> <p>- Presentación de grupos de danzas y musicales.</p> <p>- Presentación de títeres y mimos.</p> <p>* Orientaciones lúdicas a docentes</p>	<p>1. Determinar objetivos específicos que contribuyan a satisfacer la necesidad.</p> <p>2. Inventariar los recursos con que cuenta la comunidad.</p> <p>3. Asegurar responsabilidades</p> <p>4. Organizar festivales recreativos.</p> <p>5. Organizar encuentros deportivos intergrupos.</p> <p>6. Organizar actividades interrecreo.</p>	<p>- Diseño de un programa de recreación y aprovechamiento del tiempo libre para los alumnos en edades de 9 a 15 años del colegio Camilo Torres Restrepo de Curumaní Cesar.</p> <p>Se le proporcionaron a los estudiantes espacios de recreación y esparcimiento en forma organizada para lograr un equilibrio socioafectivo encaminado a una mejor convivencia y adecuado utilización del tiempo libre.</p>	<p>En esta fase se establecieron planes de acción conducentes al logro de metas de corto plazo, teniendo en cuenta los intereses de los niños, maestros y padres de familia. Para esto fue necesario conformar grupos de trabajo y apoyo.</p> <p>Al participar los padres de familia, estudiantes y maestros, se estableció un nivel de recreación, socialización e integración profundo, permitiendo la utilización del tiempo libre en forma provechosa y premanente.</p>	<p>- Reunión</p> <p>- Cámara fotográfica</p> <p>- Video film</p>



FIGURA 4. Ejecución de acciones. Carretilla humana



FIGURA 5. Ejecución. Bola de ufita



FIGURA 6. Ejecución de acciones. Carrera de encostalados



FIGURA 7. Ejecución de acciones. Juegos de rondas



FIGURA 8. Ejecución de acciones. Partido de voleibol interrecreo

Cuadro 5. Desarrollo de acciones

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	REFLEXION	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
I. Organizar festivales recreativos	- Organización de un festival recreativo en el primer semestre del año solicitando el apoyo de la Casa de la Cultura y Grupo de Teatro Musengue.	Con la práctica de actividades recreativas el niño se desarrolla armónicamente, comparte sanamente y contribuye al rescate de juegos tradicionales que habían entrado en desuso debido a la influencia de la Tv. y los juegos de video.  Se refuerza la socialización, el trabajo en grupo y la solidaridad	<b>HUMANOS</b> - Alumnos, docentes - Comité organizador - Director Casa de la Cultura - Director Teatro Musengue.  <b>FISICOS</b> - Aula múltiple - Canchas deportivas  <b>TECNICOS</b> - Equipo de sonido - Megáfono - Video film-cámaras  <b>ECONOMICO</b> - \$500.000.00	- Equipo investigador - Docentes Educación física. - Padres de familia - Comité deportivo y recreación del colegio	Primera semana de Junio.
II. Organizar encuentros intercursos de diferentes disciplinas deportivas	- Organización de encuentros de: - Fútbol - Microfútbol - Voleibol - Baloncesto	Con el apoyo de la escuela de deporte del municipio y los profesores de educación física se garantiza la organización y ejecución de encuentros deportivos que permitan la práctica de las diferentes disciplinas logrando en el niño la recreación y el fortalecimiento de su vitalidad.	<b>HUMANOS</b> - Profesores de educación física - Docentes - Alumnos - Padres de familia - Directora escuela de deporte.  <b>FISICOS</b> - Aula múltiple - Canchas deportivas - Megáfono - Video film - Cámara fotográfica  <b>ECONOMICO</b> - \$200.000.00	- Equipo investigador - Docentes de educación física - Comité de Cruz Roja - Padres de familia - Docentes - Estudiantes	Tercera semana de Mayo y primera semana de Junio.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	REFLEXION	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
<p>III. Fomentar el adecuado uso del tiempo libre</p>	<p>- Organización de eventos interrecreo</p>	<p>Con la colaboración de profesores, padres de familia y estudiantes se garantiza la actividad recreativa interrecreo que permite la integración de la comunidad y la utilización del tiempo libre en forma permanente.</p>	<p><b>HUMANOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alumnos</li> <li>- Docentes</li> <li>- Padres de familia</li> <li>- Comité organizador</li> </ul> <p><b>FISICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula múltiple</li> <li>- Cancha de fútbol</li> </ul> <p><b>TECNICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Megáfono</li> <li>- Equipo amplificación</li> <li>- Video film</li> <li>- Cámara fotográfica</li> </ul> <p><b>MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trompos</li> <li>- Bolas de cristal</li> <li>- Costales</li> <li>- Hojas de block</li> <li>- Temperas</li> <li>- Colores, crayolas</li> <li>- Vestuarios</li> <li>- Instrumentos musicales</li> <li>- cartones</li> <li>- muñecos</li> </ul> <p><b>ECONOMICOS</b></p> <p>\$200.000.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alumnos</li> <li>- Padres de familia</li> <li>- comité organizador</li> <li>- Docentes en general</li> <li>- Director casa de la cultura</li> <li>- Grupo de danza casa de la cultura</li> <li>- Director grupo de teatro "Musengue"</li> </ul>	<p>Apartir de la tercera semana de abril.</p>



FIGURA 9. Ejecución de acciones. Baile de trompos



FIGURA 10. Ejecución de acciones. Pintura realizada durante el recreo



FIGURA 11. Vinculación de la Casa de la Cultura con el grupo de danza juvenil

Cuadro 6. Fase quinta. Evaluación y proyección del programa.

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESULTADOS	REFLEXION	INSTRUMENTOS
<p>- Puesta en marcha del plan a desarrollar controlando y verificando la realización de las acciones programadas de acuerdo a las necesidades de la comunidad.</p> <p>- Hacer ajuste de acuerdo a lo observado.</p>	<p>Revisión y discusión de las tareas asignadas en cada fase.</p> <p>Verificar que todas las recomendaciones hayan sido revisadas y corregidas.</p> <p>Aplicar el proyecto durante todo el año.</p>	<p>Teniendo elementos de juicio se evaluó el proyecto en su etapa experimental.</p> <p>Se le proporcionó a la comunidad camilista la posibilidad de recrearse permanentemente y en forma organizada.</p>	<p>Se debe proceder aquí con el proceso de metas establecidas en la etapa anterior.</p> <p>Llevar control de las acciones ejecutadas y hacer los ajustes necesarios para tener éxito en su realización.</p>	<p>- Cámara fotográfica</p> <p>- Reuniones</p> <p>- Video film</p>

## 2.6 TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION

Para recolectar la información y teniendo en cuenta que son los primeros acercamientos a la población objeto de estudio, en las características del tipo de estudio elegido como lo es la Investigación Acción Participante fue necesario para los investigadores hacer uso de las siguientes técnicas.

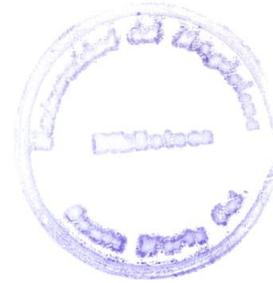
**2.6.1 Observación directa.** Se escogió esta técnica porque permite la recolección, búsqueda y recopilación sistemática a través de un contacto directo con el objeto de análisis.

A través de la observación se logró un mayor acercamiento a la comunidad y además se abrió el espacio suficiente para conocer de qué manera utilizan el tiempo libre los alumnos en el colegio y fuera de éste y si el padre de familia en la casa se integra a estas actividades; también en el centro docente permitió observar como el maestro se hace partícipe o no de los eventos encaminados al buen uso de los ratos de ocio ya sea en recreo o en horas libres.

**2.6.2 Entrevista.** Con la aplicación de esta técnica se logró que los miembros de la comunidad involucrados en la investigación expresaran sus opiniones, conocer conductas, deseos y problemas.

Para el grupo investigador la entrevista con un grupo de personas de caracteres heterogéneos fue de gran importancia ya que se obtuvo información valiosa que ayudó a tener una visión amplia del problema planteado.

**2.6.3 Taller vivencial.** Dadas las características del trabajo a realizar, se consideró importante establecer diálogos para buscar el acercamiento de los miembros de la comunidad entre si y con el equipo investigador. En el taller se hizo énfasis sobre el aprovechamiento del tiempo libre y la necesidad que tienen los diferentes estamentos de integrarse y participar en las actividades programadas.



### 3. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

Se pretende en este apartado hacer un análisis descriptivo e interpretativo de tipo cualitativo con base en la información suministrada por la comunidad y la obtenida por el grupo investigador en las diferentes etapas; para ello se tuvieron en cuenta las categorías de análisis y el marco teórico.

#### 3.1 ANALISIS DESCRIPTIVO

Revisado el trabajo que se realizó en cada etapa se hizo un relato descriptivo del procedimiento, teniendo como base para comparar resultados las categorías de análisis.

**3.1.1 Familiarización con la comunidad.** Como todo trabajo de investigación debe partir de la familiarización y acercamiento con la comunidad que se desea investigar o conocer, en el presente estudio no se puede dejar de lado esa primera fase para establecer ese contacto preliminar y de gran importancia con el grupo a estudiar.

De este primer contacto se pudo observar que la comunidad educativa camillista posee un patrimonio de riqueza cultural representado en toda una

gama de juegos de antaño de los cuales son dignos representantes los adultos de avanzada edad. ("Los viejos"). Estas dotes, algunos adquiridos, otros innatos, no han podido ser transmitidos a las nuevas generaciones ya que las entidades responsables no han prestado la debida atención y no se han abierto los espacios suficientes para que estas aptitudes sean divulgadas.

Se pretende entonces ante tal situación desde la escuela conformar grupos de apoyo que sirvan de asesores a la comunidad para que la tradición cultural y lúdica no se extinga.

**3.1.2 Organización de la comunidad.** En esta etapa de organización de la comunidad se pudo establecer que no se dan ratos de recreación, participación, integración y socialización en las familias hecho este que no permite el estrechamiento de vínculos afectivos por las ocupaciones a que deben estar sometidos los padres ya que su situación socioeconómica no les permite gozar de un tiempo libre y quienes pueden hacerlo prefieren dedicarse a otras faenas, como aprovechar el tiempo con sus hijos.

Teniendo en cuenta que como unidad de trabajo se eligió a niños con edades entre 9 y 15 años, época esta en la que necesitan orientación para realizar las actividades lúdicas que conduzcan a un uso adecuado y racional de su tiempo

libre que no hagan lo que ellos desean hacer de éste y menos en esta época de cambio en educación en donde el maestro debe ser un verdadero orientador y propiciador de innovaciones, se consideró necesario adelantar un trabajo investigativo que brindara la suficiente información sobre cómo planear, organizar y utilizar el tiempo libre en beneficio del desarrollo integral del niño .

De la información recogida con la comunidad se tiene la de que en tiempos pasados se jugaba sin ninguna orientación ni vigilancia ya que todo cabía dentro del respeto el cual era impartido en el hogar y pulido en la escuela por el maestro.

Analizado lo anterior se pudo inferir que sí se ha utilizado el tiempo libre desde antaño y que tal vez su esencia se ha perdido en parte debido a las situaciones conflictivas, económicas y sociales en las cuales se encuentra sumida la comunidad.

**3.1.3 Preparación del trabajo investigativo.** En esta parte del trabajo de investigación se pudo establecer lo siguiente:

A pesar de que el colegio cuenta con espacios suficientes para una espontánea y libre recreación por parte de los niños, estos no los utilizan

adecuadamente, ya que casi siempre buscan los sitios de mayor aglomeración y de mayor concurrencia por los alumnos mayores. Esta actitud puso de manifiesto de que las actividades recreativas necesitan de una adecuada orientación por parte de los docentes o personas mayores.

De acuerdo a experiencias vividas por miembros de la comunidad, vinculadas al trabajo de investigación que nos ocupa, se pudo establecer que anteriormente los niños utilizaban su tiempo libre en actividades recreativas que no ofrecían ningún peligro y estas contribuían a fortalecer los lazos de amistad y de vecindad.

Hoy día, ante la grave crisis de valores y de descomposición social, se hace necesario que la utilización del tiempo libre del niño tenga suficiente orientación tanto en el hogar como en el ámbito escolar, sin entrar a chocar con la libre formación de la personalidad del niño y el manejo de su autonomía.

**3.1.4 Programación y ejecución de acciones.** Se consideró prudente y acertado el establecimiento de algunas acciones a través de las cuales se quiso estimular en los estudiantes el adecuado aprovechamiento del tiempo libre, para esto fue necesario la realización de las actividades recreativas, culturales y deportivas, con la organización de festivales recreativos,

encuentros deportivos y actividades interrecreo en donde se involucraron juegos tradicionales, concursos de pintura, poesía etc., presentación de grupos de danza, títeres y mimos; se logró integrar a la comunidad y hacerla partícipe de los actos de socialización y convivencia. También se dió la oportunidad para que cada grupo dentro de su edad demostrara cualidades que por cualquier motivo permanecían escondidas.

Fue posible además proporcionarle a los estudiantes espacios de recreación y esparcimiento en forma organizada con el fin de lograr un equilibrio socioafectivo encaminado a una mejor convivencia y adecuada utilización del tiempo libre.

Algunos docentes se mostraron indiferentes durante la ejecución del programa, aunque colaboraron en el estudio preliminar para determinar el problema y las acciones a desarrollar. Consideraron que su obligación es cumplir con los períodos de clase.

Los padres de familia se integraron con mucho entusiasmo en las actividades destinadas a rescatar los juegos tradicionales como rondas, trompos, coca, bola de uña y otros en danza y en los niños se notó mayor satisfacción en el deporte, la pintura, la danza y algunos juegos tradicionales como trompo y bola

de uña.

En las actividades de mimo y títeres se presentaron algunas dificultades debido a que pocos niños participaron prefirieron vincularse a las otras acciones.

En todos los trabajos realizados se vieron y analizaron los resultados; en ningún momento se hizo para competir, sino para que hubiese integración, socialización y participación de todos los miembros de la comunidad.

**3.1.5. Evaluación y proyección del programa.** Esta fase permitió hacer revisión constante de las acciones y todo el procedimiento, además dió una visión futurista del proyecto después de haber finalizado la etapa experimental de la investigación.

Existen resultados positivos que nos permiten continuar con el proyecto, son ellos:

El programa recreación y aprovechamiento del tiempo libre fue adoptado por el Colegio Camilo Torres Restrepo como proyecto pedagógico, permanente y continuo dentro de la vida escolar comunitaria.

Los directores de la Casa de la Cultura y del grupo de teatro Musengue de Curumaní se comprometieron apoyar el programa en actividades como danza y teatro contando con el apoyo económico de la Administración Municipal.

Se hicieron los primeros acercamientos con los directores de las escuelas del municipio para implementar el proyecto de recreación y lograr mayor integración.

### 3.2 ANALISIS INTERPRETATIVO

Se consideró de imperiosa necesidad hacer una interpretación de los resultados logrados a través de la ejecución del proyecto y como una forma de tener con qué probar lo expresado en el marco teórico se hizo una confrontación tendiente a originar una nueva teoría, una nueva idea acerca del tema central de la investigación.

Pasando al plano interpretativo se pudo establecer que durante las actividades programadas para ser ejecutadas por los niños, éstos demostraron una gran expectativa y motivación y por ende realizaron a gusto su trabajo; esa espontaneidad innata del niño afloró en torrentes al sentirse viviendo una gran realidad; hipotéticamente se puede afirmar que tal vez por el hecho de que no

es costumbre se den este tipo de prácticas en la institución, a pesar de que dicho centro cuenta con espacios y materiales suficientes y de igual forma el recurso humano lo es también, los niños se sintieron satisfechos y solicitaron que ojalá estas actividades se realizaran con mayor regularidad.

Con la realización de las actividades recreativas, culturales fue posible detectar que hace falta fomentar e impulsar prácticas lúdicas ya que los niños en un principio lo tomaron como algo competitivo y en algunos casos generó un poco de violencia dejando de lado el sentido de la integración, la socialización y la participación como elementos pilares de una verdadera convivencia; pero estas tendencias negativas disminuyeron a medida que realizaban más actividades, cabe aquí comparar lo anterior con lo que afirmaba Claparede "los topos tienen los ojos atrofiados porque no han jugado lo bastante con la luz".

Vale la pena resaltar entonces, que el trabajo realizado con los niños (a pesar de algunas circunstancias desfavorables) fue muy satisfactorio, se logró que ellos utilizaran mejor su tiempo libre en el colegio y fuera de éste, fue posible el conocimiento de aptitudes y habilidades que el docente no había explorado en el niño, también se pudieron establecer diferencias individuales y de corte cultural; se hizo énfasis a los niños en que el juego tiene gran valor en el

trabajo muscular ya que es complemento de la gimnasia metodizada, porque suma cualidades que hacen falta en los ejercicios metódicos como velocidad, espontaneidad y dirección de movimientos.

Los niños dieron muestra de espontaneidad y de ese don de ser niño cuando realizaron las actividades recreativas como juego de trompo, carrera de encostalados, la carretilla humana etc., estos juegos que en una época practicaron los abuelos y que se han transmitido de una generación a otra, fueron impactante en los niños ya que éstos no disimularon su deseo de jugarlos.

También se enfatizó en el hecho de que el juego en determinada época del desarrollo (pubertad) se constituye en una válvula de escape espontánea a las exigencias del impulso sexual evitando conflictos mayores; además se tuvieron en cuenta las necesidades propias del estudiante, se plantearon estímulos constantes que permitieron el desarrollo continuo y la adquisición de habilidades, de razonamiento, lo cual facilita el desempeño exitoso dentro del medio ambiente al que pertenece.

Mirando que el adulto tiene sus propias concepciones sobre el juego y el tiempo libre, hecho éste que se corrobora en el marco teórico en donde se

esbozan algunas de éstas, se hizo necesario involucrar a los padres de familia; el hecho fue positivo y de gran connotación ya que al final de la ejecución su idea era todo lo contrario a cuando se inició el ciclo de actividades; por otro lado fue necesario realizar en el padre de familia una conducta de entrada, usando para ello las estrategias que el tipo de estudio escogido permite, con el fin de educarlo y demostrarle que hablar de tiempo libre y recreación y en el ámbito escolar no significa perder el tiempo ni alejarse de las actividades académicas, sino por el contrario el niño gana mucho en cuanto a sus relaciones porque va a convivir mejor con sus congéneres y también puede en determinado momento desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

Otro estamento que se vinculó a las actividades (al principio un poco renuente) fueron los docentes que tienen contacto diario y permanente con estos estudiantes, con ellos no hubo muchas dificultades ya que en el fondo entienden la importancia del juego y el valor educativo de la recreación y que supuestamente falta es disposición por parte del maestro. Con los docentes se concluyó que el tiempo libre bien aprovechado, dirigido y cultivado se constituye en una herramienta fundamental para que el maestro desarrolle sus actividades académicas valiéndose de las lúdicas; además mejora en gran parte las relaciones maestro alumno y padres de familia-maestro.

En síntesis se logró después de una ardua labor con los diferentes estamentos comprometidos en el proyecto (unidad de trabajo) mostrar otra faceta de las actividades escolares, haciendo un uso racional y fructífero del tiempo libre; también se sembró la idea de que es imposible tratar de ignorar, de negar el juego ya que éste es algo intrínseco del ser.

#### 4. CONCLUSIONES

El diseño del programa permitió ejecutar acciones que fueron seleccionadas y organizadas para dar repuesta a la necesidad de aprovechar el tiempo libre de los educandos en edades de 9 a 15 años.

Se determinaron las características del grupo objeto de estudio, para lo cual fue necesario realizar reuniones previas, actividades de Integración y socialización con el objeto de lograr información veraz.

La comunidad demostró estar sensibilizada y capacitada para participar en el proyecto que se gestionó mediante el conocimiento de sus necesidades e intereses, aprovechando la utilización de la I.A.P., logrando que los padres de familia, maestros y alumnos participaran en los eventos culturales recreativos.

Se descubrió en los alumnos aptitud para la pintura, la danza, el deporte como resultado de las acciones programadas. Adquirieron estrategias que permitieron el desarrollo de su capacidad creadora.

Los maestros estructuraron su metodología, incrementando actividades recreativas, lúdicas, reflexionando sobre el valor que representan dentro de la

comunidad como agentes activos de cambio y compromiso.

La casa de la cultura, el grupo de teatro Musengue y la junta municipal de deporte se comprometieron a apoyar el proyecto en forma permanente, gestionando ante la alcaldía y colcultura , la consecución de recursos para financiar todos los eventos recreativos, culturales y deportivos que se programen. Los niños, padres de familia y maestros mostraron deseo e interés por continuar con el programa, pero en los niños fue más notorio y profundo de ahí el compromiso de continuar con el proyecto.

Se cuenta con un aspecto positivo para el proyecto y es que los estudiantes investigadores trabajan en la institución donde se llevó a cabo, además el Rector de la institución hace parte del grupo investigador y es así como se comprometió gestionar ante el consejo directivo un aporte permanente para seguir con el programa.

La actividad que tuvo menos acogida fue la presentación de títeres y mimos pues hizo falta despertar interés y lograr más participación, por tal motivo el director del grupo de teatro Musengue se comprometió impulsarla con la colaboración de los profesores de la asignatura de Lengua Castellana.

Dada la importancia del proyecto se plateó la necesidad de realizar una minuciosa revisión de textos y documentos que aportaron información acerca de los aspectos fundamentales de la investigación; para desarrollar con mayor eficiencia la labor se decidió clasificar las fuentes y analizarlas por grupos temáticos similares con el fin de confrontar diversas teorías y planteamientos. La actividad resultó gratificante pues los logros fueron mayores.

En razón a que el trabajo no se aplicó a grupos experimentales ni de control porque el tipo de estudio escogido es de acción participante, no se presentan pruebas estadísticas de su efectividad; sin embargo es importante destacar que sí se sometió a la observación y análisis por parte de un grupo de profesores, padres de familia y estudiantes quienes consideraron que el proyecto brinda un valiosísimo aporte en el propósito de solucionar el problema planteado.

El Colegio Camilo Torres Restrepo cuenta con espacio físico para desarrollar acciones deportivas pero hace falta un sitio que beneficie a los alumnos en sus momentos de recreación y de tiempo libre, por lo que se propuso al alcalde, consejo directivo, profesores y padres de familia, la construcción de un lugar recreacional que beneficie a la comunidad camillista, teniendo en cuenta que la institución posee terrenos suficientes.

## BIBLIOGRAFIA

ALEGRIA DE ENSEÑAR. Ministerio de Educación Nacional. Nº 19. Abril - Junio, 1984, 82 p.

ANGEL R., Humberto. Pedagogía Circumescolar. Bogotá : Voluntad, 1971. 144 p.

BIERMANN, Enrique. Metodología de la Investigación y del trabajo científico. Santafé de Bogotá : Unisur, 1992. 373 p.

CAJITA DE sorpresas. Barcelona : Índice. 1989. v. 4, 120 p.

CASTILLO DE ROJAS, R.E., RINCON DE PARDO, Ligla Yolanda y RIVEROS DE RIVERAS, A. R. Concepciones que sobre el juego tienen los padres de familia y maestros de la escuela Gabriela Mistral del municipio de Choachi y su incidencia en el desarrollo integral del niño. Santafé de Bogotá, 1996. XII, 140 p. Tesis (Especialista en desarrollo Infantil). Universidad Incca de Colombia, facultad de postgrados.

COLOMBIA. CONSTITUCION, 1991. Constitución Política de Colombia 1991. Santafé de Bogotá : Impre Andes, 1994. p 23.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ANTONIO NARIÑO. Informática educativa. Santafé de Bogotá : C.U.A.N., 1991. p. 90-97

ESCORCIA PALMERA, Iria Rosa y PORRAS DE DIAZ, Edilma. Programa cultural y deportivo para el aprovechamiento del tiempo libre de los alumnos de la escuela Rural Mixta de Hato-viejo (Bolívar). Santa Marta, 1996. 71 p. Tesis (Especialista en desarrollo Infantil). Universidad Incca de Colombia, facultad de postgrados.

GONZALEZ GONZALEZ, Nancy Janeth, SANCHEZ SEGURA, Aristides. Uso del tiempo libre en los niños escolarizados de la Universidad Básica Nuevo Compartir. Santafé de Bogotá, 1995. VII, 113 h. Tesis (Especialista en desarrollo Infantil). Universidad Incca de Colombia, facultad de postgrados.

HERNANDEZ, José Antonio. Manual de Recreación. Bogotá : M.E.N, 1989. 149 p.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS. Normas Colombianas sobre documentación y presentación de tesis de grado. Santafé de Bogotá : ICONTEC, 1995. 1 v.

JIMENEZ, Olga Lucia, Ronda que ronda la ronda : Juegos y cantos infantiles de Colombia. 2 ed. Bogotá : Unidad Editorial UNINCCA, 1990. 139 p.

MARULANDA MORALES, Octavio y GONZALES A. Gladys. Las rondas y los juego infantiles : Folclor y Educación. Bogotá : Gente nueva, 1988. 205p

NUNES DE ALMEIDA, Pablo. Educación lúdica. Santafé de Bogotá : San Pablo, 1995. p. 13-22

QUINTERO, Marient. Democracia 7. Bogotá : Carvajal, 1989. p. 10-12.

SABINO, Carlos A. El proceso de investigación. Bogotá : El Cid., 1989. 244 p.

**Anexo A. Entrevista a padres de familia de los grados 6° y 7° del Colegio Camillo Torres Restrepo.**

Fecha: \_\_\_\_\_ Municipio \_\_\_\_\_

Padre entrevistado: \_\_\_\_\_

Entrevistadores: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**OBJETIVOS:**

- Detectar el grado de participación de los padres de familia en las actividades culturales, sociales y recreativas organizadas por la institución.

- Coordinar con los padres de familia la organización de actividades culturales y recreativas.

1. Cómo participa usted en eventos culturales, deportivos o recreativos organizados por la institución.

2. Considera necesaria la participación de los niños en eventos que le proporcionen alegría, descanso, diversión etc.

3. Qué tipo de actividades recreativas emplea en los ratos libres para integrarse con sus hijos.

4. Considera usted que los medios de recreación que existen en su barrio son suficientes para aprovechar el tiempo libre con sus hijos.

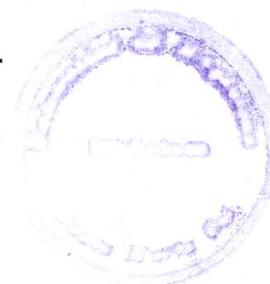
**Anexo B. Entrevista a profesores del Colegio Camilo Torres Restrepo**

Fecha: \_\_\_\_\_ Municipio \_\_\_\_\_

Docente entrevistado: \_\_\_\_\_

Entrevistadores: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**OBJETIVOS:**

- Observar cómo organizan los profesores las horas de recreo y juegos libres de los alumnos en edades de 9 a 15 años.

- Investigar el uso de actividades recreativas incluidas en el planeamiento institucional como proyección a la comunidad.

1. Qué actividades culturales-recreativas programa su institución con la comunidad?

2. Qué hace con sus compañeros en el tiempo destinado al recreo o descanso de los alumnos?

3. De las actividades culturales-recreativas que programa la institución, cuáles se hacen para concursos o para fomentar la creatividad y la participación de los alumnos?

4. Qué tipo de actividades recreativas emplea dentro de la clase para impulsar entre los estudiantes el compañerismo, la integración y la participación.

5. Qué otros métodos de enseñanza utiliza para favorecer el desarrollo integral del niño.

Anexo C. Entrevista a los alumnos de 6º y 7º del Colegio Camilo Torres Restrepo

Fecha: \_\_\_\_\_ Municipio \_\_\_\_\_

Alumno entrevistado: \_\_\_\_\_

Entrevistadores: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

**OBJETIVOS:**

- Conocer las preferencias recreativas que les gustaría realizar a los niños en su tiempo libre.

1. Qué actividades realizas en tu casa después de la jornada de clase?
2. De qué manera se integra tu familia en los ratos libres y cómo participas tu de estos?
3. A qué te dedicas cuándo no estas en la casa ni en el colegio?
4. Qué actividades recreativas practicas en tus ratos libres en el colegio?
5. Cómo ves la participación de tus profesores en los ratos libres que te brinda la institución?
6. Te gustaría que en el colegio existiera un grupo que organizara actividades para aprovechar el tiempo libre?
7. Te gustaría participar en eventos culturales y recreativos programados por la institución.