



APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE POR MEDIO DE LA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

SUPER HÉROES DEL JUEGO

Investigadores:

Jenny Lorena Jaimes Ramírez
Yesica Natalia Hormaza Villamizar
Wendy Natalia Vera Rodríguez
Sergio Andrés Pabón Vera
Fabián Leandro Alvarado Villamizar
Yineth Fernanda Isidro Carvajal
Wilmer Duvan Jaimes Mogollón
Franklin Yohany Maldonado Carvajal
Aldemar Mantilla Isidro
Nayly Karina Naranjo Ortiz.
Sary Juliana Parra Mogollón
Brayan Alexander Solano Sánchez
Karen Danitza Flores Acevedo
Jhon Eduardo Villamizar Valencia
Willan Andrey García Mantilla
Karen Mariana Jaimes Mogollón
Neider Esteban Villamizar Solano
Henry José Moreno Suarez
Zharick Dayana Villamizar Correa

Co Investigadores:

Adela Vargas Olivares

Centro Educativo Rural Llano Grande Chitagá



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

La Sede Llano grande del C.E.R Puente real del municipio de Chitagá conformó el grupo de investigación SUPER HÉROES DE JUEGO con la participación de los estudiantes de 2°,3° 4° y el docente co investigador.

El punto de partida fue el tema del uso adecuado del tiempo libre en actividades que satisfagan compensando la actividad normal que estemos haciendo. El proyecto busca brindar nuevas alternativas al adecuado uso del tiempo libre mediante actividades que fomenten la investigación la creatividad, participación y el desarrollo de aptitudes y capacidades de los estudiantes en cada uno de los procesos a realizar.

Para conseguir este propósito se ha programado una serie de actividades a las cuales se les llevará un seguimiento para conocer detalladamente las capacidades y gustos de los estudiantes con el objetivo que ellos aprendan a utilizar y practicar nuevas estrategia pedagógicas que contribuyan a su formación y enriquecer nuevos conocimientos en cada una de las áreas de su formación motivándolos a practicar continuamente y así fomentar y mejorar los momentos de tiempo libre con que cuentan.



Introducción

Teniendo en cuenta El mal uso del tiempo libre en la sede Llano Grande el grupo de investigación Súper Héroes del juego realiza un proyecto que permita reorientar a nuestros jóvenes para que utilicen adecuadamente el tiempo libre en actividades recreativas, artísticas, culturales, lúdico y deportivas , ofreciendo con ello alternativas de formación y de utilización adecuada de su tiempo libre, lo que a futuro se verá reflejado en su desarrollo integral, generando y potenciando actitudes y habilidades que le permiten visionar su proyecto de vida.

Para el desarrollo del proyecto fue necesario consultar diferentes fuentes bibliográficas relacionadas con las temáticas correspondientes al estudio, como las que se presentaran a continuación:

Tiempo Libre

Un buen disfrute del tiempo libre, del ocio, son imprescindibles para una buena salud mental. Es necesaria la utilización del tiempo libre en actividades que nos satisfagan y nos relajen, compensando la actividad normal que estemos haciendo. Existen dos extremos que hemos de evitar: - Tener el tiempo libre rígidamente programado, con actividad excesiva que no nos permita realmente descansar. - Tener muchos deseos de aprovechar el fin de semana para hacer cosas nuevas pero al no tener una mínima programación no llegar a hacer nada. Apatía, incapacidad para llenar el tiempo libre. ¹

Recreación

El concepto de recreación es divertirse, deleitar, disfrutar, haciendo algo. Refrescar la mente y/o el cuerpo después del trabajo, con una actividad divertida (Morris, 1978, p.1090) ²

Proyecto-Aprovechamiento-Del-Tiempo-Libre

Porque se puede inculcar “la práctica de valores por medio de la interacción consigo mismo, con su entorno y con los demás personas a través de actividades lúdicas, deportivas recreativas, y culturales que le permita al estudiante moverse en todos los campos de la vida y reducir las posibles tentaciones de experimentar formas inadecuadas de utilización de su tiempo libre, contribuyendo así al mejoramiento de su calidad de vida”. ³



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Juego

El juego es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños, también ayuda al desarrollo armónico de la personalidad, el crecimiento físico y mental del niño. ⁴

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. ⁵

¹ <http://sofd.unex.es/ampap/tiempolibre.pdf>

² http://www.agapasm.com.br/Artigos/Manual_Actividades_Recreativas_Primeraparte.p

³ <https://iesamac.wikispaces.com/file/view/2013-PROYECTO-APROVECHAMIENTO-DEL-TIEMPO-LIBRE-SAMAC.pdf>

⁴ http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

⁵ <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>



Justificación

Esta investigación es importante porque con su realización, se podrá concientizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de que los estudiantes, aprovechen de forma distinta su tiempo libre, fomentando la integración y además, la promoción de actividades lúdicas de esparcimiento, que favorezcan su aprendizaje y desarrollo personal.

Todo esto sin contar que el desarrollo de hábitos saludables favorecerán entre otras cosas a la formación física, intelectual, sensorial, afectiva y creativa de los estudiantes, formando así jóvenes con una educación integral que puedan desarrollarse y adaptarse con facilidad a una vida correcta en la sociedad donde crezcan y con esto aportar a la evolución de su familia y comunidad.

A través de la investigación en este campo se puede fomentar el desarrollo social, cultural y académico, lo cual permite resolver el problema del desaprovechamiento del tiempo libre y generar conciencia sobre el adecuado manejo que se le debe dar a este en todos los ámbitos en los que se desenvuelve el estudiante a lo largo de su crecimiento.



Objetivos

General:

Crear, incentivar y desarrollar nuevas aptitudes e iniciativas que favorezcan el desarrollo personal, social y comunitario de los estudiantes de la sede Llano Grande del municipio de Chitagá y con esto mejorar el manejo del tiempo libre.

Específicos:

- Fomentar los deportes y la recreación al aire libre como medio para que los niños hagan uso de sus capacidades físicas y mantengan así órganos saludables.
- Enseñar y practicar los juegos tradicionales donde se busca rescatar nuestras tradiciones y costumbres practicadas por nuestros familiares y amigos.
- Incentivar la realización de actividades lúdicas y artísticas con el fin de contribuir al desarrollo de seres integrales.



Conformación del grupo de investigación

El grupo de investigación súper héroes de juego está conformado por 19 estudiantes de los grados 2°, 3° y 4°, con edades comprendidas entre los 6 y 9 años de la sede educativa Llano Grande del municipio de Chitagá. Ver tabla 1.



Foto 1. Integrantes súper héroes del juego en feria

Tabla 1. Integrantes grupo Súper Héroes del Juego

	Nombre	Edad	Grado
1.	Jenny Lorena Jaimes Ramírez	8	4°
2.	Yesica Natalia Hormaza V	8	4°
3.	Wendy Natalia Vera Rodríguez	7	3°
4.	Sergio Andrés Pabón	7	3°
5.	Fabián Leandro Alvarado	7	3°
6.	Yineth Fernanda Isidro	7	3°



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

7.	Wilmer Duvan Jaimes Mogollón	7	3°
8.	Franklin Yohany Maldonado	7	3°
9.	Aldemar Mantilla Isidro	9	3°
10.	Nayly Karina Naranjo Ortiz	7	3°
11.	Sary Juliana Parra Mogollón	7	3°
12.	Brayan Alexander Solano	8	3°
13.	Karen Danitza Flórez Acevedo	6	2°
14.	Jhon Eduardo Villamizar Valencia	6	2°
15.	William Andrey García Mantilla	8	4°
16.	Karen Mariana Jaimes Mogollón	8	4°
17.	Neider Esteban Villamizar Solano	9	4°
18.	Henry José Moreno Suarez	9	4°
19.	Zharick Dayana Villamizar Correa	9	4°



Logo del grupo de investigación



Emblema del grupo de investigación

SUPER HÉROES DEL JUEGO QUEREMOS AYUDAR PARA QUE
TODOS LOS NIÑOS EL TIEMPO LIBRE PUEDAN DISFRUTAR.

La pregunta como punto de partida

El taller de la pregunta se desarrolló con base al material pedagógico, el cual permitió que los niños se orientaran mejor acerca de cómo formular las preguntas. Posteriormente se empleó como estrategia la oleada de preguntas teniendo en cuenta la línea de investigación, en la cual se seleccionaron las 5 preguntas



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

iniciales, para después, con base a un consenso, determinar la pregunta problema. Como reflexiones significativas se destaca la participación activa de los estudiantes.

Preguntas realizadas por los estudiantes y búsqueda de información en diferentes fuentes.

- ¿Por qué es importante aprovechar el tiempo libre?
- ¿El juego ayuda para aprender?
- ¿Por qué es importante el juego para los niños?
- ¿Por qué es importante aprovechar el tiempo libre?
- ¿Qué es la recreación?

Una vez analizadas e investigadas las preguntas, se selecciona la pregunta para el desarrollo de la investigación

¿Qué se puede hacer para que los estudiantes de la sede principal del CER Llano Grande del municipio de Chitagá hagan un mejor uso de su tiempo libre?

Esta investigación es importante porque con su realización, se podrá concientizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de que los estudiantes, aprovechen de forma distinta su tiempo libre, fomentando la integración con la esta primera y además, la promoción de actividades lúdicas de esparcimiento, que favorezcan su aprendizaje y desarrollo personal.

El problema de investigación:

En la sede principal del CER Llano Grande del municipio de Chitagá, se observa como problemática que sus estudiantes no realizan un buen uso de su tiempo libre, ya que suelen desaprovecharlo en juegos o actividades que no aportan a su aprendizaje. Este problema es importante tratarlo para la comunidad porque ocasiona un desperdicio del valioso tiempo de que disponen los estudiantes y además, la escasa integración que se tiene entre la comunidad educativa. Se pretende crear conciencia en esta población por medio de la aplicación de



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

actividades donde el juego sirva como herramienta pedagógica en la solución del problema.

Esta investigación es importante porque con su realización, se podrá concientizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de que los estudiantes, aprovechen de forma distinta su tiempo libre, fomentando la integración con sus compañeros con un trabajo cooperativo y además, la promoción de actividades lúdicas de esparcimiento, que favorezcan su aprendizaje y desarrollo personal.

El grupo de investigación busca recopilar información para conocer los hábitos que presentan los estudiante mediante encuestas y entrevistas y así realizar una serie de actividades donde se fortalezca nuevas aptitudes y actividades con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los estudiantes, en su familia, institución y comunidad en general.



TRAYECTORIA DE INDAGACIÓN

El grupo de investigación con el interés de recopilar información sobre el uso del tiempo libre que los estudiantes realizan en la sede Llano Grande del municipio de Chitagá diseñan dos herramientas para la recolección de la información necesaria para desarrollar el proyecto de investigación en la institución: la encuesta y la entrevista.

Se aplicaron 20 encuestas a estudiantes del grupo de investigación y esto nos llevó a conocer el uso que se le da al tiempo libre y las actividades de mayor y menor preferencia y el análisis que se le dio en cuanto a que actividades les gustaría practicar en su tiempo libre.

La entrevista se realizó a estudiantes de las sedes para conocer los conocimientos que tienen sobre el tema de la investigación y sobre las actividades que realizan y conocer que quieren realizar durante el proceso a desarrollar.

Recorrido de las trayectorias de indagación

Las actividades desarrolladas por el grupo de investigación durante la investigación fueron clasificadas en tres segmentos y posteriormente se definieron las estrategias a aplicar en cada trayecto

Primer segmento:

- Aplicación de encuesta y entrevista
- Análisis de resultados
- Formulación de estrategias

Segundo segmento:

- Actividad de bailo terapia
- Investigación en internet
- Coloreado y elaboración de carteleras
- Trabajos con material reciclado
- Juegos tradicionales
- Proyecto lector
- Coloreando paisajes
- Elaboración de tarjetas para el día de la madre en foami
- Obra de teatro
- Día del niño



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Tercer segmento:

- Propagación de resultados a la comunidad educativa
- Socialización de trabajos realizados por los estudiantes
- Talleres de socialización.

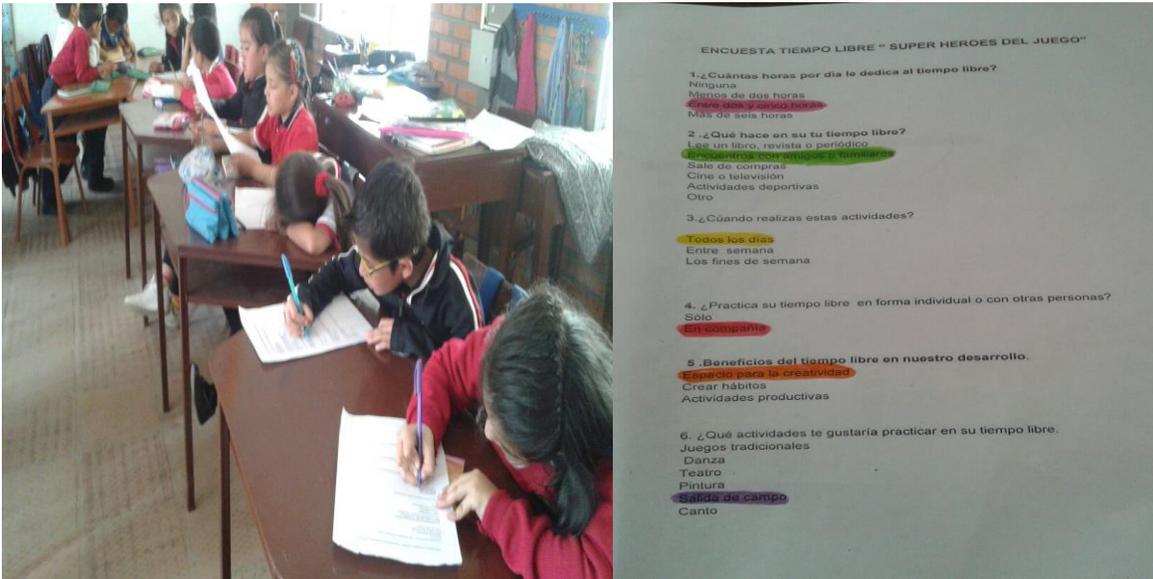


Foto 2. Encuesta aplicada al grupo de investigación (Primer segmento)



Foto 3. Juego de la coca (Segundo segmento)

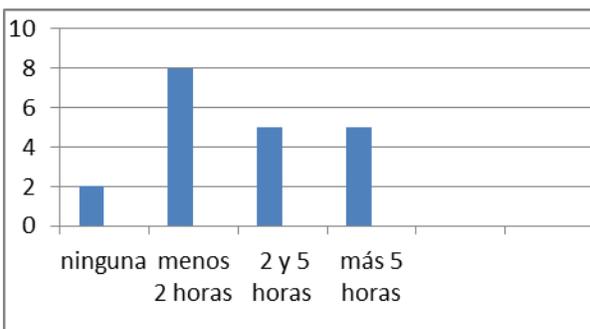


Foto 4. Socialización trabajos realizados por los estudiantes (Tercer segmento)

Reflexión/análisis de resultados

Para la recolección de datos se han usado la encuesta y la entrevista a los estudiantes de la sede Llano Grande, donde se evidenció el mal uso que se le da al tiempo libre, donde se destaca el ocio, la vida sedentaria y el mal uso de la tecnología.

1. ¿Cuántas horas por día le dedicas al tiempo libre?

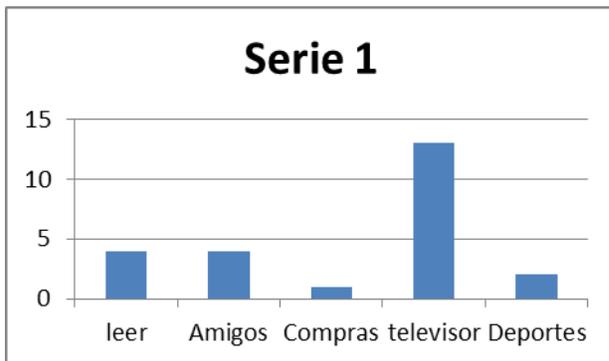


HORAS	FRECUENCIA
NINGUNA	2
-2	8
2-5	5
+5	5



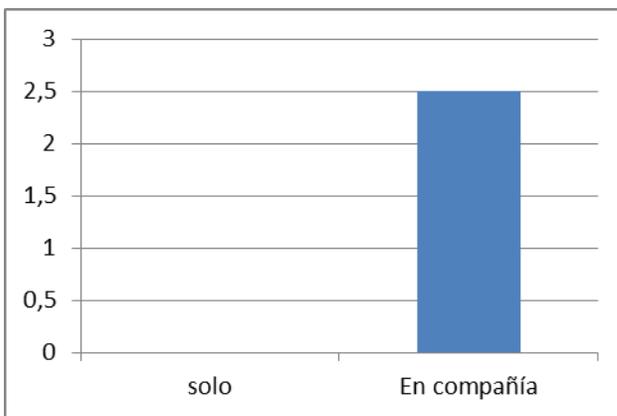
ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

2: ¿Qué haces en tu tiempo libre?



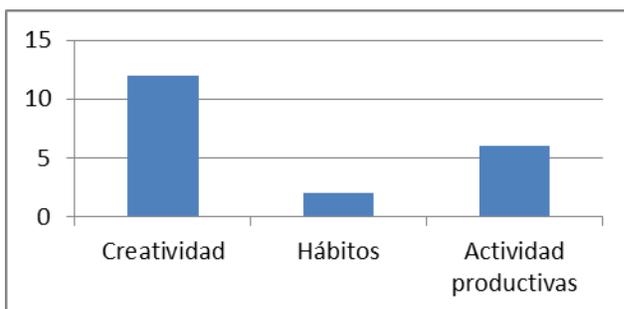
ACTIVIDADES	FRECUENCIA
Leer	3
Amigos	3
Compras	1
Televisor	11
Deportes	2

3. ¿Practica su tiempo libre en forma individual o con otras personas?



ACTIVIDADES	FRECUENCIA
Solo	0
En Compañía	20

4. Beneficios del tiempo libre en nuestro desarrollo.

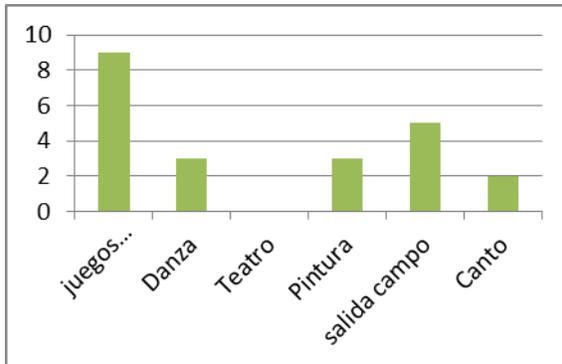


BENEFICIOS	FRECUENCIA
Creatividad	12
Hábito	2
Actividad Productiva	6



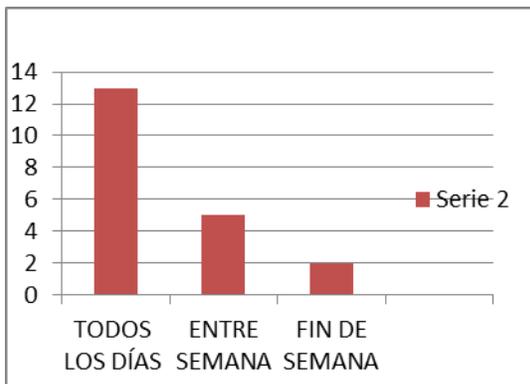
ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

5. ¿Qué actividades te gustaría practicar en su tiempo libre?



ACTIVIDADES	FRECUENCIA
Juegos	9
Danza	3
Teatro	0
Pintura	3
Salida a Campo	5
Canto	2

6. ¿Cuándo realiza esta actividad?



TIEMPO	FRECUENCIA
Todos Los Días	13
Entre Semana	5
Fin De Semana	2

Las actividades realizadas por el grupo de investigación súper héroes del juego han permitido conseguir los objetivos planteados por el proyecto al iniciar, los estudiantes han estado motivados y participativos y esto ha facilitado lograr que haya una disminución del ocio que se había detectado al aplicar las encuestas, hemos realizado diversas actividades entretenidas teniendo en cuenta el gusto de los niños por participar activamente y la edad promedio del grupo.



Conclusiones:

Se logró fomentar una cultura hacia la recreación y los deportes en la sede Llano Grande, los estudiantes participaron de actividades al aire libre en las que se divertieron y practicaron deportes y bailo terapia con los cuales se incentiva el cuidado de su cuerpo y la vida saludable.

También conseguimos involucrar a los niños en los juegos tradicionales, estos aprendieron las reglas de juegos como el trompo, el yoyo, la cristalia, la coca y los adoptaron como parte de las costumbres en las horas de descanso.

Finalmente alcanzamos a realizar diversas actividades lúdicas y artísticas, entre estas: coloreado y dibujos, obras de teatro, elaboración de tarjetas para el día de la madre, proyecto lector, día del niño, con las cuales los estudiantes se involucraron activamente en la investigación y presentaron trabajos a la comunidad estudiantil.

Se puede concluir que logramos un mejor aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes mediante la realización de diversas actividades, las cuales los mantuvieron motivados permanentemente y dispuestos a disminuir la problemática detectada al inicio del proyecto de investigación.



Bibliografía

<http://sofd.unex.es/ampap/tiempolibre.pdf>

http://www.agapasm.com.br/Artigos/Manual_Actividades_Recreativas_PrimerParte.p

<https://iesamac.wikispaces.com/file/view/2013-PROYECTO-APROVECHAMIENTO-DEL-TIEMPO-LIBRE-SAMAC.pdf>

[http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1 .pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

<http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>



Agradecimientos

El grupo de investigación Súper Héroes del Juego desea expresar sus agradecimientos a las directivas de la institución por abrir los espacios para poder trabajar en la investigación y facilitarnos algunos recursos para llevarla a cabo.

Agradecemos también al grupo de asesores de enjambre que nos hicieron acompañamiento durante todo el proceso y nos dieron las guías y pautas para poder darle forma a nuestra investigación.



ANEXO 1

ENCUESTA TIEMPO LIBRE “SUPER HEROES DEL JUEGO”

1. ¿Cuántas horas por día le dedica al tiempo libre?

- Ninguna _____
- Menos de dos horas _____
- Entre dos y cinco horas _____
- Más de seis horas _____

2. ¿Qué hace en su tu tiempo libre?

- Lee un libro, revista o periódico _____
- Encuentros con amigos o familiares _____
- Sale de compras _____
- Cine o televisión _____
- Actividades deportivas _____
- Otro _____

3. ¿Practica su tiempo libre en forma individual o con otras personas?

- Sólo _____
- En compañía _____

4. Beneficios del tiempo libre en nuestro desarrollo.

- Espacio para la creatividad _____
- Crear hábitos _____
- Actividades productivas _____

5. ¿Qué actividades te gustaría practicar en su tiempo libre?

- Juegos tradicionales _____
- Danza _____
- Teatro _____
- Pintura _____
- Salida de campo _____
- Canto _____



ANEXO 2

ENTREVISTA SOBRE EL TIEMPO LIBRE

Buenas tardes, nos encontramos reunidos con un estudiante de la sede llano grande con el objetivo de adquirir información para el proyecto de investigación Súper Héroes del juego.

NOMBRE ESTUDIANTE: _____

CURSO: _____

1. ¿Qué es para ti el tiempo libre?

2. ¿Qué actividades de tiempo libre sueles realizar?

3. ¿Qué te gustaría realizar en los tiempos libre ?

4. ¿Cómo te gusta estar en tu tiempo libre solo o acompañado



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

ANEXO 3

Evidencias fotográficas



Foto 1. Taller formulación de la pregunta



Foto 2. Taller formulación de la pregunta



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 3. Feria Institucional



Foto 4. Feria Institucional



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 5. Feria Municipal



Foto 6. Feria Municipal



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 7. Aplicación de la encuesta

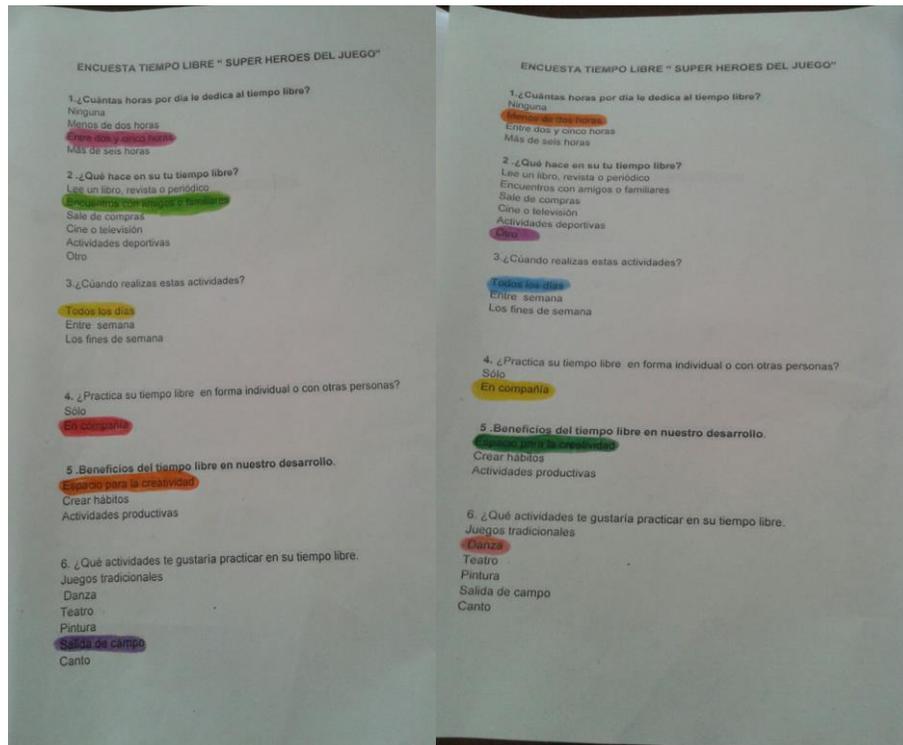


Foto 8. Encuesta diligenciada



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 9. Bailo terapia 20 de Abril



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 10. Coloreado y carteleras 25 de Abril



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 11. Investigación sobre el trompo (Juegos Tradicionales)



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 12. Juego tradicionales



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 13. Juego tradicional “La coca” 11 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 14. Obra de teatro 23 de abril



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 15. Aprendiendo a dibujar paso a paso 18 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 16. Proyecto lector 10 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 17. Proyección de películas 20 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 18. Elaboración tarjeta artística en foami 24 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 19. Exposición de resultados 31 de mayo



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Foto 20. Coloreado de paisajes 1 de Junio