

**PROYECTO PEDAGÓGICO INVESTIGATIVO V**  
***JOVENES Y TIEMPO LIBRE***  
**SUBLINEA DE INVESTIGACION: INTELIGENCIA EMOCIONAL**

**ELABORADO POR:**  
**DIANA KATERINE HORMAZA CORTES**  
**LINA VIVIANA SORA PACHON**

**DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES**  
**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA**  
**Mayo de 2007**

**PROYECTO INVESTIGATIVO**

***JOVENES Y TIEMPO LIBRE***

**SUBLINEA DE INVESTIGACION: INTELIGENCIA EMOCIONAL**

**ELABORADO POR:**

**DIANA KATERINE HORMAZA CORTES**

**LINA VIVIANA SORA PACHON**

**ASESOR METODOLOGICO:**

**RICARDO DUARTE BAJAÑA**

**ASESOR DE LA INVESTIGACION**

**MG. PEDRO GALVIS LEAL**

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA**

**DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES**

**Mayo de 2007.**

**Nota de aceptación**

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

-----

Firma del presidente del jurado

-----

Firma del jurado

-----

Firma del jurado

BOGOTA 13 De junio del 2.0007

## **AGRADECIMIENTOS**

Hay mucha gente a la que debemos agradecimiento, por sus aportes directos e indirectos a nuestro proyecto de grado, hemos intentado aprender un poco de cada una de las personas que hemos encontrado en el camino, y que han sido una fuente de inspiración.

En primer lugar a Dios el creador del universo, dueño de la vida, que nos brinda la posibilidad de alcanzar objetivos y metas, ofreciendo una oportunidad y una salida cuando se presentaron adversidades y obstáculos, iluminando nuestro camino para formarnos como personas integra que contribuyan al bien de la sociedad.

A mis padres y a mi hermana por el apoyo incondicional que me han brindado, por que siempre han estado en el momento preciso, y por que sus aportes fueron de mucha ayuda.

Gracias de todo corazón por formarme como un ser humano lleno de capacidades y valores para enfrentarme a las situaciones de la vida y a la vez acompañarme llenándome de fortaleza.

Lina Viviana Sora Pachón.

A mi madre Gladys Cortes por su apoyo, consejos y esfuerzos que contribuyeron hacia mi formación y crecimiento personal, brindándome la oportunidad de progresar al lado mi hija; a mi padre fallecido Vicente Hormaza Suescún, por

haberme inculcado los valores y conocimientos necesarios para salir adelante en mi proyecto de vida y a mi hija Camila Andrea Osorio Hormaza por ser el motor de mi vida y por transmitirme día tras día la alegría y fortaleza necesaria para alcanzar mis metas.

Diana Katerine Hormaza Cortés.

A nuestro asesor de investigación Pedro Galvis, que nos acompañó durante la construcción del Proyecto Investigativo, compartiendo sus conocimientos y aportando ideas, que contribuyeron a enriquecer y a fortalecer el trabajo investigativo y nuestro crecimiento personal y profesional.

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
<b>INTRODUCCION</b>	<b>9</b>
<b>1. JUSTIFICACION</b>	<b>11</b>
<b>2. PROBLEMA DE INVESTIGACION</b>	<b>14</b>
<b>2.1 DELIMITACION DEL PROBLEMA</b>	<b>14</b>
<b>2.2 FORMULACION DE LA PREGUNTA</b>	<b>15</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>16</b>
<b>3.1 OBJETIVO GENERAL</b>	<b>16</b>
<b>3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>16</b>
<b>4. MARCO GENERAL</b>	<b>17</b>
<b>4.1 ANTECEDENTES</b>	<b>17</b>
<b>4.2 TIEMPO LIBRE</b>	<b>20</b>
<b>4.2.1 Ocio</b>	<b>21</b>
<b>4.2.2 Recreación</b>	<b>24</b>
<b>4.2.3 Lúdica</b>	<b>27</b>
<b>4.2.4 Recreación como experiencia lúdica</b>	<b>30</b>
<b>4.3 TIEMPO LIBRE Y JUVENTUD</b>	<b>32</b>
<b>4.4 INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	<b>35</b>
<b>5. CRITERIOS METODOLOGICOS</b>	<b>44</b>
<b>5.1 TIPO DE INVESTIGACION</b>	<b>44</b>
<b>5.2 DISEÑO METODOLOGICO</b>	<b>44</b>

5.2.1	Perspectiva Temporal	45
5.2.2	Amplitud Del Foco	45
5.2.3	AMBIENTE DE ESTUDIO Y FUENTES	48
5.2.3.1	Contexto Macro Soacha	48
5.2.3.2	Contexto Micro Urbanización santillana	56
5.2.3.3	Unidades de Estudio	57
5.3	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DE INFORMACION	57
5.3.1	ENCUESTA	57
5.3.2	DIARIOS DE CAMPO	64
5.3.3	MATRIZ ANALITICA (DOFA)	65
6.	PROGRAMA	68
6.1	OBJETIVOS	69
6.1.1	OBJETIVO GENERAL	69
6.1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	69
6.2	CONTENIDOS	70
6.3	ACTIVIDADES (PLANES DE TRABAJO)	73
6.4	ESTRATEGIA METODOLOGICA	85
6.5	RECURSOS	86
6.6	EVALUACION	87
7.	CRITERIOS DE EVALUACION	90
8.	CONCLUSIONES	92

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>94</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>97</b>
<b>ANEXO N° 1 (Diarios de campo)</b>	<b>97</b>
<b>ANEXO N° 2 (Dimensión cultural)</b>	<b>108</b>
<b>ANEXO N° 3 (Topografía U Santillana)</b>	<b>109</b>
<b>ANEXO N° 4 (Aeróbicos)</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO N° 5 (Cartas)</b>	<b>112</b>
<b>ANEXO N° 6 (Mini tejo)</b>	<b>113</b>
<b>ANEXO N° 7 (Predeportivos)</b>	<b>114</b>



## INTRODUCCION

El proyecto investigativo busca, a través de la elaboración y aplicación de la propuesta pedagógica *DIVERSIÓN-INTERACCIÓN* en la comunidad de jóvenes de la Urbanización Santillana (Soacha, Cundinamarca) realizar un pilotaje que permita determinar los factores y problemáticas que se generan en su aplicación, con el fin de diseñar una propuesta cualificada que atienda las diferentes necesidades que presentan en su desarrollo.

Esta propuesta pedagógica *DIVERSIÓN-INTERACCIÓN* es aplicada a la población juvenil que oscila entre los 18 a 20 años de edad de la Urbanización Santillana ubicada en el municipio de Soacha Cundinamarca al sur occidente de Bogotá, rodeada por asentamientos subnormales (habitados ilegalmente), con una geografía inclinada y espacios comunales reducidos, pocas zonas verdes y de ausencia de programas de esparcimiento (recreación), con la consecuente baja motivación e interés hacia la práctica de actividades lúdicas y conformación de relaciones sociales.

Por lo tanto en la etapa de la juventud, el empleo del tiempo libre se convierte en un factor primordial y de gran influencia para el desarrollo y reconocimiento individual, social y cultural, donde el joven asimila, imita, construye y adopta comportamientos y actitudes frente a situaciones que se presentan en su diario

vivir, espacio que permite entrar en continua interacción con sus semejantes y el medio que lo rodea.

Es por esta razón que al hablar de desarrollo integro, se hace énfasis en el desarrollo multidimensional del ser humano, presta principal atención hacia la inteligencia emocional, ya que determina la capacidad que tiene el ser humano de sentir, expresar y transmitir emociones, reflejadas en comportamientos, acciones y habilidades frente a realidades y situaciones que se originan en los contextos en que se desenvuelve.

Por medio de las técnicas e instrumentos aplicados en el proyecto (encuestas, diarios de campo, entre otros), se lograron evidenciar y priorizar las necesidades y problemáticas que se desarrollan en el contexto de la Urbanización Santillana, las cuales interfieren en el empleo del tiempo libre, ya que la población juvenil lleva a cabo actividades inapropiadas para el crecimiento personal y social, problemáticas que requieren del diseño de programa lúdico desarrollado en el tiempo libre, constituido por diferentes actividades recreo-deportivas adecuadas y concertadas por investigadores y actores (jóvenes), permitiendo por medio del aprovechamiento del tiempo libre (ocio), la conformación de hábitos de vida saludables y fortalecimiento de las interacciones que se producen a través de su empleo.

## 1. JUSTIFICACION

*“El tiempo libre se relaciona con el ocio, entendido como una condición humana libre de imposiciones y espacios de creatividad y expresión”.<sup>1</sup>*

Para Dumazedier, “el ocio se convierte en un espacio fundamental para generar hábitos de vida saludables, crecimiento personal, convivencia social, diversión, descanso, sociabilidad, creatividad y educación del tiempo libre, actuando de esta manera como factor socio-cultural y medio que contribuye al desarrollo integro del ser humano”<sup>2</sup>.

Por lo tanto el ocio permite el desarrollo integro en el ser humano, ya que se convierte en un espacio que genera hábitos de vida saludables y contribuye hacia la mejora de la calidad de vida, en los jóvenes, actualmente se presentan diferentes situaciones problemáticas debido al inapropiado uso del tiempo libre (depresión, soledad, aislamiento, alcoholismo, drogadicción, enfermedades por sedentarismo, enfermedades crónicas, desempleo, violencia social, pobreza, desplazamiento, etc.), que han obligado a diferentes entidades civiles (Bogota con el I.D.R.D, Coldeportes y la Policía Nacional, Soacha a través de el IMRD, la Policía Nacional y la Secretaria de Educación y Cultura) a diseñar e implementar

---

<sup>1</sup> Lineamientos curriculares de Educación Física, Año 2000. Pág. 60.

<sup>2</sup> Dumazedier citado por los Lineamientos curriculares de Educación Física, Año 2000. Pág. 60.

planes, programas y proyectos que propendan por el aprovechamiento del tiempo libre.

En el Municipio de Soacha, Cundinamarca, se hacen evidentes estas necesidades y problemáticas, ya que la promoción e información de programas y proyectos diseñados por entidades del municipio, no llega a ser transmitida en Urbanizaciones o barrios que lo integran; situación que se presenta particularmente en la Urbanización Santillana, contexto en el cual se desarrolla la presente investigación.

Este contexto de topografía inclinada (Ver anexo N° 2), se encuentra rodeado por barrios de invasión (conformación ilegal de barrios) considerados como zona roja<sup>3</sup>, causando vulnerabilidad. Luego de un estudio diagnóstico realizado a través del diseño y aplicación de encuestas para jóvenes entre 18 a 20 años (ver capítulo 5), se pudieron obtener resultados importantes que muestran algunas de las problemáticas más relevantes en la población joven de la Urbanización Santillana, como alcoholismo, tabaquismo, desinterés por la práctica de actividades lúdico-deportivas en el tiempo libre, desarrollo de otras actividades, y necesidades de la conformación de programas o proyectos para el empleo del tiempo libre.

---

<sup>3</sup> Se define como zona roja, las zonas de alto riesgo ya que existen grupos al margen de la ley, por orden público, esta determinación fue hecha por las autoridades de Soacha, los consejos de seguridad por hechos o acontecimientos observados y vividos.

De allí parte el interés y la necesidad de diseñar una propuesta pedagógica desde la Educación Física, que permita, por medio de agentes socializadores como el juego, la recreación y el deporte, incentivar la práctica de actividades lúdico-deportivas en el tiempo libre, contribuyendo a resolver problemáticas generadas en este contexto.

El panorama problémico descrito permite identificar la necesidad de realizar un proceso pedagógico investigativo, que contribuya a la solución de las necesidades vistas, mediante el diseño de un programa lúdico para el aprovechamiento del tiempo libre en la Urbanización Santillana que va dirigido a la población de 18 a 20 años.

## **2. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1 Delimitación del problema**

El tiempo libre es una necesidad para el ser humano, es el tiempo que cada individuo dispone con cierta libertad, y que no se encuentra vinculado a obligaciones cotidianas (trabajo, estudio, obligaciones etc.)

Estas actividades influyen en el desarrollo del sujeto, generando actitudes y comportamientos que intervienen en su interacción social, las cuales contribuyen a los procesos de formación integral en el ser humano, brindan la posibilidad para que el sujeto interactúe constantemente con la sociedad y el medio que lo rodea, facilitando el aprendizaje y la construcción de nuevos conocimientos. (ser multidimensional).

De tal manera se ha podido comprobar que el problema del aprovechamiento del tiempo libre en los jóvenes se manifiesta en diferentes situaciones (dicen tener poco tiempo, escasas oportunidades para realizar actividades que desean y la falta de sentido en su uso o empleo), las cuales generan desinterés, aburrimiento y otras prácticas como pasatiempos, que no le permiten el desarrollo de actividades que contribuyan hacia su crecimiento personal.

De la misma forma los jóvenes entre 18-20 años que habitan en la Urbanización Santillana emplean la mayor parte de su tiempo libre para realizar actividades inapropiadas para el desarrollo personal, consumo de alcohol, cigarrillo y pasatiempos (T.V, juegos de video, bailar, etc.), según lo indica las encuestas aplicadas a la población (ver capítulo 5), los jóvenes disponen de poco tiempo libre para desarrollar actividades lúdico-deportivas que favorezca su desarrollo integral.

Esta situación se agrava por la escasez de zonas verdes para la práctica de actividades lúdicas y deportivas, la falta de diseño y ejecución de programas que incentiven su práctica y la topografía inclinada de la mencionada Urbanización.

## **2.2 Formulación del problema**

Una vez contextualizada la problemática de los jóvenes en la Urbanización Santillana, el grupo de investigación se pregunta:

**¿Cuál sería la forma adecuada de diseñar un programa lúdico para los jóvenes de 18 a 20 años de la Urbanización Santillana (Soacha, Cundinamarca) que propenda por el aprovechamiento del tiempo libre?**

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar un programa lúdico que propenda por el aprovechamiento del tiempo libre en los jóvenes de 18 a 20 años en la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca)

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- 3.2.1 Elaborar un programa de intervención con orientación lúdica encaminado a resolver las problemáticas de utilización del tiempo libre en los jóvenes de 18 a 20 años de la urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca).
- 3.2.2 Realizar un pilotaje inicial para la consolidación de la propuesta pedagógica lúdica.
- 3.2.3 Perfeccionar la elaboración de la propuesta pedagógica con base en los resultados de la aplicación piloto.



## **4. MARCO TEORICO**

### **4.1 ANTECEDENTES**

Los antecedentes acerca de investigaciones y estudios en cuanto se refiere al uso del tiempo libre son de gran numero y variedad, en los cuales se abordan aspectos que están elaborados desde distintos enfoques (ámbitos formales e informales), desde este punto de vista se hace una recopilación de los estudios que aportan y le conciernen a la investigación, donde se retoma varios aspectos que se convierten imprescindibles como punto de partida y referentes para el fortalecer el producto investigativo.

### **TIEMPO LIBRE Y RECREACION Y SU RELACION CON LA CALIDAD DE VIDA Y EL DESARROLLO INDIVIDUAL.**

**LIC. ALDO PEREZ SANCHEZ**

**INSTITUTO SUPERIOR MANUEL FAJARDO CUBA. 2001**

Es un diagnostico familiar del tiempo que dedican la familia y cada uno de los integrantes a la recreación en el tiempo libre y que relación tiene con la calida de vida de todos los integrantes del núcleo familiar, si las condiciones sociopolíticas permiten un nivel de ociosidad, que puede alterar o beneficiar el desarrollo personal, además hace una identificación de costumbres tradicionales que se

transmiten de generación en generación, la investigación arroja resultados importantes que ayudan a determinar las posturas frente a un contexto sociopolítico y económico que son características de sociólogos presentes en la época contemporánea o actual.

## **ESTADO ACTUAL DE LA INVESTIGACIÓN EN OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN.**

**TOMAS BOLAÑO: PROFESOR TITULAR DEL POLITÉCNICO COLOMBIANO  
JAIME ISAZA CADAVID (2002)**

Esta es una categorización de todos los estudios e investigaciones llevadas a cabo por los estudiantes y docentes del programa a nivel tecnológico de recreación del instituto Jaime Isaza Cadavid de Medellín, es una recopilación de todos los proyectos llevados a cabo y de otros que están en planeación o postergados, el objetivo fue hacer una base de datos, ordenarlas y hacer una categorización según los planes de formación del instituto que son la recreación sociocultural, recreación terapéutica, recreación educativa, administración recreacional, recreación eco turística, lúdica recreativa, recreación artística, recreación y deporte, estas son entonces las grandes áreas o líneas que han venido tomando el estudio de la recreación en el instituto.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA SEDE ORINOQUIA**

**IMPLEMENTACIÓN Y MEJORAMIENTO DEL BIENESTAR UNIVERSITARIO**

**Presentado por: Lic. LARRY ANTONIO NAVARRO FIGUEREDO**

**ARAUCA, 2006**

En estos antecedentes de la Universidad Nacional se hace referencia a las definiciones acerca del ocio, la recreación y el tiempo libre observando las diferencias que se encuentran en los mismos, entendiendo el tiempo libre como el uso constructivo que el ser humano hace de él, para beneficio de su enriquecimiento personal, es decir el disfrute de la vida a nivel individual y colectivo. Se resalta en el la formación y la socialización que permite, y a su vez el desarrollo personal y la creatividad que despierta en el ser humano.

Además de la consultar antecedentes acerca del tiempo libre, se hace necesario determinar distintos conceptos teóricos que fundamentan la pregunta de investigación, es preciso ser objetivos y flexibles con el fin de favorecer el enfoque y planteamiento que se pretende dar al estudio. Por tal propósito se indagó a diferentes autores que nos permitieron dar mayor claridad y solidez a los conceptos establecidos dentro de la investigación, tomando las concepciones mas adecuadas hacia la realidad e interés que nos concierne.

## 4.2 Tiempo Libre

El tiempo libre se puede definir como un conjunto de acciones que el hombre realiza sin ningún tipo de presión, es el tiempo donde no se desarrollan obligaciones vinculadas a un trabajo profesional remunerado, es el espacio que el ser humano emplea para satisfacer necesidades lúdicas, emocionales y afectivas, las cuales contribuyen hacia el crecimiento personal, la diversión y la calidad de vida.

El tiempo libre se define como un *“Conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo se entrega con plena aceptación para descansar, divertirse o desarrollarse, es decir hace vida social voluntaria después de liberarse de las obligaciones profesionales, familiares y sociales”*<sup>4</sup>. Desde esta afirmación Dumazedier, define el tiempo libre como un espacio de descanso y diversión, en el cual el hombre realiza actividades o acciones auto creadas, que conllevan hacia el desarrollo individual y social. *“Es el tiempo del que uno dispone para desarrollarse libremente; es el tiempo que se tiene para las distracciones, para el ocio, por lo que queda abierto para la libre actividad y el desarrollo de las aptitudes”*.<sup>5</sup> Es un proceso provocado por la disminución progresiva del tiempo de trabajo, que se encuentra determinado por tres funciones: tiempos de descanso, tiempos de diversión y tiempos de desarrollo personal.

---

<sup>4</sup> (Dumazedier, citado por González Llaca, 1990)

<sup>5</sup> (Marx y citado en Munné, 1990).

El tiempo libre, se puede disponer con cierta libertad, ya que no está vinculado a un trabajo profesional remunerado, ni a una obligación o a una necesidad. Es frecuente que se utilice el término "*tiempo libre*" como sinónimo de ocio. En realidad se trata de conceptos diferentes, pero entrelazados. Este espacio se ha convertido en el "*uso constructivo que el ser humano hace de su tiempo no comprometido, en beneficio del disfrute de la vida, mediante el descanso, la diversión, la socialización y la creatividad en forma individual y colectiva*"<sup>6</sup>, que el joven emplea para el descanso y la diversión, ya que posee cierta libertad para elegir y decidir acerca de las actividades que desea desarrollar según sus gustos e intereses.

#### **4.2.1 Ocio**

Se cita el concepto de Ocio por algunos autores, con el fin de entender su relación y diferencia con el tiempo libre.

*El ocio "Es aquel tiempo representado por el conjunto de ocupaciones a las que el individuo se puede dedicar voluntariamente, ya sea para divertirse, desarrollar su información desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora."*<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Ley General del deporte 181 de 1995.

<sup>7</sup> Sociedad del conocimiento, ocio y cultura, Delachaux Niestle, Editorial Narea Madrid, Pág. 136-138.

El ocio es un componente esencial de la persona. Supone una experiencia vital que expresa la vivencia de unos valores específicos que ayudan a la autorrealización de las personas en cuanto permite una acción gratuita y libre. Es un espacio creativo, de expansión de la personalidad, de contenido lúdico, formativo, auto expresivo y de salud en sus acepciones de bienestar, físico, psíquico y social. Tiene, pues, una relación directa con la calidad de vida.

El ocio es, además, una manifestación específica de la sociedad del bienestar, hoy se concibe el ocio como un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de dicho derecho por razones de sexo, raza, edad, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.

*“Es el espacio de tiempo que está por encima de las necesidades y obligaciones profesionales, familiares y sociales.”<sup>8</sup>*, espacio que el hombre emplea para su crecimiento personal, la recreación y la diversión, disponiendo con cierta libertad para el desarrollo de actividades de su interés.

---

<sup>8</sup> FUENTE: Manual TIPPS, Tema 11, Tiempo Libre. Fundación de Investigaciones Sociales, A.C., México, 2001.

El autor Roller, (1990) cita el concepto de ocio como toda “*actividad que resulte de una elección libre y que proporcione a la persona que la realiza un sentimiento de libertad, es decir, orientarse a una actitud psicológica del individuo*”<sup>9</sup>.

Se puede deducir que el ocio se refiere a las actividades elegidas y llevadas a cabo con cierta libertad, relacionadas con la vida, las habilidades emocionales y el espíritu. El ocio no pretende una utilidad práctica, lo que busca es disfrutar al realizar una actividad.

Así no toda actividad desarrollada en el tiempo libre se considera ocio, para que lo sea debe ofrecer descanso, diversión, desarrollo cultural, cultivo de la capacidad creadora, convivencia social. Además de ser realizadas libremente, sin ninguna clase de imposición, exigen, el desarrollo de algunas capacidades de la persona como son elegir y decidir. En la actualidad el ocio tiene una connotación negativa que es errónea, por lo que se está buscando que tanto la ocupación del tiempo libre como el ocio adquieran un significado positivo en la vida de las personas.

Tanto el trabajo como el tiempo libre constituyen un derecho y una necesidad para el ser humano, idealmente todas las personas deberían tener un trabajo y un tiempo libre para satisfacer las necesidades personales y familiares, con la finalidad de perfeccionarse como una manifestación de la libertad.

---

<sup>9</sup> Tiempo libre y tiempo para uno mismo, Carmen Morfic, Editorial trillas.

#### 4.2.2 Recreación

A continuación se cita el concepto de recreación, ya que es una actividad y una manera de emplear el tiempo de ocio, (aprovechamiento del tiempo libre), proporcionando un espacio de placer y diversión por medio de la practica de actividades que brindan distracción, integración social y crecimiento personal, convirtiéndose en toda aquella actividad que va a divertir a alguien en un momento determinado siendo este predispuesto.

Para George D. Butler (1959) cree que *“la recreación constituye una necesidad universal y fundamental en todos los pueblos y en todas las épocas del hombre ha buscado una salida a su auto expresión ya su desarrollo personal, a través de formas recreativas que tienen una asombrosa similitud. La recreación es una herencia común de todos los pueblos aun cuando su expresión tome formas diferentes.”*

La recreación, para Pozo (1986) *“es una actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa con amplia libertad para crear y actuar que produce satisfacción inmediata, solaz alegría que aligera tensiones emocionales y que a su culminaron deja una sensación profunda, agradable y sedante”*.



Por su parte, Vera Guardia (1991) da una definición más amplia de la recreación diciendo que es *“toda experiencia o actividad que le proporciona al hombre satisfacción en libertad permitiendo el olvido momentáneo de su problemática diaria favoreciendo el reencuentro consigo mismo como ser humano, sin presiones ajenas o externas”*.

Para los autores estudiados la recreación es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual, social y cultural, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

Para poder hacer realidad estos ideales, la Constitución Política de Colombia, en el artículo 52 anota lo siguiente: *“Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas”*. De igual manera, en el artículo 67 sostiene: *“que la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del*

*trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”.*<sup>10</sup>

En síntesis, la recreación es una necesidad básica del ser humano fundamental para su desarrollo, un factor de desarrollo integral y un medio idóneo para su protección. Es por esta razón que la Organización de Naciones Unidas declara por unanimidad, *“que la recreación constituye una necesidad fundamental del hombre contemporáneo, tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas”*<sup>11</sup> y, por lo tanto, *“se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas”*<sup>12</sup>

Por este motivo, la recreación permite satisfacer las necesidades motivacionales y de distracción en el ser humano de forma directa e integrada, a través del uso del tiempo libre, espacio fundamental para la selección y desarrollo de actividades que

---

<sup>11</sup> Organización de Naciones Unidas (1980)

<sup>12</sup> Constitución Política de Colombia (1991)

se llevan a cabo de manera libre y espontáneamente, favoreciendo el crecimiento personal y social.

### 4.2.3 Lúdica

Se hace necesario citar el concepto de lúdica, ya que en ella se encuentra inmersa *“la recreación en cuanto a las posibilidad expresiva, formadora de sensibilidad, comunicación e integración cultural y social”*<sup>13</sup> la lúdica surge cuando se construye una situación imaginaria en la cual el desarrollo afectivo y emocional son la base fundamental de la creatividad y del conocimiento humano. Aquí, la creatividad se concibe como un proceso que incrementa el desarrollo biológico y cultural e integra la parte emocional y lo racional. (La Acción mental con la acción física).

Entonces *“La lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. Lo lúdico se relaciona con ludus: juego, diversión pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio; locus: chiste, broma; lares ludentes: danzar; lúdico: actividades de juego que producen placer, ludo; jugar divertirse animo destacado o libre de cuidados. La lúdica es una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia.”*<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Dimensión lúdica, lineamientos curriculares de Educación Física, Pág. 60

<sup>14</sup> Ibid, Pág. 56 y 58

Según esta afirmación que hace el licenciado Carlos Jiménez la lúdica surge cuando hay una situación imaginaria y se concibe como un proceso de construcción para la creatividad humana, el crecimiento personal e interioridad, donde el hombre esta en continua construcción de conocimiento.

*“La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto”.*<sup>15</sup>

La lúdica para el hombre, se convierte en una actitud que toma frente a diferentes situaciones que se presentan en el diario vivir, que lo lleva a salir de su rutina, permitiéndose crear espacios para la diversión, relación con el medio que lo rodea y sus semejantes, a través del juego, y actividades lúdicas que contribuyen a fortalecer la calidad de vida humana y la construcción del conocimiento.

---

<sup>15</sup> Licenciado Carlos Alberto Jiménez (1997)

Roger Callois define *“el juego como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión”*<sup>16</sup>.

Para Rohrs, Roger *“el juego es un fenómeno primario de la vida relacionado con toda la persona a la cual afecta de manera emocional, cognitiva y volitiva que cumple las funciones de la conformación e interpretación del mundo en forma simbólica, transferido de manera individual”*<sup>17</sup>.

El juego es una actividad que contribuye a la formación y desarrollo humano, se considera la primera actividad que realiza el ser para relacionarse con el medio y personas que lo rodean; en este contacto cercano el juego se constituye como principal factor y fundamento socio-cultural que permite facilitar los procesos enseñanza-aprendizaje en los diferentes contextos en los que se desenvuelve el hombre.

Desde esta concepción *“el juego representa una importante herramienta de la cultura, para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos*

---

<sup>16</sup> Roger Callois, citado por Carlos Velásquez Callado.

<sup>17</sup> Rohrs, Herman, “El juego un fenómeno primario de la vida.” En educación, aportaciones Alemanas recientes en ciencias, pedagógicas, volumen 25,1982.

*admitidos y requeridos se ofrecen en forma de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal.*”<sup>18</sup>

#### **4.2.3.1 Recreación como experiencia lúdica**

La experiencia lúdica es un aprendizaje de normas y de respeto dentro del desarrollo de la sensibilidad, hacia si mismos y hacia los demás. Los lineamientos curriculares de la Educación física recreación y deportes presenta la recreación como experiencia lúdica y la define como un proceso particular de múltiples interrelaciones con las dimensiones del desarrollo humano; la recreación no es una experiencia exclusiva de la dimensión corporal, pero encuentra en esta el espacio privilegiado para su desenvolvimiento, dado su carácter vivencial, emocional y desinteresado.

La recreación permite además de motivar e incentivar a una población o comunidad, crear lazos de interacción, sensibilización y relación con el medio y personas que lo rodean, contribuyendo a fortalecer diferentes conocimientos y valores sociales, éticos y morales, a través de la diversión e interés que genera su práctica.

---

<sup>18</sup> Arboleda Rubiela, el juego como rito de iniciación a la cultura. Memorias VI Congreso Colombiano de Educación Física. 1996.

En el mismo texto se conceptualiza la *experiencia lúdica* como la relación al conjunto de vivencias, experimentaciones y fundamentaciones generadas desde el juego hacia los distintos procesos del desarrollo humano. Ello significa que la experiencia lúdica no se reduce a un acto espontáneo, sino que implica una orientación pedagógica que no puede confundirse con esquematismos o abusos de uso de juego hasta hacer perder su sensibilidad y su sentido.

La recreación como experiencia lúdica se fundamenta en el juego ya que el juego como factor y fundamento cultural se basa y atiende a hechos reales y socio-culturales, facilitando el proceso enseñanza-aprendizaje en espacios formales e informales, ya que le brinda la posibilidad de desarrollar habilidades sociales, cognitivas, emocionales, motoras, etc, que permiten fortalecer sus diferentes dimensiones.

La recreación, para el Ministerio de Educación Nacional, esta en la base del trabajo pedagógico con diferentes campos de practica social de la educación física como el deporte, la danza, el uso del tiempo y el espacio en los cuales se vivencian y experimentan múltiples formas de actuar y de relacionarse en el cuerpo social.

### 4.3 Tiempo libre y Juventud

*“La juventud es concebida como una categoría etaria (categoría sociodemográfica), como etapa de maduración (áreas sexual, afectiva, social, intelectual y físico/motora) y como subcultura.”*<sup>19</sup>

Desde esta afirmación no existe una categorización para la juventud, de edad similar alrededor del mundo, el ser joven varía según las condiciones socioculturales de cada nación, y el tiempo de maduración de todas sus dimensiones.

*“La noción más general y usual del término juventud, se refiere a una franja de edad, un período de vida, en que se completa el desarrollo físico del individuo y ocurren una serie de transformaciones psicológicas y sociales, cuando éste abandona la infancia para procesar su entrada en el mundo adulto. Sin embargo, la noción de juventud es socialmente variable”*<sup>20</sup>. A continuación algunas de las categorizaciones de la juventud planteadas por autores y organismos a nivel mundial.

---

<sup>19</sup> Sandoval, 2002:159-164

<sup>20</sup> Abramo, 1994:1.



- La juventud no es un «don» que se pierde con el tiempo, sino una condición social con cualidades específicas que se manifiestan de diferentes maneras según las características históricas sociales de cada individuo. Brito (1996). Un joven de una zona rural no tiene la misma significación etaria que un joven de la ciudad, como tampoco los de sectores marginados y las clases de altos ingresos económicos. Por esta razón, no se puede establecer un criterio de edad universal que sea válido para todos los sectores y todas las épocas: la edad se transforma sólo en un referente demográfico.
- Se define como Jóvenes a todas aquellas personas que tienen entre 15 y 24 años. Esta definición fue acuñada por la ONU en 1983 y aceptada universalmente. El término de la Juventud coincide en la inserción del mundo adulto.
- Según Ángel Carrión, (Instituto de la Juventud, 1995), es la etapa comprendida aproximadamente de los 18 a los 25 años.

Los jóvenes se encuentran en una etapa de desarrollo y maduración multidimensional, entran a formar parte del mundo adulto, interactúan con sus semejantes y el medio que los rodea adquiriendo una serie de responsabilidades como: la familia y el trabajo, transformando modos y estilos de vida (formas de pensar, actuar y desenvolverse en la sociedad), situación que se encuentra influenciada directamente por el ambiente que lo rodea.

Hablar de la necesidad de educación para el uso del tiempo libre en el hombre, es reconocer que ha existido falta de orientación para valorarlo. Esto condujo a despreciarlo igual que a la ociosidad, y a equiparlo con pasividad y aburrimiento. Impera un desconocimiento casi total de lo que es el tiempo libre.

El tiempo libre en los jóvenes es absolutamente prioritario para el desenvolvimiento del mismo, sin embargo hay que tener en cuenta la orientación educativa que cada uno tiene, es decir, la orientación que cada uno ha recibido tanto de la familia como de las instituciones y el entorno en el que se desenvuelve como el barrio, y demás contextos en el que se ve inmerso el joven.

La orientación y educación que cada joven tiene para darle uso a su tiempo libre parte de los valores que a cada uno le han inculcado desde la infancia.

Todo ser humano nace formando parte de una sociedad, de un grupo social particular, de una familia. Cada sociedad articula una ordenación jerárquica de los valores propios y de los que se apropia de otras sociedades. Los valores se vuelven la piedra angular de toda civilización, estableciéndose un sistema que integra valores diferentes que se van asimilando en el proceso de socialización que se desarrolla a través de la articulación entre la familia, la escuela, los centros de trabajo, la iglesia, el Estado, los medios de comunicación masiva, los clubes, el deporte, la música, la ropa, la comida, el baile.

Los valores crean un compromiso profundo en el individuo ante sí mismo, ante su grupo de pertenencia y ante la sociedad. Por ello deben surgir a partir de un proceso de cuestionamiento razonado personal, sin duda matizado por la cultura. Estos no se crean, se descubren a lo largo del proceso de desarrollo en cada individuo. Establecen una estrecha relación con las actitudes, los hábitos y las opiniones personales. Las actitudes son rasgos de la personalidad, cuyo cimiento son los valores. Los hábitos manifiestan los valores latentes ya que ocupan un lugar preponderante en nuestra vida.

#### **4.4 Inteligencia emocional**

La inteligencia emocional es el conjunto de capacidades que permiten comprender la importancia de percibir, sentir y controlar las emociones, resolviendo problemas relacionados con las propias emociones (inteligencia intrapersonal) y con las de los demás (inteligencia interpersonal), emociones que influyen de forma marcada en los comportamientos y acciones que toma la sociedad frente a situaciones que se presentan en su entorno y en el diario vivir; sin embargo, en la actualidad, la sociedad padece una “enfermedad emocional”, que incrementa la depresión, agresividad y la violencia, donde los jóvenes, debido a los cambios a nivel biológico, psicológico, afectivos, sociales, etc., se convierte en la población mas vulnerable de la sociedad.

Según Daniel Goleman (1.990), creador de esta teoría, nuestra sociedad padece una extendida enfermedad emocional que se ve en el aumento de los casos de depresión así como de la agresividad y violencia. El interés está en poder comprender que significa proporcionar inteligencia a nuestras emociones, con lo cual se puede llevar una vida mejor, más equilibrada y tranquila.

Goleman describe la inteligencia emocional como una forma de interactuar con el mundo que tiene en cuenta los sentimientos y engloba habilidades como el control de impulsos, autoconciencia, motivación, entusiasmo, perseverancia, empatía y agilidad mental, que configuran rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión o el altruismo, indispensables para una buena y creativa adaptación social.<sup>21</sup>

Entonces la inteligencia emocional es una nueva perspectiva de la educación y del desarrollo humano, la cual hizo decir a Goleman (1.999) que *“si somos capaces de tener una masa crítica de ciertas capacidades que funcionen adecuadamente podremos sacar provecho de nuestra inteligencia emocional para tener éxito en la vida y en el trabajo.”*<sup>22</sup> El desarrollo e integración de las diferentes capacidades en el ser humano, aplicadas de forma adecuada, contribuyen a alcanzar objetivos y metas propuesta por él, triunfando en su vida y en las acciones que realiza en el diario vivir.

---

<sup>21</sup> Shapiro, Lawrence, E.Op.Cit.

<sup>22</sup> Goleman, Daniel. *La Inteligencia Emocional*. Editorial Kairos. Barcelona 1.996.

*“Ser emocionalmente inteligente significa conocer las emociones propias y ajenas, su magnitud y sus causas. Poseer habilidades emocionales significa saber manejar las emociones a partir del conocimiento de las mismas. A partir de la educación emocional aprenderá como expresar sus sentimientos, donde y cuando hacerlo y como ellos afectan a los demás. También hacerse responsable de los efectos de sus sentimientos” (Claude Steiner y Paul Perry).<sup>23</sup>*

Se considera necesaria una educación que desarrolle la inteligencia emocional, ya que el hombre que posee una habilidad emocional, es capaz de controlar y comprender sus propias emociones, para, luego entender las de los demás, de esta manera la inteligencia emocional se ha convertido en una habilidad que todo ser humano debe desarrollar para su formación como ser integro.

Para comprender el amplio espectro que implica hablar de inteligencia emocional, se ha subdividido en dos amplios campos:

. La *Inteligencia intrapersonal*, entendida como una capacidad correlativa, vuelta hacia el interior la capacidad de formar un modelo preciso y realista de uno mismo y ser capaz de usar ese modelo para operar eficazmente en la vida<sup>24</sup>.

La inteligencia intrapersonal consiste, según la definición de Howard Gardner, en el conjunto de capacidades que nos permiten formar un modelo preciso y verídico

---

<sup>23</sup> Steiner, Claude y Perry. *La Educación Emocional. Una propuesta para orientar las emociones personales*. Javier Vergara Editor, Buenos Aire, 1.998.

<sup>24</sup> Haward Gardner, multiple intelligences, Pág.9.

de nosotros mismos, así como utilizar dicho modelo para desenvolvemos de manera eficiente en la vida. Conocimiento propio y la habilidad de actuar adaptadamente sobre la base de ese conocimiento. Implica tener una imagen acertada de sí mismo, reconocimientos de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos.

. La *Inteligencia Interpersonal*: Es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. El desarrollo de esta capacidad permite comprender los comportamientos, actitudes y emociones que toman las demás personas frente a diferentes situaciones, capacidad que contribuye a establecer y fortalecer las relaciones con el entorno, el medio y los demás.

El desarrollo afectivo y emocional son la base fundamental de la creatividad y del conocimiento humano, contribuye hacia la formación integral, es necesario conocer al ser desde su integridad espiritual, afectiva, emocional, intelectual, etc, para favorecer su crecimiento personal y la calidad de vida; en el espacio del tiempo libre, la recreación cumple un papel fundamental para la transmisión y adquisición de conocimientos multidimensionales, le permite al sujeto a interactuar con sus semejantes y el medio que lo rodea, sensibilizándolo y contribuyendo, a que el individuo alcance la habilidad de percibir y controlar sus propias emociones, para que llegue a poseer la capacidad de entender y comprender las emociones

de los demás; la habilidad de la inteligencia emocional que va adquiriendo el individuo por medio de las diferentes vivencias y experiencias que deja el diario vivir, fortalece el desarrollo humano, ya que el hombre es un conjunto de dimensiones, donde si alguna de ellas se desestabiliza, puede generar problemáticas en el conjunto que compone al ser humano.

Según Daniel Goleman (Op. Cit.) Los principales componentes de la inteligencia emocional son:

. *Autoconocimiento emocional* (o conciencia de uno mismo): Se refiere al conocimiento de nuestras propias emociones y cómo nos afectan; al modo en el que nuestro estado de ánimo influye en nuestro comportamiento, establecer cuales son nuestras virtudes y nuestros puntos débiles.

. *Autocontrol emocional* (o autorregulación): El autocontrol permite no dejarnos llevar por los sentimientos del momento. Es saber reconocer qué es pasajero en una crisis y qué perdura.

, *Automotivación*: Dirigir las emociones hacia un objetivo, permite mantener la motivación y fijar la atención en las metas, en lugar de en los obstáculos, ser optimista y tener iniciativa, de forma que seamos emprendedores y actuemos de forma positiva ante los contratiempos.

. *Reconocimiento de emociones ajenas* (empatía): Las relaciones sociales se basan muchas veces en saber interpretar las señales que los demás emiten de forma conciente o inconsciente, verbal o no verbal. Reconocer las emociones ajenas, ayuda a establecer lazos más reales y duraderos con las personas de nuestro entorno e identificarnos con ellas.

. *Relaciones interpersonales* (habilidades sociales): Una buena relación con los demás es una de las cosas más importantes para la vida individual y social. Es saber tratar exitosamente a aquellos que están a nuestro alrededor, se trate de una persona adulta joven o niño, de un jefe, de un compañero.

Por tanto los diferentes conceptos y concepciones nombrados y desarrollados anteriormente (tiempo libre, jóvenes e inteligencia emocional y sus componentes), contribuyeron a fortalecer el proyecto investigativo y la planeación y consolidación de los contenidos de la propuesta pedagógica lúdica; a continuación se indagó de forma concreta los conceptos y aspectos que hacen parte de los contenidos y actividades: (*Autoconocimiento, Percepción del entorno natural y Juguemos en equipo: juegos cooperativos*), planteados en la propuesta , con el fin de adquirir un conocimiento mas profundo y contribuir hacia el perfeccionamiento de la propuesta y a la futura implementación, propendiendo actividades que permitan el crecimiento personal y social de los actores del proceso.



*. AUTOCONOCIMIENTO: "es una tarea de siempre y de todas edades, ya que nunca termina, pero nos mantiene activos mirando hacia el nuestro interior, propiciando medir el potencial de nuestras posibilidades para superar debilidades y lograr una mayor eficacia, con una actuación de renovada confianza y seguridad".<sup>25</sup>*

Por tal motivo es necesario y fundamental adquirir un conocimiento individual del estado mental, físico, corporal, emocional, etc, donde son las emociones intrapersonales, las que permiten manejar y controlar cada uno de estos estados, la fase de autoconocimiento se va adquiriendo a medida que el hombre afronta de manera individual diferentes situaciones que se presentan en su diario vivir, las cuales le permiten vivenciar, experimentar, construir y reflexionar acerca de los comportamientos, actitudes, deseos, e intereses que manifestara ante diversas realidades del entorno.

Por lo tanto, el autoconocimiento lleva a explorar nuestro potencial y a la reflexión activa y dinámica que nos sirve de incentivo para mantener nuestras energías; en tal sentido un auto análisis requiere el conocimiento de:

- Creencias y Valores.
- Objetivos que marcan el estado deseado.

---

<sup>25</sup> Cruz, Cordero Teresa, capítulo desarrollo humano.2006

- Control que se ejerce sobre los pensamientos y actos.
- Fuerzas y Debilidades.

. *PERCEPCION ENTORNO NATURAL "turismo natural"*: Las actividades desarrolladas en entornos naturales, permiten generar situaciones sociales que refuerzan la interacción social con las personal que lo rodean y el medio natural; permite desarrollar la inteligencia emocional, entendida como la capacidad que tiene el individuo de comprender y entender las emociones de los demás con el fin de optimizar las relaciones sociales y crear un mejor ambiente de trabajo.

. *JUGUEMOS EN EQUIPO "juegos cooperativos"*: Para entender los objetivos que se logran a través del desarrollo de los juegos cooperativos, se cita el concepto de cooperación:

*"La cooperación esta directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva"*<sup>26</sup>. Entonces, la cooperación es una alternativa que lleva al individuo o grupo social a proponer colectivamente soluciones de forma creativa a los distintos conflictos y problemáticas que surgen alrededor de una situación generada en el diario vivir, hablar de cooperación en los juegos, significa que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de vida.

---

<sup>26</sup> Perez, Oliveraz, Enrique, juegos cooperativos, Montevideo (Uruguay)

Según Enrique Pérez los juegos pueden estimular el desarrollo de algunas actitudes como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones, etc.

Entonces, *“Un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo”*<sup>27</sup>. Por consiguiente los juegos cooperativos promueven actitudes de sensibilización, participación activa, comunicación y la solidaridad, facilitando las relaciones con sus semejantes y el contacto con el medio que lo rodea, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

---

<sup>27</sup> Wikipedia, enciclopedia libre.2006

## 5. CRITERIOS METODOLOGICOS

### 5.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es proyectiva (HURTADO: 1999), o proyecto factible que consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento.

La Investigación proyectiva tiene que ver directamente con la invención, pero también con los procesos de planificación. De hecho, en palabras de Simón (op.cit), es capaz de diseñar *“todo aquel que concibe unos actos destinados a transformar situaciones existentes en otras,...”* (p.87). En efecto, la Investigación proyectiva trasciende el campo del “como son” las cosas, para entrar en el “como podrían o como deberían ser”, en términos de necesidades, preferencias o decisiones de ciertos grupos humanos.

### 5.2 Diseño metodológico

La selección del diseño de esta Investigación proyectiva se fundamenta en tres criterios:

La perspectiva temporal, la amplitud del foco y el ambiente de estudio o las fuentes de donde se desarrolla el proyecto.

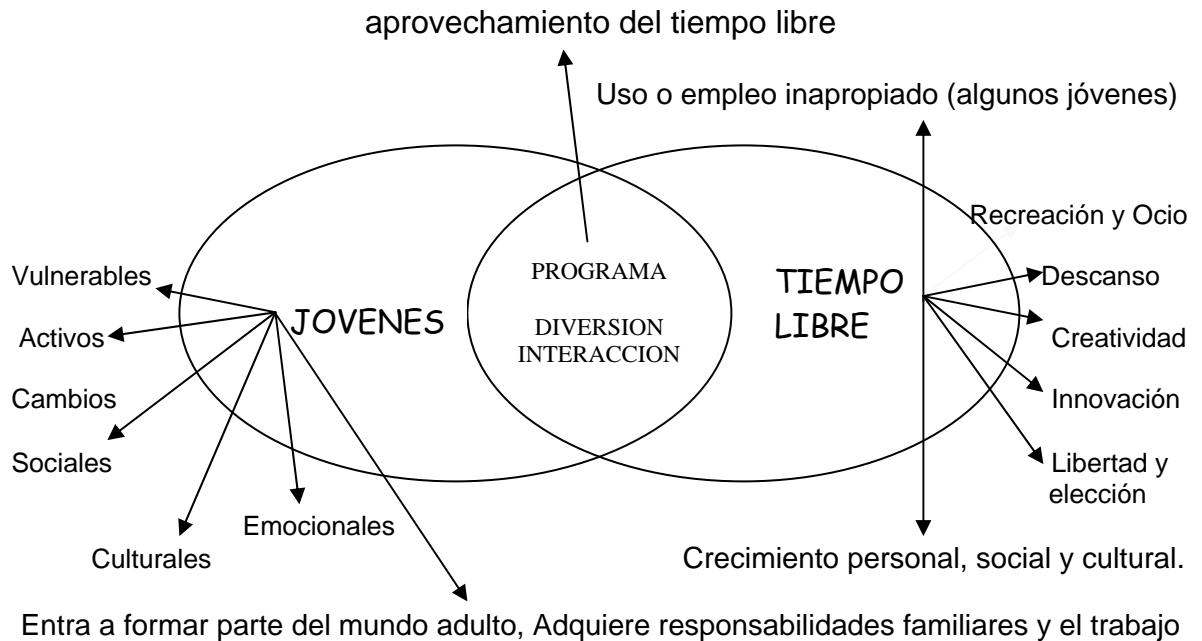
### **5.2.1 Perspectiva temporal**

Se trata de un estudio Evolutivo presente, basado en necesidades y problemáticas actuales, en el cual, además de desarrollar un diagnóstico descriptivo se presenta para desarrollar una propuesta de cambio factible con las configuraciones propias de un programa lúdico recreativo, que incluye a su vez un pilotaje o experiencia exploratoria de mencionada propuesta.

### **5.2.2 Amplitud del foco**

Es una Investigación multivariada, porque se desarrollan dos variables jóvenes y tiempo libre, agrupándolas por medio de las actividades propuestas en el programa lúdico: *DIVERSIÓN-INTERACCIÓN*. Estas relaciones se pueden apreciar a través de las siguiente grafica:

Herramienta metodológica para potenciar por el desarrollo en los jóvenes y el



GRAFICA Nº1

En la anterior grafica se observa la agrupación y relación de las variables del proyecto investigativo: La variable independiente JOVENES: donde se relaciona las características socio-culturales y emocionales que son influenciadas y modificadas a través de las conductas y comportamientos que adquiere el joven a causa, de el ingreso de nuevos movimientos y fenómenos como: la globalización, ciencia y tecnología (T.V, Internet, los juegos de video, etc) que transforman modelos y estilos de vida en la sociedad, donde es la población juvenil la mas influenciadas por los diferentes cambios que sufre a nivel biológico, fisiológico,

afectivo, emocional, social etc, convirtiéndose en la etapa mas vulnerable de la sociedad.

La juventud es una población activa que desea experimentar y vivenciar otros espacios y contextos sociales para conformar grupos sociales, de acuerdo a sus intereses, gustos y afinidades, que lo llevan a relacionarse y a practicar actividades dentro de ese grupo en el tiempo libre, espacio que debería ser guiado desde la infancia para su adecuada utilización y permita conformar hábitos de vida saludables.

El TIEMPO LIBRE como variable dependiente se encuentra en continua transformación, en la grafica se observa los aportes del aprovechamiento del tiempo libre "Ocio" en cuanto a las relaciones sociales, vivencia y experiencias que llevan a construir un espacio que genera diversión, creatividad, descanso, motivación y crecimiento individual, social, y cultural mejorando la calidad de vida humana; aunque el tiempo libre es un espacio que permite el crecimiento personal y social, algunas veces es empleado por la sociedad y específicamente por la juventud, para llevar a cabo actividades inapropiadas en su empleo, esta situación permitió realizar una reflexión y un diagnostico acerca de las debilidades y falencias que conlleva al desarrollo de estas prácticas, planeando el diseño de la propuesta pedagógica lúdica " *DIVERSION-INTERACCION* ", con el fin de contribuir hacia la educación y empleo del aprovechamiento del tiempo libre en la

población juvenil 18-20 años que hace parte de la Urbanización Santillana, motivando e incentivando a los actores del proceso, para que haga parte activa de la propuesta, teniendo en cuenta sus gustos e intereses, con el fin de que pueda contribuir como medio o herramienta metodológica a potencializar el desarrollo en los jóvenes y el aprovechamiento del tiempo libre.

### **5.2.3 Ambiente de estudio y fuentes**

#### **5.2.3.1 Contexto macro Soacha**

##### **Patrimonio histórico**

Dentro del reino de los Zipas, Sua, el sol, unió su nombre a Cha, varón, y como símbolo de inmortalidad grandeza, de la majestuosa conjunción de dos de los más reconocidos símbolos del poder de aquella valiente cultura indígena, surgió “*la ciudad del Dios varón*” o del principado de Suacha, territorio sobre el cual en la antigüedad se posaba el agua sagrada de los lagos que ocuparon la sabana de Bogotá.

En Diciembre de 1600, con la construcción de la iglesia de tapia, se hicieron realidad reconociéndose esta fecha como la de la fundación de este Municipio. Así consta en los archivos y diligencias dejados por la visita del oidor Gabriel de Carvajal en 1639. Entre otros patrimonios cuenta con el patrimonio artístico, el cultural y el ecológico, explicados a continuación:



### **Patrimonio artístico**

La banda municipal de Soacha: es la única agrupación musical que ha representado al Municipio en diversas presentaciones en el ámbito, regional, departamental y nacional.

### **Patrimonio cultural**

Patrimonio arquitectónico: Las siguientes Haciendas son monumentos Nacionales: Sincha, Tequendama, Canoas Gómez, El Vínculo y Terreros, declaradas por orden 007 del 30 de Junio de 1975.

Tradición Gastronómica: Almojábanas, garullas, fritanga, dulces como las panochas, el requesón, la leche asada entre otras. Folclor, música tradicional (grupo bochita, composición de Fulgencio García y otros).

Fiestas: Virgen del Carmen, Festival del Sol y la Luna, Festivales Barriales, Creencias religiosas y procesión de Semana Santa.

En el anexo N° 2, se puede observar la dimensión cultural del Municipio de Soacha Cundinamarca, el año de su descubrimiento, y los patrimonios más representativos del municipio como: bandas, grupos de danzas, teatro y dependencias.

### **Patrimonio ecológico**

Salto del Tequendama, Parques ecológicos (la poma, Chicaque), la zona rural y Zona de arte rupestre el sector de Terreros.

### **Situación geográfica**

El Municipio de Soacha pertenece al Departamento de Cundinamarca y se encuentra ubicado en la parte central del país sobre la cordillera Oriental, en el sector sur occidental del departamento y limita: por el norte con los municipios de Bojacá, Mosquera y San Antonio de Tequendama; Al sur con los municipios de Granada, Silvana, Sibate y Pasca; al oriente con Bogotá D.C., y al occidente con los municipios de Mesitas del Colegio y Viota, esta dividido en seis comunas y dos corregimientos con una extensión de 179 Kilómetros cuadrados de los cuales, 19 Kilómetros corresponden al sector urbano y el resto al sector rural.

### **Zona rural**

La zona rural del municipio está compuesto por 15 veredas y habitada por cerca de 4.600 personas, las cuales se dedican a las labores propias del agro: siembra de papa. Maíz, hortalizas, arveja, mora, tomate de árbol y habichuela. Así mismo se han adecuado tierras para el cultivo de flores. En la vereda San Jorge existe la granja del ICA desde hace varios años, granja experimental de gran ayuda técnica para el campesinado. La ganadería con pasto de selección, y la cría de ganado caballar, ocupan lugar destacado en la economía municipal.

## **Población**

En la actualidad la población de Soacha esta pasando en forma acelerada y descontrolada de un perfil rural a uno urbano.

La expansión urbana obedece, en parte, a las restricciones de oferta y el costo del suelo urbano capitalino.

Los efectos de este fenómeno van a tener influencia en el desgaste ambiental (diferentes formas de contaminación) y en la situación social, marginalidad y violencia.

La población proyectada por el DANE para el año 2000 fue de 315.000 habitantes, sin embargo, el acelerado crecimiento poblacional de los últimos años, debido al gran asentamiento por la cercanía con el Distrito Capital, desplazamiento causado por el fenómeno de la violencia, hace que la cifra de habitantes sea calculada entre ochocientos mil y un millón de personas.

## **Contexto social**

Urbanismo:

El termino urbanizar significa en forma sencilla, convertir un terreno en poblado, haciendo calles y dotado de servicios municipales. Pero este aspecto físico no es el único indispensable en el hábitat urbano. Actualmente se considera al urbanismo en función de la vida total del país y esto significa articular las zonas

industriales, agrícolas comerciales con las necesidades de la vida humana. En cuanto espacio para la vivienda, desarrollo social, estético y cultural.

El fenómeno básico de la actualidad es el fuerte crecimiento urbano de los países subdesarrollados: su urbanización obedece:

- Desplazamiento de la población rural a la ciudad por efectos de fenómenos violentos.
- Crecimiento de la población urbanizada como consecuencia de las migraciones rurales.

#### **Crecimiento urbano en Soacha:**

El proceso de expansión urbana de Soacha, obedece al crecimiento migratorio procedente en su mayoría de Bogotá, de las zonas colindantes de Soacha con Kennedy, Bosa, Zona sur oriental del Distrito Capital y desplazados de varias zonas del país.

La oficina de planeación dice que “SOACHA ES EL ÚNICO MUNICIPIO DE CUNDINAMARCA CUYA POBLACIÓN ESTA POR ENCIMA DE LOS 500.00 HABITANTES”.

El mayor crecimiento del municipio se ha presentado en el casco urbano y a lo largo del corredor vial que conecta a Bogotá con la población.

**Fortalezas:**

- Es la ciudad más grande de Cundinamarca
- Su cercanía con Bogotá le permite acceder a servicios públicos, transporte y empleo ofrecidos desde la capital de la República.
- Acceso rápido a vías de comunicación importantes.
- Presencia importante de organizaciones no gubernamentales para apoyar a la población más pobre.
- Existencia de zona rural para expandir la actividad industrial.
- Progreso visible en la calidad del sistema educativo.

**Debilidades:**

- Fuerte crecimiento de la población
- Los suelos urbanos se utilizan principalmente para la construcción de vivienda, debido al fuerte crecimiento poblacional y a los flujos migratorios.
- Los suelos rurales se dedican en un alto porcentaje a la industria de carácter extractivo.
- Ocupación indebida y desordenada del espacio público.
- Proliferación de barrios ilegales de invasión.
- Disfuncionalidad debido al desequilibrio entre viviendas e infraestructura urbana.
- Viviendas inadecuadas ubicadas en zonas de riesgos naturales.

- Deficiencia en cobertura y calidad de servicios públicos.
- Déficit de equipamiento urbano (parques, zonas de recreación, coliseos cines.
- El sector educativo: infraestructura inadecuada, hacinamiento, falta de cobertura y mobiliario insuficiente.
- Altos niveles de pobreza: marginalización, deficiente estado sanitario y ambiental; carencia de adecuados servicios de salud
- Problemas de salud prevalentes que obedecen a altos índices de marginalización y pobreza.
- Calidad y cobertura de servicios públicos insuficientes.
- Alto precio en el valor de los servicios públicos.
- Inadecuada planeación pública y uso desordenado del suelo.
- Déficit en la cantidad y calidad de servicio público de transporte.
- Ausencia de una cultura de planificación, programación y seguimiento interinstitucional.
- Falta de capacitación comunitaria, ausencia de liderazgo, y poco sentido de pertenencia.
- Altos niveles de inseguridad.

**Oportunidades:**

- Articulación del municipio y la provincia al plan y al Concejo Regional de Competitividad.

- Porcentaje de población de Soacha que trabajaba en Bogotá es del 55%, lo que indica la existencia de un grado muy alto de conurbación.
- Creación de la doble calzada entre Bogotá y Girardot.
- Metropolización de Bogotá y Soacha.
- Ampliación de transmilenio hacia el municipio de Soacha.

### **Estratificación social:**

Los estratos 1 y 2 son los predominantes en el nivel socioeconómico de la población, aunque existen sectores de estrato 3. Las zonas industriales más importantes del municipio se encuentran localizadas en Cazucá y Santa Ana. Por su parte, los núcleos destinados a vivienda se agrupan principalmente en el sector de la Despensa, San Mateo, Sur oriente, Centro y Zona Sur, con una importante participación de zonas Subnormales localizadas principalmente en Cazucá, Los Olivos, Ciudadela Sucre, Divino Niño y Tierra Blanca.

Por estratos socioeconómicos, se clasifica de la siguiente manera:

- Estrato 1 : 45%
- Estrato 2 : 33%
- Estrato 3 : 22%

### **Infraestructura**

La vivienda en el casco urbano se caracteriza en los siguientes tipos:

- Autoconstrucción : 24%
- Invasiones en tierras ilegales.
- VIS: 45% planificada, con servicios públicos y equipamientos.
- Informal: 30% tiene una estructura básica, pero carece de planeación.

### **5.2.3.2 Contexto micro (Urbanización Santillana)**

La urbanización Santillana nace en 1986 con 123 casas, siendo un proyecto de vivienda de la fiduciaria Cáceres y Ferro, financiada por la corporación Colmena, todos estos terrenos eran de la sociedad Gratamira. Unidades habitacionales construidas en ladrillo y placas de concreto en dos niveles contando con los servicios públicos necesarios para una vida digna, esta urbanización colinda con los siguientes linderos: Julio rincón, Cazuca, La capilla, Zona industrial, con estrato socioeconómico 2.

La mayoría de sus habitantes son empleados del sector estatal y privado, con familias de nivel cultural medio cuenta con una junta de acción comunal creada el 18 de diciembre de 1989 registrada con personería jurídica N° 5883 con un radio de acción de la transversal primera a la transversal cuarta entre las calles sexta y novena. Sus afiliados integran los siguientes comités de trabajo:



- Comité de deportes
- Comité de salud
- Comité de obras
- Comité de educación

El sector cuenta con dos instituciones educativas estatales y dos privadas, un centro de salud, una cancha deportiva, zonas verdes escasas, servicio de transporte informal, en cuanto al comercio se encuentran pequeños negocios como misceláneas, droguerías, panaderías, mini mercados etc.

Se observa apatía hacia a participaron de los jóvenes y de la población en general en cuanto a las actividades programadas por la junta de acción comunal.

**5.2.3.3** La encuesta se aplico a 32 jóvenes entre 18-20 años de edad: 14 hombres y 18 mujeres, de la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca)

### **5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION Y ANALISIS DE LA INFORMACION**

En la fase diagnóstico del presente estudio, se diseñó e implementó una encuesta que permitió conocer la realidad de los jóvenes de la Urbanización Santillana en cuanto al empleo del tiempo libre. A continuación se presenta el formato de la encuesta y el resultado obtenido.

### 5.3.1 Encuesta Diagnóstico

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
IX SEMESTRE**

Encuesta aplicada a jóvenes entre los 18-20 años de la urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca) con el fin de recopilar información acerca de las actividades que llevan a cabo en su tiempo libre.

NOMBRE: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_

**- ¿Cual es su ocupación?**

Estudia            SI \_\_\_            NO \_\_\_  
Trabaja           SI \_\_\_            NO \_\_\_  
Otros \_\_\_\_\_

**- ¿Que hace en su tiempo libre?**

Lee                \_\_\_                            Escucha música        \_\_\_  
Ve TV             \_\_\_                            Video juegos            \_\_\_  
Cine                \_\_\_                            Deporte                 \_\_\_  
Otros \_\_\_\_\_

Con que frecuencia (horas) \_\_\_\_\_

**- ¿En que ocuparía su tiempo libre?**

Lee                \_\_\_                            Escucha música        \_\_\_  
Ve TV             \_\_\_                            Video juegos            \_\_\_  
Cine                \_\_\_                            Deporte                 \_\_\_  
Otros \_\_\_\_\_

Con que frecuencia (horas) \_\_\_\_\_

**- ¿Practica algún deporte?**

SI \_\_\_                NO \_\_\_

¿Cuál? \_\_\_\_\_

¿Con que frecuencia? (horas, días) \_\_\_\_\_

**- ¿Cómo describe su cuerpo físicamente?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- **¿Consumes bebidas alcohólicas?**

SI  NO

Frecuencia \_\_\_\_\_

- **¿Fuma?**

SI  NO

Frecuencia \_\_\_\_\_

- **¿Ingiere sustancias psicoactivas?**

SI  NO

Frecuencia \_\_\_\_\_

- **¿Pertenece a algún grupo de amigos?**

SI  NO

Porque \_\_\_\_\_

- Si su respuesta es afirmativa

¿Qué actividades llevan a cabo en ese grupo?

---

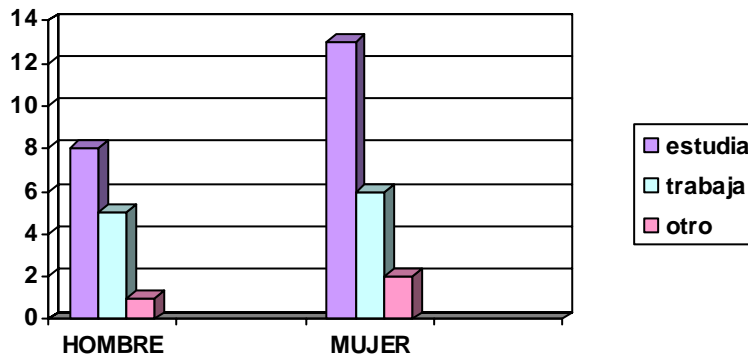
---

---

## RESULTADOS

**¿CUAL ES SU OCUPACIÓN?**

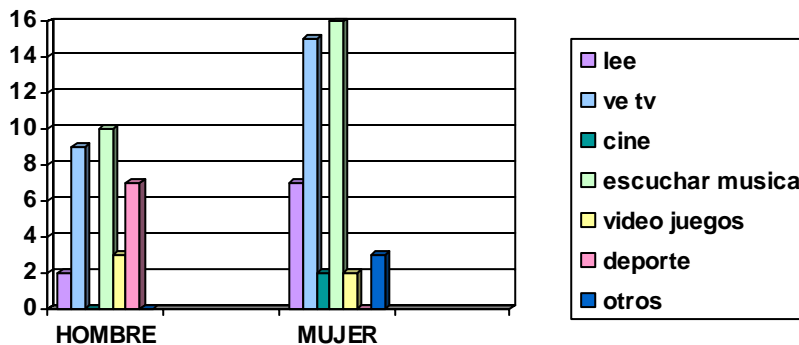
HOMBRES		MUJERES	
14		18	
ESTUDIA	HOMBRES 2.56%	MUJERES	4.48%
TRABAJA	HOMBRES 1.6%	MUJERES	1.28%
OTRO	HOMBRES 0.32%	MUJERES	0.64%



En esta pregunta se observa que es mayor el porcentaje de mujeres que estudia (4.48%) en comparación con los hombres (2.56%) Con porcentajes generales entre los dos géneros se observa que el 65% de los jóvenes estudia, el 34% trabaja y un 3% se dedica a realizar otras actividades, hay que tener en cuenta que en las encuestas que llenaron, tomaron más de una opción, por este motivo en los porcentajes se observa mas del 100%.

**¿QUE HACE EN SU TIEMPO LIBRE?**

LEE	HOMBRE	0.64%	MUJER	2.24%
VE TV	HOMBRE	2.88%	MUJER	4.8%
CINE	HOMBRE	0.32%	MUJER	0.64%
MUSICA	HOMBRE	3.2%	MUJER	5.12%
VIDEO JUE.	HOMBRE	0.96%	MUJER	0.64%
DEPORTE	HOMBRE	2.24%	MUJER	0%
OTROS	HOMBRE	0%	MUJER	0.96%



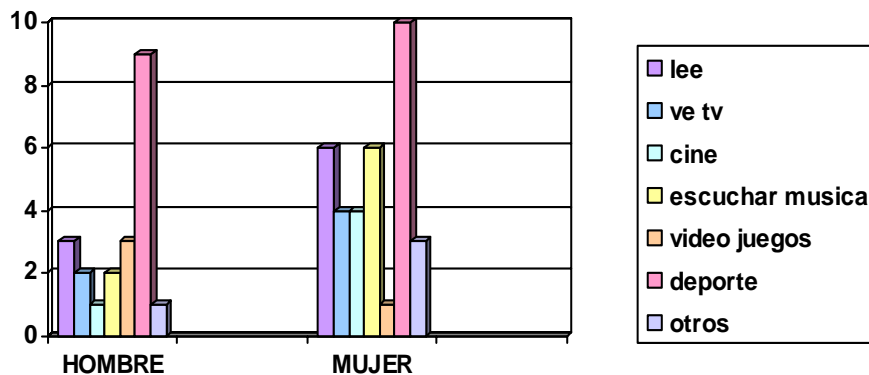
En la pregunta ¿que hace en su tiempo libre? se observan diferentes ocupaciones entre las cuales algunos jóvenes tomaron más de una opción, por esta razón los porcentajes dan más del 100%.

El 28% de los jóvenes leen, el 78% ve televisión, el 9% va a cine, el mismo 78% escucha música, al 18% le agradan los videojuegos, el 25% practica algún deporte, y el 9% realiza otras actividades, como se puede observar en la tabla y con los porcentajes expuestos se evidencia con mayor frecuencia el escuchar música y el ver televisión, al observar los porcentajes por genero tanto en los hombres como en las mujeres se observan los porcentajes mas altos en escuchar música mujeres (5.12%) y en hombres el (3.2%), el porcentaje mas bajo en hombres es el de leer (0.64%) mientras que en las mujeres se observa el porcentaje mas bajo en deporte (0%)

**¿EN QUE OCUPARIA SU TIEMPO LIBRE?**

LEE	HOMBRE	0.96%	MUJER	1.92%
-----	--------	-------	-------	-------

VE TV	HOMBRE	0.64%	MUJER	1.28%
CINE	HOMBRE	0.32%	MUJER	1.28%
MUSICA	HOMBRE	0.64%	MUJER	1.92%
VIDEO JUE.	HOMBRE	0.96%	MUJER	0.32%
DEPORTE	HOMBRE	2.88%	MUJER	3.2%
OTROS	HOMBRE	0.32%	MUJER	0.96%



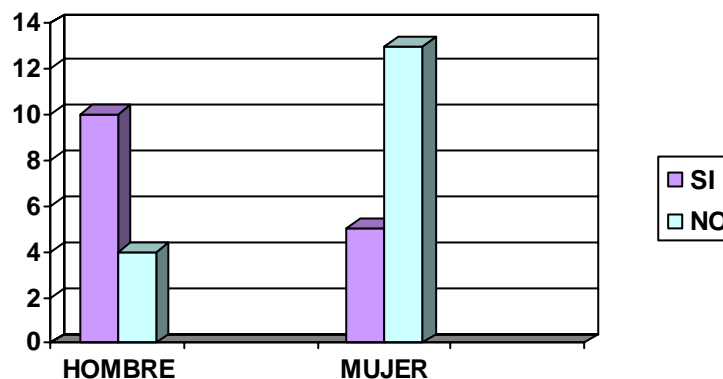
En la siguiente pregunta ¿en que ocuparía su tiempo libre? se observan diferentes ocupaciones entre las cuales algunos jóvenes tomaron más de una opción, por esta razón los porcentajes dan más del 100%.

El 28% le gustaría leer, el 18% le gustaría ver televisión, al 15% le agradaría ir a cine, el 25% escucharía música, el 12% le gustaría jugar video juegos, y algo muy relevante al 56% le gustaría practicar algún deporte y por ultimo al 15% le gustaría realizar otro tipo de actividad.

Al observar los porcentajes por géneros se observa que en esta pregunta el mas alto en hombres es el de realizar deporte (2.88%) al igual que en las mujeres (3.2%) mientras que el porcentaje mas bajo en los hombres es ir a cine (0.32%) y en las mujeres los video juegos (0.32%).

#### ¿PRACTICA ALGÚN DEPORTE?

SI	HOMBRE	3.2%	MUJER	1.6%
NO	HOMBRE	1.28%	MUJER	4.6%



En la pregunta ¿practica algún deporte? Se observa como el 50% practica un deporte mientras que el otro 50% no lo hace.

En todas las preguntas se observan los resultados generales, es decir tanto del genero masculino como del genero femenino.

Al observar las tablas con los porcentajes por genero se ve claramente que los hombres practican mas deporte (3.2%), mientras que en las mujeres se observa lo contrario (1.6%).

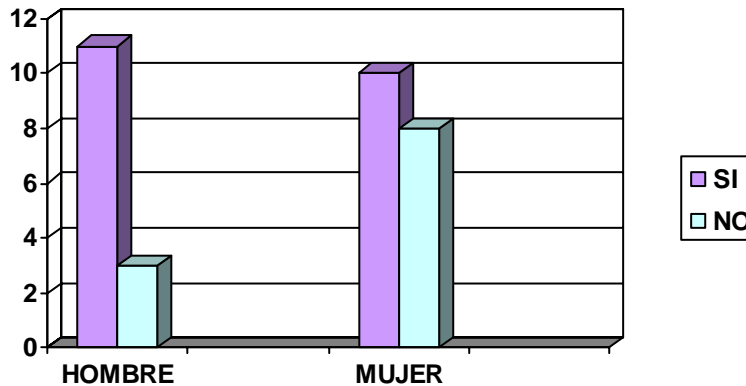
**¿COMO DESCRIBE SU CUERPO FISICAMENTE?**

HOMBRE	MUJER
JOVEN	GORDA
FUERTE	BAJITA
SALUDABLE	ACUERPADA
ATLETICO	DELGADA
ALTO	SANA
ROBUSTO	SALUDABLE
DELGADO	NORMAL
NORMAL	ROBUSTO
SANO	MALO
ACUERPADO	
GORDO	

En esta tabla se puede observar las diferentes respuestas que los jóvenes dieron en cuanto a la descripción física de su cuerpo, también dividida por géneros

**¿CONSUME BEBIDAS ALCOHOLICAS?**

SI	HOMBRE	3.84%	MUJER	3.2%
NO	HOMBRE	0.64%	MUJER	2.56%

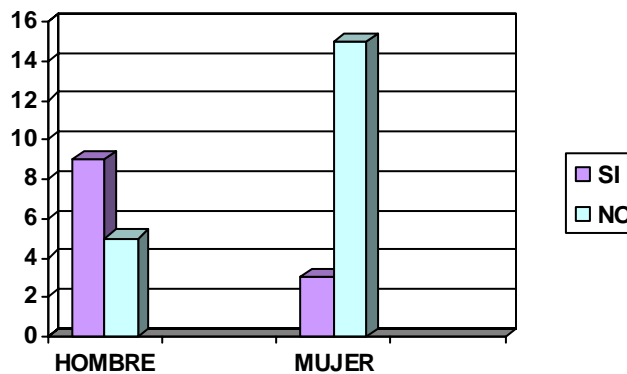


En cuanto a la pregunta consume bebidas alcohólicas se observa que el 68% de los jóvenes si consume bebidas alcohólicas mientras que el 32% no lo hace, se insiste en que los porcentajes son generales en los dos géneros tanto el femenino como el masculino.

Al analizar la tabla por géneros se observa que hay similitud en cuanto a las respuestas la respuesta es afirmativa en ambos mujeres (3.2%) y hombres (3.84%)

**¿CONSUMO DE CIGARRILLO?**

SI	HOMBRE	2.88%	MUJER	0.96%
NO	HOMBRE	1.6%	MUJER	4.8

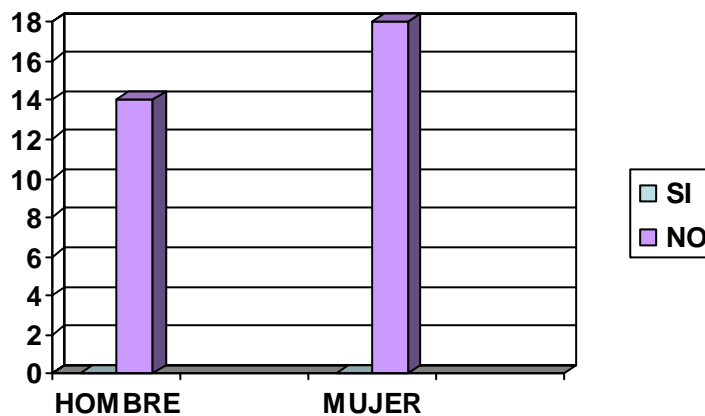


En la pregunta acerca del consumo de cigarrillo se puede observar que sucede lo contrario a la pregunta anterior es decir el porcentaje es mas alto en los jóvenes que no consumen cigarrillo, el 37% de los jóvenes consume cigarrillo, mientras que el 37% no lo hace.

Al observar la tabla por géneros se observa que el porcentaje es totalmente diferente son mas los hombres que consumen cigarrillo (2.88%) mientras que las mujeres (0.96%)

**¿INGIERE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS?**

SI	HOMBRE	0%	MUJER	0%
NO	HOMBRE	4.48%	MUJER	5.76%

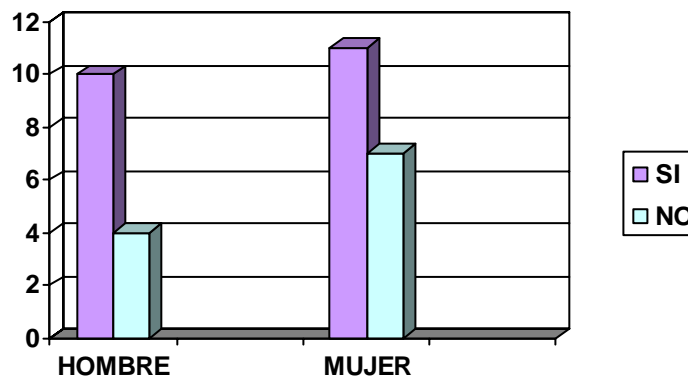


En la pregunta acerca de las sustancias psicoactivas se observa que el 100% no las ingiere, esto es algo muy importante y para rescatar teniendo en cuenta las diferentes situaciones que se observan en el contexto.

En cuanto a las sustancias psicoactivas por géneros se observa uniformidad en las respuestas ningún hombre y ninguna mujer las ingiere.

### ¿PERTENECE A UN GRUPO DE AMIGOS?

SI	HOMBRE	3.2%	MUJER	3.52%
NO	HOMBRE	1.28%	MUJER	2.24%



Y la última pregunta referida a si pertenecen a un grupo de amigos el 53% de los jóvenes pertenecen a un grupo de amigos y realizan diferentes actividades entre las cuales están bailar, escuchar música, ver películas, fiestas, paseos, tomar etc.... mientras que el 47% no tiene un grupo de amigos establecido.

Analizando la tabla por géneros se observa que el porcentaje positivo es alto en ambos géneros hombre (3.2%), mujeres (3.52%).

### ¿QUÉ ACTIVIDADES LLEVAN A CABO?

HOMBRES	MUJERES
DEPORTE TOMAR ESCUCHAR MUSICA ESTUDIAR RUMBA PASEOS VIDEO JUEGOS BILLAR	FIESTAS DEPORTE PASEOS HABLAR JUEGOS DE MESA ESCUCHAR MUSICA

En esta tabla se puede observar las diferentes respuestas acerca de las actividades que llevan a cabo en el grupo de amigos por géneros.



### 5.3.2 DIARIOS DE CAMPO

En la fase de pilotaje se llevo a cabo una aplicación inicial de la propuesta pedagógica, con el fin de determinar las fortalezas y debilidades. La estrategia utilizada para observar y describir las dinámicas vividas, fueron los diarios de campo. (Ver anexo N° 1). En total se realizaron 12 diarios de campo, los cuales presentaban la siguiente estructura.

**Diario de campo nº 1**

**Diario de campo N° \_\_\_\_\_**

**Urbanización Santillana**

**Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**LUGAR:** \_\_\_\_\_

**Hora de iniciación:** \_\_\_\_\_

**Hora de finalización:** \_\_\_\_\_

**Descripción:**

---

---

---

**Retroalimentación:**

---

---

### **5.3.2 MATRIZ ANALITICA (DOFA)**

En el proceso de análisis de información recolectada con la implementación de las encuestas, se utilizó una matriz analítica DOFA que permitió identificar cuatro aspectos que resultaron claves para el diseño y perfeccionamiento del programa pedagógico lúdico "*DIVERSION-INTERACCION*".

#### **AMENAZAS**

- × No hay espacios recreativos y deportivos, suficientes, para la población juvenil, objeto estudio de esta investigación
- × Vulnerabilidad para los jóvenes de la Urbanización Santillana debido a los barrios circunvecinos, puesto que son terrenos invadidos, y de extrema pobreza.
- × La población juvenil no conoce de parte del municipio, programas, proyectos y propuestas que permitan la integración y el empleo del tiempo libre.

#### **OPORTUNIDADES**

- × El municipio y la alcaldía tienen programas destinados a los jóvenes, aunque solo llegan a beneficiar a los sectores centrales de la zona.

- × Si la juventud quisiera participar de estos programas, les generaría gastos económicos que no todas las familias pueden solventar.

## **FORTALEZAS**

- × El deseo de los jóvenes de participar en eventos lúdicos recreativos, compartiendo experiencias y saberes con el apoyo de I.M.R.D.
- × El proyecto investigativo y la propuesta pedagógica “*DIVERSION-INTERACCION*” que se plantea para integrar a los jóvenes y de esta manera usar racionalmente el tiempo libre.

## **DEBILIDADES**

- × La falta de recursos para llevar a cabo esta serie de actividades que generan aportes económicos para su desarrollo.
- × La infraestructura de la Urbanización, ya que no cuenta con los espacios físicos adecuados para tal fin.

El siguiente cuadro se muestra un cruce de resultados entre las Debilidades vs. Fortalezas y Amenazas vs. Oportunidades, que permite definir estrategias para llegar a un mejor diagnóstico y resolver diferentes problemáticas y necesidades que surgieron a través de la implementación de la propuesta pedagógica “*DIVERSION-INTERACCION*”

DEBILIDADES	FORTALEZAS	ESTRATEGIAS
Falta de recursos que requiere la practica de estas actividades, las cuales requieren de aportes económicos	El deseo de los jóvenes por participar en actividades lúdico-recreativas, compartiendo experiencias.	Recolectar fondos por medio de actividades como: bingos, rifas, bazares, que a su vez cooperan con el trabajo en equipo y la interacción social.
La infraestructura de la Urbanización es inclinada, ya que no cuenta con los espacios físicos adecuados para tal fin. (Desarrollo de actividades lúdico-recreativas).	El proyecto investigativo y el diseño de la propuesta pedagógica lúdica, <i>DIVERSIÓN-INTERACCIÓN</i> , que pretende motivar e integrar a la población para la práctica de actividades recreo-lúdicas en el tiempo libre.	Para el desarrollo de actividades propuestas en el diseño del programa se plantea diferentes contextos en el departamento de cundinamarca: Bogotá: polideportivo universidad libre y cancha de tennis, paintball primera de mayo, en Soacha Urbanización Santillana: cancha, parque de la poma y en Suesca.

AMENAZAS	OPORTUNIDADES	ESTRATEGIAS
Los programas para el aprovechamiento del tiempo libre, que tiene el municipio y la alcaldía de Soacha, no llega a ser conocido por los jóvenes de la Urbanización, a causa de la falta de información	El IMRD, La policia Nacional y la secretaria de educación y cultura del municipio de Soacha, se han preocupado por diseñar e implementar proyectos para el aprovechamiento del tiempo libre, aunque solo beneficia a los sectores centrales de la zona.	El diseño del programa diversión interacción, planeado para los jóvenes de la Urbanización, permitirá propender actividades lúdico-recreativas y la actividad física en el tiempo libre, sirviendo como modelo y experiencia a los estamentos civiles que hacen parte del municipio de Soacha.
La Vulnerabilidad en la que se encuentran expuestos los jóvenes de la Urbanización Santillana, debido a los barrios circunvecinos: son terrenos invadidos, y de extrema pobreza	El diseño de proyectos, programas y propuestas que desarrolla el I.M.R.D y demás estamentos que hacen parte del municipio de Soacha para educar hacia el aprovechamiento del tiempo libre mejorando la calidad de vida de la población.	La propuesta pedagógica permitirá a los jóvenes de la Urbanización llevar a cabo actividades lúdico-recreativas que fortalezcan el crecimiento personal y la calidad de vida, propendiendo el aprovechamiento del tiempo libre.

## **6. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN “*DIVERSION-INTERACCION*”**

La propuesta pedagógica que se va a presentar a continuación, tuvo una fase de pilotaje inicial, realizando 12 sesiones de trabajo, con las respectivas planeaciones y diarios de campo, participando 11 jóvenes entre 18 a 20 años de la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca), propuesta en la que se desarrollo actividades de tipo: lúdico-recreativas, de integración y predeportivos en diferentes contextos, con una intensidad de 2 horas a la semana, los días sábados, aplicación que permitió observar las problemáticas y necesidades que surgieron, con el fin de fortalecer la consolidación y el perfeccionamiento del programa.

### **INTRODUCCIÓN**

El diseño de la propuesta pedagógica, “*DIVERSIÓN-INTERACCIÓN*” pretende motivar e incentivar a los jóvenes entre 18 a 20 años de la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca), hacia el sano aprovechamiento del tiempo libre, espacio en el que el ser humano dispone con cierta libertad, para elegir y decidir acerca de las actividades que llevara a cabo, satisfaciendo necesidades personales y sociales que se presentan a lo largo del diario vivir.

Esta propuesta pedagógica consta de actividades ecológicas, lúdico-recreativas y extremas, las cuales intervienen como agentes sociales, que facilitan y afianzan la

interacción social entre los actores de la propuesta, contribuyendo hacia el aprovechamiento y educación del tiempo libre, ya que las problemáticas y necesidades evidenciadas en mencionada población, llevan al individuo a desarrollar actividades de esparcimiento como pasatiempos: juegos de video, Internet, alcoholismo, sedentarismo, tabaquismo, etc; generando desinterés hacia la practica de la actividad física y problemáticas de interacción entre la población.

## **6.1 OBJETIVOS**

### **6.1.1 Objetivo General:**

Establecer un programa pedagógico que contribuya al aprovechamiento del tiempo libre y el fortalecimiento de la interacción social entre los jóvenes de 18 y 20 años, que integran la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca), a través actividades lúdicas recreativas.

### **6.1.2 Objetivos Específicos:**

- Definir estrategias para motivar e incentivar a los jóvenes entre los 18-20 años de edad, para que hagan parte del desarrollo del programa *DIVERSIÓN-INTERACCIÓN*.

- Presentar los aspectos curriculares necesarios para promocionar la práctica de la actividad física y el movimiento, generando hábitos de vida saludable a través del tiempo libre.
- Identificar el juego y las actividades lúdico-recreativas como factores socializadores que fortalecen las relaciones sociales ya constituidas.
- Promocionar por medio de actividades ecológicas, lúdico-recreativas y extremas el aprovechamiento del tiempo libre en los jóvenes de la Urbanización.

## **6.2 CONTENIDOS**

### **6.2.1 Autoconocimiento “Percepción del yo”**

En este primer gran contenido el joven a través del programa “*DIVERSIÓN-INTERACCIÓN*” tendrá la posibilidad de aprender a percibir, reconocer y controlar sus propias emociones (inteligencia intrapersonal), a través del desarrollo de actividades extremas y de sensibilización, las cuales motivan e incentivan la participación del sujeto, permitiéndole vivenciar emociones. Este primer gran contenido se divide en dos:

- Vivencemos emociones: A través de actividades de sensibilización que se llevarán a cabo en el medio natural y alrededores de la Urbanización, el sujeto tendrá la capacidad de conocer y manejar sus propias emociones o sentimientos, ya que son actividades que le permiten reconocer sus estados de ánimo, que se verán reflejados en acciones y comportamientos.
- Explotemos nuestras destrezas: Por medio de actividades extremas (rapel y descensos), el joven podrá explorar y vivenciar nuevas actividades de esparcimiento que se pueden desarrollar en el tiempo libre, vivenciando diferentes emociones y estados de ánimo, gracias al interés y motivación que despierta este tipo de actividades.

#### 6.2.2 Percepción del entorno “*turismo natural*”

A través de este contenido, el grupo de jóvenes de la Urbanización Santillana logrará vivenciar y experimentar un contacto más cercano con el medio natural, y el grupo que lo rodea, (inteligencia interpersonal) gracias al desarrollo de actividades colectivas planeadas al aire libre en diferentes regiones, que le permiten conformar y afianzar relaciones sociales, contribuyendo hacia el crecimiento personal y social. El contenido se desglosa en dos:



- Caminemos unidos: Se plantea el desarrollo de actividades ecológicas “caminatas” donde el joven tendrá la oportunidad de conocer, vivenciar y se sensibilizarse con el medio y personas que lo rodean, reforzando el trabajo y los valores de forma individual y colectiva.
- Exploremos el entorno: El desarrollo de actividades propuestas en el medio natural, permitirá al joven conocer, explorar e interactuar con el entorno y demás jóvenes actores de la propuesta, facilitando la constitución y el fortalecimiento de relaciones sociales, conscientizándose acerca de la importancia que tiene preservar y rescatar los recursos naturales con los que se encuentra privilegiado nuestro país.

### 6.2.3 Juguemos en equipo

En este último contenido, se proyectan actividades lúdico-recreativas, donde se toma el juego como principal medio o estrategia metodológica, que además de facilitar y motivar la participación de la población juvenil, sirve como agente socializador para la constitución de relaciones sociales, divierte y distrae, logrando dispersar la mente y el cuerpo de actividades monótonas que hacen parte del diario vivir. En este contenido se manejan dos subcontenidos.

- Juego y Diversión: Por medio del desarrollo de actividades lúdico-recreativas y juegos predeportivos desarrollados en diferentes contextos, los actores de la propuesta podrán disfrutar de una ambiente agradable, fortaleciendo el trabajo en equipo y el espíritu recreativo, incentivando la practica de estas actividades, para que lleguen a ser desarrolladas en el tiempo libre.
- Expresemos nuestras emociones: Este subcontenido plantea actividades lúdico-recreativas, las cuales permitirán, que los jóvenes se sensibilicen con los demás, reconociendo las cualidades y virtudes de sus compañeros, acrecentando la autoestima de cada individuo y la relación de grupo.

### **6.2.1. ACTIVIDADES**

Las actividades fueron diseñadas a través de 11 planes de trabajo, que constan de un objetivo, actividades a desarrollar en la propuesta, horario sugerido para la intervención, posibles fechas y horarios de iniciación para su desarrollo.

## PLAN DE TRABAJO No 1

**FECHA:** 7 de Julio del 2.007

**LUGAR:** Piedras de Suesca (cueva)

**HORARIO SUGERIDO:** 9:00-10:30am

**ACTIVIDAD:** Explorar la Cueva

**OBJETIVO:** Explorar por medio de los sentidos (oído y tacto), otra forma de percibir el mundo, permitiendo que el individuo maneje y controle su interior: las emociones o sentimientos que se generan a través del desarrollo de la actividad.

FASE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explicación acerca de la actividad.</li><li>• Indicaciones y Recomendaciones.</li></ul>	Recurso humano: Jóvenes Estudiantes investigadores
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1 Hora	De forma individual, cada joven deberá realizar el recorrido de la cueva, el cual dura aproximadamente 10 minutos, recorrido que se vera obstaculizado, por las condiciones del lugar (estrecho y oscuro); en la mitad del recorrido se colocaran una serie de objetos, que estarán iluminados, con el propósito que el joven identifique y memorice cada uno, para que al terminar el recorrido, transmita esa información únicamente a los estudiantes-investigadoras. La actividad de los objetos se hará con el propósito de observar cuantos jóvenes realizaron el recorrido indicado.	Recurso físico:  Cueva: Piedras de Suesca.  Recurso humano:  Jóvenes Estudiantes investigadores
<b>FINAL</b> TIEMPO 15 min.	Retroalimentación de la actividad: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada joven expresara las sensaciones e impresiones que percibieron en el desarrollo de la actividad.</li><li>• Acuerdo del lugar de encuentro de la próxima actividad.</li><li>•</li></ul>	Recurso humano:  Jóvenes Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Por medio de la observación y de las actitudes que cada uno de los jóvenes adopte durante la actividad propuesta. Teniendo en cuenta la retroalimentación final.</li></ul>		

## PLAN DE TRABAJO No 2

**FECHA:** 14 de Julio del 2.007

**LUGAR:** LA POMA

**HORARIO SUGERIDO:** 8:00-12:00

**ACTIVIDAD:** Caminata ecológica

**OBJETIVO:** Reconocer el medio ambiente y apropiación del mismo. Para que el joven aprenda a valorarlo como parte de su vida.

<b>FASE</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>INICIAL</b> TIEMPO: 30 min.	En esta parte inicial nos desplazamos al parque LA POMA. Nos encontramos con el guía ecológico, se realiza una charla acerca de los recorridos que se llevan a cabo en el parque. Y las diferentes cosas que podemos encontrar en el.	Recurso humano:  Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>CENTRAL</b> TIEMPO: 1 Hora	Iniciamos el recorrido en el parque, se observan los diferentes lugares dentro de este sitio, los pictogramas y los programas que tiene el parque como el de "hojas verdes", se habla acerca de lo que se trata y de las diferentes actividades que el parque lleva a cabo. Se da un tiempo determinado para que los jóvenes, realicen preguntas acerca de sus inquietudes. Se deja que realicen un último recorrido libre a los sitios que mas le llamaron la atención.	Recurso Humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>FINAL</b> TIEMPO 30 min.	En la parte final se desarrolla una mesa redonda para una retroalimentación acerca del recorrido y lo que se puede resaltar de la actividad.	Recurso humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se evalúa teniendo en cuenta las apropiaciones del medio que cada uno de ellos tenga en el transcurso de la actividad</li></ul>		

### PLAN DE TRABAJO No 3

**FECHA:** 21 de Julio del 2.007

**LUGAR:** Piedras de Suesca

**HORARIO SUGERIDO:** 9:00-11:00am

**ACTIVIDAD:** Escalar y Rapel

**OBJETIVO:** Generar un espacio lúdico que le permita al sujeto reconocer y explorar emociones, sus posibilidades y limitaciones.

FASE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO: 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento del lugar de la actividad e Intercambio de información acerca del desarrollo de la actividad y elementos empleados.</li> <li>• Calentamiento inicial: movimiento articular y estiramiento general, por la exigencia corporal que implica esta actividad.</li> </ul>	Recurso humano:  Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>CENTRAL</b> TIEMPO: 1 Hora	<p>Escalada: en una ruta sencilla que antes fue recorrida por el personal experto, cada uno de los jóvenes podrá vivenciar diferentes emociones gracias al desarrollo de esta actividad, que involucra una serie de capacidades en el sujeto como: la destreza, fuerza, habilidad y energía mental, etc.</p> <p>Descensos: Esta actividad le permite al joven apropiarse de sus emociones o sentimientos, expresándolos, a través de la vivencia y experiencia que deja la practica de estas actividades extremas.</p>	Recurso Físico: Elementos para escalar: cuerdas, mosquetones, etc.  Recurso Humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>FINAL</b> TIEMPO 30 min.	Estiramiento general: (involucra cada segmento corporal) y Retroalimentación acerca de la actividad: sensaciones, emociones o sentimientos.	Recurso humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evalúa observando las expresiones corporales de cada uno de los jóvenes, sus vivencias por medio de la retroalimentación final.</li> </ul>		

## PLAN DE TRABAJO No 4

**FECHA:** 28 de Julio del 2.007

**LUGAR:** Parque Chicaque

**HORARIO SUGERIDO:** 8:00-11:00

**ACTIVIDAD:** Sensibilización

**OBJETIVO:** Reconocer los diferentes sentidos como medio para la apropiación del medio y del cuerpo. Utilizar los sentidos para reconocer sitios y personas.

<b>FASE</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>INICIAL</b> TIEMPO: 30 min.	Estando ya en el parque Chaicaque, como parte inicial se explica a los jóvenes de que se trata la actividad a desarrollar, se dan las reglas y las pautas a seguir. Se realizara de forma individual.	Recurso humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>CENTRAL</b> TIEMPO: 1 Hora	Se han realizado anteriormente un recorrido por el cual deben pasar. En una hilera y con los ojos vendados deben realizar el desplazamiento guiándose por cuerdas que están distribuidas por el parque. En cada recorrido habrá una estación donde se estimule el olfato, el oído, el tacto y el gusto. La idea es que ninguno utilice la vista y no hable con nadie mientras se desarrolla la actividad.	Recurso Físico: Vendas para los ojos.  Recurso Humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>FINAL</b> TIEMPO 30 min.	Se realiza un recorrido sin vendas para que cada uno conozca los sitios recorridos. Se hace una retroalimentación de las experiencias vividas, y como se sintió cada uno en la actividad	Recurso humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se avalúa con la observación y con la retroalimentación final, teniendo en cuenta los puntos de vista de los jóvenes.</li></ul>		

## PLAN DE TRABAJO No 5

**FECHA:** 4 de Agosto del 2.007

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**HORARIO SUGERIDO:** 9:00-11:00 a.m.

**ACTIVIDAD:** Sensibilización

**OBJETIVO:** Desarrollar y emplear los sentidos.

<b>FASE</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>INICIAL</b> TIEMPO: 30 min.	Se inicia con una introducción acerca de las actividades  Se procede a vendar los ojos de cada uno de los jóvenes que participan en la actividad.	Recurso humano:  Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>CENTRAL</b> TIEMPO: 1 Hora	Cada uno e los jóvenes se acercan a oler diferentes fragancias, enseguida se llevan a sentir con los pies descalzos diferentes texturas, y después se llevan a saborear diferentes productos.  Cada uno se acerca de manera individual mientras que los otros esperan su turno, nadie puede hablar acerca de lo que vivió en el recorrido.	Recurso Físico: Vendas para los ojos, materiales para oler, tocar, y saborear, etc.  Recurso Humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores Personal de apoyo
<b>FINAL</b> TIEMPO 30 min.	En la parte final se hace una mesa redonda donde cada uno da su punto de vista de lo que experimento por medio de la actividad. Entre todos sacan conclusiones de lo vivido	Recurso humano: Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Observación del manejo que le den a sus sentidos en el transcurso de la actividad.</li></ul>		

## PLAN DE TRABAJO No 6

**FECHA:** 11 de Agosto del 2.007

**LUGAR:** Cancha Urbanización Santillana

**HORARIO SUGERIDO:** 9:00-10:30

**ACTIVIDAD:** Predeportivos

**OBJETIVO:** Propender el trabajo en equipo, fortaleciendo la interacción social dentro del grupo.

FASE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	Introducción acerca de las actividades a realizar: Juegos La lleva con variables Yermis: 2 equipos.	Recurso humano Recurso Físico Bate y 10 Tapas de envase.
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1 Hora	Juegos predeportivos: Fútbol: se divide el grupo en dos, cada grupo conformara parejas mixtas, que se tomaran de las manos con el fin de marcar la mayor cantidad de puntos; las reglas irán variando en la actividad ejemplo: Menos pases para llegar al territorio contrario y poder hacer punto. Realizar mínimo dos pases al las mujeres. Las únicas personas que podrán marcar el punto serán las mujeres. Voleibol: se conformaran 4 equipos mixtos con la misma cantidad de integrantes (3 personas) y se establecerán reglas, que van a variar a medida que transcurra la actividad.	Recurso humano Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores  Recurso Físico: Balón de voleibol y de fútbol
<b>FINAL</b> TIEMPO 15 min.	Tapete de colores (4 personas), las cuales rotaran con otras cuatro; al finalizar el juego los ganadores de cada ronda, jugaran, con el fin de buscar el ganador. Se hará un acuerdo para las actividades que se van a llevar a cabo el próximo sábado, y se darán unas indicaciones en cuanto a material.	Recurso Físico: Tapete de colores.  Recurso humano Jóvenes (18-20) Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evalúa analizando los comportamientos de los jóvenes en el trabajo en equipo, se tendrán en cuenta los cambios de cada uno a nivel individual y colectivo.</li> </ul>		



## PLAN DE TRABAJO No 7

**FECHA:** 18 de Agosto del 2.007

**LUGAR:** Polideportivo: U. Libre

**HORARIO SUGERIDO:** 9:00-11:30am

**ACTIVIDAD:** Predeportivo: tennis

**OBJETIVO:** Motivar e Incentivar a la población juvenil, reforzando la interacción social y el trabajo grupal

FASE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	<p>Calentamiento general por medio de actividades lúdico-recreativas: Cogerle la cola al burro: cada individuo se colocara una cinta larga en la cintura, de forma individual trataran de quitar la mayor cantidad de cintas, sin dejarse quitar la suya, la persona que quede sin su cinta quedara eliminada del juego.</p> <p>Se conforma dos grupos: cada equipo se ubicara a un lado de la cancha y se ubicaran la misma cantidad de pelotas (15) cerca de la red a los dos lados de la cancha; al iniciar la actividad se contabilizara 2 minutos en los cuales cada grupo deberá pasar al lado contrario la mayor cantidad de pelotas, al terminar los dos minutos, el equipo que tenga menos pelotas en su territorio será el ganador.</p>	<p>Recurso humano:                      . Jóvenes (18-20)                      . Estudiantes investigadores</p> <p>Recurso físico:                      . Cintas                      . Cancha de tennis</p>
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1 Hora	<p>Iniciaremos con una pequeña introducción acerca del agarre de la raqueta con el fin de facilitar el movimiento del golpe en los juegos planeados.</p> <p>Se llevaran a cabo dos juegos predeportivos.</p> <p><b>MOSQUITO:</b> Se divide el grupo en dos, ubicándose cada grupo en un extremo de la red, en el recuadro de sencillos y formando una fila india, con el fin, de que cada individuo, realice el golpe pasando la pelota hacia el otro lado, apenas ejecute el golpe tendrá que ubicarse rápidamente de ultimo, rotando por el lado izquierdo, el equipo que mayor obtenga la mayor cantidad de puntos será el ganador.</p> <p><b>WINNER:</b> se conforman parejas, ubicándose la mayor cantidad a un lado de la cancha, detrás de la línea final y solo una pareja estará ubicada en el otro lado de la red, los estudiantes-investigadores estarán ubicados al lado de la red con el fin de lanzar la pelota, para iniciar el juego, esta actividad consiste en que la única pareja que se encuentra al otro lado de la red, deberá resistir la mayor cantidad de tiempo, ganando los puntos a las otras parejas que se encuentran ubicados al otro extremo de la red, cuando esta pareja ha sido vencida, se modificaran las ubicaciones donde las dos parejas tendrán que cambiar rápidamente de extremos, pasando la pareja ganadora a resistir la mayor cantidad de tiempo en ese extremo de la cancha, así sucesivamente.</p>	<p>Recurso Físico:                      . Raquetas                      . Pelotas                      . Cancha</p> <p>Recurso Humano:                      . Jóvenes (18-20)                      . Estudiantes investigadores</p>
<b>FINAL</b> TIEMPO 15 minutos	<p>Estiramiento general, haciendo énfasis en los segmentos más empleados (hombro, antebrazo, muñeca y falanges).</p>	<p>Recurso Humano:                      . Jóvenes (18-20)                      . Estudiantes investigadores.</p>

## PLAN DE TRABAJO 8

**FECHA:** 25 de agosto

**ACTIVIDADES:** Integración

**HORARIO:** 9:00-11:00am

**LUGAR:** cancha de tejo U. Santillana

**OBJETIVO:** Reconocer las capacidades y posibilidades individuales y grupales, a través del trabajo e interacción del grupo.

PARTE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	Distribución de los equipos e integrantes que lo conforman y acuerdo de las reglas de juegos y de los puntos que se irán a disputar.	Recurso humano: · Jóvenes (18-20) · Estudiantes investigadores
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1:30 Hora	Se desarrollara el juego de mini tejo en la cancha que se encuentra ubicada en la Urbanización Santillana. Esta actividad consiste en que cada jugador ejecute su mejor lanzamiento intentando insertar el tejo en el bacín. Este juego requiere de habilidad y puntería a la hora de realizar el lanzamiento. Cada equipo realiza sus lanzamientos uno por uno hasta que todos hayan lanzado. Gana el equipo que acierte el tejo en el bacín o el que haya quedado mas cerca de el.	Recurso físico:  · Tejos · cancha  Recurso humano: · Jóvenes (18-20) · Estudiantes investigadores
<b>FINAL</b> TIEMPO 15 min.	Al finalizar la actividad llegamos a un acuerdo acerca del sitio de encuentro del próximo sábado y de las actividades que iremos a realizar y recomendaciones acerca de la ropa adecuada para el desarrollo de la próxima actividad.	Recurso humano: · Jóvenes (18-20) · Estudiantes investigadores
<p><b>CRITERIO DE EVALUACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Se evalúa teniendo en cuenta las capacidades que cada uno tiene a nivel individual y como las explota y realiza aportes a nivel grupal</li> </ul>		

## PLAN DE TRABAJO 9

**FECHA:** 1 de Septiembre

**ACTIVIDADES:** Cartas

**HORARIO:** 9:00-10:20

**LUGAR:** Cancha: Urbanización Santillana

**OBJETIVO:** Incentivar la participación de los jóvenes, por medio de actividades llamativas para esta población.

PARTE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 10 min.	Introducción acerca de la actividad: breve introducción, acerca de la actividad y acuerdos de las reglas de juego.	Recurso humano: . Jóvenes (18-20) . Estudiantes investigadores
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1 Hora	Se desarrolla un juego de cartas llamado BOOM Este juego consiste en estallar la bomba cuando complete 60 la idea es prestar mucha atención para no perder vidas, cada jugador tiene tres vidas que se pierden en el momento de equivocarse o no tener las cartas necesarias. Gana el primer jugador que se quede sin cartas y haya utilizado bien las cartas asignadas. El perdedor es el que se quede sin vidas y con el mayor numero de cartas en su poder.	Recurso físico: <ul style="list-style-type: none"><li>. Cartas (boom)</li><li>. Cancha de la Urbanización.</li></ul> Recurso humano: <ul style="list-style-type: none"><li>. Jóvenes (18-20)</li><li>. Estudiantes investigadores</li></ul>
<b>FINAL</b> TIEMPO 10min.	Se llevara a cabo observaciones y retroalimentación acerca del desarrollo de la actividad.	Recurso humano: . Jóvenes (18-20) . Estudiantes investigadores
<p><b>CRETERIOS DE EVALUACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evalúa con el nivel de aceptación y participación que los jóvenes demuestren en el transcurso de la actividad propuesta</li> </ul>		

## PLAN DE TRABAJO 10

**FECHA:** 8 de Septiembre

**ACTIVIDADES:** Extrema

**HORARIO:** 9:00-10:30am

**LUGAR:** Campo de paintball (Primera de mayo)

**OBJETIVO:** Experimentar y vivenciar emociones, reforzando el trabajo en equipo.

PARTE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Reconocimiento del lugar de la actividad.</li> <li>. Explicación del desarrollo del juego.</li> <li>. Conformación de equipos (mixtos).</li> </ul>	Recurso humano: <ul style="list-style-type: none"> <li>. Jóvenes (18-20)</li> <li>. Estudiantes investigadores</li> </ul>
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1:30 min.	<p>Se da inicio a la actividad. Esta consiste en marcar a los integrantes del equipo contrario con bolas de gelatina rellenas de colorante expulsadas por un marcador de aire comprimido. Se da inicio al juego robo de banderas del equipo contrario.</p> <p>Gana el equipo que pueda robar la bandera. La idea es no dejarse alcanzar por las bolas para no ser retirados del juego y alcanzar a robar la bandera</p> <p>Al finalizar la actividad se desarrollan comentarios acerca de la actividad ejecutada y se conversa el sitio del próximo encuentro.</p>	Recurso humano: <ul style="list-style-type: none"> <li>. Jóvenes (18-20)</li> <li>. Estudiantes investigadores</li> </ul> Recurso físico: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Campo de paintball</li> <li>· Marcadores de aire</li> </ul>
<b>FINAL</b> TIEMPO: 15 min.	Retroalimentación acerca de la actividad y emociones que experimentaron al transcurso de su desarrollo.	Recurso humano: <ul style="list-style-type: none"> <li>. Jóvenes (18-20)</li> <li>. Estudiantes investigadores</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evalúa teniendo en cuenta las actitudes de actividades anteriores, comparándolas con las recientes para que de esta manera se observe el avance que se ha obtenido.</li> </ul>		

## PLAN DE TRABAJO 11

**FECHA:** 15 de Septiembre

**ACTIVIDADES:** aeróbicos

**HORARIO:** 9: 00 - 10: 30am

**LUGAR:** Cancha: Urbanización Santillana

**OJETIVO:** Promocionar la actividad física y el movimiento en el tiempo libre.

PARTE	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>INICIAL</b> TIEMPO 15 min.	Se da inicio con movilidad articular por segmentos específicos, y elevación de la temperatura corporal por medio de desplazamientos	Recurso físico: · Música · Equipo · Recurso humano
<b>CENTRAL</b> TIEMPO 1 hora.	Se desarrolla la clase de aeróbicos Con diferente tipo de música, es decir con variación de ritmos.  Este ejercicio aeróbico estimula la actividad cardiovascular y respiratoria. Se lleva a cabo con una serie de movimientos en los que interviene músculos mayores. Se realiza al compás de ritmos musicales buscando a su vez una uniformidad en los movimientos del grupo en general.	Recurso físico:  · Equipo · Música.  Recurso humano: · Jóvenes (18-20) · Estudiantes investigadores
<b>FINAL</b> TIEMPO 15min.	Vuelta a la calma bajando el ritmo y realizando los estiramientos pertinentes (General).	Recurso humano: · Jóvenes (18-20) · Estudiantes investigadores
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se evalúa por medio de una retroalimentación final con cada uno de los aportes que tiene cada joven desde su punto de vista</li></ul>		

## 6.4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA

*“las personas construyen el conocimiento, es decir, construyen un sólido sistema de creencias, a partir de su interacción con el mundo..”*  
*Piaget*

Dentro de un enfoque constructivista, el aprendizaje es considerado un proceso en el cual se construyen nuevas ideas que se basan en conocimientos tanto presentes como pasados, es decir, que el aprendizaje de cada ser humano se construye a través de sus experiencias; lo que daría razón a que cada individuo construye su aprendizaje y su conocimiento de manera individual. En ese orden de ideas, la función que desempeña un educador, (nosotros) es la de facilitador, ayudando a los jóvenes a descubrir cosas nuevas y a construir conocimientos trabajando en la resolución de problemas utilizando a su vez la retroalimentación con los demás jóvenes.

Por medio de las actividades propuestas en este programa diversión interacción se pretende que cada uno de los jóvenes identifiquen de manera individual la importancia que tiene el empleo del tiempo libre en la cotidianidad, comportándose de una manera muy natural, teniendo en cuenta tanto sus actitudes como sus aptitudes en el transcurso del programa, además a raíz de su participación en el programa, el joven puede tomar conciencia y cambiar su mentalidad frente a las diferentes actividades que puede desarrollar, la idea es trabajar en equipo para que así cada uno aporte un grano de arena para el beneficio del otro.

El programa contiene diferentes actividades que se llevaran a cabo dándolas a conocer a cada uno de los jóvenes de la urbanización Santillana, para que de esta manera se puedan poner en practica y concientizarse de la importancia que tiene el buen manejo del tiempo libre, de cada uno de los jóvenes entre los 18 y 20 años de la urbanización Santillana dependerá el proceso que se desarrolle durante la implementación del programa "*DIVERSIÓN INTERACCIÓN*", es decir que cada uno de ellos debe comprometerse por entero a la participación del programa para que a medida que transcurra el tiempo se observen los resultados, para a su vez satisfacer las necesidades de cada uno en la cotidianidad, para que al finalizar el programa se halla creado una conciencia colectiva e individual para comprender la importancia que tiene la utilización del tiempo libre en sus vidas y desarrollen a manera personal el aprendizaje necesario para desarrollar actividades en su tiempo libre de una manera autónoma.

## **6.5 RECURSOS**

Los recursos que se emplearan en el programa *DIVERSIÓN INTERACCIÓN* son: recursos físicos, financieros y humanos.

### **- RECURSOS FINANCIEROS:**

Estos recursos son esencialmente económicos, para esto se plantean las siguientes estrategias, que contribuyan a recaudar fondos para el desarrollo del

programa, se proponen actividades como: bingos, bazares, rifas, fiestas, estas actividades además refuerzan el trabajo en equipo y la interacción social entre los actores de la propuesta.

- RECURSOS FISICOS:

Se utilizan instrumentos como cuerdas, mosquetones, cinturón pélvico, raquetas, balones, pelotas, oclusores, marcadores de aire y demás materiales que se emplean para la ejecución de actividades extremas.

- RECURSOS HUMANOS:

- . Los estudiantes investigadores de la Universidad Libre
- . La población objeto de estudio: jóvenes entre 18-20 años de la Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca).
- . El personal de apoyo: guías para actividades extremas y ecológicas.

## **6.6 EVALUACIÓN**

*“La evaluación continua ofrece al profesor, con un concepto dinámico de la perfección, la experiencia diaria con cada alumno, que beneficiará a los demás alumnos y a las futuras programaciones. Frente al sin sentido de marcarse objetivos a largo plazo, disponer de los medios y lanzarse a la tarea, esperando pasivamente el resultado final (D. B. Sánchez).”*



Mencionada evaluación tendrá en cuenta la asistencia y elaboración de documentos los cuales contribuyen a la recopilación de información y a readecuar y realizar ajustes necesarios que solventen las necesidades y problemáticas que se presenten dentro del programa "*DIVERSION-INTERACCION*", con el fin de alcanzar los objetivos propuestos.

#### DOCUMENTOS:

- . Diseño del plan de trabajo y ejecución
- . Fichas o registros de cada sesión
- . Diarios de campo: acontecimientos de cada sesión de trabajo.
- . Retroalimentación al finalizar la actividad.

La evaluación continua se utilizara ya que, a través de su ejecución se puede replantear el diseño del programa, teniendo en cuenta la experiencia adquirida desde el comienzo de las actividades y de los cambios que se verifiquen en el entorno de su desarrollo.

La evaluación se llevará cabo durante el tiempo de la aplicación del programa, de manera constante, realizando diarios de campo que el guía debe tener, anotando cada observación, y vivencias de cada joven, teniendo en cuenta sus actitudes, aptitudes, estados de animo, cooperación y demás valores que se fortalecen atraves del proceso.

Con la aplicación de este tipo de evaluación, se pretende observar y registrar cambios permanentes y eficaces en las acciones y comportamientos de la población, además es imprescindible conocer y hacer conocer los niveles alcanzados durante el proceso, en forma de retroalimentación.

## **METAS Y FINALIDADES**

- ❖ Incentivar a los jóvenes al aprovechamiento del tiempo libre
- ❖ Dar a conocer la importancia del tiempo libre en los jóvenes
- ❖ Desarrollo del ser humano por medio del programa “diversión-interacción”
- ❖ Lograr que los jóvenes tomen conciencia acerca de sus acciones y la utilización de su tiempo libre

## 7. CRITERIOS DE EVALUACION

- Para saber si se atiende a las necesidades del grupo poblacional, se tendrá en cuenta la observación que se encuentra consignada en los diarios de campo, los cambios que se generen en el transcurso del desarrollo de la propuesta, indicaran el progreso de la misma y dará cuenta, si se atiende o no a las necesidades del grupo.
- Para que los contenidos de la propuesta generen motivación se tiene en cuenta la muestra piloto, las encuestas, los gustos, preferencias y las propuestas hechas por los jóvenes para el desarrollo de las actividades.
- A pesar de tratarse de actividades “libres” cuando son del interés y del agrado del joven se habla de cumplimiento, compromiso y responsabilidad, el programa y las actividades a desarrollar deben ser planeadas, ejecutadas y evaluadas en equipo.
- El cumplimiento de los objetivos propuestos se evalúa con la participación de los jóvenes en todas y cada una de las actividades programadas desde que inicia hasta que finalice el programa, y la calidad de este, con la satisfacción y el deseo de continuar programando actividades de este tipo.

- Se retroalimenta el proceso y los resultados a la comunidad, invitando a los residentes de la urbanización, a encuentros donde se muestra el proceso que se lleva a cabo con la propuesta pedagógica *DIVERSION-INTERACCIÓN*

## 8. CONCLUSIONES

- Para el diseño de una propuesta pedagógica se ha de tener en cuenta las particularidades de los usuarios o población, tales como sus intereses, la disponibilidad de tiempo, su situación socio-económicas y el contexto en donde se desenvuelve, con el propósito de diseñar o plantear alternativas de solución a las dificultades presentadas.
- La propuesta pedagógica ha de vincularse a los esfuerzos de programas y proyectos que desarrollen los estamentos oficiales del Municipio de Soacha Cundinamarca (I.M.R.D, Alcaldía, Policía, entre otros), con el fin de dar a conocer las necesidades y problemáticas de un contexto particular y lograr ampliar la cobertura (recursos) y apoyo para estos procesos.
- El programa *DIVERSION-INTERACCION* servirá como modelo y experiencia para otras entidades del Municipio de Soacha, que se interesen por diseñar estrategias, programas y propuestas de intervención que propendan por el aprovechamiento del tiempo libre y la práctica de actividad física en la Urbanización Santillana.

- En el pilotaje inicial, la implementación de la actividad: aeróbicos, incentivo la práctica exclusiva del genero femenino, el genero masculino estuvo al margen del desarrollo de esta actividad.

## BIBLIOGRAFIA

- ARBOLEDA, Rubiela, el juego como rito de iniciación a la cultura, memorias VI Congreso Colombiano de Educación Física. 1996.
- BOLAÑO, Tomas, estado actual de la investigación en ocio, tiempo libre y recreación, profesor titular del Politécnico Colombiano Jaime Isaza, Medellín, 2002.
- BUTLER, sociedad y conocimiento, ocio y cultura, editorial grijalbo México, 1989.
- CRUZ, Cordero Teresa, capítulo cambio y desarrollo personal, 2006
- CARRIÓN, Ángel, instituto de la juventud, 1995
- Constitución Política Nacional 1991
- Dumazedier, citado por González Llaca, 1990.
- FUENTE: Manual TIPPS, Tema 11, Tiempo Libre. Fundación de Investigaciones Sociales, A.C., México, 2001.
- Fundación de investigaciones sociales, tiempo libre, Tema 11, México, 2001
- GARDNER, Howard. Inteligencias Múltiples. Barcelona. Paidós. 1998
- GOLEMAN, Daniel, la Inteligencia emocional, editorial Cairos, Barcelona, 1.996
- HOWARD GARDNER, multiple intelligences, Pág. 9.
- Leyes del deporte IDR

- Ley General del deporte, 181, 1995.
- Lineamientos Curriculares de Educación física, editorial magisterio, 2000, Pág. 56-58 y 60.
- MAYA, Arnobio, PAVAJEAU, Nohora, Inteligencia Emocional y Educación, editorial Magisterio, Pág. 62-64-65-66.
- MORFIC, Carmen, tiempo libre y tiempo para uno mismo, editorial trillas, 1988.
- MUNNE, critica de la vida cotidiana, 1981, editorial cinco, Pág. 68-72.
- NIESTLE, Delachaux, sociedad del conocimiento, ocio y cultura, editorial Narea Madrid, Pág. 136-138.
- Organización de Naciones Unidas, 1980-1983.
- PEREZ, Oliveras Enrique, juegos cooperativos y juegos para el encuentro, Especialista en las áreas de juego, recreación, campamento y deporte para Todos, Montevideo y Maldonado Uruguay.
- PEREZ, Sánchez Aldo, tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual, instituto Superior Manuel Fajardo, Cuba, 2001.
- ROHRS, Herman, el juego un fenómeno primario de la vida en educación, aportaciones Alemanas recientes en ciencias, pedagógicas, volumen 25,1982.
- SHAPIRO, Lawrence, E.Op.Cit.



- VELEZ, Jiménez, Carlos Alberto, recreación, lúdica y juego, aula alegre, editorial Magisterio, 2004, Pág. 39-229
- VERGARA, Javier, la educación emocional, una propuesta para orientar las emociones personales, Buenos Aires, 1.998.
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_cooperativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_cooperativo)"

## **ANEXOS**

### **ANEXO N° 1 (Diarios de campo)**

#### **Diario de campo N° 1**

**Programa:** “*DIVERSION-INTERACCION*”

**FECHA:** 23 de Septiembre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 3:00 p.m.

#### **Descripción:**

Se realiza la presentación de los estudiantes investigadores y en seguida la presentación de los jóvenes participantes, procedemos a dar la información que requieren acerca del programa diversión-interacción, dándoles a entender los objetivos del mismo, se tienen en cuenta las expectativas que cada uno de ellos tiene acerca de la propuesta, la idea no es imponerles actividades que de pronto no los motiven sino por el contrario concertar con ellos las actividades que les gustaría llevar a cabo en el tiempo que los vamos a acompañar.

Proponen actividades fuera de la urbanización como paint ball, escaladas entre otras, se tienen en cuenta cada una de las propuestas para motivar a los e incentivar a los jóvenes.

#### **Retroalimentación:**

Entre todos decidimos vernos los sábados a las 2:00 de la tarde, empezando el 30 de septiembre en la cancha de la urbanización Santillana se contó con la asistencia de 11 jóvenes entre los que participan 6 mujeres y 5 hombres:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Leonardo, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paula Hernández, Paola Villamil, Gina Páez.

## **Diario de campo Nº 2**

Urbanización Santillana

### **Programa “*DIVERSION-INTERACCION*”**

**FECHA:** 30 de septiembre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

### **Descripción:**

Hoy llegaron los jóvenes muy puntuales para desarrollar las primeras actividades lúdico-recreativas entre los que realizamos se encontraban juegos como la lleva yermis y juegos predeportivos, y tapete de colores que ayudan a la integración de los muchachos en todo sentido.

Se observo que en el transcurso de las actividades una de las muchachas no le metía ganas a lo que se proponía por lo que en la mitad de las actividades se retiro, con la excusa de que a ella no le agradaba hacer ejercicio por que tenia un mal físico, sin embargo participo en las primeras actividades.

Se noto la motivación por parte de los demás integrantes del grupo, se integraron de inmediato desarrollando lo propuesto durante las 2 horas de encuentro.

Propusieron penitencias para los perdedores de cada actividad y al final se desarrollaron.

Para ser la primera intervención con los jóvenes de la urbanización Santillana cumplimos con las expectativas tanto de ellos como nuestras ya que se noto el agrado y el interés de los muchachos en el transcurso de las actividades que se llevaron a cabo. En cuanto a Paula Hernández dijo que participaría en las actividades donde no tuviera que moverse tanto ya que no le gusta nada que implique desgaste, es un caso muy preocupante que a su edad no quiera saber nada de deporte ni de actividad física, según ella no sirve para nada y nadie en su familia se ha interesado por nada de eso, se hablo con ella y se llego al acuerdo de que participara.

### **Retroalimentación:**

Se acuerda con los jóvenes el próximo encuentro para el sábado 7 de Octubre en la cancha de la urbanización Santillana a las 2:00 de la tarde.

Se contó con la participación de:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Leonardo, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paula Hernández, Paola Villamil, Gina Páez.

### **Diario de campo N° 3**

Urbanización Santillana

### **Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 7 de Octubre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

**Descripción:**

Los jóvenes llegaron puntualmente a la cancha de la urbanización Santillana. Se hizo una retroalimentación acerca de las actividades del sábado 30 de septiembre cada uno hizo un comentario acerca de lo que observó en las actividades desarrolladas el sábado anterior.

En el día de hoy se desarrollaron actividades lúdico-recreativas con un calentamiento previo con ejercicios que facilitan el movimiento posteriormente, procurando llevarlos a cabo en grupo y manteniendo un contacto con los compañeros. Hoy trabajamos nuevamente predeportivos que ayudan a la integración y al trabajo en equipo realizamos diversas actividades utilizando el voleibol y el baloncesto como factores importantes en la realización de la práctica del día de hoy.

Como las actividades fueron llevadas más a la parte deportiva no hubo la misma motivación que se observó el sábado anterior sin embargo las actividades propuestas se desarrollaron y todos participaron a aceptación de Paula Hernández pues no le parecen que sean actividades para participar activamente.

Cada uno de los integrantes aportó ideas para que la sesión fuera más amena y no se convirtiera en monótona.

Las actitudes en general fueron buenas no se dispersaron estuvieron atentos a todas las actividades propuestas en el transcurso de las dos horas de encuentro.

### **Retroalimentación:**

En el día de hoy se les anuncia que el próximo sábado 14 de octubre no nos podremos encontrar ya que los estudiantes investigadores tenemos un viaje a Cartagena por motivo del diplomado la nueva visión de la educación física.

Sin embargo se hace el acuerdo para la próxima sesión que se llevara a cabo el 21 de octubre en las canchas de la universidad libre ya que la sesión se hará acerca de una pequeña inducción en tenis, sin modificar el horario el encuentro de realizara a las 2:00 de la tarde.

Se contó con la asistencia de:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Leonardo, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paola Villamil, Gina Páez.

### **Diario de campo N° 4**

Urbanización Santillana

#### **Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 14 de Octubre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** \_\_\_\_\_

**Hora de finalización:** \_\_\_\_\_

#### **Descripción:**

No realizamos práctica porque vamos a ser partícipes del Congreso de Educación Física, que se llevara a cabo en la ciudad de Cartagena.

## **Diario de campo N° 5**

Urbanización Santillana

### **Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 21 de Octubre de 2006

**LUGAR:** Universidad Libre

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

### **Descripción:**

Hoy se tiene planeada la actividad en la cancha de tenis de la Universidad Libre de Colombia, conseguimos raquetas para todos los muchachos par que ninguno se quede sin desarrollar las actividades, llegamos a las 2:00 de la tarde y solo llego una persona para las actividades esperamos una hora y ninguno llego, la actividad de tenis no se pudo efectuar.

Se envió un comunicado por medio de la única persona que asistió acerca del próximo encuentro y la hora, el próximo encuentro se llevara a cabo el sábado 28 de octubre de 2006 a las 2:00 de la tarde en la urbanización Santillana.

Contamos con la asistencia de:

Leiry Ximena Sora.

## **Diario de campo N° 6**

Urbanización Santillana

### **Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 28 de Octubre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

### **Descripción:**

Hoy dimos inicio a la sesión con comentarios acerca de lo ocurrido el sábado 21 de octubre ya que ninguno llegó a aceptación de Leiry. La mayoría dijo que no había tenido plata para ir y dos uno de los muchachos tuvo que trabajar ese día a la misma hora motivo por el cual no asistió; Aclarada nuestra duda dimos inicio a la sesión del día de hoy a las 2: 20 de la tarde en, nos trasladamos a la cancha de tejo de la urbanización Santillana para dar inicio al juego de tejo, se desarrolló en dos equipos que se dividieron al azar.

Jugamos las dos horas.

En el transcurso de la actividad se observó nuevamente la motivación en los jóvenes de la urbanización, en esta actividad sí participaron todos los que participaron en la primera sesión. Se apostó con todos la gaseosa al finalizar la actividad el equipo perdedor gastó la gaseosa del grupo en general.

### **Retroalimentación**

Se acuerda el próximo encuentro para el sábado 4 de noviembre de 2006 a las 2:00 de la tarde en la urbanización Santillana. Se contó con la asistencia de:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Leonardo, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paula Hernández, Paola Villamil, Gina Páez.

### **Diario de campo N° 7**

#### **Urbanización Santillana**

#### **Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**



**FECHA:** 4 de Noviembre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

**Descripción:**

Hoy se realizo una retroalimentación acerca de lo que se llevo a cabo el fin de semana pasado, después de esta retroalimentación se llevaron a cabo actividades lúdicas donde se motivaron a los jóvenes en su participación, actividades de bombas de agua, los jóvenes se ven muy entusiasmados en la participación de las actividades se desarrollan relevos por equipos, se transportaron huevos con cucharas en la boca finalizando la sesión con carreras de costales, hoy no asistieron todos los jóvenes.

**Retroalimentación**

Se acuerda el próximo encuentro para el sábado 11 de noviembre de 2006 a las 2:00 de la tarde en la urbanización Santillana.

Se contó con la asistencia de:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paola Villamil.

**Diario de campo Nº 8**

Urbanización Santillana

**Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 11 de Noviembre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

**Descripción:**

Hoy trabajamos con los jóvenes de la urbanización Santillana realizando un partido de voleibol en donde se integraron muy bien llevando a cabo la actividad, hoy se quiso realizar actividad deportiva compitiendo por equipos, el equipo perdedor gaseosa para el equipo contrario, fue una actividad muy motivante para ellos ya que dieron todo de si para ganar.

En realidad se trabajo mas de 2 horas y empezaron a llegar mas personas a integrarse, se noto el agrado de cada uno de los jóvenes.

**Retroalimentación:**

Se acuerda el próximo encuentro para el sábado 18 de noviembre de 2006 a las 2:00 de la tarde en la urbanización Santillana.

Se contó con la asistencia de:

Daniel mediana, Edwin medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Leonardo, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paula Hernández, Paola Villamil, Gina Páez.

**Diario de campo Nº 9**

Urbanización Santillana

**Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 18 de Noviembre de 2006

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m.

**Hora de finalización:** 4:00 p.m.

**Descripción:**

Hoy se dialogo acerca de lo que realizamos el fin de semana pasado, es decir se hablo acerca del partido de voleibol que se realizo, se hacen comentarios positivos acerca del mismo, hoy desarrollamos una actividad con cartas llamada BOOM se juega con todos los participantes, la idea del juego es no dejar estallar la bomba o el BOMM que se representa en las carta contando siempre hasta 60, estuvieron alegrias en la actividad, pero no se contó con la presencia de todos. La actitud de los jóvenes fue muy satisfactoria

**Retroalimentación:**

Hoy dialogamos y realizamos una retroalimentación, acerca de todas las actividades realizadas en este tiempo desde el 23 de septiembre hasta hoy 18 de noviembre cada uno apporto ideas acerca de lo que les gusto y lo que no les gusto, en especial que cada uno quisiera participar en actividades fuera de la urbanización pero como no todos trabajan la parte económica no ayuda. Sin embargo nos agradecieron por las actividades desarrolladas.

Se contó con la asistencia de:

Daniel Mediana, Edwin Medina, Ferney Suárez, Jesús Campos, Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paola Villamil

## **Diario de campo N° 10,11 y 12**

Urbanización Santillana

**Programa “*DIVERSION INTERACCION*”**

**FECHA:** 27, 28 de Febrero y 1 de Marzo de 2007

**LUGAR:** Urbanización Santillana

**Hora de iniciación:** 2:00 p.m. **Hora de finalización:** 4:00 p.m.

### **Descripción:**

En estos tres días se llevaron a cabo ejercicios de aeróbicos solo con las mujeres de la urbanización Santillana se hablo algo acerca de lo que se realizo el año pasado con los jóvenes de la urbanización, como seria se pudieran realizar actividades como las que se propusieron al iniciar la implementación del programa.

Se realizaron ejercicios aeróbicos en las horas de la noche para que pudieran participar todas las jóvenes.

En cada día se noto como cada una de las jóvenes se motivaba más para realizar ejercicio e integrarse.

### **Retroalimentación**

Solo se pudo realizar estos tres días por falta de tiempo.

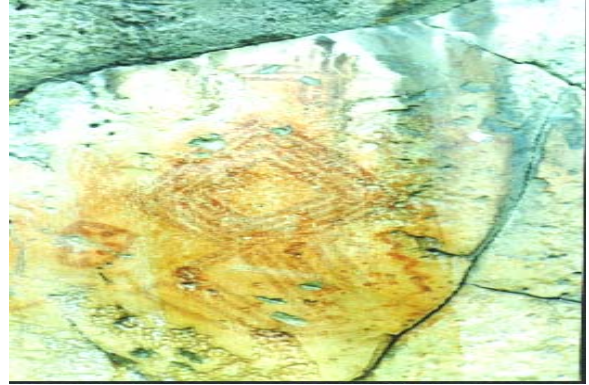
En estos tres días se contó con la presencia de:

Laura Lowenthal, Catalina Lowenthal, Leiry Sora, Paola Villamil, Gina Páez, Karol Pacheco.

## ANEXO N° 2 (DIMENSIÓN CULTURAL)

# DIMENSIÓN CULTURAL

*Este poblado Muisca se erigió como Municipio en el año 1600 por Auto del Oidor Visitador Luis Enrique. Su nombre, de raíces indígenas, significa CIUDAD DEL DIOS VARÓN*



### PATRIMONIO CULTURAL

**CASA DE LA CULTURA,** inaugurada en 1997, se constituye en el epicentro del desarrollo cultural del Municipio.

▸ Dependencias :

- ↪ Biblioteca
- ↪ Salas de Exposiciones
- ↪ Salones de Danza y Música
- ↪ Laboratorio de Ciencias
- ↪ Área Administrativa

- Teatro Municipal SUA.
- Dirección de Promoción y Desarrollo Cultural

### PATRIMONIO ARTÍSTICO

ARTES  
MUSICALES

**BANDA MUNICIPAL  
DE SOACHA**

**GRUPOS  
MUSICALES**

ARTES  
ESCÉNICAS

**CORAL  
“LA UNIÓN”**

**GRUPOS DE  
TEATRO**

ACADEMIAS  
DE ARTE

**CUENTEROS Y  
NARRADORES**

**GRUPOS DE  
DANZA**

### ANEXO N° 3

TOPOGRAFIA: Urbanización Santillana (Soacha Cundinamarca)





## ANEXO Nº 4 (AERÓBICOS)





**ANEXO Nº 5 (CARTAS)**



**ANEXO Nº 6 (MINI-TEJO)**



## ANEXO Nº 7 (PREDEPORTIVOS)

