

**LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO.**

**ALDANA GOMEZ PEDRO JOAQUIN  
CARDONA CARDONA MARIO ALEJANDRO**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACION FISICA  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN RECREACION Y TURISMO  
BOGOTA D.C, 2016**

**LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO.**

**ALDANA GOMEZ PEDRO JOAQUIN  
CARDONA CARDONA MARIO ALEJANDRO**

**Trabajo de grado para obtener el título de licenciado en recreación**

**Asesor: Juan Manuel Carreño Cardozo**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACION FISICA  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN RECREACION Y TURISMO  
BOGOTA D.C, 2016**

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN-RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado.
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	La recreación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano.
<b>Autor(es)</b>	Aldana Gómez, Pedro Joaquín; Cardona Cardona, Mario Alejandro.
<b>Director</b>	Juan Manuel Carreño Cardozo.
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 70 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE; RECREACION; LUDICA Y JUEGO; DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO.

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone realizar una estrategia de enseñanza aprendizaje para fortalecer las dimensiones del desarrollo humano por medio de la recreación, la lúdica y el juego. Estas dimensiones comprenden la lúdica, corporal, socio-afectiva, cognitiva y comunicativa. Este proyecto se desarrolló en un periodo de 3 meses con una intervención educativa en el Gimnasio La Fontaine y con el grado primero de primaria. De igual manera, el proyecto nos arrojó resultados, conclusión y discusión que dentro del documento se ven reflejados específicamente.</p>

3. Fuentes
Anijovich, R y Mora, S (2010). <i>Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula</i> . Buenos Aires, Argentina: Editorial Aique Grupo Editor.
Berk, L. (1999). <i>Desarrollo del niño y el adolescente</i> . Madrid, España: Editorial Prentice hall.
Buendia, L. (1998). <i>Métodos de investigación en psicopedagogía</i> . Madrid, España:

Editorial Mcgraw-hill.

Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México D.F, México: Editorial DGENAMDF.

Carreño, J. (2014). *Línea de investigación: FORMAR-formación de maestros en recreación*. Universidad Pedagógica Nacional.

Carreño, J. Rodríguez, A. y Gutiérrez, P. (2014). Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela. *Magis. Revista internacional de investigación en educación*, 6 (13), 83-97.

Cratty, J. (2002). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Elizalde, R. y Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en américa latina: conceptos, abordajes y posibilidades de re significación. *Polis, revista de la Universidad Bolivariana*, 9 (26), 2-16.

Jiménez, C. (2004). *Recreación, lúdica y juego*, Bogotá D.C, Colombia: Magisterio.

Jiménez, C. (2008). *Cerebro creativo y lúdico*. Recreación, Lúdica y Juego. Bogotá, Colombia: Magisterio.

#### 4. Contenidos

##### **1. Estrategias de enseñanza-aprendizaje**

Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se entienden principalmente como un solo concepto pero desde su argumentación son dos temas distintos. De esta manera, las estrategias de enseñanza se describen como contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes o propósitos determinados por el docente, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia desarrollada en cada sesión de clase (Díaz y Hernández, 1999). Hay que mencionar que los objetivos se dirigen a las áreas académicas, esto con el fin de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos o habilidades) en donde un estudiante adquiere y ejecuta intencional como

herramienta flexible para aprender y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986 citado por Díaz y Hernández, 1999 p. 12). Las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje (Campos, 2000).

## **2. Recreación**

La recreación, estando inmersa en la escuela, vuelve a re-crear, en ciertos casos, espacios de tiempo y lugar para pensar, disfrutar y tal vez ser feliz. Esta manera de posibilitar los espacios invita a los maestros y estudiantes a cambiar su manera de convivir en la escuela y ser más participes en actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador y llamativo (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014). De acuerdo con Carreño et al, se señala que la recreación vista como una nueva asignatura en la escuela, no solo debe estar vinculada en la organización de actividades para el aprovechamiento del tiempo libre, sino también en la posibilidad de trabajar con proyectos transversales, diseños de espacios como ludotecas o espacios de modelo pedagógico de la interacción en el aula.

De igual manera, la utilización de la recreación en la escuela como una propuesta educativa, tiene interrelaciones con múltiples áreas motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas (Ziperovich y Chalita, 2008). En éste sentido, el desenvolvimiento de la recreación en la escuela es múltiple e incluyente, innovando y alterando de manera positiva los distintos procesos académicos y abriendo la posibilidad de crear nuevos campos de aprendizaje.

## **3. Lúdica y juego.**

La lúdica y el juego, se consideran como un solo eje para el proyecto. La lúdica se podría tomar como ambientes o lugares en donde la persona al ser participe directo de estos escenarios, obtendrá beneficios que potencialicen su creatividad, vínculos sociales y participación cultural. El juego se reflexiona como un conjunto de actividades que generar disfrute y goce y que a la vez, facilita las estrategias de enseñanza-aprendizaje. De ésta manera, en los momentos lúdicos el tiempo y el espacio se desvanecen por completo para llenarse de flujo caótico en el cual es necesario desorganizarse para

crear, y el juego aparece como la posibilidad de fabricación de una zona de distensión, de goce, placer, disfrute y aprendizajes (Jiménez, 2004). Al ser una zona lúdica, invita también a ser un espacio de juego creativo, libre o dirigido según su intencionalidad.

#### **4. Dimensiones del desarrollo humano**

El ser humano tiene diversas habilidades y capacidades que le permiten participar de forma adecuada en los diferentes contextos en los que se desenvuelve; para llegar a esta integralidad se hace necesario contemplar los diferentes aspectos del desarrollo y así desde la recreación crear estrategias que promuevan el descubrimiento y potencialicen destrezas, gustos e intereses.

#### **5. Metodología**

El desarrollo del proyecto se orientó por medio de la investigación acción partiendo de los planteamientos de Buendía (1998), siendo está un tipo de investigación predominantemente cualitativa, que busca el cambio; transformación y mejora de la realidad social educativa, esta investigación implica análisis críticos de la realidad que la conforma.

#### **6. Conclusiones**

*La recreación como eje fundamental para la participación de los estudiantes.*

*La implementación de procesos de enseñanza por medio de la recreación.*

*Las dimensiones del desarrollo humano desde la experiencia recreativa.*

<b>Elaborado por:</b>	Aldana Gómez, Pedro Joaquín: Cardona Cardona, Mario Alejandro.
<b>Revisado por:</b>	Juan Manuel Carreño Cardozo.

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	19	05	2016
--	----	----	------

## CONTENIDO

INTRODUCCION.....	12
ANTECEDENTES .....	16
MARCO TEORICO.....	19
1.Estrategias de enseñanza-aprendizaje .....	19
2.Recreación. ....	21
3. Lúdica y juego .....	23
4. Dimensiones del desarrollo humano .....	28
4.1 Dimensión lúdica.....	29
4.2 Dimensión cognitiva .....	29
4.2.1 Memoria .....	30
4.2.2 Memoria sensorial.....	30
4.2.3 Memoria a corto plazo.....	30
4.2.4 Atención .....	30
4.2.5 Percepción .....	30
4.3 Dimensión social.....	31
4.4 Dimensión corporal .....	31
4.4.1 Motricidad Gruesa.....	32
4.4.1.1 Dominio corporal dinámico.....	32
4.4.2 Motricidad fina.....	32
4.5 Dimensión comunicativa .....	32
METODOLOGIA.....	34
5.1 La planeación pedagógica .....	34
5.2 Diario de campo .....	34
5.3 Estrategias de clase.....	35
5.3.1 Estrategia para activar (o generar) conocimientos.....	36
5.3.2 Estrategia para organizar información .....	36

MACRO PLANEACION .....	37
RESULTADOS .....	40
7.1 Dimensión comunicativa (sesiones 1,4 y 8) .....	40
7.2 Dimensión social (sesiones 2, 6 y 10).....	42
7.3 Dimensión corporal (sesiones 3,5 y 11) .....	44
7.4 Dimensión cognitiva (7, 9 y 12) .....	45
DISCUSIÓN.....	51
1.Participación.....	51
2.Interés. (Motivación).....	53
3.Expresión (manifestación).....	55
CONCLUSIONES.....	58
La recreación como eje fundamental para la participación de los estudiantes.....	58
La implementación de procesos de enseñanza por medio de la recreación .....	60
Las dimensiones del desarrollo humano desde la experiencia recreativa.....	62
REFERENCIAS .....	67



## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Cuadro descriptivo.....	39
Figura 2 Cuadro descriptivo del cuadro.....	46
Figura 3 Ficha de planeación de clase.....	48
Figura 4 Ficha de diario de campo.....	49

## RESUMEN

Crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje desde la recreación para la escuela es importante, ya que a través de éste se intenta lograr un reconocimiento más directo de ésta área del saber dentro del ámbito educativo; evidenciando los aportes que las diferentes estrategias recreativas pueden generar en los niños y niñas desde las diferentes áreas del desarrollo. Con esto, no pretendemos dar la rigidez de lo que se debe o no enseñar dentro del aula escolar, sin embargo a esto, podríamos organizar la recreación dentro del entorno educativo. Para ello se hace necesario abordar estos ejes temáticos para el desarrollo de esta investigación: estrategias de enseñanza-aprendizaje, recreación, lúdica y juego y dimensiones del desarrollo humano.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se utilizaron como mediador entre el estudiante y el docente para aportar a los distintos procesos de aprendizaje, la recreación se abordó como valor pedagógico articulado a procesos educativos, la lúdica como un referente de espacios o ambientes en donde el estudiante obtuvo diversos beneficios personales, sociales, culturales y académicos; el juego como manifestación libre y acción o herramienta de trabajo y las dimensiones del desarrollo humano como la integralidad de las capacidades del ser.

Con esto surgió la pregunta para la ejecución del proyecto investigativo ¿Cómo desarrollar una estrategia de enseñanza-aprendizaje desde la recreación para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en un contexto educativo? Para este proyecto, se desarrolló la metodología de la investigación acción en tres fases: planificación, acción e interpretación de resultados, por medio de esta, se utilizaron dos herramientas de trabajo, la planeación pedagógica y el diario de campo; estas herramientas nos facilitaron una mejor intervención pedagógica y un seguimiento de actividades y comportamientos.

La población que se intervino se centró en alumnos de primero de primaria en el colegio La Fontaine. El tiempo de ejecución del proyecto fue de aproximadamente

cuatro meses, en donde se evidenciaron resultados, conclusiones, problemas y recomendaciones.

**DESCRIPTORES / PALABRAS CLAVES:** Estrategias de enseñanza-aprendizaje, recreación, lúdica y juego, dimensiones del desarrollo humano.

## INTRODUCCION

Es difícil encontrar proyectos que tomen a la recreación como proceso educativo formativo dentro de un contexto escolar, es por esto que en el presente proyecto quisimos crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje para los distintos procesos académicos que presenta el colegio en general. El aporte que quisimos con este proyecto es, cómo la recreación podría estar vinculada de manera directa en el colegio desde posturas pedagógicas que generen un trabajo tanto individual como colectivo en el colegio.

La línea de investigación FORMAR-formación de maestros en recreación, promueve la generación de grupos de estudio, trabajos de grado, proyectos, productos y convenios, desde la problematización de contextos específicos de la recreación. FORMAR permite una amplia gama de aspectos relacionados con la formación en recreación: juego, juguetes, diseños, lenguajes discurso o fundamento recreativo, turismo recreativo, entre muchos otros (Carreño, 2014). Esta línea de investigación, intenta proyectar productos académicos reconocidos, permitiendo el dialogo funcional entre pares locales, nacionales e internacionales. En este sentido, queremos observar cómo la recreación puede estar inmersa en la escuela desde un proceso académico, dando una organización a la misma sin perder el objetivo pedagógico que la recreación podría traer y desarrollando el proyecto en un contexto educativo.

En el siguiente proyecto, se planeó una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación, pensado, diseñado y dirigido para primer ciclo escolar. De acuerdo con esto, trabajamos en el primer grado de educación formal, para ello tomamos como ejes centrales las estrategias de enseñanza-aprendizaje recreación, lúdica-juego y dimensiones del desarrollo humano.

Diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación para la escuela es importante, ya que a través de esta, se puede lograr un mayor reconocimiento con el trabajo que desempeña la recreación, dar un posicionamiento más amplio en el ámbito

educativo y formativo, en donde también se logre diseñar y evidenciar los diferentes procesos que el ser humano puede llegar a fortalecer a través de la recreación; de ésta manera, con la construcción de una estrategia, queda en exposición ejes centrales como objetivos, contenidos y metodologías para la elaboración y organización académica. En éste sentido, se buscó una proyección y un posicionamiento con la recreación y su quehacer pedagógico en la escuela.

El sentido que buscar con la recreación aparte de reconocerla como un estado sustancial del ser humano desde el goce, la diversión, el disfrute o el buen uso del tiempo libre, es que la educación formal brinde a la recreación un lugar específico como proceso de formación, dando un valor pedagógico y que sea articulada a procesos educativos. Así, estaríamos de acuerdo con las dos posturas planteadas por Manzano (2004); la primera plantea que la educación formal accede a la recreación como una actividad extracurricular y la segunda proyecta el valor pedagógico, estas dos tendencias dan el valor e importancia de la práctica recreativa escolar. Desde un enfoque educativo, la intervención de la recreación también estará orientada a promover procesos de formación, facilitando los aprendizajes de los estudiantes (Lema, 2011). De ésta manera, asumimos un papel importante con la recreación en el ámbito escolar, señalando anteriormente su importancia y el trabajo que tiene en este contexto.

Abordamos las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el presente proyecto. Es necesario mencionar que las estrategias de enseñanza-aprendizaje se entienden como una sola pero desde su claridad conceptual se perciben por separado. Las estrategias de enseñanza son el medio o recursos que obtiene el docente para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales que se utiliza para lograr los distintos aprendizajes (Martínez, 2004). Desde otra perspectiva, estas técnicas de enseñanza son un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de los estudiantes. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar, por qué y para qué (Anijovich y Mora, 2010). Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son mecanismos de toma de decisiones (conscientes e intencionales)

en los cuales el estudiante escoge y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar un determinado objetivo dependiendo la acción educativa (Monereo, 1994). Estas estrategias implican una serie de actividades, operaciones o planes dirigidos a la construcción de aprendizajes, de ésta manera, la intencionalidad se centra en los procesos de toma de decisiones por parte del estudiante ajustados al objetivo o meta que se pretende conseguir (Valle, 1998). En acuerdo con lo anterior, las estrategias de enseñanza-aprendizaje se podrían definir como instrumentos los cuales toma el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Estas implementaciones incluyen inicio, desarrollo y cierre (Pimienta, 2012). A través de estos dos ejes del trabajo de investigación, se proyectó la recreación como un mecanismo de enseñanza-aprendizaje para la comunidad educativa, realizando un trabajo con el grado primero de primaria en el Gimnasio La Fontaine con distintos procesos educativos, pedagógicos y formativos.

El objetivo de este proyecto, fue identificar aspectos para crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación en donde se generó un espacio más independiente y participativo dentro de los diferentes procesos educativos de la institución. En este sentido, surgió una pregunta la cual se cuestionó y se desarrolló a lo largo del proyecto: ¿Cómo desarrollar una estrategia de enseñanza-aprendizaje desde la recreación para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en un contexto educativo?

Para poder llegar a lo que se planteó con la pregunta-problema, quisimos identificar aspectos para la implementación de ésta estrategia en recreación con el fin de fortalecer las dimensiones del desarrollo humano en primer ciclo escolar. A su vez y con lo mencionado, trazamos algunos objetivos específicos en nuestra propuesta:

Construir una estrategia en recreación, teniendo en cuenta la misión, visión del colegio, ideas filosóficas, entre otras; con el apoyo de los docentes y el equipo profesional del colegio que permita el proceso de construcción de la misma.

Crear e implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje por dimensiones para el grado primero de primaria, donde se pueda identificar a la recreación como un espacio para la intervención educativa.

Ejecutar la propuesta pedagógica durante un periodo de quince sesiones, tres de observación y doce de intervención; evidenciando las variables que influyen en el proceso de implementación de una estrategia de enseñanza en recreación para el grado primero de primaria.

Realizar el análisis de interpretación de los resultados obtenidos durante el proceso de intervención.

Con los objetivos trazados para dar inicio al desarrollo del proyecto, se considera necesario mencionar varios antecedentes como punto de referencia y encontrar aportes del trabajo recreativo desarrollado en la escuela.

## ANTECEDENTES

Existen investigaciones realizadas que se relacionan con aspectos del problema estudio de nuestra investigación. En los trabajos consultados nos encontramos el de Guillermina Mesa, trabajo realizado en la Universidad del Valle y que tiene como nombre *la recreación como proceso educativo*. En este trabajo se evidencia una investigación realizada en el año 2006, cuyo objetivo es el análisis de mecanismos de influencia educativa que se manifiesta en la interacción recreador/recreandos, dirigido a pensionados por vejez y cuya pregunta sale a colación explícitamente, ¿qué tipo de influencia educativa puede llegar a ejercer un programa institucionalizado de recreación dirigida a pensionados por vejez? El programa diseñado para dicha población fue un *festival del recuerdo*, dirigido por un estudiante que cursaba tercer semestre del programa de tecnología en recreación de la Universidad del Valle.

El estudio de la influencia educativa presentó dos niveles de análisis: el primero se centró en identificar las cuestiones relativas del control y la responsabilidad, y el segundo, el análisis de los significados de sus discursos afectivos, la construcción de sus discursos y su significado. Esto facilitó los procesos de comunicación e interacción en quienes eran partícipes de manera directa en dicha actividad, y reconociendo la recreación como un medio facilitador de procesos educativos.

El segundo antecedente es de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela por Aleidy Rodríguez en el año 2003 cuyo nombre es *la recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de tercer grado, de la escuela Bolivariana Ambrosio Plaza*. Tuvo como objetivo principal, presentar estrategias de enseñanzas basadas en actividades recreativas, con el fin de comprobar si por medio de la recreación se contribuye al aprendizaje del componente afectivo para tercer grado escolar. Se diseñó un taller dirigido para los docentes, en donde se utilizaba la recreación como una estrategia de enseñanza para el aprendizaje del componente afectivo. Cabe aclarar, que en dicha institución, la recreación es vista como una acción del que hacer en el



tiempo libre, inmerso en eventos culturales y deportivos de la institución y no vista como una posible estrategia de enseñanza para la institución.

Dentro del desarrollo del taller recreativo como estrategia de enseñanza, los docentes propician el aprendizaje de los contenidos conceptual y procedimental, mediante el uso de estrategias como: demostración, técnica de la pregunta, discusión grupal, resolución de problemas, y en cuanto a recursos para el aprendizaje únicamente el texto escolar. También, se logró observar que los docentes desarrollan pocas actividades recreativas con los estudiantes, sea por la falta de espacio en la institución o por simple desconocimiento en cuanto a la labor que puede desempeñar la recreación en la escuela.

De acuerdo con el desarrollo del taller, se identificó por parte de los docentes poco uso de la recreación como estrategia de enseñanza, poca promoción de actividades recreativas como juegos que sirvan como mediador entre el docente y el estudiante para fortalecer o desarrollar aprendizajes. En este sentido, se hizo recomendaciones con el fin de promover la recreación dentro y fuera del plantel, empleando una metodología de trabajo diferente, contribuyendo a generar ambientes y espacios de aprendizaje agradables tanto para el estudiante como para los docentes.

Corroborando estos dos antecedentes, se asocian de manera positiva al nuestro, ya que a través de la recreación, y en la medida que sea aplicada en espacios educativos, podríamos contribuir en la formación de espacios académicos formales y no formales, caracterizando una vez más la recreación dentro de procesos académicos fuera y dentro del aula escolar, identificando fortalezas y debilidades con el trabajo recreativo ejecutado en escenarios académicos. De igual manera, abrir la posibilidad de establecer espacios más independientes para la recreación.

Con los antecedentes presentados, se quiere hacer referencia cómo la recreación logra estar inmersa en un proceso educativo y se pueden llevar procesos de enseñanza, con el primero logramos evidenciar de alguna manera que en su ejecución

trabaja la dimensión comunicativa y socio-afectiva y cómo la recreación fue un medio facilitador; en la segunda investigación también se realiza un trabajo desde la dimensión afectiva y su efectividad especialmente con los estudiantes, no obstante, este también nos refleja la posibilidad de ver la recreación dentro un contexto educativo.

## MARCO TEORICO

Para dar inicio al desarrollo del marco teórico, se desplegaron los temas esenciales para el proyecto: estrategias de enseñanza-aprendizaje, recreación, lúdica y juego y dimensiones del desarrollo humano; de esta manera y siguiendo el orden en el cual se clasificaron, la argumentación parte desde una posición general y se direccionan hacia un planteamiento académico.

Como primer eje, las estrategias de enseñanza-aprendizaje se identificaron por separado y se termina señalando como un sólo tema de discusión. La recreación se abordó a partir de una postura general de lo que es y significa y se amplía el concepto con un enfoque educativo y formativo, teniendo en cuenta la participación en escenarios académicos y su importancia al posibilitar temas de inclusión y participación. Como tercer eje del proyecto, la lúdica y el juego también tienen su punto de discusión independiente, caracterizando el trabajo dentro y fuera de un ámbito educativo y se direcciona para ser un solo tema de discusión. El argumento se centró en la importancia de crear acciones que faciliten la implementación del proyecto y la creación de herramientas metodológicas para la enseñanza, crear posibles ambientes y escenarios.

Como último, la apuesta con respecto a las dimensiones del desarrollo humano es contemplar la integralidad del ser en cinco aspectos fundamentales como son la cognición, corporalidad, comunicación, socio-afectividad y lúdica, describiendo las habilidades y capacidades incorporadas en cada una de ellas.

### **4. Estrategias de enseñanza-aprendizaje**

Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se entienden principalmente como un solo concepto pero desde su argumentación son dos temas distintos. De esta manera, las estrategias de enseñanza se describen como contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes o propósitos determinados por el

docente, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia desarrollada en cada sesión de clase (Díaz y Hernández, 1999). Hay que mencionar que los objetivos se dirigen a las áreas académicas, esto con el fin de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos o habilidades) en donde un estudiante adquiere y ejecuta intencional como herramienta flexible para aprender y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986 citado por Díaz y Hernández, 1999 p. 12). Las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje (Campos, 2000). Estas acciones de aprendizaje hacen referencia a los procedimientos o recursos utilizados por el docente, de manera consciente, activa, reflexiva e intencionada, para alcanzar los objetivos del aprendizaje. Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se definen como el arte de proyectar o dirigir procesos académicos individuales y colectivos en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, las estrategias hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información dada por el docente (Campos, 2000). Siguiendo con la autora, las estrategias son una serie de referentes que el docente puede mediar, facilitar, promover, organizar los aprendizajes, esto en consecuencia como un proceso de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes en el estudiante; aun cuando en el primer caso se hace énfasis en el diseño, programación, elaboración y realización de contenidos para la implementación del aprendizaje lo cual hace referencia también que es una labor por el docente, y en el segundo caso la responsabilidad cae en el aprendiz.

La intencionalidad de las estrategias de enseñanza-aprendizaje es dotar a los

estudiantes de mecanismos efectivos para el mejoramiento en áreas y dominios ya estructurados, sea por parte de la institución educativa o por el mismo docente encargado. Así, las estrategias permitirán al estudiante aprender de una manera más significativa, orientado por el docente en la regulación de su proceso académico.

Se postula la recreación como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, esto con el fin de crear escenarios recreativos incluyentes y novedosos para los estudiantes. En donde también el docente obtendrá mecanismos para la planificación y el desarrollo de las sesiones de clase.

## **5. Recreación.**

Abordamos la recreación desde varios puntos de vista según varios autores (Quintero 2011; Elizalde y Gómez, 2010; Lema, 2011; Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014; Ziperovich y Chalita 2008; Ordoñez y Trujillo, 2010) y sus posturas. De acuerdo con ellos, señalamos la recreación desde una acción pedagógica dentro de los distintos escenarios académicos.

La recreación ha sido identificada durante muchos años como una trama de relaciones en donde la persona, por medio de experiencias y vivencias, encuentra descanso y aprovechamiento del tiempo libre en contextos sociales y culturales (Quintero, 2011). En el contexto educativo, la recreación fue en su momento reconocida como una estrategia educativa para promover el control social, esto quiere decir, que la recreación podría llenar, racionalmente, el tiempo vago u ocioso con actividades consideradas como útiles o saludables, actividades de carácter físico, moral y social (Elizalde y Gómez, 2010). Continuando con estos dos autores, la recreación obedece al sinónimo de actividades placenteras con un fin no especificado desde un ámbito educativo sino como una intervención para el uso del tiempo libre y su buena utilidad.

Nos alejamos un poco de la visión que tiene la recreación desde el uso del tiempo libre y las actividades recreativas que generan goce y disfrute, y en efecto de éste proyecto, se define la recreación como un medio que contribuye al ámbito

educativo y abre posibilidades de intervención y trabajo, contribuyendo a la formación en los procesos educativos (Lema, 2011). La recreación, estando inmersa en la escuela, vuelve a re-crear, en ciertos casos, espacios de tiempo y lugar para pensar, disfrutar y tal vez ser feliz. Esta manera de posibilitar los espacios invita a los maestros y estudiantes a cambiar su manera de convivir en la escuela y ser más participes en actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador y llamativo (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014). De acuerdo con Carreño et al, se señala que la recreación vista como una nueva asignatura en la escuela, no solo debe estar vinculada en la organización de actividades para el aprovechamiento del tiempo libre, sino también en la posibilidad de trabajar con proyectos transversales, diseños de espacios como ludotecas o espacios de modelo pedagógico de la interacción en el aula.

De igual manera, la utilización de la recreación en la escuela como una propuesta educativa, tiene interrelaciones con múltiples áreas motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas (Ziperovich y Chalita, 2008). En éste sentido, el desenvolvimiento de la recreación en la escuela es múltiple e incluyente, innovando y alterando de manera positiva los distintos procesos académicos y abriendo la posibilidad de crear nuevos campos de aprendizaje.

Se considera adecuado vincular la educación con la recreación con el objetivo de que el educador y el educando hallen un aprendizaje más llamativo y ameno. Desde un enfoque educativo, la recreación estará orientada a promover y difundir procesos de formación que faciliten los aprendizajes (Lema, 2011) igualmente, la recreación dentro de los procesos educativos y de enseñanza, obtendrá conceptos pedagógicos como eje fundamental para la construcción de estrategias educativas (Quintero, 2011). Determinamos que la recreación es un campo de retos y necesidades, y la consideramos como una práctica pedagógica que brinda herramientas novedosas a la escuela (Ordoñez y Trujillo, 2010), pensando en la posibilidad de que la recreación se vincule con la escuela y tenga un espacio independiente para su acción pedagógica.

Entendiendo la recreación dentro de los distintos escenarios escolares, el lugar

que adquiere dentro de la escuela es central, pues no es una acción que se realiza en un determinado momento, sino que, concibe a la escuela como un contexto donde hay que hacer algo más allá de lo simple y lo tradicional. En este sentido, abrir la posibilidad de relacionarse con el mundo, encontrar nuevos caminos de socialización tanto social como cultural y dar la posibilidad de crear mundos imaginarios (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2011). Al ser incluida la recreación en la escuela, como se ha dicho anteriormente, abrirá paso a la posibilidad de ser identificada como una herramienta que brinde al educador nuevas estrategias tanto metodológicas como pedagógicas, escenarios académicos llamativos de inclusión, participación y socialización.

### **3. Lúdica y juego**

Como tercer referente, la lúdica y el juego se argumentan por separado y posteriormente, se hace una sola construcción teórica. De ésta manera, la lúdica se sitúa en varios escenarios, como una dimensión del desarrollo humano y como una ayuda metodológica con el trabajo académico. Y el juego como una acción o herramienta pedagógica. Los conceptos tomados por los autores (Moreno, 2003; Echeverri y Gómez, 2009; Bolívar, 1999; Jiménez, 2004; Zúñiga, 1998; Osorio, 2010; Cortes, 2008; Torres, 2002 y Estupiñan, 2013) son generales y se acercan a los intereses que tiene este proyecto.

Dentro de un contexto general, la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro, observar un partido de fútbol, leer poesía y desde luego también en el trabajo o el estudio (Bonilla, 1999, citado por Moreno, 2003 p. 3) La lúdica se refiere al sentir, al reír, al gozar y al pleno disfrute de las diversas actividades que desarrolla el ser humano. Estas emociones están guiadas hacia el esparcimiento, la entretención y la diversión. Se podría indicar, que referente a lo anterior, la lúdica se manifiesta en acciones tan diversas como lo es el baile, actividades deportivas o culturales.

Para nuestro proyecto, la lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, tan importante como la cognitiva o la comunicativa. La lúdica puede tomarse

para enriquecer como para empobrecer al ser humano, dependiendo su expresión lúdica, posibilita o abre espacios de salud y bienestar (Bonilla, 1998). De esta manera, la lúdica puede asumirse como un proyecto de vida, abarcando las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano (Echeverri y Gómez, 2009). Como dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para el fortalecimiento del individuo, promoviendo que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponde mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social (Moreno, 2003). De esta manera, la lúdica debe ser orientada no solamente como una simple necesidad que genera el ser humano, al contrario de esto, debe potencializar su creatividad. Esto hace referencia a que el hombre no depende de la lúdica para su desarrollo sano y armónico, sino que puede producir satisfacción de dichas necesidades durante su desarrollo histórico, social y ontogenético (Bolívar, 1999).

De acuerdo con lo anterior, la lúdica se comprende como experiencia corporal y no solamente ligada al juego. Las manifestaciones lúdicas son campos que atraviesan toda la vida, no son prácticas, actividades o una disciplina, es un proceso inherente al desarrollo humano, sea social, cultural y biológico (Jiménez, 2008). Dichos los beneficios que genera el hombre con la lúdica, es necesario aclarar que la dimensión lúdica y un ambiente lúdico son distintos. Los ambientes lúdicos posibilitan el fortalecimiento del hombre, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, de esta manera, se afirma que un ambiente lúdico contempla la posibilidad de obtener experiencias y aprendizajes significativos (Jiménez, 2004). Así, la experiencia lúdica hace referencia a los ambientes o lugares en donde el hombre pueda expresarse libremente y con facilidad.

Queremos situar la lúdica como un instrumento para la enseñanza. Acercar al que hacer con la lúdica en espacios netamente educativos y que contribuya a la formación académica del estudiante, abriendo posturas que vean en la lúdica una



posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Se analiza lo que hoy se hace en la escuela con el que hacer pedagógico para revelar los aportes que se hacen con la lúdica y su contribución para obtener nuevos resultados y las transformaciones que exige la educación actual (Zúñiga, 1998). Así, Zúñiga propone replantear la pedagogía actual y descubrir lo que la lúdica puede aportar y mejorar lo que ya está establecido.

El docente, utilizando la lúdica como referencia de enseñanza, se aparta de lo evaluativo o instrumental, y se acerca en la construcción de ambientes lúdicos que recreen dimensiones lúdicas para los estudiantes. Innovar estos espacios, significa tener una mayor aproximación e interacción con los estudiantes. Sin embargo, desde la visión de la lúdica como herramienta metodológica para la enseñanza, podría habilitar diversas posibilidades creativas de enseñanza y aprendizaje y una apropiación de estilo de vida de recreación en los estudiantes (Osorio, 2010). De acuerdo con estas definiciones, la lúdica atraviesa un sinnúmero de posibilidades para generar bienestar a las personas dentro y fuera de un contexto social, utilizada como una herramienta o un instrumento para la interacción tanto académica como social hasta la transformación de espacios establecidos previamente.

La identificación del espacio lúdico se centra en la oportunidad de obtener aprendizajes significativos y también como un elemento flexible metodológicamente hacia los procesos de enseñanza-aprendizaje, diseño de experiencias agradables y aproximaciones a conocimientos formales, necesarios, propios de la educación (Moreno, 2003). Dada la claridad conceptual sobre lúdica y los intereses que nos conciernen, ubicamos el juego como una herramienta flexible, participativa e incluyente para la ejecución del proyecto.

Identificamos el juego como un instrumento para crear, diseñar, innovar y posibilitar ejes de enseñanzas y aprendizajes dentro de lo que es y representa la escuela en general. Así, a partir del juego, se promueven desarrollos de sus diversas dimensiones, físico, cognitivo, social, cultural se ven mediados por el juego. En términos

generales, el juego está inmerso en forma de que el niño pueda entender el mundo (Estupiñan, 2013). El juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para diseñar y potenciar procesos del desarrollo humano,

Dentro de las definiciones que se presentan sobre juego, nos centramos nuevamente en un instrumento que nos pueda facilitar la enseñanza en la escuela. Así mismo, señalamos que el juego proporciona al niño la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender a futuro. A través del juego, el niño explora, crea, vivencia, desarrolla círculos sociales y afectivos, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo (Cortés, 2008). Continuando con el mismo autor, en la edad escolar al ir creciendo, el niño adquiere habilidades tales como la de saltar, caminar, trepar, reptar, correr, son actividades que aprende o fortalece con su cuerpo potencializado muchas veces con la acción de jugar. Desde otro punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y divertido. Los acontecimientos dan valor al descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido; si las actividades del aula se planifican con base al juego, el docente también aprende y se divierte al tiempo con el niño.

El juego como mecanismo principal en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se reflexiona como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que lleven al fortalecimiento de valores; respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad y solidaridad. Dichos valores permiten el esfuerzo para obtener conocimientos más significativos. El juego como estrategia de aprendizaje, ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría (Torres, 2002). Pensar en el juego como un instrumento didáctico, propone una serie de actividades que proporcionan aprendizajes. En el caso del juego como un instrumento didáctico, se trata de reconocer este como otra modalidad de clase, planificada y coordinada por el docente (Cortés, 2008). Sin embargo, no hay que olvidar que dentro de los componentes del juego o sus clasificaciones, el juego puede ya ser orientado por el docente y modificado como lo amerite la intencionalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, estos juegos deben traer la capacidad de que el estudiante aprenda y se divierta al tiempo. El docente, una vez involucrado en el juego como guía en su desarrollo, modificará, inventará o innovará en los juegos con el fin de acoplar la necesidad que se presente en clase (Torres, 2002). De igual manera, el docente debe verse como un mediador entre la enseñanza fácil y divertida, sin olvidar su rol como docente y al mismo tiempo impactando de manera significativa en los estudiantes.

Siguiendo las distintas argumentaciones, la lúdica y el juego, se consideran como un solo eje para el proyecto. La lúdica se podría tomar como ambientes o lugares en donde la persona al ser participe directo de estos escenarios, obtendrá beneficios que potencialicen su creatividad, vínculos sociales y participación cultural. El juego se reflexiona como un conjunto de actividades que generar disfrute y goce y que a la vez, facilita las estrategias de enseñanza-aprendizaje. De ésta manera, en los momentos lúdicos el tiempo y el espacio se desvanecen por completo para llenarse de flujo caótico en el cual es necesario desorganizarse para crear, y el juego aparece como la posibilidad de fabricación de una zona de distención, de goce, placer, disfrute y aprendizajes (Jiménez, 2004). Al ser una zona lúdica, invita también a ser un espacio de juego creativo, libre o dirigido según su intencionalidad.

En cuanto a lo que se refiere tiempo lúdico, el tiempo se vuelve creativo, participativo, social y cultural, un tiempo convertido ligado a la incertidumbre y al futuro; en éste sentido, el juego implica tener mayor participación y creación con lo que resulta jugar, esto conlleva a obtener resultados dependiendo su fin o intencionalidad. Encontrarse entonces con estos escenarios lúdicos, también significa situarse en los confines de flujo que produce el juego entre el ser uno mismo frente a la realidad y la fantasía (Jiménez, 2004). Desde esta perspectiva, la intención con el espacio lúdico es obtener por medio del juego experiencias y aprendizajes que favorezcan de manera

positiva a los estudiantes y así mismo obtener herramientas pedagógicas que faciliten procesos académicos.

Con respecto a los ambientes lúdicos facilitadores de juegos, es oportuno decir que a medida que el juego se va desarrollando en estos escenarios, el niño obtendrá mayor experiencia hacia la fantasía, la imaginación y la creatividad (Jiménez, 1998). De esta manera, el juego también será facilitador de aprendizajes en la medida que se va desarrollando, según su fin, intencionalidad u objetivos.

Nuestra apuesta con la lúdica y el juego es aportarle a las dimensiones del desarrollo humano en el niño, con el fin de que el juego lo entendamos como un proceso para potencializar o facilitar el desarrollo de las mismas, y con el espacio lúdico, el niño pueda participar como observador o protagonista para construir aprendizajes.

#### **4. Dimensiones del desarrollo humano**

El ser humano tiene diversas habilidades y capacidades que le permiten participar de forma adecuada en los diferentes contextos en los que se desenvuelve; para llegar a esta integralidad se hace necesario contemplar los diferentes aspectos del desarrollo y así desde la recreación crear estrategias que promuevan el descubrimiento y potencialicen destrezas, gustos e intereses.

Para la formación de estrategias de enseñanza/aprendizaje desde la recreación y el desarrollo integral de los estudiantes, se abarcan características lúdicas, afectivo-sociales, cognitivas, comunicativas y psicomotrices; para facilitar la comprensión y la explicación del niño como un ser en desarrollo, se hace necesario distinguir cuatro dimensiones: cognitiva, corporal, social y comunicativa las cuales se analizan a continuación detallando los procesos que cada una de ellas suponen.

**4.1 Dimensión lúdica:** La lúdica, como dimensión o mecanismo del desarrollo humano, tiene como misión reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores. (Fullea, 2003). La lúdica se constituye en un factor decisivo para el fortalecimiento del individuo, promoviendo que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponde mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social (Moreno, 2003). Esta dimensión se establece como una necesidad vital del ser humano; abarca otras dimensiones humanas para intentar dar un alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano (Echeverri y Gómez, 2009).

Según Fullea (2003), existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La **actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El **placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

**4.2 Dimensión cognitiva:** La cognición hace referencia a los procesos y productos internos de la mente que llevan al conocimiento, este incluye memoria, atención, concentración, percepción espacial, seguimiento de instrucciones, asociación, secuenciación, seriación, nominación de cantidad y nominación de número. Dentro de esta dimensión, se aborda la memoria, memoria sensorial, memoria a largo plazo y

atención, tratando de dar una definición más específica en cada una de ellas.

**4.2.1 Memoria:** Capacidad de retener y reproducir ideas o impresiones pasadas. Los sentimientos, impresiones o movimientos dejan huella que se conservan durante cierto tiempo, por tanto la memoria puede relacionarse con la percepción, la emoción, los procesos motores y la experiencia intelectual. (Galve y Ayala, 2002). El modelo de Atkinson-Shiffrin propone que la memoria está conformada por tres tipos de formas de almacenamiento.

**4.2.2 Memoria sensorial:** Se ocupa de mantener durante breves periodos la información de nuestros sentidos. Las más estudiadas dentro de esta clase son la memoria icónica (memoria sensorial visual) y la memoria ecoica (memoria sensorial auditiva).

**4.2.3 Memoria a corto plazo:** Contiene una pequeña cantidad de información que activamente se está usando. Algunos teóricos añaden un complemento que llaman Memoria de Funcionamiento o de Trabajo, que se presenta activa mientras estamos prestando atención.

**4.2.4 Atención:** Es un proceso de focalización por el que el sujeto centra su actividad sobre un estímulo, es la capacidad de centrarse o seleccionar un estímulo independientemente de los distractores que pueda tener. Establece prioridades para orientar y controlar las acciones del sujeto de acuerdo un objetivo determinado. (Galve, 2002).

**4.2.5 Percepción:** Proceso en el cual los sentidos se involucran para que el sujeto recoja la información del medio y la relacione con sus conceptos previos, por lo que ayuda al desarrollo cognitivo, el cual irá modificando la capacidad de percibir y propiciar el desarrollo de procesos perceptivos más complejos.

Por lo general se contemplan cuatro tipos de habilidades perceptuales: visual,

auditiva, destrezas perceptomotoras y atención. La valoración de los estudiantes en este tipo de habilidades pretende determinar sus fortalezas y habilidades en el procesamiento sensorial. Esto da información para conocer el canal sensorial que más facilita el aprendizaje.

**4.3 Dimensión social:** El desarrollo comportamental de los seres humanos se halla fundamentalmente gobernado, no por las leyes de evolución biológica, sino por leyes del desarrollo histórico de la sociedad. El perfeccionamiento de los medios de trabajo y los medios de comportamiento en forma de lenguaje y otros sistemas de signos que sirven como herramientas auxiliares en el proceso de dominio del comportamiento revisten un papel fundamental.

Vygotsky creía que todos los procesos cognitivos superiores se desarrollaban a partir de la interacción social. A través de actividades conjuntas con miembros más maduros de la sociedad, los niños llegan a dominar actividades y piensan en forma que son significativas para su cultura. Aunque Vygotsky no fue muy explícito sobre las características de estos diálogos que promueven la transferencia de procesos cognitivos a los niños, los investigadores contemporáneos creen que al menos son importantes dos características: La Intersubjetividad y la estructuración (Berk, 1999).

Intersubjetividad: Se refiere al proceso por el cual dos participantes empiezan una tarea con comprensiones diferentes, llegan a una comprensión compartida. Los adultos tratan de promoverla cuando traducen sus propias apreciaciones en formas que sean comprensibles por los niños.

**4.4 Dimensión corporal:** La psicomotricidad es la actuación de un niño ante una propuesta que implica el dominio de su cuerpo-motricidad así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global. El aspecto psicomotriz depende de la forma e maduración motriz en un sentido neurológico, la forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plan (ritmo, construcción espacial iniciada en la sensorio-motricidad, maduración de la palabra, conocimiento perceptivo,

elaboración de conocimientos y corporal). (Cratty, 2002).

Se presentan varios ejes como punto de apoyo en la dimensión corporal tales como: motricidad gruesa, dominio corporal estático, motricidad fina y esquema corporal.

**4.4.1 Motricidad Gruesa:** Movimientos globales y amplios del cuerpo que comprende:

**4.4.1.1 Dominio corporal dinámico:** Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco; a voluntad y/o superando las dificultades que se le puedan proponer.

**4.4.2 Motricidad fina:** Comprende aquellas actividades del estudiante que necesitan de una precisión y de un elevado nivel de coordinación. Los aspectos de la motricidad fina que se trabajan en la edad escolar son: agarre, rasgar, picar, ensartar, encaje, pliegues, garabateo, trazos y unir.

**4.5 Dimensión comunicativa:** La dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos. (MEN, 2003).

Son precisamente los procesos de interacción social y comunicación del estudiante con los adultos y con otros estudiantes los que promueven el desarrollo hasta convertirse en un ser social, racional y libre, es decir, en una persona. La comunicación y el lenguaje son a la vez causa y efecto del desarrollo humano. Nunca se debe suponer que un estudiante carece de capacidad comunicativa, o que no dispone de los requisitos necesarios para iniciar un programa pedagógico de comunicación, o que no tiene deseo de comunicar, puesto que ello equivaldría a negarle su condición de persona humana. (Salazar, 2000).



Para el ser humano el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas. (MEN, 2003).

El marco teórico referido anteriormente, describe cómo desde la presente investigación se tomaran los ejes temáticos que fundamentan la práctica pedagógica realizada en el Colegio la Fontaine, es necesario plantearlo para orientar el trabajo como licenciados en recreación, tomar una posición y a su vez conducirnos hacia los objetivos planteados, tanto a nivel metodológico como en la práctica y ejercicios realizados con los estudiantes, partiendo desde la fundamentación y conocimiento.

## METODOLOGIA

El desarrollo del proyecto se orientó por medio de la investigación acción partiendo de los planteamientos de Buendía (1998), siendo está un tipo de investigación predominantemente cualitativa, que busca el cambio; transformación y mejora de la realidad social educativa, esta investigación implica análisis críticos de la realidad que la conforma.

La investigación acción es definida como movimiento social consecuencia de los significados que emergen de la acción de la investigación y de la relación entre ambas, en este sentido la investigación incide a modo de ola expansiva en la educación y en el desarrollo social, es por tal razón que la investigación acción une la teoría y la práctica, el conocimiento y la acción. Esta lleva al enriquecimiento, autoconocimiento y realización de cada sujeto en la comprensión profunda de las propias prácticas (personales, profesionales y sociales).

Metodológicamente se desarrolla en un proceso de tres fases: planificación, acción e interpretación de resultados, estos son los instrumentos que se utilizaron para la implementación del proyecto:

**5.1 La planeación pedagógica:** Facilita un orden en el proceso que se lleva a cabo, en cada una de las sesiones, además permite especificar puntualmente las estrategias pedagógicas recreativas que se van a emplear, los materiales, la dimensión del desarrollo a trabajar. Hacer una planeación de cada una de las intervenciones pedagógicas permite estructurar un orden, diseñar una metodología, pensar en un ambiente estructurado para la ejecución efectiva de las acciones pedagógicas. Además de ello permite generar un cronograma de actividades que oriente el trabajo pedagógico del docente, teniendo en cuenta los procesos que se quieren fortalecer en cada una de las dimensiones del desarrollo con los estudiantes.

**5.2 Diario de campo:** El diario de campo es un instrumento utilizado por los

investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En ese sentido el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados, con ayuda de la observación participante que según Buendía “Implica la interacción entre investigador y grupos sociales. Su objetivo es recoger datos de modo sistemático directamente de los contextos y situaciones específicas por las que pasa el grupo.

Para el presente proyecto, el diario de campo fue un instrumento de registro, que permitió en cada una de las intervenciones pedagógicas, hacer una reflexión e interpretación de las dinámicas ejecutadas, de la recepción por parte de los estudiantes, como también hacer un análisis de las variables de cada una de las dimensiones del desarrollo y su impacto en ellos.

**5.3 Estrategias de clase:** Las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se escogieron para la ejecución de las sesiones de clase, se centran en el estudiante y el docente. Las estrategias centradas en el estudiante se fundamentan directamente con los aprendizajes, con un trabajo tanto individual como colectivo. Estas estrategias también facilitan la interacción del docente con la clase, de acuerdo su intencionalidad, el espacio y el tiempo. De esta manera, se escogieron dos mecanismos para la ejecución de clase: activar o crear conocimiento. Esta estrategia sirve para el conocimiento de saberes del estudiante por parte del docente. El segundo tipo de estrategia es la organización de información. Este mecanismo trabaja la atención, desempeño académico e interacción con el estudiante.

Dentro de este espacio académico, la recreación promueve los intereses de los estudiantes en cuanto a la participación, libre expresión y creatividad en escenarios escolares, aulas de clase y zonas verdes. También, dentro del quehacer pedagógico, se desarrolló el trabajo en equipo, enriquecer las relaciones personales y sociales y la sana comunicación entre estudiantes. En acuerdo con lo anterior, el espacio recreativo junto con los dos tipos de estrategias nos abrió camino hacia la enseñanza y nos orientó en los alcances, objetivos y metas que los estudiantes lograron obtener.

**5.3.1 Estrategia para activar (o generar) conocimientos:** Esta estrategia va dirigida a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan. En este grupo podemos incluir también a aquellas otras que se concentran en el esclarecimiento de las intenciones educativas que el profesor pretende lograr al término del ciclo o situación educativa. Esta estrategia sirve al profesor en un doble sentido; para identificar lo que saben los alumnos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes (Díaz y Hernández, 1999). El esclarecer a los estudiantes la intencionalidad educativa, ayudara a desarrollar expectativas adecuadas sobre la temática y objetivos establecidos por el docente.

**5.3.2 Estrategia para organizar información:** Este tipo de estrategia es utilizada por el docente para focalizar y mantener la atención de los estudiantes durante la sesión de clase. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje (Díaz y Hernández, 1999). En este sentido, esta metodología se aplica en los estudiantes con el fin de tener procesos de interacción, atención, codificación y aprendizajes.

Estos dos tipos de estrategias obedecen a unos objetivos claros para el desarrollo efectivo en cada sesión de clase.

- Actuar como elementos orientadores de los procesos de atención y de aprendizaje.
- Mejorar considerablemente el aprendizaje intencional; el aprendizaje es más exitoso si el aprendiz es consciente del objetivo.
- Proporcionar al aprendiz los elementos indispensables para orientar sus actividades de automonitoreo y de autoevaluación.

## MACRO PLANEACION

Para la ejecución de las distintas sesiones pedagógicas que se realizaron, se hizo una planeación previa con el fin de orientar los procesos formativos con los estudiantes; articulando esta planeación con la misión, visión y principios del colegio, como también con las diferentes habilidades y procesos de cada una de las dimensiones del desarrollo humano y con estrategias recreativas dadas desde el rol del licenciado en recreación.

En cada una de las sesiones se pretendía que por medio de la recreación los estudiantes lograran llegar a fortalecer el amor por el conocimiento, a partir de su reconocimiento como persona y de sus diferentes habilidades que se pretendían descubrir con las actividades pedagógicas desde cada dimensión del desarrollo; aportando a la comprensión de las diferentes situaciones, y a sí mismo, el desenvolvimiento efectivo dentro de su contexto inmediato tal como lo plantea la misión del colegio.

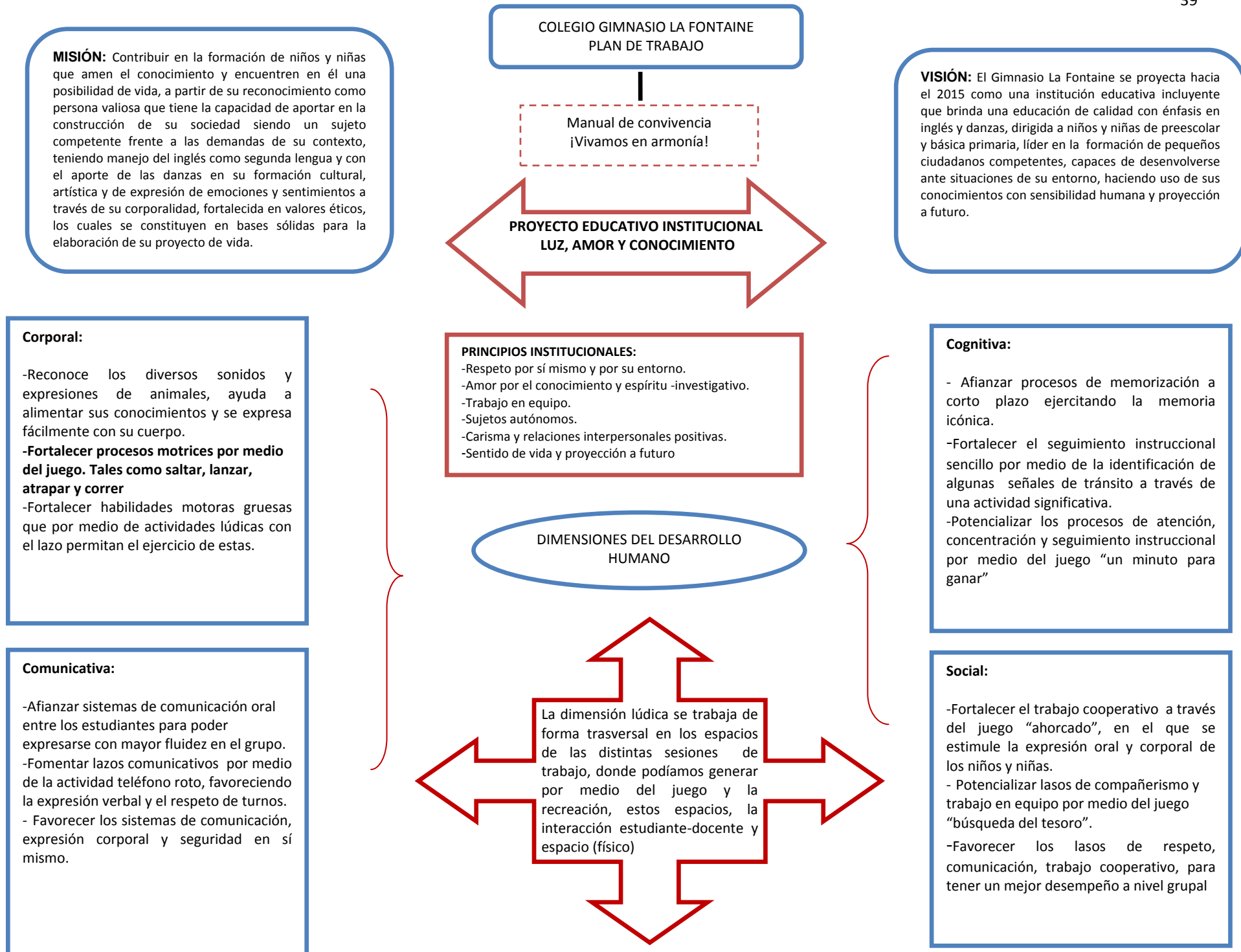
Teniendo en cuenta lo anterior y los principios fundamentales del colegio se plantearon cuatro dimensiones del desarrollo humano como son la cognitiva, comunicativa, corporal y social para orientar el proyecto investigativo; cada una de estas dimensiones se sub-dividió en tres sesiones pedagógicas con el fin de identificar y potencializar las habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de estrategias recreativas que los condujeran al respeto por sí mismo y por su entorno, a la formación de autonomía, fortalecimiento de relaciones interpersonales y sobre todo a mejorar el trabajo cooperativo, siendo estos últimos principios fundamentales para el colegio.

El trabajo con las dimensiones del desarrollo humano se dio básicamente por la necesidad de contemplar al ser humano como un todo, capaz de fortalecerse según sus actitudes, aptitudes e intereses particulares y de esta manera darle a cada niño o niña la posibilidad de descubrir nuevas destrezas, de reconocerse y a su vez ser parte de la construcción y transformación de su contexto a partir de sus acciones tanto individuales

como colectivas.

Con la dimensión cognitiva se intenta fortalecer diferentes procesos como son atención, memoria, seguimiento instruccional, comprensión pero fundamentalmente y acorde con el colegio, se tuvo como intención favorecer la capacidad creativa de los estudiantes, mostrando nuevas formas de aprendizaje y adquisición de nuevos conceptos, con la dimensión comunicativa se buscó el desarrollo de la expresión verbal y corporal, como también mejorar la comunicación asertiva con los compañeros incrementando el trabajo cooperativo, con la corporalidad se buscó el afianzamiento de patrones básicos del movimiento, permitiéndoles un mejor desempeño en actividades principales del colegio como lo son el deporte y la danza; finalmente con la social se exploró el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, dando un reconocimiento por el otro, la tolerancia y el respeto por la diferencia.

En la figura 1, se encuentra la estructura del trabajo que se desarrolló partiendo la misión, visión, PEI, principios institucionales del colegio; con ello también se creó la planeación de las distintas sesiones.



**Figura 1.** Cuadro descripción de la relación PEI, misión, visión, principios del colegio; con los temas a desarrollar en las sesiones de trabajo. Elaboración propia.

## RESULTADOS

El colegio Gimnasio La Fontaine se encuentra ubicado sobre la localidad de Ciudad Bolívar, barrio La Estancia en la dirección Cra 74 f N° 59 a -16 s. Prestando el siguiente servicio. Jornada Completa: 6:00am a 7:00pm; media jornada: Pre-escolar: 7:00am a 1:00pm / Primaria: 6:30 am a 2:15pm; género: mixto, rectora: Luz Nelly Forero Reyes; niveles de educación: preescolar y básica primaria, carácter: privado.

Para el desarrollo del proyecto de investigación se trabajó específicamente con el grado primero (único) con una población mixta promedio de ocho años, cuarenta estudiantes, veintitrés mujeres y diecisiete hombres, en el transcurso de doce sesiones los días lunes y martes en el segundo semestre del año 2015.

Dentro de los resultados obtenidos en cada una de las sesiones de clase, se especificarán por dimensiones, hablando de resultados, actividades, problemas y conclusiones. Esto con el fin de ser más minuciosos en los resultados obtenidos y de dar más claridad con el desarrollo de las sesiones que se realizaron. Dentro de la especificación por dimensión, también se dará claridad a cada una de las actividades que se desarrollaron en las sesiones.

### **7.1 Dimensión comunicativa (sesiones 1,4 y 8)**

Esta dimensión se ejecutó dentro del aula de clase del gimnasio La Fontaine y también tuvo su espacio en el parque La Estancia, al igual que las otras dimensiones, tuvo su desarrollo en tres sesiones de clase. Dentro de esta dimensión, uno de los objetivos principales era la creación de sistemas de comunicación entre los estudiantes, favoreciendo la interacción tanto individual como colectiva en la participación de clase y obteniendo mayor seguridad para su desempeño en la expresión verbal y corporal. De esta manera, al dar inicio a actividades como en *tingo tango*, permitió tener un lazo de



comunicación entre los estudiantes y los docentes encargados, esta actividad propuso de inicio, tener mayor fluidez verbal y romper con el miedo o la timidez del estudiante. A medida que pasaba el juego, se iban conociendo gustos como comida, colores, programas de televisión y personajes favoritos. El juego diseñado para la sesión de clase *tingo tango* apareció como una propuesta para lograr una mejor interacción y de esta manera ir reconociendo al grupo a nivel personal, social y disciplinario. Con el pasar de la sesión de clase, como docentes nos vimos en la tarea de tener una mayor fluidez verbal con los estudiantes para no perder la motivación y el interés al ser partícipes del juego en la clase, no obstante, por ser un juego en donde todos los estudiantes debían participar, se iba perdiendo el interés de escuchar y de tener atención a la clase, así que nos vimos en la tarea de variar el juego en cuanto a preguntas, tiempos y animación para retener la atención y la interacción del estudiante.

La dimensión comunicativa trae como resultado la interacción social y comunicativa del estudiante, promueve el desarrollo verbal y en intenta afianza lazos de comunicación e interacción con el otro. El juego *teléfono roto*, tuvo una gran participación con los estudiantes, desde la elaboración del teléfono hasta la interacción entre ellos. Este juego nos permitió dar una mayor inclusión a estudiantes que por momentos estaban aislados del grupo en general, sea por su conducta disciplinaria o por tener un mayor grado de timidez al expresarse con el grupo. Al ir avanzando con el juego, los estudiantes se expresaban con mayor facilidad, afianzando seguridad al opinar con el otro en temas personales, sociales y culturales.

Es necesario mencionar que la dimensión comunicativa trajo consigo resultados variados, debido que los estudiantes en un ambiente no estructurado se expresan de una manera fluida, sin embargo, al llevar una relación estudiante-docente se ve compleja bien sea por timidez, por la figura del docente, por edad, entre otros; pocos estudiantes tiene esta capacidad de comunicación en grupo de una manera fácil; con los juegos planteadas se produjo un ejercicio interesante, ya que por medio de estos juegos, se abrió la posibilidad de estructurar caminos de comunicación, inclusión, libre expresión verbal-corporal y trabajo en equipo.

## 7.2 Dimensión social (sesiones 2, 6 y 10)

Dentro del desarrollo de la dimensión social, las actividades estuvieron orientadas hacia la construcción del desempeño en equipo, la interacción con el otro, el compañerismo y la cooperación en conjunto. Dando inicio a esta dimensión, las sesiones de clase fueron intervenidas en el parque La Estancia. Al ser un espacio abierto, de inicio tuvimos complicaciones para el traslado de los treinta y seis estudiantes, esto se presentaba por la falta de orientación y por los diversos problemas de disciplina que tenían varios estudiantes.

En este espacio académico, la organización del grupo demoraba más de lo establecido y se perdía tiempo para dar inicio a la sesión de clase. De esta manera, como docentes nos vimos en la obligación de mejorar el traslado de los estudiantes, dando un tiempo de diez minutos de anticipación frente a la clase y de tener una mejor organización. Una vez organizado el grupo y en disposición para la clase, la presentación de los juegos para esta dimensión obedecieron con los objetivos planteados para esta dimensión.

En ésta dimensión, también se evidenciaron problemas de atención y concentración en la participación del espacio. Esta problemática se generó por la falta de interés y motivación que generaba al participar de los juegos y también por la falta de experiencia por parte de los docentes. Dando un orden y siendo más específicos, el juego *ahorcado* en primera instancia no fue llamativo para los estudiantes. Esta falta de interés se generó por la mala explicación del juego en cuanto a su metodología y ejecución. Fue necesario explicar varias veces el juego, la metodología y su intencionalidad, facilitáramos varios ejemplos para su entendimiento y comprensión. Al perder el interés de los estudiantes frente a la clase, se presentaba problemas de indisciplina, esto nos obligaba a llamar su atención para así poder dar inicio al juego correspondiente. En pocas palabras, el juego dejó de ser libre y voluntario a ser una práctica rigurosa e implementada por parte del docente.

Otro factor clave en la pérdida de interés de los estudiantes, fue la falta de experiencia que presentábamos como docentes al manejar un grupo tan grande de estudiantes. Esta falta de experiencia se hacía más evidente con el pasar de la sesión y fue necesario que otros docentes del colegio intervinieran en nuestra clase para poder organizar al grupo de estudiantes. Como licenciados en formación, nos vimos en la necesidad de adquirir una postura más profesional frente a los estudiantes y de buscar herramientas pedagógicas que facilitaran nuestro desempeño como docentes. La problemática señalada se presentó al inicio de la clase y con el juego *ahorcado*, pero una vez superada esta situación y entendido el juego, los estudiantes tuvieron una participación aceptable con este juego, adquiriendo el trabajo cooperativo con el otro y obteniendo mayor facilidad con la expresión oral y corporal.

La dimensión social se identificó por el desempeño que los estudiantes tuvieron en cuanto al trabajo en equipo. Esta característica apareció y fue bienvenida con agrado por parte de los estudiantes con el juego *conejo, pared y pistola*. Dentro de este juego, la intencionalidad directa era el trabajo en equipo y cooperativo, guiado previamente por los docentes encargados, motivando al grupo y creando el ambiente necesario para su ejecución. Este juego fue fundamental comprender normas específicas, tiempos, señales y símbolos que iban desarrollando los estudiantes con el pasar del juego. De esta manera, se cumplió en su totalidad con los objetivos específicos de esta dimensión, retroalimentando cada sesión de la anterior y tratando de superar los problemas que estuvieron presentes en las intervenciones.

En específico, con el juego *búsqueda del tesoro* trajo buen desempeño por parte de los estudiantes al trabajar en equipo. El desarrollo de este juego, también respondió en tener orientación al desplazarse, escuchar al otro y seguir indicaciones por parte del docente. Una vez el estudiante estaba inmerso en este juego, mostraba mayor participación e interés con la clase, esto le facilitaba su interacción e intercambio de ideas a medida que el juego transcurría. Al desarrollar los lazos de compañerismo entre estudiantes, se observó un aprendizaje más significativo, un reconocimiento entre estudiantes por su trabajo desempeñado y una sana comunicación entre ellos. En lo

que a nosotros nos concierne, nuestra postura como docentes estuvo a cargo de saber orientar al estudiante para tener un mayor desempeño en la sesión de clase. De esta manera, los objetivos planteados para esta dimensión se cumplieron con éxito, dejando también análisis para la reflexión y el mejoramiento de sesiones futuras.

### **7.3 Dimensión corporal (sesiones 3,5 y 11)**

Para la dimensión corporal y como se hizo con las otras dos dimensiones señaladas, sus objetivos se centran en fortalecer habilidades motoras gruesas por medio de actividades recreativas, juegos y espacios lúdicos, así mismo, facilitar y desarrollar habilidades de expresión corporal; estas actividades se hicieron en su totalidad en el parque La Estancia, el traslado y demás problemáticas señaladas en la dimensión social fueron superadas debido a la experiencia y el manejo de los tiempos para la clase.

Ésta dimensión al representar un trabajo motriz como: saltar, correr, atrapar y lanzar en los estudiantes, fue necesario escoger juegos que les permitieran el desarrollo de estas habilidades. En este sentido, la disposición del estudiante siempre estuvo activa, permitiendo un desempeño sobresaliente y un mayor interés frente al juego. En el juego *salto con el lazo*, se evidencio un desempeño sobresaliente en los estudiantes para correr y saltar. Dentro de las indicaciones dadas por los docentes hacia los estudiantes, se argumentaba el hecho de saltar de manera adecuada y de calcular el tiempo entre llegar el lazo hacia el cuerpo y el piso. La postura adecuada para saltar y la concentración entre el tiempo y el espacio, este juego también presentó dificultad para la ejecución, esta vez no se señala la explicación del juego como factor negativo, sino la posición de los estudiantes para participar del juego ya que todos querían participar al tiempo. Esto generaba desorden, haciendo necesaria la intervención por parte de los docentes para mantener un orden, deteniendo la ejecución del juego y recordando a los estudiantes la intencionalidad, la ejecución y la interacción con el juego. Dentro del escenario de ejecución de este juego, permitió mayor

elaboración y desempeño por parte de los estudiantes una vez superado el imprevisto que se presentó al inicio de clase.

#### **7.4 Dimensión cognitiva (7, 9 y 12)**

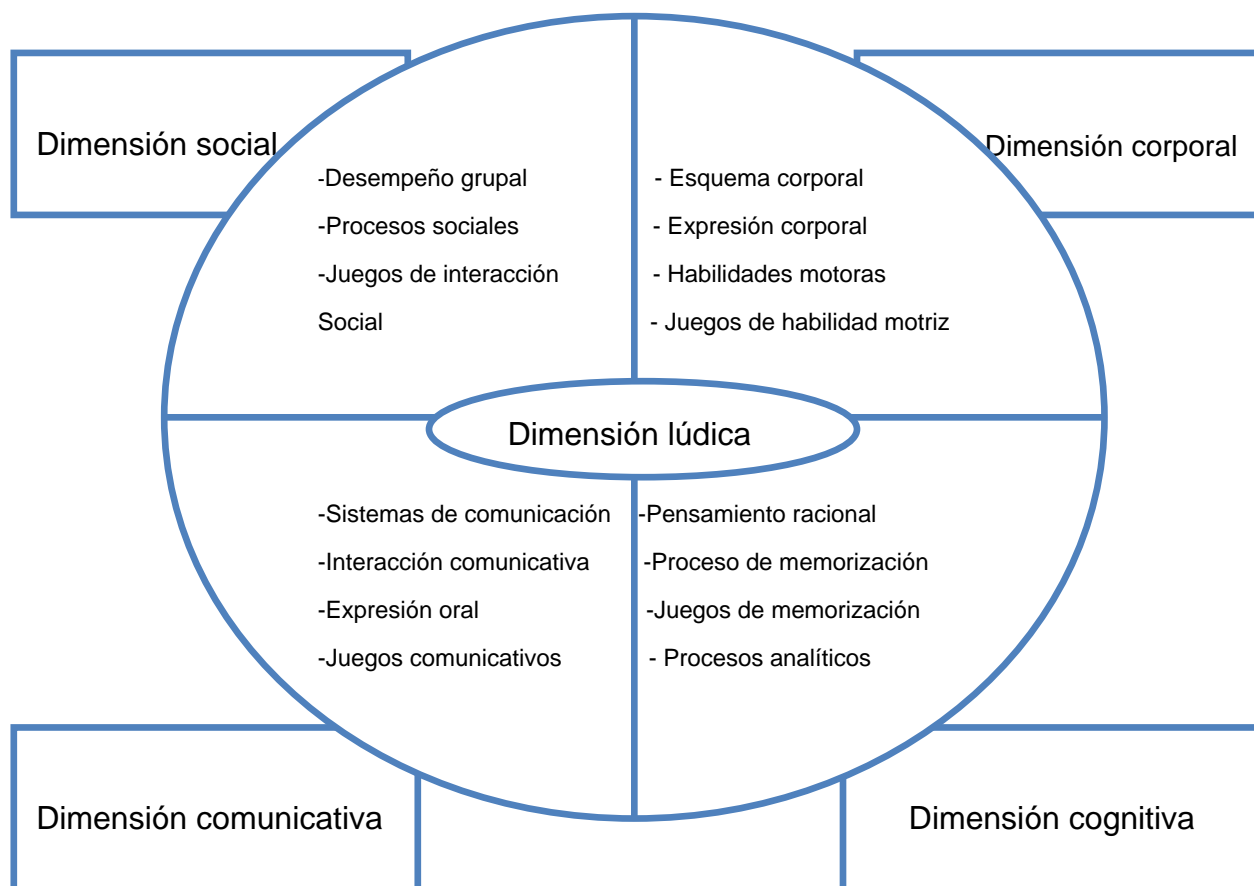
Con las acciones realizadas para dimensión cognitiva se lograron fortalecer procesos específicos como: atención sostenida logrando incrementar la capacidad para focalizar la atención en los estímulos requeridos, no obstante, en las primeras sesiones realizadas, se presentó dificultad para captar la atención, por lo que se crearon estrategias que favorecieran el desarrollo de las clases, empleando ejercicios que por medio de la percepción visual fueran más llamativos para los estudiantes; con la ejecución de actividades específicas como el *concéntrese, un minuto para ganar y teléfono roto* se logró mantener la memoria a corto plazo, siendo esta la de mayor impacto del tipo de memoria referenciada en el marco teórico.

Para la dimensión cognitiva, una de las actividades que realizaron fue *un minuto para ganar*, este juego se ejecutó con el fin de que los estudiantes fortalecieran destrezas desde la dimensión corporal y cognitiva; estas habilidades fueron, concentración, coordinación, atención, percepción visual, memoria icónica, motricidad fina y clasificación, Para este juego tuvimos el apoyo de un computador, video beam y sonido externo para hacer más real su ejecución. Al tratar de llevar el juego hacia la realidad, el uso de material, los sonidos reales y la implementación de un escenario tipo set de grabación fueron de gran importancia, ya que esto al ser llamativo para el estudiante, entraba en interacción directa con el ambiente y el juego.

Debido a la motivación e intereses despertadas en los estudiantes, se hizo necesario, organizar al grupo, dar indicaciones que ya se habían hecho y continuar con el mismo, este juego logró alcanzar niveles de interacción, participación y creatividad que con otros juegos no se habían logrado. Dentro de este, también hubo participación de los docentes de planta del colegio, esto ayudó a tener una mayor integración, generar sistemas de comunicación e interacción entre los docentes y los estudiantes,

garantizando que el juego y el ambiente en donde tuvo su desarrollo fuese totalmente innovador y visibilizando un escenario recreativo diferente de acuerdo a las experiencias vividas en el colegio.

Las dimensiones tuvieron un trabajo en específico y un propósito. Esto con el fin de llevar con más claridad los procesos de enseñanza-aprendizaje y de dar una mayor orientación al trabajo pedagógico que se logró desarrollar con la recreación. Se expone un cuadro comparativo (figura 2) señalando cada dimensión, su trabajo y los objetivos principales.



**Figura 2.** Cuadro descriptivo por dimensiones. Fuente: elaboración propia.

Desde el rol como licenciados en recreación, es necesario argumentar los resultados de la investigación no solo a los avances específicos de los estudiantes desde las dimensiones del desarrollo, sino también a los factores que se evidenciaron desde la recreación. Para ello se resaltaron tres ítems que destacamos de los diarios de campo como son: la participación, el interés y la expresión debido a que fueron relevantes y despertados en los estudiantes, lo que facilitó la ejecución de las actividades pedagógicas y el desarrollo del proyecto.

Estos resultados fueron tomados de un diario de campo y con una previa planificación de clase que se le entregaba con anterioridad al docente encargado para así evidenciar el trabajo que se realizaría con los estudiantes, las doce sesiones fueron entregadas antes del inicio de las mismas.

Ver las figuras 3 y 4, que muestran un ejemplo del formato de la planeación de clase y diario de campo.

## PLANEACIÓN DE CLASE

FECHA 1 de septiembre de 2015	Nº 1
<b>MATERIALES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lazos</li> <li>• Conos</li> </ul>	DIMENSION : corporal
	<b>OBJETIVO :</b> Fortalecer habilidades motoras gruesas que por medio de actividades lúdicas con el lazo permitan el ejercicio de estas.
	<b>METODOLOGIA :</b> Por medio del trabajo cooperativo desarrollar una actividad lúdico- pedagógica que favorezca el patrón básico del movimiento de saltar a través de dos momentos específicos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza una actividad de integración en la que por medio de un ejercicio lúdico los estudiantes puedan tener un espacio de compañerismo, diversión y a su vez al finalizar la actividad queden divididos en cinco sub-grupos</li> <li>• Luego de establecer los cinco sub-grupos se explica a los estudiantes la actividad a realizar con el lazo, haciendo una participación rotativa en la que tengan la posibilidad de involucrar todo su esquema corporal en un ejercicio dinámico y recreativo.</li> </ul>

Figura 3: ficha de planeación de clase. Fuente: elaboración propia



<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<p><b>Nº</b></p> <p><b>DOCENTE ENCARGADO:</b> Pedro Aldana</p> <p><b>FECHA:</b> 1/Septiembre/2015</p> <p><b>LUGAR:</b> Parque la estancia</p> <p><b>TEMA:</b> corporal</p> <p><b>OBJETIVO:</b> Fortalecer habilidades motrices gruesas que por medio de actividades lúdicas permitan el ejercicios de estas</p>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
<p>Se inicio el con una breve presentación de los docentes para buscar el reconocimiento inicial por parte de los estudiantes.</p> <p>Se realizaron grupos de trabajo para iniciar con la actividad.</p> <p>Por turnos cada grupo pasó a realizar una actividad dirigida con el lazo.</p>	<p>El desarrollo de la clase permitió reconocer y fortalecer las habilidades motrices por medio del juego.</p> <p>Se evidencia una sana comunicación por ambas partes</p> <p>La comunicación con los estudiantes es sencilla pero puntual</p> <p>Se genera motivación en los estudiantes al participar del juego.</p>

Figura 4: ficha de diario de campo. Fuente: elaboración propia.

Para las respectivas sesiones de trabajo en sus primeras intervenciones, fue complejo la interacción con los estudiantes, la poca experiencia de los docentes en formación, la timidez, el estar rodeado de estudiantes y a su vez estar sobre la mirada del docente quien iba a estar pendiente de los comportamientos a los estudiantes, fue un factor que inicialmente se evidenció en las primeras sesiones; esto con el pasar de las mismas fue mejorando con ayuda de los docentes.

## DISCUSIÓN

A continuación, se caracterizaran los ítems que se identificaron como derivación de los diarios de campo y las planeaciones de clase para su respectivo análisis y sus contribuciones en los resultados del proyecto.

### **1. Participación.**

Posibilitar espacios recreativos en la escuela, invita a los maestros y estudiantes a ser más participes de actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador y llamativo (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014). De esta manera, la recreación contribuyó en la creación de escenarios académicos para la participación y formación de procesos académicos en los estudiantes. En relación con lo anterior, se observó un desempeño positivo en el desarrollo de relaciones personales, sociales y culturales. La recreación vista como una asignatura en la escuela, no solo debe estar vinculada en la organización de actividades para el aprovechamiento del tiempo libre, sino posibilitar el trabajo en proyectos transversales, espacios lúdicos y pedagógicos. De esta manera, nuestra intervención con la recreación estuvo orientada a promover actividades que generaran aprendizajes significativos y novedosos para el autoconocimiento y la libre expresión.

La utilización de la recreación en la escuela como una propuesta educativa, tiene interrelaciones con múltiples áreas motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas (Ziperovich y Chalita, 2008). En este sentido, la intervención se centró en las dimensiones del desarrollo humano (lúdica, social, comunicativa, corporal y cognitiva) con el fin de aportar al desarrollo de cada una de las dimensiones en los estudiantes de manera distinta, generando goce y diversión en las actividades recreativas para el desempeño participativo de los estudiantes tanto individual como colectivamente.

Es necesario vincular la recreación en la escuela con el objetivo de que el docente y el estudiante hallen aprendizajes más llamativos y amenos. Desde una perspectiva educativa, la recreación estará direccionada a promover procesos de formación que faciliten los aprendizajes (Lema, 2011). De esta manera, la obtención de resultados en cuanto a los aprendizajes estuvieron orientados hacia la construcción de nuevas experiencias de socialización tanto social como cultural, innovando su aprendizaje de manera significativa en espacios de inclusión y relación con el otro y dar la posibilidad de crear mundos imaginarios.

Al ser incluida la recreación en la escuela, abrió la posibilidad de ser identificada como una herramienta que brinda al educador nuevas estrategias tanto metodológicas como pedagógicas, escenarios académicos para la participación, inclusión y socialización (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez 2011). Esto nos invitó a tener una visión de trabajo más allá de lo simple o lo tradicional, abrir la posibilidad de re-crear espacios y obtener aprendizajes de una manera llamativa. La recreación dentro de los procesos educativos con los estudiantes, obtuvo conceptos pedagógicos como eje fundamental para la construcción de estrategias educativas, elaborando estrategias de enseñanza-aprendizaje por medio de la lúdica y el juego con el fin de aportar a las dimensiones del desarrollo en los estudiantes.

Como licenciados en recreación, estamos en la labor de crear y re-crear acciones que faciliten los aprendizajes de los estudiantes, diseñar espacios de intervención pedagógica para el fortalecimiento y construcción de aprendizajes. En este sentido, el licenciado en recreación debe incorporar en su proceso de formación un conjunto de saberes sistémicos que le permitan reconocer las diferentes formas de manifestaciones sociales y sus marcos contextuales, reconocer el ámbito educativo como eje fundamental desde una perspectiva incluyente de lo lúdico; visualizar la recreación como campo de producción académica e investigativa, con capacidad para la solución de conflictos sociales a partir de una perspectiva alterativa y alternativa desde el ocio y la gestión del tiempo libre (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2011).

De acuerdo con lo anterior, las estrategias de enseñanza-aprendizaje fueron utilizadas para el desempeño profesional del licenciado en recreación en la escuela. Es necesario mencionar que las estrategias de enseñanza-aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas en donde el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información dada por el docente (Campos, 2000). En este sentido, la elaboración de espacios y actividades para la ejecución del proyecto estuvo orientada en la medida de facilitar, promover, organizar los aprendizajes de los estudiantes. Estas acciones las proyectamos hacia los procesos académicos de los estudiantes, favoreciendo las dimensiones del desarrollo humano y obteniendo recursos de manera activa, reflexiva e intencionada con el fin de promover el aprendizaje. Las estrategias de enseñanza se identifican como contenidos, acciones, herramientas, actividades que faciliten los aprendizajes de los estudiantes (Díaz y Hernández, 1999). Así, estas acciones contribuyeron en la implementación y el desarrollo de aprendizajes guiados por parte del docente, esto con el fin de tratar de ser más efectivos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

## **2. Interés. (Motivación)**

La recreación en la escuela es un campo de retos y necesidades, considerada como una práctica pedagógica que brinda herramientas nuevas al trabajo académico que desempeña el docente a diario, y al ser novedoso, nos vemos en la obligación de alterar cada rincón de la escuela. Al observar el interés en varias sesiones pedagógicas por parte de los estudiantes, logramos evidenciar recepción y agrado al entrar en el espacio recreativo diseñado para ellos, este interés y participación se daba gracias a la previa planeación de clase, materiales, espacios, tiempo y juegos.

El interés de los estudiantes al participar de las sesiones de clase radicaba de acuerdo a la presentación de actividades, objetivos y finalidades. De esta manera, el juego como un mecanismo principal en las estrategias para facilitar el aprendizaje de los estudiantes ayudó a que el estudiante innovara, vivenciara y desarrollara círculos

sociales y afectivos (Cortés, 2008). Dentro del marco educativo, la posibilidad de utilizar el juego como medio de enseñanza-aprendizaje promovió en desarrollo de distintas dimensiones, físicas, cognitivas, sociales y culturales, estableciendo parámetros de intervención educativa entre el docente y diseñando experiencias agradables en aproximaciones a conocimientos formales.

El juego como un mecanismo de enseñanza-aprendizaje, ayudó al estudiante en la obtención de saberes y conocimientos previamente establecidos. Así, los juegos diseñados para las distintas sesiones de clase permitieron orientar a los estudiantes hacia áreas en donde involucraban las distintas dimensiones del desarrollo humano anteriormente señaladas. Como medio de enseñanza-aprendizaje, ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con poder de decisión y sabiduría (Torres, 2002). De igual forma, el juego como estrategia de enseñanza favoreció la construcción de valores; respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad y solidaridad. En este sentido, consideramos que el juego es una herramienta indispensable para la creación de saberes y un mediador para la enseñanza-aprendizaje.

Al abordar el juego como un mecanismo para el desarrollo de las clases, aportó una forma distinta de adquirir aprendizajes. Esto permitió que los estudiantes elevaran el interés al involucrarse en escenarios recreativos con el fin de obtener diversión entre ellos y facilitar las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Al participar de los distintos juegos, el estudiante estuvo involucrado en un medio de aprendizaje libre y espontáneo, con múltiples variables sin dejar de lado la intencionalidad educativa (Jiménez, 2011). Es importante direccionar el juego hacia un fin educativo, esto conlleva al niño a la actividad física que su cerebro necesita para desarrollar y aprender a futuro (Cortés, 2008). Dentro de la intencionalidad que se tuvo con el juego, el estudiante tuvo momentos de creación, exploración, socialización, expresión e inclusión, favoreciendo su desarrollo y desempeño personal y escolar. Los juegos diseñados para este proyecto estuvieron orientados a fortalecer las dimensiones del desarrollo humano.

Así, la recreación ofreció diversos espacios en donde el estudiante estuvo involucrado de manera constante y despertando su interés al participar de las actividades propuestas.

Despertar el interés fue un factor determinante para la ejecución de las sesiones pedagógicas, de esta manera, la intervención se facilitó debido a la disposición activa de los estudiantes y el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en cada una de las dimensiones del desarrollo humano. Por lo que se puede concluir, las estrategias recreativas utilizadas despertaron en los estudiantes de alguna manera la curiosidad por aprender, trabajar con sus compañeros de manera armónica y a su vez generar aprendizajes significativos, sin olvidar el trabajo que desempeño el juego desde una forma educativa, libre y espontánea.

### **3. Expresión (manifestación)**

Por medio de las estrategias recreativas empleadas en las diferentes sesiones pedagógicas se evidenció que los estudiantes lograron manifestarse de forma espontánea tanto a nivel verbal y no verbal, esto debido a que el juego generaba un aprendizaje guiado, pero que a su vez no era impuesto para ellos, lo que conllevó a una mejor relación docente – estudiante.

Las expresiones dadas por los estudiantes se manifestaban dentro de un espacio lúdico. Este espacio se centra en la oportunidad de obtener aprendizajes significativos y también como un elemento flexible para la obtención de conocimientos formales, necesarios, propios de la educación (Moreno, 2003). Al presentarse la espontaneidad y libertad en la expresión de los estudiantes, se fortalecieron los procesos de participación, comunicación y trabajo cooperativo, generando la posibilidad de innovar y proponer nuevas formas de aprendizaje y a su vez el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano. La construcción de un ambiente lúdico para los estudiantes significa tener mayor aproximación e interacción con los estudiantes y el docente. De

esta manera, las expresiones se manifestaban de acuerdo a la intencionalidad, situación o problema.

Las manifestaciones de los estudiantes se caracterizaban de acuerdo a la participación en clase, el interés y la motivación. Estas manifestaciones aparecen en ambientes lúdicos diseñados para los estudiantes. Cabe mencionar que los ambientes lúdicos posibilitan el fortalecimiento del hombre, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, de esta manera, se afirma que un ambiente lúdico contempla la posibilidad de obtener experiencias de aprendizaje significativo (Jiménez, 2004). Así, los estudiantes lograban expresar emociones, situaciones o ideas libremente y con facilidad. No obstante, las expresiones de los estudiantes en clase se hacían evidentes según el contexto en donde se encontraban, esto quiere decir, que los objetivos planteados para cada una de las sesiones no obedecía directamente con las manifestaciones de los estudiantes. De esta manera, los ambientes lúdicos no siempre proporcionaban al estudiante experiencias significativas ni tampoco obtener relaciones más cercanas con el otro.

Entendemos los espacios lúdicos como una forma de crear, divertirse y entrar a un mundo de fantasía (Jiménez, 2004). Es este sentido, las manifestaciones de los estudiantes en relación con el espacio lúdico no se veían asociados. En algunas de las sesiones, había expresión de aburrimiento y distracción; esto aparecía por el desarrollo de la clase en cuando a animación, ejecución del juego e intencionalidad. Consideramos la posibilidad de re-crear los ambientes lúdicos y llevarlos hacia un nivel en donde el estudiante se viera involucrado en una zona de goce, placer y disfrute. Se asume la lúdica como un referente para la enseñanza, se aparta de lo evaluativo o lo instrumental, y se acerca en la construcción de ambientes lúdicos que recrean dimensiones lúdicas para los estudiantes. Crear ambientes lúdicos, significa tener una mayor interacción con los estudiantes (Osorio, 2010), con el fin de minimizar las manifestaciones negativas que expresaban los estudiantes y promover un aprendizaje distinto, direccionado hacia la diversión y el disfrute.



La lúdica tomada como una dimensión del desarrollo humano se constituye en un factor decisivo para el fortalecimiento del individuo, promoviendo que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponde mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social (Moreno, 2003). De esta manera, las expresiones de los estudiantes en una zona o ambiente lúdico, muchas veces se asociaban con los objetivos de las sesiones. Al aparecer manifestaciones positivas, mayor era la contribución de las dimensiones del desarrollo humano en los estudiantes. Los ambientes lúdicos posibilitan los aprendizajes, re-crean experiencias enriquecedoras, y abren camino hacia una metodología flexible en los procesos académicos.

## CONCLUSIONES

### **La recreación como eje fundamental para la participación de los estudiantes.**

Dentro de un marco educativo, la intervención de la recreación en el aula de clase es la encargada de promover los procesos formativos y de facilitar los aprendizajes. La recreación no pretende modular el comportamiento de las personas sino por el contrario, aportarles herramientas de análisis y capacidades para su disfrute con autonomía y libertad (Osorio, 2009). En este sentido, la recreación orientó al estudiante a ser partícipe del espacio de manera autónoma y espontánea, desarrollando su desempeño académico y sus capacidades de desenvolvimiento tanto individual como colectivamente. Dentro de esta participación, la recreación busca contribuir las distintas capacidades humanas, permitiendo también tener acceso a diferentes maneras de recrearse en la escuela.

Así, el aporte de la recreación en la escuela busca contribuir al desarrollo de las capacidades humanas, en primera instancia, aquellas que afectan directamente la posibilidad de tener un acceso a la recreación enriquecedora para la vida, permitiendo tener estados de bienestar (Osorio, 2009). Trayendo los beneficios al proyecto que se desarrolló, aparte de generar diversión, disfrute e inclusión en los estudiantes, aportó a las distintas dimensiones humanas; corporales, cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y lúdicas.

La recreación plantea la necesidad de tener espacios en donde los estudiantes tengan la opción de contar con una serie de elementos para apreciar cómo la recreación contribuye para su propio bienestar. De esta manera, el aporte recreativo en la escuela se orientó a la creación de escenarios novedosos, alterando lo existente para la contribución del desarrollo humano. Esto permitió que los estudiantes, al ser partícipes de estos escenarios recreativos, encontraran mayor interacción con el otro, tener lazos de comunicación más afectivos y orientar sus procesos académicos de

manera distinta hacia el juego y la lúdica. Con esto, el acto recreativo en la escuela facilitó en el estudiante a flexibilizar su aprendizaje, lograr metas, expresar y su descubrir intereses individuales y colectivos.

La construcción de un espacio recreativo en la escuela permitió un mayor reconocimiento en la comunidad educativa. En primera instancia, conocer aspectos culturales, sociales, sueños y proyectos de vida. Y por otro lado, posturas recreativas y experiencias vividas anteriormente. De esta manera, se considera que la recreación estando en escenarios académicos, involucra tanto a quienes diseñan el espacio como para quienes participan de los procesos pedagógicos (estudiantes), construcción de conocimientos y experiencias enriquecedoras (Osorio, 2009).

De acuerdo con lo anterior, la participación de los estudiantes implicó estar inmerso en ambientes propicios para su desempeño académico, participando de manera libre y espontánea, teniendo momentos de diversión, juego e interacción con el otro. Para la escuela no deja de ser importante la recreación, ya que por medio de ella también se generan procesos educativos y de igual manera, se proyecta en trabajos de participación cultural, deportiva, social y transversal.

La participación de los estudiantes fue clave para el desarrollo del proyecto. Con ello se evidenció experiencias significativas, saberes, vivencias y distintas percepciones en contenidos sociales, culturales y académicos. Las actividades recreativas, propusieron espacios de trabajo para el desarrollo de las dimensiones y a los distintos objetivos que previamente se establecieron.

La posibilidad de crear espacios recreativos en la escuela invitó a los maestros y estudiantes a generar experiencias enriquecedoras y a conocer el trabajo que desempeña la recreación desde una perspectiva pedagógica. De esta manera, la labor recreativa tuvo participación en los estudiantes para la obtención de aprendizajes más llamativos y amenos. También, la recreación orientó los procesos de formación y facilitó

el aprendizaje de los estudiantes.

Por último, mencionamos que la recreación sigue siendo un terreno de retos y necesidades, y la consideramos como una práctica que brinda herramientas novedosas a la escuela. Estando vinculada la recreación en la escuela, se posibilitó un espacio independiente para la ejecución pedagógica, replantear escenarios de enseñanza-aprendizaje y pensando en la posibilidad de hacer algo más allá de lo simple o lo tradicional.

### **La implementación de procesos de enseñanza por medio de la recreación**

En la pregunta problema presentada en el proyecto, planteamos la posibilidad diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación para el grado primero de primaria. Esta pregunta nos acercaba más al trabajo educativo que se pueda generar con la recreación en la escuela. De igual manera, se presenta la lúdica y el juego como las estrategias de implementación del docente, favoreciendo procesos de formación integral en los estudiantes. Como primera instancia, se abordó la recreación como un medio que contribuya al ámbito académico, haciendo apertura a la posibilidad de una intervención y trabajo que obtiene el docente en la formación de procesos educativos (Lema, 2011), con el fin de generar una propuesta en donde se propone la labor recreativa en procesos académicos, obteniendo nuevas herramientas de trabajo educativo y estableciendo un trabajo pedagógico de mayor formalidad en la escuela.

Esta intervención que obtiene el docente, nos abrió la posibilidad de evidenciar la labor pedagógica que genera el profesor con los estudiantes y su impacto motivacional al saber innovar en las acciones pedagógicas y en los escenarios académicos. Así, la recreación dentro de este ámbito educativo, obtuvo procesos pedagógicos como ejes fundamentales para construcción en nuevas estrategias; trayendo esto, en las sesiones realizadas con los estudiantes, el trabajo pedagógico de parte del docente generó nuevas formas de enseñanza-aprendizaje guiadas y diseñadas desde la recreación.

Como segundo, se presentó la lúdica como dimensión para los escenarios académicos, los aportes y su contribución para tratar de obtener nuevos resultados y las transformaciones que exige la educación actual. Con base en esto, la lúdica contribuyó a generar ambientes propicios, nuevas experiencias y participación positiva en la innovación de didácticas académicas.

El juego fue fundamental en cada una de las sesiones desarrolladas. Vimos el juego como una posibilidad clave en el proceso de formación en los estudiantes, caracterizado por ser la estrategia dinamizadora, estructurada y pensada en las características específicas de los estudiantes. De esta manera, el juego se convirtió en una acción pedagógica importante en el aula de clase, siendo herramienta flexible de acuerdo a las posibles variables existentes en cada sesión.

Durante las sesiones realizadas se fortalecían procesos específicos desde cada una de las dimensiones, apuntando a la adquisición de conocimientos, y permitiéndoles a los estudiantes participar de manera individual o colectiva según el objetivo planteado, sin dejar de lado que en el proceso de enseñanza-aprendizaje para llegar a un desarrollo integral de las dimensiones se necesita de un orientador en el proceso (el docente) y de unos compañeros que a través de la experiencia y las relaciones permitan un proceso de aprendizaje significativo.

Se plantea la recreación como un orientador en procesos de formación, facilitando los aprendizajes de los estudiantes y tratando de promover el uso de la recreación en la escuela; de igual manera creemos que la recreación debe estar inmersa en el ámbito educativo como una posibilidad fuerte en la innovación de sistemas de aprendizaje, colaborando con el que hacer educativo y siendo un eje fundamental en la creación del trabajo que pueda ejercer el docente en la escuela.

También, la recreación retomará conceptos pedagógicos, ayudando a orientar y

a promover procesos de formación que faciliten los aprendizajes. Se retoma la recreación como un campo de opciones y retos, que al considerarla como una práctica pedagógica, brinda herramientas y claves necesarias para el que hacer en la escuela. En segunda instancia, asumimos la lúdica como dimensión del desarrollo humano en espacios educativos. Aclaramos que la lúdica se puede referir al sentir, reír o gozar; al pleno disfrute de distintas actividades que el hombre puede desarrollar en distintos escenarios, dichas emociones, están guiadas hacia el esparcimiento, la entretención y la diversión.

No olvidamos la importancia que tiene la lúdica con lo mencionado, y en contraste con esto, tomamos un papel totalmente distinto con la lúdica en escenarios educativos. Identificamos la lúdica como una dimensión del desarrollo humano y también como un instrumento para la enseñanza, la acercamos a un espacio netamente educativo, aportándonos a la formación académica del niño, posibilitando posturas que vean en la lúdica una ayuda didáctica y pedagógica para los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la escuela. También la lúdica ayudó a contribuir para obtener nuevos resultados en la exigencia actual de la escuela.

Por último, la importancia del juego en este proyecto fue asumido como un instrumento para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a interactuar con el otro, creando vínculos sociales que le faciliten su libre expresión, posibilitando que el juego sea el interventor entre el docente y el estudiante, creando estrategias distintas en sus aprendizajes, guiando al estudiante hacia nuevas experiencias y que sean significativas para él.

### **Las dimensiones del desarrollo humano desde la experiencia recreativa**

Dentro de la intervención que se hizo en el colegio, se presentaron las dimensiones del desarrollo humano: lúdica, dimensión corporal, social, cognitiva,

comunicativa y; estas dimensiones se desarrollaron en distintas sesiones de clase.

Iniciaremos hablando de la dimensión corporal, esta dimensión, nos acerca a los procesos motores, psicomotricidad, motricidad gruesa, motricidad fina, dominio corporal estético y esquema corporal. Al iniciar con las primeras dos sesiones de clase, notamos en los estudiantes un alto grado de interés por ser partícipes de la clase, sabiendo ellos que el juego iba a ser un eje fundamental para el desarrollo de la sesión, pero también notábamos en alguna medida, que había desorden y poca atención hacia el docente para lograr seguir indicaciones; esto nos ayudó a mejorar nuestra postura y discurso como docentes y a planificar una mejor intervención con ellos.

El interés mostrado en las sesiones de clase, varió dependiendo del juego que se ejecutó para tener un fin formativo, es decir, notamos en los estudiantes un entendimiento y una buena participación en clase, y en otras ocasiones, se observó falta de atención y de un buen desarrollo con los juegos utilizados. Siendo más específicos, la comunicación que se generó con los estudiantes muchas veces fue sencilla pero puntual, así permitiendo una apertura a nuevas experiencias de aprendizaje y cumpliendo en gran medida con los objetivos de la clase.

El juego nos facilitó una mejor comunicación, interacción, inclusión, aprendizaje, una mejora en la expresión corporal, trabajo individual y en equipo, confianza entre los estudiantes y manejo de grupo por parte de los docente. De igual manera, el juego diseñado para la clase, en donde está inmersa la dimensión corporal, nos ayudó para que los estudiantes desarrollaran en gran parte la motricidad y los demás aspectos que ya se mencionaron, diversificando una clase de educación física y demostrando que dentro de una clase de recreación, estos aspectos pueden ser prósperos a futuro. También, el juego nos posibilitó la apertura de nuevos escenarios en la escuela, justificando un proceso pedagógico y formativo en el estudiante, articulando el juego en la escuela con el quehacer educativo. Estas sesiones de clase se realizaron al aire

libre, en un polideportivo cerca al colegio y en donde se nos facilitaba en cierta medida un buen uso del espacio.

Dentro de lo positivo y lo negativo con la dimensión corporal y su diseño de clase, es necesario decir que la recreación les ayudó a los estudiantes a ser partícipes de manera directa en nuestra clase, observando gran interés hacia el aprendizaje e innovando espacios educativos.

La dimensión social contribuyó en la interacción que pueda tener el ser humano a través de actividades conjuntas con miembros de la sociedad, se relaciona en diversos escenarios y situaciones que permita al hombre ser partícipe de una sociedad. Una vez planeadas las sesiones de clase para esta dimensión, se diseñó juegos específicos en donde los estudiantes tuvieran una mayor interacción social con los compañeros de clase.

En primera instancia, los juegos diseñados para esta dimensión, nos permitiría crear un ambiente en donde el estudiante se expresara libremente y fuera visto con interés por los demás. De esta manera, el juego *conociendo a mi compañero* nos arrojaba un mar de información en cuanto a gustos, creencias y simpatías que tenían los estudiantes. Esta información nos acercaba más a lo que eran los estudiantes fuera del colegio, nos llevaba a indagar con profundidad quienes eran y de dónde venían, nos abría un poco la imaginación con los comportamientos sociales que pudieran tener con sus familiares y sobre todo, nos cautivaba la simplicidad y la confianza con la que ellos se expresaban de lo que eran realmente fuera del colegio.

En este sentido, los objetivos de la clase, como favorecer los lazos de respeto, comunicación, trabajo cooperativo y que permita un mejor desempeño a nivel grupal, favoreció el desarrollo de los mismos. En gran medida, decimos que los juegos diseñados para una mejor interacción social pueden ser vistos y desarrollados en los



participantes, adquirimos una mejor postura como docentes gracias a las experiencias anteriores y logramos que en esta dimensión se cumplieran las sesiones de clase.

En la ejecución de las actividades de esta dimensión los estudiantes tuvieron como experiencia por medio de sus habilidades individuales y a partir de su propia experiencia llegaron a disfrutar, entretenerse, divertirse y aprender de manera dinámica y significativa; se da la posibilidad que el rol del licenciado en recreación puede tener impacto positivo en los procesos de formación de los estudiantes especialmente, alterando los espacios existentes en la escuela y dando una apertura al trabajo recreativo en la escuela.

En los procesos evidenciados en la dimensión comunicativa, se ejecutaron actividades en donde los estudiantes desarrollaron la comunicación entre ellos para así poder tener procesos expresivos que llevaran a un mejor desempeño en equipo y participación en las distintas actividades, generando manejo de turnos, cumplimiento de normas y respeto por las diferentes opiniones de los compañeros; durante estas sesiones los juegos planteados tenían un menor empleo de material y de alguna manera los estudiantes tenían una participación corporal mas pasiva.

Se observa que es necesario el rol del dinamizador, en este caso el docente, para lograr procesos expresivos de mayor extensión, ya que los estudiantes requerían de preguntas orientadoras para participar de las acciones pedagógicas planteadas, no obstante, cabe resaltar que se logro llevar procesos para el manejo de turnos, la expresión verbal, implícitamente la expresión corporal y sobretodo el saber escuchar e interesarse por los compañeros, favoreciendo el aprendizaje cooperativo.

Dentro de la dimensión lúdica, es necesario mencionar que esta dimensión se centró en el fortalecimiento del individuo, abarcando otras dimensiones para intentar un equilibrio personal, en distintos niveles; social o cultural. Esta dimensión participó en el

desarrollo de aptitudes del estudiante, habilitando la creatividad y el fortalecimiento de en la toma de decisiones, participación, cooperación y trabajo en equipo. También, la dimensión lúdica fomentó la adquisición de saberes y nos permitió una herramienta para consolidar las interacciones personales, atravesando una amplia gama de posibilidades que generan diversión, placer, goce y creatividad para el conocimiento.

En el espacio lúdico diseñado para los estudiantes, intentamos apartar lo evaluativo o instrumental y nos acercamos a la construcción de nuevas experiencias, innovando espacios para tener una mayor interacción con el estudiante y habilitando diversas posibilidades creativas de enseñanza y aprendizaje. Estos espacios nos dieron la oportunidad de obtener aprendizajes significativos, mayor inclusión para la participación y el desarrollo de la creatividad, imaginación, vínculos sociales y desarrollo cultural. Es necesario mencionar que el juego al ser desarrollado en un espacio lúdico, generó goce y diversión, facilitó en cierta medida los procesos de enseñanza-aprendizaje y se introdujo al estudiante en experiencias guiadas para la imaginación, creatividad y fantasía.

Es importante resaltar que pese a que las planeaciones tenían un objetivo específico para una dimensión determinada, la integralidad del ser humano hace que, implícitamente con cada acción pedagógica planteada se fortalecieran procesos de las cinco dimensiones y a su vez lograrán procesos de formación contemplando a los estudiantes como un todo, también, la lúdica y la recreación permiten procesos motivacionales intrínsecos que a su vez son la base para generar aprendizaje, por lo que el rol del licenciado en recreación en el primer ciclo escolar es relevante en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la escuela.

## REFERENCIAS

- Anijovich, R y Mora, S (2010). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Aique Grupo Editor.
- Berk, L. (1999). *Desarrollo del niño y el adolescente*. Madrid, España: Editorial Prentice hall.
- Bolívar, C. (1998). *Aproximaciones a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>.
- Buendía, L. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid, España: Editorial Mcgraw-hill.
- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México D.F, México: Editorial DGENAMDF.
- Carreño, J. (2014). *Línea de investigación: FORMAR-formación de maestros en recreación*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Carreño, J. Rodríguez, A. y Gutiérrez, P. (2014). Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela. *Magis. Revista internacional de investigación en educación*, 6 (13), 83-97.
- Carreño, J. Rodríguez, A. y Gutiérrez, P. (2011). La recreación como resignificación social de la cultura desde la escuela (debate en torno a la representación social). Recuperado de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35087/Documento\\_completo.-M44.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35087/Documento_completo.-M44.pdf?sequence=1).
- Cortés, J. (2008). Un vistazo a la naturaleza pedagógica del juego en el salón de clase. *El astrolabio. Revista de investigación y ciencia del Gimnasio Campestre*, 7 (2), 44-57.
- Cratty, J. (2002). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Díaz, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias para un aprendizaje significativo. Una interpolación constructivista*. México D, F, Mexico: Editorial Mcgraw-hill.
- Echeverri, J. y Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la*

*cultura, el juego y la dimensión humana.* Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.

- Elizalde, R. y Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en américa latina: conceptos, abordajes y posibilidades de re significación. *Polis, revista de la Universidad Bolivariana*, 9 (26), 2-16.
- Estupiñan, F. (2013). El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. *Revista lúdica pedagógica*, 2 (18), 29-33.
- Fulleda, P. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano.* Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>.
- Galve, J. y Ayala, C. (2002). *Orientación y acción tutorial: educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato y formación profesional.* Madrid, España: Editorial CEPE.
- Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*, Bogotá D.C, Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. (2004). *Recreación, lúdica y juego*, Bogotá D.C, Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. (2008). *Cerebro creativo y lúdico.* Recreación, Lúdica y Juego. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. *Revista latinoamericana de recreación*, 1 (1), 77-90.
- Manzano, H. (2004). *La recreación en el ámbito escolar.* Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>.
- Martínez, E. (2004). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista de ciencias de la educación*, 2 (24), 69-90.
- Mesa, G. (2006). *La recreación como proceso educativo.* Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GMesa.htm>.
- Moreno, A. (2003). *La lúdica en los procesos educativos infantiles "un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva".* Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>.
- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesor y aplicación en la escuela.* Barcelona, España: Editorial Grao.

- Nacional, M. D. (2003). *La revolución educativa. Colombia aprende*. Recuperado de <http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=16>.
- Osorio, E. (2009). *Consideraciones iniciales para la construcción de una propuesta de educación para la recreación*. Recuperado de <http://www.funlibre.org/documentos/diplorecyam/PropuestaDeEducacionParaLaRecreacion.pdf>.
- Osorio, E. (2010). ¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia. *Revista lúdica pedagógica*, 2 (15), 6-16.
- Ordoñez, M. y Trujillo, M. (2004). *Propuesta metodológica de intervención mediada por la recreación dirigida*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso13/JAVelasco.html>.
- Parra, J. (2003). *Artificios de la mente. Perspectivas en cognición y educación*. Bogotá, Colombia: Editorial Círculo de Lectura Alternativa.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México, México D.F: Editorial Pearson educación de México.
- Quintero, M. (2011). La recreación como campo. Aproximaciones a una posible realidad. *Revista latinoamericana de recreación*, 1 (1), 64-76.
- Rodríguez, A. (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de tercer grado, de la escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. *Sapiens: Revista universitaria de investigación*, 4 (2), 55-70.
- Salazar, D. (2000). *Aproximación a la comunicación aumentativa y alternativa*. Bogotá, Colombia: Universidad pedagógica nacional.
- Torres, C. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf).
- Valle, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y relevancia en el contexto escolar. *Revista de psicodidáctica*, (6) 53-68.
- Ziperovich, C. y Chalita, I. (2008). La recreación como un espacio múltiple e integrador para educar en, desde y más allá de la escuela. *Licere, Belo Horizonte*, 12 (1). 2-17.

Zúñiga, G. (1998). *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>.