

PROYECTO DE GRADO

SALVADOR DEL PLANETA

Elaborado por:

CARLOS MANUEL BAUTISTA OVIEDO

Tutor:

CARLOS JAIRO CABANZO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Bogotá Mayo de 2018

SALVADOR DEL PLANETA

Resumen


El Proyecto Salvador del Planeta, plantea la creación de un programa educativo, el cual, a través de la Educación Experiencial como manifestación recreativa, pueda mejorar las dinámicas de educación ambiental del Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR”. Salvador del Planeta es la base estructural de un programa educativo, que permite a través de diferentes intervenciones brindar experiencias a diferentes grupos de la institución mencionada.

Las experiencias son creadas tanto para el estudiante como el maestro, ya que se evidencia que los programas de educación ambiental no se implementan de una buena manera y no tienen el alcance que se proponen, es de ahí donde parte la idea de crear un programa educativo que desde la Educación Experiencial y la Recreación le aporten al mejoramiento del comportamiento de las personas frente a la temática ambiental, para ellos se realiza un diagnóstico de la institución educativa la cual dentro de su PDI (plan de desarrollo institucional) tiene una propuesta ambiental muy clara, pero el alcance de la misma se ve limitada por los espacios (momentos – tiempo) y la intención de la misma es mejorar este tipo de dinámicas. Así, se parte de una problemática particular (la limitada implementación de los programas de educación ambiental) iniciando la creación de un programa educativo que le apunta a mejorar las dinámicas ambientales, teniendo en cuenta el no limitar este tipo de programas a un solo modelo de educación (el que sea para una institución no implica que no se pueda mejorar y modificar para

ser implementado con instituciones con características similares). La Recreación y la Educación Experiencial median la forma y los espacios de la educación ambiental y el quehacer de todos, a través de dinámicas donde el cuerpo juega un papel fundamental.

Con ello se encuentra que la institución con los estudiantes, aceptan y les agrada este tipo de experiencias con las que vivencian las diferentes formas de cuidar el ambiente, los diferentes estilos de vida, puesto que las experiencias propician los momentos para nuevas experiencias.

Palabras clave: Recreación, Educación Ambiental, Experiencia, Educación experiencial, Programa Educativo.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesionales</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 2	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Salvador del Planeta
Autor(es)	Bautista Oviedo, Carlos Manuel
Director	Carlos Jairo Cabanzo Carreño
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 63p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	RECREACION; EDUCACIÓN AMBIENTAL; EDUCACIÓN

2. Descripción

El trabajo de grado que se propone Salvador del Planeta plantea la creación de un programa educativo, el cual, a través de la Educación Experiencial como manifestación recreativa, pueda mejorar las dinámicas de educación ambiental en las instituciones. Salvador del planeta es la Base estructural de un programa educativo, que permite a través de diferentes intervenciones brindar experiencias a diferentes grupos, en este caso de una institución particular el Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR”.

El proyecto plantea el análisis y la posterior evaluación de los resultados así como la toma de evidencias y enmarca el papel docente e investigativo del Licenciado en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional.

3. Fuentes

Bonilla, E. y Rodríguez, P. (1995) Mas Allá del Dilema de los Métodos. Universidad de los Andes, Grupo editorial NORMA.

Carrillo, C.R. (2005). El modelo experiencial como estrategia didáctica para la clarificación de valores humanos. Submundos. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/viewFile/688/680>

Chálela, G. (2010). Unab, Educación para una conciencia ambiental. Ola Verde, Recuperado de <http://www.vanguardia.com/historico/59965-unab-educacion-para-una-conciencia-ambiental>

Cuenca, M. (2004). Pedagogía del ocio: modelos y propuestas. Barcelona. Universidad de Deusto.

Cuello, A. (2003) Problemas Ambientales y Educación Ambiental en la Escuela. Andalucía, Centro Nacional de Educación Ambiental.

Díaz, A. y Rodríguez, A. (2014). La Recreación y el Turismo, una Propuesta de Formación de la

Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá Lúdica Pedagógica.

Martínez, J. (1999) El Reto de la Educación Ambiental. Revistas de Psicodidáctica, CEIDA.

Ministerio de Educación Nacional, Plan Decenal, Bogotá - Colombia 2006 – 2016 (Lineamientos para la Pertinencia).

Ministerio Nacional Ambiente (s. f), 26 de Enero, Día Mundial de la Educación Ambiental, recuperado 18 de abril de 2017.

<http://www.minambiente.gov.co/index.php/component/content/article?id=1635:26-de-enero-dia-mundial-de-la-educacion-ambiental>

Ministerio del Medio Ambiente – Ministerio de Educación Nacional, (julio de 2002) Política Nacional de Educación Ambiental, SINA.

Padierna, J. y Cardona, P. (2013) La Metodología experiencial en la educación superior. Medellín. Universidad San Buenaventura.

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la Lengua Española (22.ed) Madrid, recuperado de <http://dle.rae.es/?id=WJAQaEt>

Rodríguez, A; Carreño, J.M; Gutiérrez, P. (2014) La Experiencia como Categoría de Análisis de la Recreación Posibilidad Pedagógica. Bogotá, Lúdica Pedagógica.

Rodríguez, A.B. y Díaz. A. (2014). La Recreación y el Turismo, una Propuesta de Formación de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Lúdica Pedagógica.

Ruiz, D. (2004). Proyecto Fénix, Un modelo de pedagogía experiencial y cotidiana. Centro de documentación virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio, Bogotá.

Sánchez, G. (2002). Desarrollo y medio ambiente: una mirada colombiana – Fundación Universidad Autónoma de Colombia.

Suavé, L. (1999) La educación ambiental entre la modernidad y la posmodernidad: en busca de un marco educativo de referencia integrador. Tópicos.

4. Contenidos

El proyecto Salvador del Planeta en primera medida se plantea como un programa educativo el cual se distingue en las instituciones como un currículo de áreas específicas, para lograr el desarrollo de un programa específico se debe tener en cuenta una serie de pasos a seguir los cuales están planteados a lo largo del proyecto. En ese sentido a continuación se presenta el contenido del proyecto.

Contenido

Introducción

En este capítulo se contextualiza al lector frente a las dinámicas particulares del entorno y del cómo se manejan las dinámicas ambientales en un contexto general, seguido se explica a quién va dirigida la propuesta y las razones del por qué esta institución es un buen escenario para realizar la construcción del programa.

Justificación

La justificación describe por qué una propuesta de educación experiencial, como manifestación recreativa enfocada al cuidado ambiental, es pertinente en instituciones educativas.

Marco Teórico

El marco teórico contiene todos los referentes bibliográficos sobre los cuales se sustenta esta propuesta y expone el por qué la recreación, la educación experiencial y el cuidado ambiental son agentes que se articulan de buena manera para lograr crear un programa (currículo).

Programa educativo

Describe como el Ministerio de Educación Nacional comprende un programa educativo y su estructura

Marco Metodológico

El marco metodológico describe la metodología que se usa en los diferentes momentos del proyecto, entre ellos el diagnóstico, la creación del programa, la implementación, toma de evidencias, evaluación y conclusiones, también comprende el programa en específico y cada una de sus partes.

Operacionalización

En este apartado se explica el paso a paso que se llevó a cabo para implementar la propuesta, la toma de evidencias y el análisis posterior de ellas.

Resultados

Aquí se realiza el análisis de los resultados obtenidos a partir de todo el proceso de construcción e implementación del programa, frente a la evaluación y frente a las dinámicas de la institución.

Conclusiones

Se define la asertividad de la creación de un programa de este tipo, si funciona o no, si es coherente y se realizan aportes que mejoran las dinámicas del mismo, también se describe el como la institución asume el programa y que intenciones pretende el mismo para futuro.

Referencias Bibliográficas**Anexos****5. Metodología**

Se utiliza la metodología cualitativa en la generalidad del proyecto, ya que el mismo enfoque de estudios lo requiere; esto porque el sujeto al cual va dirigido el proceso es un sujeto social así que cualificar resultados y experiencias no es lo más óptimo por el tiempo de desarrollo y el tiempo de implementación. Esto pensado desde el planteamiento de Kaplan (1971) “denominado como la mística de la cantidad y la calidad” citado por (Bonilla y Rodríguez, 1995, p.77).

Esta metodología tiene unas características que lo hacen óptimo para la creación del programa, la implementación, recolección de información y evaluación de la información recolectada: la metodología cualitativa es exploratoria interpretativa, busca el significado social, con una relación cercana a los actores sujeta a los cánones de la comprensión, la relación entre la teoría / concepto e investigación es inductiva, eso significa que pretende comprender los ejes que orientan el comportamiento, su estrategia de investigación puede ser estructurada y no estructurada, en general permite que el investigador que la utilice pueda moldear la metodología a las necesidades específicas bajo las cuales necesita.

6. Conclusiones**Conclusiones**

Se realiza el diagnóstico del instituto educativo para el desarrollo integral “CREAR”, en el cual se identifican características a tener en cuenta, como lo son desarrollo de las actividades lúdicas y metodológicas frente a la temática ambiental. Identificando las fortalezas que este proyecto podría aportar al desarrollo de sus dinámicas educativas.

Se desarrolla una propuesta educativa que pretende mejorar las dinámicas de educación ambiental en la institución, teniendo en cuenta si PDI y la metodología que se utiliza para impartir la temática ambiental.

Se realiza la implementación del programa creado, con los estudiantes de grado decimo y once del instituto pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”, teniendo en cuenta tres momentos en los cuales el estudiante dentro del aula afianza conceptos básicos frente a la temática ambiental, como segundo se sale del aula para implementar el segundo ciclo de actividades en el escenario deportivo y por último se realiza el cierre del proyecto fuera de la institución.

Es evidente que el proyecto posee fortalezas en dinámicas como maneja la recreación y la educación experiencial para hacer un aporte en la temática ambiental, ya que los estudiantes y docentes reciben de manera positiva y con alta expectativa cada una de las implementaciones.

A mejorar están las dinámicas temporales ya que por el corto tiempo de implementación no se desarrolla a profundidad el concepto de conciencia ambiental, por lo cual no se puede evidenciar a profundidad.

Se logra diseñar una propuesta de programa educativo que sirve como modelo estructural para el desarrollo de actividades relacionadas con la enseñanza de la Educación Ambiental a través de la Educación Experiencial y la Recreación.

En el diseño e implementación de un programa educativo se requiere un alto nivel de conocimiento y técnicas que permitan la construcción de programas anuales susceptibles a ser utilizados en instituciones educativas, no es un trabajo dispuesto a ser construido en corto tiempo y menos el evidenciar los alcances a partir de una propuesta de programa; sin embargo el tener una propuesta de programa se considera un logro plausible para un trabajo de pregrado, por que evidencia el trabajo y empeño que se pone como futuro licenciado, al poder comprender la educación experiencial, la recreación y la educación ambiental como componentes de un proceso de formación que aporta a la construcción de tejido social, valores de auto cuidado y cuidado con el ambiente.

Esta propuesta propone una alternativa para incentivar los valores frente al cuidado y la conciencia ambiental, partiendo de la experiencias que puedan brindar de una manera divertida y diferente con los cuales se respaldan los procesos de formación, no es sencillo encontrar una línea que oriente todas estas temáticas, la singularidad de cada una, ya que las apuestas de otros docentes e instituciones dificulta reunir todo en una sola propuesta, sin embargo con este programa se demuestra que los enlaces se conectan para el fin de una propuesta.

Por consiguiente, el programa es relevante en instituciones educativas, su intencionalidad es requerida y bien direccionada, puede ser modificado de acuerdo a las necesidades educativas y se visualiza a gran escala como un programa educativo anual para estudiantes de grados decimo y once.

Elaborado por:	Carlos Manuel Bautista Oviedo
Revisado por:	Carlos Jairo Cabanzo Carreño

Fecha de elaboración del Resumen:	28	05	2018
--	----	----	------

Tabla de Contenido

Introducción.....	10
Justificación.....	13
Marco Teórico.....	14
La Recreación en un contexto educativo y ambiental.....	14
Experiencia frente al contexto educativo.....	15
Educación Experiencial.....	17
Educación Ambiental: “Cuidado y Conciencia”.....	19
Programa Educativo.....	20
Marco Metodológico	21
Enfoque Metodológico.....	21
Estrategias	22
Dispositivos	23
Operacionalización.....	34
Resultados	35
Frente a la creación del programa	35
Frente a la propuesta	35
Frente a la Implementación	36
Frente a la evaluación	36
Frente a la institución	36
Análisis de Resultados	37
Conclusiones	39
Referencias Bibliográficas	42

Introducción

Las instituciones educativas desarrollan dentro de sus P.D.I. (Plan de Desarrollo Institucional) propuestas de Educación Ambiental a manera de proyectos transversales. Sin embargo, algunas de estas propuestas “se reducen en muchas ocasiones a trabajar ciertos aspectos de las ciencias naturales y la ecología, o a reconocer el entorno más cercano y los problemas ambientales tradicionales” (Martínez, 1999, p.100). Esto indica que somos conscientes de las diferentes problemáticas que acogen nuestro planeta y las necesidades que tienen nuestros ambientes cotidianos frente a la temática ambiental.

Este proyecto busca, mediante una Educación Experiencial, fortalecer los procesos y conceptos ambientales en la institución educativa *Instituto Pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”* en los grados decimo y once. Esto se lleva a cabo mediante las siguientes fases, en primer lugar, realizando una identificación de las dinámicas que presenta la institución. Luego, se crea una propuesta que se logre acomodar a las necesidades de la institución. Después, se implementa un plan piloto el cual presenta diferentes actividades con las cuales los estudiantes encuentren una manera lúdica la cual podría conllevar a la concientización del cuidado

ambiental. Finalmente, se evalúa de manera cualitativa el programa educativo, la implementación, el cómo asume la institución el programa y el manejo de las diferentes sesiones para potencializar el mismo.

El contenido de este documento se organiza en 4 partes. En la primera parte se determina la singularidad del proyecto, la dirección, la definición de los objetivos y estructura, donde se describen los elementos esenciales tales como la problemática y la pregunta problema que se va a desarrollar utilizando la línea de investigación *formar maestros en recreación*, en la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. En la segunda parte, se definen los Antecedentes, donde se describe cada una de las líneas de investigación y se orienta el diseño de la propuesta educativa, se puntualizan las tendencias sobre Recreación, educación experiencial, educación ambiental y programas educativos.

En la tercera parte, se define la metodología que se va a usar en el diseño del programa y evaluación del mismo. Por último, se describe la retroalimentación frente a las dinámicas de implementación y mejoramiento del programa, se dan las conclusiones y se presenta la propuesta educativa que es, en sí, un diseño de Programa Educativo, que plantea en su estructura cinco dispositivos de educación experiencial, implementados en el área de Educación Física, Recreación y Deportes del *Instituto Pedagógico Para el Desarrollo Integral "CREAR"*, ubicado en la localidad de Puente Aranda de la ciudad de Bogotá, con grados decimo y once. Se elige realizar la implementación de este proyecto en la institución mencionada anteriormente porque se evidenció que esta institución maneja políticas de cuidado ambiental tradicionales enfocadas a la biología y la ecología. En esta institución educativa, no se evidencia una preocupación

significativa por estas actividades de conciencia y cuidado ambiental, al parecer, los esfuerzos docentes son insuficientes.

Considerando lo anterior, el programa se orienta hacia la promoción de una Conciencia y Cuidado a través de la *Educación Ambiental*. Según Cuello A. (2003), la problemática es evidente a nivel mundial, en este caso, nacional y distrital. Hoy, más que nunca, es necesario preocuparse por el lugar que proporciona las condiciones para que la vida se dé. Las unidades de esta propuesta ofrecen un desarrollo importante en todas las dimensiones que conforman al ser humano, a través de actividades donde las habilidades de comunicación e interpretación de instrucciones son primordiales, brindándole al estudiante el mayor número de experiencias motrices y educativas posibles a través de la Educación Experiencial y la Recreación en relación con el cuerpo y el cuerpo en movimiento.

¿Cómo diseñar un programa de educación experiencial que pueda llegar a complementar los procesos y conceptos ambientales en las instituciones educativas *Instituto Pedagógico Para el Desarrollo Integral “CREAR”* en los grados decimo y once?

Justificación

Al plantear esta propuesta acerca de la creación de programas de educación ambiental mediante la implementación de una serie de sesiones, pueden permitir distinguir con claridad las potencialidades de la Recreación y la Educación Ambiental en la escuela, que presentan para la resolución de problemas ambientales, un área de actividad específica (Recreación). Esto permitiría no solo aumentar la eficiencia en relación a los proyectos de desarrollo a largo plazo,

sino planificar con mejores resultados las estrategias de mejoramiento en los proyectos que ya se encuentran trabajando, así como perfeccionar los planes docentes de enseñanza de la educación ambiental.

Conceptualmente, permite investigar a profundidad cómo un área de recreación enfocada al cuidado ambiental también les aporta a las personas frente a las dinámicas grupales donde la resolución de conflictos es necesario resolver en nuestra sociedad frente a las problemáticas ambientales. Metodológicamente, abre las puertas al uso de metodologías no tradicionales que le apuntan a una educación que, desde las emociones y el hacer, los sujetos empiecen a ser mucho más conscientes y se evidencie el cambio que se pretende realizar.

Como docente, el plantear estrategias que mejoren las dinámicas educativas permite que los espacios educativos fluyan y se desarrollen de una manera diferente, dándole a los profesionales de la recreación y la educación herramientas que puedan ser usadas más adelante como material de investigación e implementación.

Marco Teórico

El marco teórico reúne todas las referencias epistemológicas sobre las cuales se articula el proyecto, cada una de ellas se describe individualmente, luego se menciona la correlación o articulación entre la Recreación, la Experiencia y la Educación Ambiental.

La Recreación en un contexto educativo y ambiental

Se toma la recreación en un ambiente educativo de educación regular, que considera lugares, momentos (tiempo) y personas, son estas particulares características que desarrollan dinámicas únicas, posiblemente, no se puedan replicar. Es así como se toma el contexto educativo y lo que pretendan brindar las instituciones con la temática ambiental. Se inicia hablando de la recreación, ya que a través de ella se pueden formar y sensibilizar la conciencia de los actos de cada sujeto, que toman decisiones frente a los cambios en las conductas y la modificación de sus acciones.

La siguiente cita hace referencia a la construcción con el otro, donde la intención es el objetivo principal y la recreación puede mediar con él, cómo hacerlo, con quién y en qué lugar, todo en pro de mejorar como personas o sujetos que pertenecen a una sociedad. “La recreación es una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes” (Rodríguez y Díaz, 2014, p. 140).

Teniendo en cuenta la recreación como línea de investigación que se plantea en la propuesta, esta mediadora de la intención y las necesidades de docentes y educandos respectivamente. Concordando con la propuesta de Mesa y Manzano (2009), citada por Rodríguez, y Díaz, (2014) en la cual explica que “la inclusión y la participación colaborativa de quienes la realizan sin que importe su condición y habilidades previas como requisito para realizarla” (p.24-25). Siendo la recreación un campo social y transversal, se presta como la mejor opción para una educación lejos de ser tradicional, que se da en ambientes cotidianos y que no solo ilustra datos y memoriza ejemplos, sino que permite a los sujetos acercarse a experiencias que los pongan en contextos cotidianos dentro y fuera de las instituciones educativas. Así que, para el éxito de esta propuesta se tiene en cuenta las Manifestaciones Recreativas que son todas aquellas acciones que representen un fin, independiente si es en el gozo, el reposo o el aprendizaje. Las manifestaciones recreativas se perciben como herramientas que desde la recreación generan espacios donde las vivencias se pueden dar.

Experiencia frente al contexto educativo

En la Experiencia desde la propuesta de Rodríguez, Carreño y Gutiérrez (2014) en el texto *La experiencia como categoría de análisis de la recreación: posibilidad pedagógica*, donde se analizan los postulados de varios autores como John Dewey, Glasersfeld y Csikszentmihalyi entre otros, en los cuales se identifican similitudes y características que educativamente este proyecto tiene en cuenta y en general es una propuesta no muy alejada a la que se pretende con cada una de las postulaciones de dichos autores, creando diferentes dinámicas de posibilidades pedagógicas a través de la Experiencia y la Recreación. Según Dewey (1945), la experiencia es

un medio a través del cual el sujeto se significa como individuo, este necesita de orientaciones pedagógicas y a su vez, cada experiencia es mediadora para otra experiencia, que se genera dentro de un contexto socio cultural. Por otro lado, Glasersfeld (1996) menciona que la experiencia es una forma de conocimiento adaptativo el cual se consolida a través de representaciones y se comunica por medio de símbolos, esta se adquiere en situaciones donde hay otros individuos con experiencias; la experiencia surge de la experiencia. Por último, Csikszentmihalyi y Csikszentmihalyi (1998), con características desde el punto psicológico, indica que la experiencia es óptima cuando existe motivación intrínseca, es decir que sea propia y no requiere definiciones, la cual tiene fin en sí mismo. Una experiencia óptima no distingue entre acción y pensamiento. Por lo cual, para este proyecto se hace necesario, ya que el entorno social y cultural requiere una serie de acciones como las que se proponen en este programa, que permita a los sujetos adquirir experiencias a partir de las vivencias, donde la persona por medio del conocimiento adquirido reconozcan diferentes formas de aportar al cuidado del ambiente.

Considerando que cada una de las definiciones señalan líneas cercanas, se considera la relación entre factores y características propias de la experiencia como lo son el tiempo, el espacio, el sujeto, las personas en el entorno y su relación con ellas, experiencias propias, de los demás y las motivaciones por las cuales se realiza dicha vivencia. Es, por esto, que Cuenca (2004) señala que así mismo la Recreación posibilita la generación de experiencias que dan al sujeto significado para su vida, donde se transforman realidades sociales e incluye un sentido pedagógico que trasciende. De igual modo, involucra un acto de conocimiento, la experiencia es acción sobre el entorno, es reconocimiento del ambiente, y se da en el mismo.

Por las anteriores consideraciones, se puede definir que para este proyecto la recreación es un campo social que posibilita espacios donde las personas obtienen vivencias, a través de las dinámicas de reflexión y actos de investigación planteados en la metodología de la educación experiencial, podemos lograr una experiencia que signifique para la persona.

- **Educación Experiencial**

La Educación Experiencial se plantea como una mediadora de procesos educativos. Esto, a través de una serie de reflexiones y diferentes momentos, como lo menciona Carrillo (2005) “el aprendizaje experiencial o la educación experiencial consiste en generar espacios que posibiliten la vivencia, que puedan ser sucedidos de momentos de reflexión para que dicha vivencia se convierta en experiencia”. Las instituciones educativas cuentan con espacios que pueden ser utilizados para generar este tipo de dinámicas fuera del tradicionalismo. Por esta razón, se escoge la Educación Experiencial como modelador de dichas experiencias educativas donde a través de unos dispositivos, se propone una serie de momentos sucedidos de reflexiones que se puedan convertir en experiencias significativas para los estudiantes.

Este tipo de dinámicas lleva incluido un componente ambiental, ya que las propuestas deben desarrollarse en lugares donde se lleve a la persona fuera de su zona de confort, el cual se sienta incomodo, pero a la vez sea capaz de desenvolverse y solucionar problemáticas que en su momento sean dadas. Algunos de los componentes en este proyecto que media la Educación Experiencial son: el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la interacción social, la solución de problemas, el disfrute, la diversión, el liderazgo, la creatividad y el pensamiento efectivo,

entre otros. Generando experiencias a través de cada uno de los componentes y dinámicas anteriormente nombrados

Como se menciona anteriormente, la Educación Experiencial tiene un componente ambiental, que define la importancia y relevancia de la educación ambiental frente al proyecto y las necesidades educativas de las instituciones donde se implemente. Según Suavé (1999), es así como se inicia diciendo que la Educación Ambiental es relevante en todo entorno educativo ya que es legitimada mundialmente junto a los derechos humanos, la paz, la democracia, las relaciones interculturales, la solidaridad humana y el desarrollo. En este documento, se busca que la Educación Ambiental no sea reducida a ser utilizada como una herramienta o instrumento, sino que se concibe como un fin, el cual se logra a través de la Recreación y la Educación Experiencial.

El punto, esencial del programa, no es reducir este tipo de educación a un marco naturalista del ambiente “ya que involucra nada menos que la reconstrucción del sistema de relaciones con personas, sociedad y ambiente” (Suavé, 1999, p.8).

Por esto, se pretende que la Recreación y la Educación Experiencial hagan sinergia con la Educación Ambiental para el beneficio de las instituciones educativas que puedan ser beneficiadas con proyectos de este tipo, viendo la necesidad que tienen las sociedades de crear conciencia y cuidado ambiental para el mejoramiento de la calidad de vida en los entornos y ambientes. Se ha visto que el cuidado del ambiente se da en casi todo contexto y por diferentes tipos de sujetos, pero no en todo momento se está dispuesto a realizar acciones de este tipo si no es por instrucción de personas ajenas, que tal vez puedan comprender el porqué de este tipo de

acciones; el concientizar a las personas del valor de sus actos frente al cuidado del ambiente, hace que esta cultura se mantenga y se mejore cada día, así no será dependiente de la instrucción de otros y un receptor que solo haga lo que se le dice. El que haya consciencia implica que el sujeto consiente cuide y mejore, en este caso, en pro del ambiente que se pretende cuidar y las personas que puedan replicar este tipo de dinámicas.

Educación Ambiental: “Cuidado y Conciencia”

En Bogotá y el territorio nacional, la Educación ambiental es una obligación de toda institución educativa, ya que desde el Ministerio de Educación Nacional se exige que dentro de sus PDI esté incluida esta área, también se impulsa y premia los programas que realmente sean efectivos. Por estas razones es que Salvador del Planeta pretende iniciar su proceso en una institución educativa con un programa donde desde la educación experiencial pueda mejorar las dinámicas ambientales de la misma.

Conciencia ambiental se comprende como “el entendimiento que se tiene del impacto de los seres humanos en el entorno” (Chálela, 2010, p.28). Según este apartado, la relación que tienen los seres humanos con el entorno es esencial para la supervivencia del mismo, es decir, que no solo se debe entender la relación con el entorno en el que permanecemos, también hay que entender todos los entornos frente a los cuales nos relacionamos, como, por ejemplo: ¿desde dónde viene nuestra comida y qué tipo de nutrientes se utilizan para cultivarla?, tal vez, solo entender, ¿qué se hace con el agua que contaminamos y se va por las tuberías?. También ¿qué pasa cuando cubrimos un humedal con asfalto? Entre otras muchas relaciones que existen entre el entorno y los seres que también dependen de él.

El enfoque de esta propuesta es evidenciar, los procesos educativos del programa hacia la educación ambiental, construyendo un articulado educativo que brinde una buena fuente de conocimientos a cualquier docente que desee brindar procesos educativos enfocados al cuidado ambiental, con facilidad, presentando inquietudes a los estudiantes y solucionándolas o dándoles desarrollo por medio de las experiencias dadas a lo largo del programa.

Programa Educativo

Según el Ministerio de Educación, el Programa o Currículo Educativo (2002) es “el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional”.

Es decir, un documento que le permita al docente organizar un proceso pedagógico, en este caso la del área que se propone para la institución educativa. Su estructura está compuesta por 4 puntos concretos: los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación que se verán más adelante.

Marco Metodológico

Este apartado describe la metodología que se usa en los diferentes momentos del proyecto siendo el diagnóstico, la creación del programa, el primer momento, la implementación con toma de evidencias relevantes, el segundo, la evaluación con sus respectivas conclusiones, el último.

Enfoque Metodológico

Se utiliza la metodología cualitativa en la generalidad del proyecto, ya que el mismo enfoque de estudio lo requiere; esto, porque el sujeto al cual va dirigido el proceso es un sujeto social así que cualificar resultados y experiencias no es lo más óptimo por el tiempo de desarrollo y el tiempo de implementación. Esto pensado desde el planteamiento de Kaplan (1971) “denominado como la mística de la cantidad y la calidad” citado por Bonilla y Rodríguez (1995, p.77). Esta metodología tiene unas características que lo hacen óptimo para la creación del programa, la implementación, recolección de información y evaluación de la información recolectada: la metodología cualitativa es exploratoria interpretativa, busca el significado social, con una relación cercana a los actores sujeta a los cánones de la comprensión, la relación entre teoría, concepto e investigación es inductiva, eso significa que pretende comprender los ejes que orientan el comportamiento, su estrategia de investigación puede ser estructurada y no estructurada, en general permite que el investigador que la utilice pueda moldear la metodología a las necesidades específicas bajo las cuales necesita.

Bonilla y Rodríguez (1995) describen una propuesta para pensar y actuar, “agudizar” (p.75) la capacidad de comprender lo cualitativo hace ineludible que el investigador reconozca los límites de la capacidad humana para conocer la totalidad de la realidad social. Enfocándose, así, en 5 sentidos exploración de la situación, diseño, recolección de datos cualitativos, organización, interpretación y análisis, la contextualización inductiva o inducción analítica, de los datos y unas reglas del método.

En el caso de este proyecto, la estructura plantea alcances ideográficos, tiene una imagen de la realidad socialmente construida y la naturaleza de los datos es textual y detallado casi a lo explicativo. Es decir, según Bonilla y Rodríguez “el método cualitativo se orienta en profundizar en algunos casos específicos y no a generalizar con grandes volúmenes de datos” (Bonilla y Rodríguez, 1995, p.110).

Estrategias

Para el desarrollo de esta propuesta, se utilizan diferentes herramientas las cuales son: la recolección de información inicial (diagnostico), en la cual se adquiere conocimiento del tipo de investigación se va a utilizar, los autores que podrían sustentar la propuesta, la metodología y el modelo que se va a utilizar. Los métodos de recolección específica en este proyecto son las entrevistas, el diagnostico general, específico y los informes tipo bitácoras y evaluaciones. Donde todos deben guardar cohesión con la pregunta de investigación u objetivos de la misma.

Por otro lado, se generaron sesiones como estrategia para el buen desarrollo del proyecto. Estas sesiones dan muestra de la información retenida en el proyecto mediante la práctica. Además, se tuvo en cuenta las metodologías de educación experiencial para tener una buena realización de los diferentes espacios. Por lo cual, en la institución educativa se realiza la aplicación de 5 sesiones propuestas como dispositivos.

Dispositivos

A continuación se presentan los 5 dispositivos que son la base estructural del programa educativo, implementados en el Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR” a manera de sesiones, en el área de educación física, recreación y deportes del colegio.

(Se presenta el dispositivo tal cual se le presenta a la institución, por eso la fuente de texto y el espaciado es diferente a la del texto que se viene manejando).

Parte 1 del programa

LO COTIDIANO

Se trata de ubicar al sujeto en un entorno donde se sienta seguro, que se pueda desenvolver con plenitud y tome confianza para cambiar de ambiente con más facilidad. Esto sucede en el lugar cotidiano más próximo (aula o lugar donde tengan clase regularmente).

El sujeto debe seguir las instrucciones dadas por el educador en primera instancia al pie de la letra, después el educador pondrá un problema para que todos los participantes lo desarrollen, esto implica que ellos deben identificar el factor liderazgo y las habilidades de cada uno de los participantes.

El dispositivo deja ver que las instrucciones son abiertas y con una gran libertad para que el educador pueda desarrollar las dinámicas de las mejores maneras. Se es consciente que la idea del dispositivo no es lograr un fin determinado, este, solo brinda la experiencia para que los sujetos puedan reflexionar frente a sus momentos cotidianos y desarrolle dinámicas de mejoramiento del ambiente en sus lugares de trabajo, familiares, sociales y en aulas escolares, con otro enfoque se busca identificar que habilidades motrices tienen y su condición emocional a grandes rasgos ya que no se va a realizar un análisis profundo de su estado anímico. Esto también se realiza a manera de diagnóstico general, buscando interpretar el estado de las aulas de clase en la institución. Siempre estará implícito que el medio ambiente es nuestro objetivo principal y aunque como individuos no podamos salvarlo, como grupo o agentes de cambio logramos un reconocimiento de las condiciones ambientales donde vivimos y estudiamos.

El dispositivo está diseñado de la siguiente manera:

Estructura de la sesión

Momento 1

Cada uno de los estudiantes se presenta haciendo dos afirmaciones. Estas se dan a conocer por cada uno en el siguiente orden, nombre de la película que más le gusta (el nombre debe ser en español), luego deben decir la siguiente oración teniendo en cuenta su nombre y el nombre de la película “de la cintura para arriba soy (nombre de la persona) y de la cintura para abajo soy (nombre de la película)”, así hasta que cada uno de los estudiantes tenga un espacio para intervenir, sin ser obligados en ningún momento. Se continua con una dinámica rompehielos llamada *la familia pato*, este juego triádico consiste en seguir al pie de la letra tres instrucciones, ahí viene papa pato (deben realizar un salto adelante diciendo pachin), “ahí viene mama pato (deben saltar hacia atrás diciendo pachan)” y “ahí vienen los paticos (deben saltar adelante tres veces diciendo pachin tres veces intercalados)”, este juego se realiza hasta que cada uno de los estudiantes la comprenda, y se realiza una ronda de eliminación para generar un “ayudante motriz”. El ayudante motriz es el que gana en general el primer rompehielos en cada sesión y se usa como ayudante en el resto de la misma, como reconocimiento a su esfuerzo y habilidad.

Momento 2

Cada participante deberá pasar con un pimpón, el cual estará sobre un tubo de PVC de 10 cm de diámetro y 60 centímetros de largo cortado a la mitad a lo largo, el sujeto solo podrá sujetar el tubo y evitar que el pimpón toque el piso, se deberá pasar por una serie de obstáculos dependiendo del lugar donde se realizase. En primera medida, se desarrolla con sillas, mesas, ropa y cuerdas, estos elementos por lo general se encuentran en lugares cotidianos o regulares. Dispuestos de la siguiente manera.

1. Presentación
2. La persona deberá pasar por estos obstáculos sin dejar caer el pimpón.
3. Luego este circuito deberá pasarse de la misma manera pero en lugar de una sola persona sujetando el tubo, este deberá ser sujetado por dos personas uno en cada punta.

Momento 3

Seguido deberán poner 4 de los 8 tubos dispuestos por grupo y deberán hacer uso de ellos para lograr que el pimpón llegue a un destino determinado por el educador, las manos no tendrán limitante, pero los pies deberán dejarse en su lugar.

Una vez termine cada uno de los grupos se dará inicio al momento final, donde cada una de las personas será parte de un equipo y estos deberán elaborar un tótem de agua (el tótem se construye a partir de un globo lleno con agua y dibujos o letras específicas con marcadores sobre

él). El tótem deberá recorrer un camino construido por todos para poder llegar a un lugar específico.

Finalmente un segundo tótem sin nada grabado sobre él, deberá estar esperando en el lugar de llegada del primer tótem y los dos tótem deberán regresar al mismo tiempo al lugar de inicio.

Construcción del tótem

Materiales

- Dos globos por persona
- Marcadores permanentes
- Agua

Elaboración

Se tomará cada uno de los globos de referencia #3 para agua, se deberá llenar con agua anudándolo y secándolo por fuera.

Con el marcador se dividirá en 4 secciones, en la primera deberán escribir los defectos de cada uno, en la segunda división deberán escribir los valores, en la tercer división deberán escribir los estados anímicos con los que usualmente las personas los pueden asociar, en la última división deberán dibujar su rostro, sin mirar un espejo.

Evaluación

En este momento se realizará una charla en una circunferencia conformada por todos los sujetos de la experiencia, dando aportes del trabajo realizado, por último el educador dejará una serie de preguntas abiertas, las cuales deberán ser reflexionadas y conversadas en la siguiente sesión.

Justificación

Esta parte del dispositivo está diseñada para crear vínculos con el entorno regular y fragmentar el grupo dándole la capacidad de elegir un líder para el desarrollo de las actividades, también se prepara al sujeto para salir de su entorno regular y trabajar bajo condiciones básicas naturales.

Educativamente el dispositivo deja a la persona situaciones no regulares dándole las habilidades básicas para desenvolverse en el entorno si fuere así necesario, la capacidad de liderazgo puede ser desarrollada por cualquier persona, pero implica un grado de confianza en sí mismo y los demás, este tipo de experiencias le brinda a las personas habilidades que pueden utilizar para identificar fortalezas de los individuos y así mejorar la calidad del trabajo colaborativo.

Parte 2/5 del programa

LAS BARRERAS INVISIBLES

En este dispositivo se incluirá la iniciativa a que cada uno de los sujetos de experiencia deje de tenerle miedo o respeto excesivo a las condiciones regulares del entorno, y comience a respetar los usos no regulares de los elementos reciclables a través del arte, la cultura y la educación.

Cada uno de los elementos que consideramos basura transgrede la inventiva del ser y desarrolla asco frente a lo que suponemos no se puede utilizar.

Educativamente alguno de estos tipos de elementos ha sido reutilizado en elaboración artística dándole otro sentido al fin para el cual se inventó el diseño donde se transformó la materia.

Estructura de la sesión

Momento 1

Se realiza una segunda presentación, en este caso invitándolos a tener cuidado con las afecciones y enfermedades a las que se está expuesto todo el tiempo. Como primero, cada una de las personas deberá nombrar un producto de panadería tratando de no repetir ninguno, luego se regresará la ronda y cada uno deberá decir el nombre de una enfermedad o afección. Por último, deberá presentarse de la siguiente manera “soy (nombre de la persona) y me dio (nombre de la enfermedad) en el (producto de panadería)”, de esta manera se hace una corta reflexión donde la persona va a identificar qué tipo de enfermedades puede adquirir en el entorno cotidiano, unas causadas por el deterioro del medio ambiente y otras por razones muchas. Seguido de un rompehielos, este juego trídico se llama canguros, cangrejos y canarios, cuando se nombre cada uno de los animales se debe realizar una acción diferente. En cangrejos la persona se debe agachar flexionando rodillas y tocando el piso con las manos, en canguros la persona se debe poner de pie en posición firmes, en canarios la persona se debe quedar como una estatua, sea que esté de pie o agachado. Una vez que todos comprendan la dinámica al igual que en cada sesión, se sacará un ayudante motriz.

Momento 2

Este momento inicia con la recolección de elementos que consideremos basura, no incluidos elementos biodegradables como son los desechos de comida. Extendiéndolos a la búsqueda de cauchos, metales, plásticos, telas etc.

Estos elementos deberán ser depositados en un baúl el cual será utilizado más adelante para realizar la construcción de otro tipo de dispositivo o diseño.

1. El sujeto deberá recolectar elementos que puedan ser desechados en algún momento o puede recolectar los de la basura y procesarlos debidamente (descontaminación del desecho con alcohol o agua y jabón). Estos desechos una vez descontaminados podrán ir al baúl de materiales.
2. Este baúl contará previamente con elementos de ayuda para la construcción de los demás dispositivos y o diseños. Como por ejemplo, cuerdas, silicona, cinta adhesiva, alambre, etc.
3. Evaluación de la construcción
4. Se evaluará si los elementos de construcción fueron utilizados de manera óptima, y se procederá a hacer un sondeo de la capacidad de la construcción.
5. El sondeo constará de evaluar si el objeto construido puede rodar, flotar, o volar ya sea el diseño escogido por el sujeto o sujetos.

Momento 3

En este momento la construcción a partir de materiales reciclables se ha convertido en juguete el cual deberá ser utilizado en una mini competencia cada uno de los tipos de construcciones tendrá una carrera, la cual estará diseñada por los mismos sujetos para evidenciar fallas de los objetos y la mejor construcción.

Evaluación

Se realizará una evaluación de las habilidades motrices de los sujetos, frente a la emoción de transformar la materia utilizándola en elementos no cotidianos y jugando con un objeto creado por sí mismo.

Justificación

Esta parte del dispositivo está diseñada para sacar a el participante de su zona de confort, dándole herramientas para identificar elementos considerados basura y recreados como juguetes. La inventiva del participante estará presente en todo momento, creando un vínculo más cercano con el medio ambiente, brindándole un espacio donde se pueda desenvolver individualmente sin perder la conexión con sus compañeros.

Parte 3/5

EL ARTE, LA CULTURA Y EL DINERO

Los sujetos tendrán la oportunidad de ser total mente autónoma después de cumplir los tres pasos básicos de esta parte.

Estructura de la sesión

Momento 1

Se hace un rompehielos inicial llamado la lleva sin fin, esta consiste en entender las reglas básicas de la lleva y adaptarlas para nuestro fin. Como primero todas y cada una de las personas debe imaginarse que la lleva, así que debe atrapar a los demás participantes, esto quiere decir que más personas intentaran atraparlo, en este sentido deberá a atrapar a todos los demás sin dejarse atrapar, en dado caso que sea atrapado, deberá agacharse y estar pendiente de la persona que lo atrapo, una vez atrapen a esa persona volverá a ponerse de pie para continuar con el juego, este juego indica que solo habrá un ganador, este será el que logre atrapar a todos los compañeros sin dejarse atrapar. En dado caso que se tope frente a algún compañero atrapándose al mismo tiempo deberán jugar piedra papel o tijera, en este momento ningún otro jugador podrá atraparlos ni hacer “perrito guardián (esperar a espaldas que terminen de hacer el piedra papel o tijera)”, el ganador de este juego será el ayudante motriz, en dado caso que no haya un ganador después de 20 minutos, se dará por culminado el rompehielos.

Momento 2

1. Deberán traer investigado y construido. Investigar por medio de videos o fotografías la creación de diferentes objetos, los cuales tendrán como fin ser vendidos, estos objetos deben ser contruidos a partir de materiales reciclados.
2. Deberán darle valor y costo, entre ellos: recolección de materiales, mano de obra, costo de producción teniendo en cuenta el tiempo y la ganancia.
3. Crear una galería digital. La cual se mostrara en la última parte del programa.
4. La lleva sin fin
5. Investigar a cerca de las diferentes opciones de construcción de objetos comercializables contruidos a partir de materiales reciclados.
6. Recolectar y comprar materiales específicos para la construcción del objeto elegido, dando como mínimo una serie de 12 copias, con un máximo de \$5000 pesos en la inversión.

Momento 3

Se realizara la venta de los productos fabricados y se realizara una galería fotográfica de los productos en la institución.

Evaluación

En esta parte del programa es necesario evaluar inventiva y esmero del estudiante por lograr la construcción y venta del objeto, las habilidades manuales y la idea formaran parte esencial.

Justificación

En esta parte del programa se muestra al sujeto algunas oportunidades laborales articuladas al cuidado ambiental donde el sujeto puede desempeñarse, dejando en claro que esta manera de trabajar cuidando el ambiente no es la única, pero es una muy buena opción.

Parte 4/5

TU FUTURO - MI FUTURO

Momento 1

Inicia la actividad con el rompehielos BOMBEROS, una vez este el grupo reunido se dará la indicación de dividirse en grupos de igual tamaño según los aros que estén en el piso, una vez estén divididos los grupos se delegara un grupo inicial que estará en el centro que será los bomberos en primera medida, este deberá preguntarle a los demás grupos “¿su casa se está quemando?” si responden “no” todos los grupos deben permanecer inmóviles, si algún grupo responde “si” cada uno de los grupos deberá cambiar de aro el único que podrá ir al centro será el grupo que respondió “si”. Una vez todos los grupos comprendan las instrucciones, se empezaran a quitar aros y grupo que quede sin aro se disolverá dividiendo sus integrantes a los demás grupos, cuando queden dos grupos en esencia del mismo tamaño se iniciara una actividad lógica en la cual todos y cada uno de los participantes deberán quedar dentro del aro sin poder pisar fuera del mismo. Una vez se logre o no se dará un tiempo de reflexión y se continuara al momento dos de esta parte del dispositivo.

Momento 2

En esta sesión entre todo el grupo deberán pensar las necesidades o falencias que tiene el colegio frente al cuidado del medio ambiente, todos deberán votar y escoger una de estas problemáticas y se tratará de darle solución. Cada uno de ellos dispondrá de un descanso para poner en práctica las estrategias planteadas para la solución de la misma.

Estructura de la sesión

Se deberá reunir al grupo en una mesa de ideas, los aportes serán voluntarios, así mismo se entrará en un compromiso frente a las responsabilidades asumidas, se organizará un cronograma y un organigrama.

1. Lluvia de ideas, distribución de responsabilidades, firma de compromiso.
2. Puesta en práctica y evaluar cumplimiento de responsabilidades asignadas.

Momento 3

Presentación de propuesta y evaluación de la misma el rector y coordinador de grupo.

Evaluación

En esta oportunidad se evaluará la comunicación del grupo, la viabilidad de las propuestas, la responsabilidad de los individuos y el compromiso frente a labores asignadas. Teniendo en cuenta que pueda o no realizarse o ponerse en práctica la solución.

Justificación

Cuando un sujeto sale de su etapa escolar y piensa continuar en una etapa universitaria o laboral, debe tener en cuenta que las responsabilidades son primordiales. Esta parte del dispositivo le apunta al mejoramiento de las habilidades de comunicación y la creación de soluciones a problemas en un ambiente controlado. También le apunta a visualizar problemáticas ambientales, que no se refiere al mundo como tal, sino al ambiente en general, desde el lugar donde permanecemos hasta la tierra como parte de nuestro entorno.

Parte 5/5

SALVADOR DEL PLANETA

En esta etapa se espera que el sujeto tenga claro algunos conceptos, como lo son medio/ ambiente, cuidado del ambiente, trabajo colaborativo, recreación (como derecho fundamental), comunicación asertiva, compromiso y responsabilidad.

No solo en significado etimológico, sino frente a la práctica que se llevó a cabo en las anteriores sesiones.

Estructura de la sesión

Esta etapa tendrá como fin salvar el planeta de manera interactiva. Los sujetos se verán inmersos en una competencia de dos equipos, estos estarán distribuidos equitativamente, el objetivo será el cuidado y protección de 3 fotografías en tres momentos diferentes. Para llevar a cabo lo anterior mencionado deberán hacer uso de las habilidades adquiridas anteriormente.

Momento 1

Los sujetos deberán construir un cinturón donde puedan cargar las proyectiles que se utilizarán en la actividad, también tendrán que construir una defensa por persona el cual le servirá para evitar de las ofensivas del equipo contrario

Solo podrán utilizar los siguientes materiales para la construcción de dichos elementos:

REUTILIZABLES

- Telas de prendas utilizadas y dispuestas para ser desechadas
- Botellas plásticas de cualquier tamaño
- Cartones
- Plásticos

NO RENOVABLES Y HERRAMIENTAS

- Tijeras
- Pintura biodegradable
- Bisturí

ELEMENTO SAGRADO

Cada persona deberá traer dos botellas de agua, esta agua debe ser reutilizada. Significa que debe ser tomada de un lugar donde ya fue utilizada para un fin específico. Este puede ser:

- Agua de la lavadora
- Agua con la que se lavan los platos
- Agua del baño matutino

Momento 2

Una vez construidas los elementos mencionados anteriormente, se deberán delimitar el espacio en el cual se jugará el salvador del planeta. Persona fuera del límite establecido quedará descalificada automáticamente del juego.

Luego de la delimitación se realizará una ubicación de los materiales a utilizar y se escogerán puntos muertos donde las personas puedan descansar, reabastecer.

Los chicos deberán vestir prendas de color blanco en sus piernas, en su espalda, pecho y brazos.

Equipo que más reciba impactos perderá puntos.

Las fotografías estarán ubicadas en el centro de bases con una limitación de al menos 4 metros, colgadas con cuerdas o hilo, cuando la foto reciba 3 disparos se dará por terminada la batalla.

Entre los momentos tendrán un tiempo de 8 minutos. Para aprovechar los recursos que lograron conseguir.

Momento 3

Se dará inicio al juego invitando a la comunidad a ser partícipes de la actividad de una manera visual la cual tendrá un espacio destinado para guardar su seguridad.

Evaluación

Se evaluará la organización de los estudiantes. Las estrategias utilizadas para aprovechar sus propios recursos, la comunicación será su mejor herramienta.

También se evaluarán las dinámicas del trabajo en equipo y la difusión de la información.

Justificación

El juego es parte de la vida y como jugadores estamos expuestos a asumir roles en la sociedad, salvar el planeta es nuestro objetivo fundamental pero la manera en la cual salvamos el planeta es nuestra opción.

Implementación (cronograma)

El horario para escoger la implementación se encuentra entre los días que se mencionan a continuación.

Martes en la jornada de 7 a 11:45am

Miércoles en la jornada de 7 a 11:45am

Viernes en la jornada de 7 a 11:45am

Ejecución del proyecto

En la ejecución del proyecto incluimos todas las evidencias que se puedan recolectar durante la implementación.

Evaluación y mejoras

En esta parte se hará una reflexión del proceso que se llevó a cabo en la institución, del proceso de implementación del programa y las mejoras del mismo. También tratando de dar respuesta a las preguntas problematizadoras de la línea formar.

¿Cómo se vinculan las posibilidades de la recreación a los programas de formación profesional en el campo? ¿Cuáles son las tendencias de la formación profesional en recreación en el ámbito local, continental e internacional? ¿Cuáles con las tendencias innovadoras que serán el marco de la formación profesional en recreación en el futuro próximo? ¿Qué perspectivas profesionales construye el licenciado en recreación en el ámbito laboral y académico? ¿Cómo se relacionan las políticas, lineamientos y teorías a la construcción y desarrollo de programas de formación en recreación?

Operacionalizacion

Se realizan una serie de encuestas las cuales evidencian la falta de profundización en educación ambiental y aunque se ve en general a grandes rasgos, no hay nadie que modele específicamente esa educación ambiental y los esfuerzos realizados a lo largo del año son insuficientes para que todas las personas asuman ese mecanismo de cuidado y conciencia constante. También se utilizó el diagnóstico de la ubicación geográfica y entrevistas a estudiantes y docentes, para conocer las problemáticas específicas de cada uno de los grupos y quiénes eran los más propensos a cometer esas faltas, así se optimiza el programa y se crean las estrategias para que implementando el programa solo con dos grupos y que todo el colegio evidenciara un cambio y no solo se mejoraran las conductas de sujetos específicos.

Para poder evidenciar los grupos que más cometían faltas o no tenían conciencia y uso razonables de las alternativas de cuidado ambiental, se usaron una serie de preguntas las cuales le acertaban al entorno más cercano y al mundo en general, así, si estaban familiarizados con el tema los estudiantes podrían responder con claridad las preguntas. Gracias a eso se evidenció que los estudiantes de los grados superiores tenían un acercamiento menor a esta temática, en general todos conocen los procesos, pero no se hacían participes de ellos como los niños de grados menores. Partiendo de este punto y del hecho que los estudiantes de grados superiores son un modelo a seguir de los estudiantes de grados menores, se escoge los dos grados más altos para realizar la implementación, esperando algún resultado agregado, como consecuencia de evidenciar los procesos y los actos de los grandes, los estudiantes de grados menores se motivarán a realizar o a mejorar sus costumbres frente al cuidado ambiental; esto como

expectativa, partiendo del hecho que el programa es planteado para los estudiantes de grados superiores.

(Ver anexo 1 encuesta proyecto Salvador del Planeta)

Resultados

Frente a la creación del programa

La creación del programa se realizó partir de la observación y los diagnósticos, es un programa específico que le apunta a las posibilidades de la institución y acerca a las necesidades de la institución, sabiendo que cualquier docente que lo quiera poner en práctica, tendrá todas las herramientas para implementarlo. Ya que es una propuesta solo tiene una cantidad limitada de sesiones, eso no quiere decir que el alcance de la educación ambiental, la recreación y la educación experiencial sea limitado en ningún caso.

Frente a la propuesta

La propuesta sobre Educación Experiencial, implementada en el instituto Pedagógico para el Desarrollo integral “CREAR” en el área de educación física, recreación y deporte, agradan a la población en general y la acogida con respecto a la realización de las actividades fue total por parte de estudiantes, docentes y directivas, durante la aplicación de los dispositivos se puso en práctica el cuidado ambiental, el cual se relacionaba con el objetivo de la propuesta y hubo interiorización de los fines a los que se quiso llegar con cada una de las sesiones, por medio de las reflexiones que se realizaban a cabo al finalizar cada una de ellas.

Frente a la Implementación

Los espacios recreativos proporcionan diferentes formas de interacción, donde a través de la experiencia, los ámbitos educativos, el conocimiento del entorno, las maneras de cuidarlo y de su autoreconocimiento se incorporan en el ser para que la persona consiente intervenga en estos aspectos de interés para todo el mundo.

Frente a la evaluación

El que sea un programa experiencial, interactivo y recreativo, mejora la aceptación de los sujetos en general, motivando de manera intrínseca a todo aquel que se quiera hacer partícipe de él y las personas que se reusaban al inicio a vincularse a la propuesta fueron poco a poco uniéndose hasta que los grupos en general la tomaron de manera positiva y la asumieron con mucha responsabilidad seriedad y alegría.

La evaluación cuantitativa de los estudiantes se realizó directamente por el docente a cargo del grupo el cual presenciaba cada una de las sesiones, y la coordinadora de la institución.

Frente a la institución

Respecto a la institución, reflejan un interés respecto al enfoque comercial y administrativo y sobre todo a un eje ambiental, pero al llevar a cabo el programa se halló interés, curiosidad y emoción por parte de los estudiantes al descubrir la gama de posibilidades que se tienen respecto al obtener material reciclable, también se generó conciencia de la importancia de los elementos reciclables en el proceso por el cual se llevaron a cabo los dispositivos y en los estudiantes se inculcó la trascendencia del buen uso de los mismos. Por lo tanto, es posible realizar este tipo de

propuestas en las instituciones educativas, incluyendo en ellas el objetivo de la educación experiencial y la recreación, siendo estos dos los pilares del proyecto, evidenciando que es posible la especialización de cada una de las áreas como lo son la recreación, la educación física y el deporte, considerando la viabilidad del espacio de recreación en las instituciones. En los espacios que se realizó el programa se tuvo interés por cada una de las sesiones realizadas, inicialmente por la curiosidad al descubrimiento de nuevas formas de dirigir la clase y los fines a los que se llegaría.

Análisis de Resultados

Mientras se hace la implementación en la institución educativa, se realiza una observación general de los grupos con los cuales se hace la puesta en escena del programa, para evidenciar cambios de postura frente al cuidado de su entorno.

Los sujetos reaccionan de manera positiva a las actividades experienciales que se dan a través de la recreación con enfoque al cuidado ambiental, evidenciando la necesidad de reconocer formas y maneras de cuidar el medio ambiente a través de actividades lúdicas responsables y divertidas. Se diseñó un programa de educación experiencial que pretende complementar los procesos y conceptos ambientales en el Instituto *Pedagógico Para el Desarrollo Integral "CREAR"*.

En el Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral "CREAR", los estudiantes con los que se realiza la implementación, manejan constantemente sus conductas de tener un lugar aseado y organizado como se evidencia en el diagnóstico, como esta institución es tan organizada al momento de los descansos y entre horas se ve limpia y en orden, para la propuesta de que ellos debían realizar, los estudiantes plantearon la construcción de un bicicletero en pro de mejorar su

estado físico, anímico y disminuir por su parte la producción de CO₂, así ayudando al medio ambiente a mejorar su calidad en el aire. Los desechos se empezaron a arrojar en las canecas que le correspondía, y para las materas y zonas verdes se realizó un organigrama para mantenerlas hidratadas, limpias y recibiendo iluminación constante. Esto quiere decir que los estudiantes asumieron de manera agradable sus responsabilidades frente al cuidado del medio ambiente, fueron propositivos para buscar soluciones para disminuir la contaminación y muy colaborativos, enseñándoles a los estudiantes de grados menores cómo deshacerse de los desechos de manera responsable, esto como efecto de las actividades realizadas en la implementación.

Ahora bien los estudiantes vivenciaron experiencias planeadas previamente partiendo del hecho de poder desarrollar o poner en practica habilidades que se ganan a través de la educación experiencial, es así como se pudo evidenciar que cada uno de ellos pudo interactuar con el otro usando sus habilidades de comunicación, haciéndolas asertivas y escuchando al compañero para crear la respuesta o solución más adecuada al problema que se les dio a conocer. También descubrieron que a través de dinámicas de este tipo se puede hacer uso de materiales no regulares, entre ellos reciclados y reusados para crear formas, objetos y herramientas que alarguen el tiempo de uso de cada uno de ellos, así reduciendo el consumo de productos desechables por lo menos en un 50%.

Un ejemplo claro de ello es el uso de una botella plástica, al cual solo se le proyecta al salir de la fábrica, siendo su uso, el portando un contenido, ser bebido y por ultimo desechada. Al usar esta botella al menos una vez más llevando algún otro producto para beber, se está reduciendo el desecho de otra botella del mismo tipo. Ahora bien, imaginarse más de 1000 usos para este tipo

de productos implica tener conciencia de cuál sería el fin, en el caso específico de este proyecto es el cuidar el ambiente a través de dinámicas de este tipo.

La recreación brinda una alternativa de crear maneras, formas, métodos particulares para cuidar el medio ambiente. Para ello la mejor manera de aprender es a partir de la experiencia (diversión) y el juego consigo mismo y con el otro. En el caso específico de esta institución, en los horarios académicos siempre se estará acompañado y la convivencia es parte esencial del aprendizaje, el ser un sujeto social implica que estamos con el otro pensando en el bienestar de los dos, sean directivas, docentes, administrativos u operarios.

Por último, al estar vinculado a una institución es obligatorio para el docente pensar en una manera de brindar este conocimiento, en este caso un currículo o programa educativo que es el conjunto de conocimientos que el estudiante debe adquirir a lo largo de un proceso educativo, que se acopla a las necesidades de la institución y los estudiantes. Que fortalece el PDI de la institución y brinda un campo de acción al Licenciado en Recreación y Turismo.

Conclusiones

Se realiza el diagnóstico de la institución educativa para el desarrollo integral “CREAR”, en el cual se identifican características a tener en cuenta como lo son desarrollo de las actividades lúdicas y metodológicas frente a la temática ambiental. Identificando las fortalezas que este proyecto podría aportar al desarrollo de sus dinámicas educativas.

Se desarrolla una propuesta educativa que pretende mejorar las dinámicas de educación ambiental en la institución, teniendo en cuenta su PDI y la metodología que utiliza para impartir la temática ambiental.

Se realiza la implementación del programa creado con los estudiantes de grado decimo y once del Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR”, teniendo en cuenta tres momentos en los cuales el estudiante dentro del aula afianza conceptos básicos frente a la temática ambiental; como segundo se sale del aula para implementar el segundo ciclo de actividades en el escenario deportivo y, por último, se realiza el cierre del proyecto fuera de la institución.

Es evidente que el proyecto posee fortalezas en las dinámicas como maneja la recreación y la educación experiencial para hacer un aporte en la temática ambiental, ya que los estudiantes y docentes reciben de manera muy positiva y con alta expectativa cada una de las implementaciones. A mejorar están las dinámicas temporales ya que por el tiempo tan reducido de implementación no se desarrolla a profundidad algunos conceptos específicos de la educación ambiental, por lo cual no se puede evidenciar a profundidad.

Se logra diseñar una propuesta de programa educativo que sirve como modelo estructural para el desarrollo de actividades relacionadas con la enseñanza de la educación ambiental a través de la educación experiencial y la recreación.

En el diseño e implementación de un programa educativo se requiere un alto nivel de conocimiento y técnicas que permitan la construcción de programas anuales susceptibles a ser utilizados en instituciones educativas, no es un trabajo dispuesto a ser construido en corto tiempo

y menos el evidenciar los alcances a partir de una propuesta de programa; sin embargo el tener una propuesta de programa se considera un logro plausible para un trabajo de grado de pregrado, porque evidencia el trabajo y empeño que se pone como futuro licenciado, al poder comprender la educación experiencial, la recreación y la educación ambiental como componentes de un proceso de formación que aporta a la construcción de tejido social, valores de auto cuidado y cuidado con el ambiente.

Esta propuesta, plantea una alternativa para incentivar los valores frente al cuidado y la conciencia ambiental partiendo de las experiencias que se puedan brindar de una manera divertida y diferente con los cuales se respaldan los procesos de formación; no es sencillo encontrar una línea que oriente todas estas temáticas, la singularidad de cada una, ya que las apuestas de otros docentes e instituciones dificulta reunir todo en una sola propuesta, sin embargo, con este programa se demuestra que los enlaces se conectan para el fin de una propuesta.

Por consiguiente, el programa es relevante en instituciones educativas, su intencionalidad es requerida y bien direccionada, puede ser modificado de acuerdo a las necesidades educativas y se visualiza a gran escala como un programa educativo anual para estudiantes de grados decimo y once.

Referencias Bibliográficas

Bonilla, E. y Rodríguez, P. (1995) Mas Allá del Dilema de los Métodos. Universidad de los Andes, Grupo editorial NORMA.

Carrillo, C.R. (2005). El modelo experiencial como estrategia didáctica para la clarificación de valores humanos. Submundos. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/viewFile/688/680>

Chálela, G. (2010). Unab, Educación para una conciencia ambiental. Ola Verde, Recuperado de <http://www.vanguardia.com/historico/59965-unab-educacion-para-una-conciencia-ambiental>

Cuenca, M. (2004). Pedagogía del ocio: modelos y propuestas. Barcelona. Universidad de Deusto.

Cuello, A. (2003) Problemas Ambientales y Educación Ambiental en la Escuela. Andalucía, Centro Nacional de Educación Ambiental.

Díaz, A. y Rodríguez, A. (2014). La Recreación y el Turismo, una Propuesta de Formación de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá Lúdica Pedagógica.

Martínez, J. (1999) El Reto de la Educación Ambiental. Revistas de Psicodidáctica, CEIDA.

Ministerio de Educación Nacional, Plan Decenal, Bogotá - Colombia 2006 – 2016 (Lineamientos para la Pertinencia).

Ministerio Nacional Ambiente (s. f), 26 de Enero, Día Mundial de la Educación Ambiental, recuperado 18 de abril de 2017.

<http://www.minambiente.gov.co/index.php/component/content/article?id=1635:26-de-enero-dia-mundial-de-la-educacion-ambiental>

Ministerio del Medio Ambiente – Ministerio de Educación Nacional, (julio de 2002) Política Nacional de Educación Ambiental, SINA.

Padierna, J. y Cardona, P. (2013) La Metodología experiencial en la educación superior. Medellín. Universidad San Buenaventura.

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la Lengua Española (22.ed) Madrid, recuperado de <http://dle.rae.es/?id=WJAQaEt>

Rodríguez, A; Carreño, J.M; Gutiérrez, P. (2014) La Experiencia como Categoría de Análisis de la Recreación Posibilidad Pedagógica. Bogotá, Lúdica Pedagógica.

Rodríguez, A.B. y Díaz. A. (2014). La Recreación y el Turismo, una Propuesta de Formación de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Lúdica Pedagógica.

Ruiz, D. (2004). Proyecto Fénix, Un modelo de pedagogía experiencial y cotidiana. Centro de documentación virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio, Bogotá.

Sánchez, G. (2002). Desarrollo y medio ambiente: una mirada colombiana – Fundación Universidad Autónoma de Colombia.

Suavé, L. (1999) La educación ambiental entre la modernidad y la posmodernidad: en busca de un marco educativo de referencia integrador. Tópicos.

Anexos

Anexo 1 Encuestas a institución

ENCUESTA SALVADOR DEL PLANETA

¿Para usted que es el cuidado ambiental?

¿Cuida usted el ambiente?

Sí ____ No ____

¿Cómo cuida el ambiente?

¿En el colegio le enseñan a cuidar el ambiente?


Sí ____ No ____

¿De qué manera te enseñan a cuidar el ambiente y quien te lo ha enseñado?

¿Si ves a una persona arrojando algún tipo de basura a la calle como reacciones?

Adulto: _____

Niño: _____

¿Sabes que significa este símbolo  ?

Hay cuatro colores de canecas ¿Qué se debe desechar en cada color?

Roja: _____

Azul: _____

Verde: _____

Gris: _____

¿Qué haces si encuentras una caneca de otro color? _____

¿Cómo mejoraría el cuidado ambiental en el colegio?

¿A qué grado perteneces?

PROPUESTA DE CIERRE

PROYECTO SALVADOR DEL PLANETA

Elaborado por: CARLOS MANUEL BAUTISA OVIEDO

Estudiante Lic. En Recreación – Universidad Pedagógica Nacional

Tutor de proyecto: Pompilio Gutiérrez Africano

Para culminar del Proyecto de grado Salvador del planeta implementado en el instituto pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR” con los grados decimo y once durante los meses de Abril, Mayo, Junio y julio se solicita a las directivas; preparar permiso para realizar el cierre fuera de la institución educativa. El cual piensa ser realizado en las instalaciones de la Universidad Pedagógica Nacional en la facultad de educación física “VALMARIA”. Con el fin de poner en escena uno de los ejes del proyecto donde se debe sacar a los estudiantes de su ambiente cotidiano y prepararlos para diferentes circunstancias que puedan presentarse en su vida cotidiana. También se solicita preparar medio de transporte y refrigerios.

El cierre de este proyecto es propuesto para la fecha ___ de ___ del 2016 en él la jornada de la tarde, con una duración de 5 horas, incluido el tiempo de transporte.

Durante este tiempo los estudiantes estarán dispuestos para realizar las siguientes acciones:

1. Saludo, rompehielos.
2. Calentamiento y explicación de la actividad.
3. Carrera de observación y ubicación en las instalaciones.
4. Elaboración y creación de objetos a partir de materiales reciclados no biodegradables.
5. Estos objetos estarán dispuestos para realizar una captura la bandera de tres fases.
6. Inicio del captura la bandera.
7. Se reunirá el grupo para una reflexión del proyecto en general
8. Se dará la despedida y se dará entrega del certificado de participación como sujetos de experiencia del proyecto Salvador del Planeta.

El programa y detalles están especificados en el proyecto Salvador del Planeta, entregado a las directivas al inicio de la implementación.

CRONOGRAMA

HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO
12:00	Instituto Pedagógico Para el Desarrollo	Preparar grupos para realización de cierre	Preparar a los estudiantes para el desarrollo del cierre, se deben reunir en la institución para tomar la ruta con

	Integral "CREAR"		<p>los siguientes materiales preparados cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dos botellas de dos litros llenas con agua reciclada de su ducha diaria o del lavado de platos. - Materiales reciclables como cartón, botellas plásticas, telas, cordones, entre otros. - Herramientas como tijeras, cinta pegante, alambre, marcadores. - Ropa de cambio. - Permiso firmado por padres. <p>Persona que no tenga mencionados anteriormente no subirá al bus.</p>
14:00	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física "VALMARIA"	Llegada a la universidad, preparación de espacios y rompehielos para inicio de actividad	<p>Visualizar el espacio donde se desarrollara la dinámica del día, ambiente y aspectos sociales que rigen la universidad.</p> <p>Prepararse para el desarrollo de las actividades.</p>
14:20	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física "VALMARIA"	Inicio actividad carrera de observación	Identificar puntos principales de la facultad, proyectos y lugares donde se desarrollan dinámicas particulares en las mismas. Preparar a los estudiantes para el desarrollo de la actividad final.
15:00	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física "VALMARIA"	refrigerio	<p>Momento de hidratar, tomar un descanso y compartir de un espacio con compañeros y docentes.</p> <p>Conocer un poco más de la universidad.</p>
15:20	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física "VALMARIA"	<p>Inicio de actividad final</p> <p>Captura la vadera "SALVADOR DEL</p>	<p>Durante esta actividad se tendrán dos momentos.</p> <p>1. Se reunirá los materiales reunidos y recolectados por los estudiantes, estos deberán ser</p>



		PLANETA”	<p>modificados y reutilizados para crear elementos que puedan ser utilizados en el captura la bandera. Como lo son escudos, protecciones y juguetes de asalto.</p> <p>2. En el segundo momento se jugara la captura la bandera teniendo como objetivo ganar la bandera del equipo contrario, representado en por tres imágenes, las cuales deben proteger, cuidar y salvar de la destrucción que representan los oponentes. las reglas son las de la captura la bandera regular, pero los elementos creados nos servirán para este fin.</p>
16:15	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física “VALMARIA”	Fin de la actividad	Los sujetos deberán recolectar los elementos que utilizaron en la dinámica y los que se vayan a desechar, serán eliminados de una manera correcta, luego tendrán tiempo para cambiarse de ropa y bañarse.
16:40	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física “VALMARIA”	Tiempo de reflexión	<p>En este tiempo los estudiantes tendrán una reunión donde podrán reflexionar sobre sus acciones cotidianas frente al mejoramiento y cuidado de los ambientes en los cuales permanecen.</p> <p>También se dará una crítica al proyecto y al programa implementado con ellos, teniendo en cuenta factores como;</p> <p>Objetivo del mismo, tiempos de implementación, pertinencia y efectividad frente a los mismo.</p>
17:00	Universidad Pedagógica Nacional – Facultad de educación física “VALMARIA”	De regreso a la cotidianidad	En este momento los estudiantes deberán embarcar hacia el bus donde tomaremos camino rumbo a la institución.

18:00	Instituto Pedagógico Para el Desarrollo Integral "CREAR"	En la institución	Agradecimientos y desembarque de los estudiantes a sus respectivos hogares.
-------	--	-------------------	---

Agradezco de antemano la disposición que la institución, los estudiantes y las directivas para la realización de esta propuesta de programa educativo que parte de la acción recreativa como propia de todos y cada uno de nosotros, en la cual construimos un país, una sociedad ética, que cuida de sus ambientes para un bienestar de las generaciones presentes y futuras.



Anexo 3 Bitácoras proyecto Salvador del Planeta

BITACORAS

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 001	



Semana	1	fecha	27 de abril	Lugar	Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral CREAR	grupo	10°
Temática: LO COTIDIANO				Descripción de la sesión			
Justificación: Esta parte del dispositivo está diseñada para crear vínculos con el entorno regular y fragmentar el grupo dándole la capacidad de elegir un líder para el desarrollo de las actividades, también se prepara al sujeto para salir de su entorno regular y trabajar bajo condiciones básicas naturales. Educativa mente el dispositivo deja a la persona experiencia situaciones no regulares dándole las habilidades básicas para desenvolverse en el				Se desarrolla la primera sesión implementando el dispositivo LO COTIDIANO con el grupo de grado decimo, el cual tiene a cargo el docente Leonardo en el Horario de 01:00pm a 03:00pm, con una cantidad de 21 sujetos participantes. Se desarrolla la sesión en el salón de clases regulares. Se distribuye la sesión en 4 momentos, en el primer momento se identifican factores de liderazgo y se conoce el grupo en general a través de juegos y dinámicas de integración. Al igual que en la primera sesión los materiales se modifican y se utilizan vasos plásticos. En el tercer momento los estudiantes ven los globos pero a diferencia del grupo anterior lo toman con calma y mucha curiosidad de que se va a realizar con los globos. Se hace la construcción del tótem identificando fisionomía			

entorno si fuere así necesario, la capacidad de liderazgo puede ser desarrollada por cualquier persona, pero implica un grado de confianza en sí mismo y los demás, este tipo de experiencias le brinda a las personas habilidades que pueden utilizar para identificar fortalezas de los individuos y así mejorar la calidad del trabajo colaborativo.	propia y dibujándola en ellos, luego escribiendo valores y fortalezas de cada uno se termina con la construcción del tótem, por último se realiza una presentación de lo que se dibujó y que se quiere a futuro por medio de sus actos. Dando en este momento el espacio de reflexión hacia identificar factores de construcción de hábitos de cuidado ambiental.
Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo	Docente acompañante
Recursos materiales Para esta sesión se utilizaron marcadores, globos, agua.	
Evaluación Grupal En esta institución se delimitan mucho más los espacios recreativos ya que el espacio es muy limitado. Al tener grupos menores el control y el trabajo con los mismos mejora y el desorden se desvanece más rápido. Las instrucciones las asumen rápido pero hay que explicar un poco más detallado para el entendimiento del grupo en general.	
Observaciones No hay un foco de distracción y la parte ambiental se trabaja constantemente pero no se profundiza en la necesidad y beneficio del cuidado y la conciencia ambiental.	
Desarrollo de planes de apoyo El manejo de otro tipo de elementos no dispuestos en la sesión original funciona bastante bien para este tipo de actividades. Los tiempos planteados en el programa se disminuyen por tiempos de la misma institución.	

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 002	



Semana	1	fecha	29 de abril	Lugar	Institución educativa para el desarrollo integral CREAR	grupo	11°
Temática: LO COTIDIANO				Descripción de la sesión			
Justificación: Esta parte del dispositivo está diseñada para crear vínculos con el entorno regular y fragmentar el grupo dándole la capacidad de elegir un				Se desarrolla la primera sesión implementando el dispositivo LO COTIDIANO con el grupo de grado once, el cual tiene a cargo el docente Leonardo en el Horario de 01:00pm a 03:00pm, con una cantidad de 25 sujetos participantes. se desarrolla la clase en el salón de clases regulares. Se distribuye la sesión en 4 momentos, en el primer			

<p>líder para el desarrollo de las actividades, también se prepara al sujeto para salir de su entorno regular y trabajar bajo condiciones básicas naturales.</p> <p>Educativa mente el dispositivo deja a la persona experiencia situaciones no regulares dándole las habilidades básicas para desenvolverse en el entorno si fuere así necesario, la capacidad de liderazgo puede ser desarrollada por cualquier persona, pero implica un grado de confianza en sí mismo y los demás, este tipo de experiencias le brinda a las personas habilidades que pueden utilizar para identificar fortalezas de los individuos y así mejorar la calidad del trabajo colaborativo.</p>	<p>momento se identifican factores de liderazgo y se conoce el grupo en general a través de juegos y dinámicas de integración.</p> <p>En el segundo momento se trabaja en la construcción del tótem en el cual deben dibujar sobre un globo lleno de agua cualidades, defectos propios y hacer una representación de sí mismos. En el tercer momento los estudiantes trabajan utilizando los vasos con los globos utilizándolos para ser trasladadas de un lado a otro.</p> <p>Se incluye el trabajo con pelotas realizado para la tercera intervención.</p> <p>En el tercer momento se hace una presentación de lo dibujado en cada uno de los globos por cada estudiante.</p> <p>Por último se hace una reflexión de los aportes de cada uno al cuidado del ambiente, del cuidado de su familia y del entorno natural.</p> <p>Cada uno revienta su globo a manera de guardar y compartir con sus compañeros cada vez un poco más de sí mismos.</p>
<p>Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo</p>	<p>Docente acompañante</p>
<p>Recursos materiales Botellas, papel, cartón, etiquetas, plástico y cinta pegante...</p>	
<p>Evaluación Grupal Los grupos de este colegio han compartido durante más de 8 años continuos y aunque se conocen habilidades, destrezas y gustos entre ellos no todo es compartido en la manera de ser más unidos y las habilidades de comunicación y de desarrollo personal salen a relucir en cada una de las actividades del dispositivo.</p>	
<p>Observaciones Es un grupo muy calmado y las actividades son bien desarrolladas, algunos estudiantes muestran apatía al iniciar la actividad. Al transcurrir el tiempo se integran y participan de buena manera en todas las actividades.</p>	
<p>Desarrollo de planes de apoyo El manejo de otro tipo de elementos no dispuestos en la sesión original funciona bastante bien para este tipo de actividades. Los tiempos planteados en el programa se disminuyen por tiempos de la misma institución.</p>	

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos		
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 003		



Semana	2	fecha	04 de mayo	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral "CREAR"	grupo	10°
Temática: BARRERAS INVISIBLES				Descripción de la sesión			
Justificación: Esta parte del dispositivo está diseñada para sacar a el participante de su zona de confort, dándole herramientas para identificar elementos considerados basura y recreados como juguetes. La inventiva del participante estará presente en todo momento, creando un vínculo más cercano con el medio ambiente, brindándole un espacio donde se pueda desenvolver individualmente sin perder la conexión con sus compañeros.				<p>Para esta sesión los estudiantes debieron llevar consigo unos deberes a la clase, entre ellos un diseño de un elemento que vuele, ruede o flote, este construido a partir de materiales reciclados, también debían traer los materiales para la construcción del elemento, estos materiales debían estar en crudo, sin modificaciones tal y como los tomaron, ya que la construcción en total debía ser realizada en la sesión.</p> <p>Se inició con una presentación y un rompehielos a manera de entrar dispuestos para la sesión, se da inicio a la sesión en el aula regular donde todos los estudiantes están de acuerdo en realizar la construcción del elemento y que los materiales estaban recolectados y las herramientas y el espacio se da para este tipo de construcciones, una vez terminada la construcción de este tipo de elementos los estudiantes bajan a la cancha múltiple.</p> <p>Unas ves realizadas la creación del objeto se les da unas indicaciones, e n el cual se deben acercar a un punto y hacer que el compañero que menos puso empeño o trabajo salga y espere indicaciones. Se indica que deben hacer que la persona que menos trabajo tome el juguete o el objeto y le de tres vueltas a la cancha corriendo, el objetivo es realizarlo sin comunicación verbal, solo con señas y/o gestos. Unas vez terminadas el juego se hace que se reúnan de nuevo en los grupos y se hace una muestra del funcionamiento de cada creación, siendo descalificados todos los objetos que no vuelan. Ya que no cumple con los requisitos de volar. Los demás elementos son evaluados y valorados según el diseño por último se hace un desmonte de los elementos y se clasifican según el tipo de residuo que sea. Se reúne al grupo y se da el tiempo de reflexión.</p>			
Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo				Docente acompañante			

Recursos materiales Botellas, papel, cartón, etiquetas, plástico y cinta pegante.
Evaluación Grupal Durante la sesión se le da la oportunidad al ayudante motriz de elegir si colaborar durante la sesión o poderse quedar aislado del grupo, el elige vincularse a la actividad por voluntad propia. La sesión se trabaja con normalidad y en tiempo record, por este motivo al final de la sesión se les da un tiempo libre para que realicen actividades que a cada uno le llaman la atención como lo son, hablar por el celular, jugar futbol, jugar voleibol, saltar lazo, jugar tenis de mesa, charlar en grupos y adelantar trabajos para otras materias.
Observaciones En general el comportamiento del grupo es muy agradable, aprenden fácilmente a trabajar en equipo, cada uno de los estudiantes aporta desde un sentido crítico hacia el desecho de productos reciclables y no reciclables.
Desarrollo de planes de apoyo Como la mayoría de los estudiantes llevaron los materiales y el diseño de la estructura terminados, se llevaron a cabo las actividades sin tener que dar un tiempo para la recolección de materiales.

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 004	



Semana	2	fecha	20 de mayo	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”	grupo	11°
Temática: BARRERAS INVISIBLES				Descripción de la sesión			
Justificación: Esta parte del dispositivo está diseñada para sacar a el participante de su zona de confort, dándole herramientas para identificar elementos considerados basura y recreados como juguetes. La inventiva del participante estará presente en todo momento, creando un vínculo más cercano con el medio ambiente, brindándole un espacio donde se pueda desenvolver individualmente sin perder la conexión con sus compañeros.				Para esta sesión los estudiantes debieron llevar consigo unos deberes a la clase, entre ellos un diseño de un elemento que vuele, ruede o flote, este construido a partir de materiales reciclados, también debían traer los materiales para la construcción del elemento, estos materiales debían estar en crudo, sin modificaciones tal y como los tomaron, ya que la construcción en total debía ser realizada en la sesión. Se inició con una presentación y un rompehielos a manera de entrar dispuestos para la sesión. Una vez iniciada la actividad los estudiantes con sus elementos inician con la construcción del objeto, en primera, todos los grupos trajeron sus materiales, estos estaban compuestos por tres personas, durante la construcción del objeto se toman un tiempo para pensar en la construcción, porque aunque sabían que objeto construirían, ninguno lleva un plano o un boceto de construcción, así mismo las			

	<p>herramientas utilizadas estaban incompletas, por esta razón tardan un poco más en la construcción. También se les pide que decoren cada uno de los objetos. Tomando marcadores y pedazos de objetos que encuentran en el lugar intentan decorarlos y dales un poco más de estilo.</p> <p>Dos de los elementos son descalificados ya que pretendían hacerlos volar sin ninguna fuente de impulso, así que lo único que pueden hacer es hacerlos planear.</p> <p>Por último se realiza una serie de actividades de movimiento donde el objeto principal deja de ser el objeto construido y el “cuerpo” toma su lugar.</p> <p>Por último se toma fotografía de los elementos y se hace una evaluación de los mimos, acompañada de una reflexión, en la cual los aportes de algunas personas abren la mente al desierto de la escucha de los compañeros que construyeron un elemento volador y donde pudieron hacer las cosas un poco más rápido, pero la misma pereza de traer algo de casa no los dejó avanzar más rápido.</p>
<p>Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo</p>	<p>Docente acompañante</p>
<p>Recursos materiales Materiales reciclados entre ellos botellas, cartones, carpetas, papel, plásticos y herramientas como cinta pegante, cuerdas, cordinos, tijeras, entre otros</p>	
<p>Evaluación Grupal Hay buen trabajo entre los grupos y los mecanismos de comunicación empiezan a mejorar, esto dicho por ellos. Las construcciones son más técnicas y los elementos utilizados de mejor calidad. Todavía la escucha es bastante complicada, ya que hay dos centros focales; 1. Los trabajos en general. 2. Los proyectos de grado con el énfasis de la institución.</p>	
<p>Observaciones Es un grupo organizado y gracias a las tecnologías de información todos están enterados de lo que deben hacer. Se entienden y se respetan todos y cada uno.</p>	
<p>Desarrollo de planes de apoyo Se tenía previsto que algunos no llevaran los materiales, por eso se da el tiempo de recolección de materiales se da en cada una de las sesiones.</p>	

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos		
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 005		



semana	3	fecha	11 de mayo	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral "CREAR"	grupo	10°
Temática: EL ARTE, LA CULTURA Y EL DINERO				Descripción de la sesión			
Justificación: En esta parte del programa se muestra al sujeto algunas oportunidades laborales articuladas al cuidado ambiental donde el sujeto puede desempeñarse, dejando en claro que esta manera de trabajar cuidando el ambiente no es la única, pero es una muy buena opción.				<p>Se da la bienvenida a la sesión el día, mencionando el nombre de la sesión y poniendo en disposición al grupo, se da la instrucción que tomen las cosas que les pertenecen, dejen limpio su lugar de estudio y bajen a la cancha múltiple para dar inicio a la sesión.</p> <p>Una vez dispuesto el grupo se realiza un rompehielos "la lleva sin fin" el cual se da por finalizado 20 minutos después de iniciado ya que ninguna persona pudo ganarlo, seguido se dan 5 minutos para hidratar, ir al baño y ponerse en disposición para la parte central de la sesión.</p> <p>Se da inicio a la parte central indicando que lleven al centro de la cancha los objetos que debían construir en la casa. En este punto solo una tercera parte del grupo realiza la construcción de los objetos. Se toma la decisión de conformar grupos de 3 personas, las cuales debían realizar un infomercial en el cual los tres participaran y promocionaran o vendieran el producto, este con características particulares, entre ellas; nombre del producto, función, materiales de construcción, costo y personas que lo fabricaron.</p> <p>Una vez terminadas los infomerciales se debían presentar frente al grupo.</p> <p>Después de las presentaciones se reúne a grupo y se realiza una reflexión del trabajo realizado, el esfuerzo en la construcción del producto y la elaboración del infomercial.</p>			
Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo				Docente acompañante			
Recursos materiales Objeto construido a partir de materiales reciclados no biodegradables.							
Evaluación Grupal El grupo no realiza las actividades de tarea, y así lo afirman los docentes a cargo, en ese punto fue normal que solo la tercera parte se dispusiera a la construcción de los productos a vender. Una vez iniciadas la sesión los estudiantes se disponen para el trabajo y se desarrolla la sesión de una buena manera, comprenden el esfuerzo del trabajo y de la construcción y venta de un producto, manejan el desecho de los materiales adecuadamente y el salón permanece en orden.							

<p>Observaciones</p> <p>Se debe tener más en cuenta que el trabajo grupal se les da bien, así las actividades y tareas se pueden manejar de esta manera.</p> <p>En general el trabajo es bueno y hablan más fluidamente frente a los compañeros.</p>
<p>Desarrollo de planes de apoyo</p> <p>Se tenía previsto que algunas personas no fabricaran los objetos por eso se dispuso un plan de apoyo donde se debe realizar un infomercial y que la galería no sería posible de esta manera.</p>

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 006	



semana	3	fecha	3 de junio	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”	grupo	11°
Temática: EL ARTE, LA CULTURA Y EL DINERO				Descripción de la sesión			
Justificación:							
<p>En esta parte del programa se muestra al sujeto algunas oportunidades laborales articuladas al cuidado ambiental donde el sujeto puede desempeñarse, dejando en claro que esta manera de trabajar cuidando el ambiente no es la única, pero es una muy buena opción.</p>							
Docente realizador				Docente acompañante			
Carlos Manuel Bautista Oviedo							
Recursos materiales							
Objeto construido a partir de materiales reciclados no biodegradables.							
Evaluación Grupal							
A diferencia que en los otros grupos, las sesiones con este grupo son muy distanciadas en tiempo por cuestiones culturales y del colegio. Frente a eso es un grupo responsable que maneja de manera muy							

responsable las tareas y trabajos para la casa. Se comunican de buena manera y cada uno de ellos se siente como un líder ya que aportan, se puede decir que de una manera igual.
Observaciones Al igual que en los otros grupos se sigue trabajando los infomerciales, a manera de compensar las sesiones y que todos los grupos tengan una dinámica similar y la estructura de las sesiones no cambien mucho.
Desarrollo de planes de apoyo Se tenía previsto que algunas personas no fabricaran los objetos por eso se dispuso un plan de apoyo donde se debe realizar un infomercial.

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 007	

semana	4	fecha	18 de mayo	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”	grupo	10°
Temática: MI FUTURO - TU FUTURO				Descripción de la sesión			
Justificación: Cuando un sujeto sale de su etapa escolar y piensa continuar en una etapa universitaria o laboral, debe tener en cuenta que las responsabilidades son primordiales. Esta parte del dispositivo le apunta al mejoramiento de las habilidades de comunicación y la creación de soluciones a problemas en un ambiente controlado. También le apunta a visualizar problemáticas ambientales, que no se refiere al mundo como tal, sino al ambiente en general, desde el lugar donde permanecemos hasta la tierra como parte de nuestro entorno.				<p>Para esta sesión se trae un rompehielos grupal en el cual deben colaborar con los compañeros para poder desarrollarlo de una buena manera; “BOMBEROS” se desarrolla a partir de las dinámicas frente a quien es el primer personaje que frente a una emergencia responde inmediatamente, también se tiene en cuenta que nunca estará solo y que la ayuda es primordial en cada una de las emergencias.</p> <p>Durante esta sesión se divide el grupo, realizando subgrupos de 3 personas, las cuales deben ubicarse en un espacio en el cual puedan hablar. Se les da la instrucción de pensar en problemáticas ambientales que tenga la institución, su entorno familiar y sus lugares de juegos, después de identificarlas se les explica que deben elegir una, que como estudiantes puedan hacer una propuesta para solucionar esas problemáticas, ya que como propósito cada grupo debe buscar solucionar esa problemática que encontraron en el transcurso del tiempo mientras el grupo se dispone para la última sesión.</p> <p>Después de identificar cada una de las problemáticas y hallar una solución para una, el grupo se dispone a escuchar, así poder encontrar problemáticas comunes que como grupos se puedan encontrar y solucionar.</p>			

	Una vez terminada la actividad se entra en un espacio de reflexión y por último se hace el cierre de la sesión.
Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo	Docente acompañante
Recursos materiales Papel, lápiz y compromiso	
Evaluación Grupal Al grupo se comporta de una manera organizada y deja que todos puedan trabajar en los subgrupos, una vez conversada las problemáticas el grupo se preocupa por que son problemáticas que como estudiantes se les hace complicado poder solucionar, sin tener en cuenta lo dicho “deben buscarle una solución”, y no solucionarla. Cada vez que pasan se expresan de una manera más adecuada y pierden el temor a hablar frente a los demás compañeros.	
Observaciones La mayoría de problemáticas encontradas son del colegio, siendo un solo grupo e que propone problemáticas en sus hogares. Se deja como tarea la construcción de elementos que puedan ser usados en la última sesión.	
Desarrollo de planes de apoyo En caso de estar ocupada la cancha múltiple se podrá trabajarla sesione un aula regular.	

	Seguimiento a la planeación a los dispositivos	
	Universidad Pedagógica Nacional – Lic. en Recreación Proyecto Salvador del Planeta Bitácora 008	

semana	4	fecha	2 de sept.	Lugar	Instituto pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”	grupo	11°
Temática: MI FUTURO - TU FUTURO				Descripción de la sesión			
Justificación: Cuando un sujeto sale de su etapa escolar y piensa continuar en una etapa universitaria o laboral, debe tener en cuenta que las responsabilidades son primordiales. Esta parte del dispositivo le apunta al mejoramiento de las habilidades de comunicación y la creación de soluciones a problemas en un ambiente controlado. También le apunta a visualizar problemáticas ambientales, que no se refiere al				Para esta sesión se trae un rompehielos grupal en el cual deben colaborar con los compañeros para poder desarrollarlo de una buena manera; “BOMBEROS” se desarrolla a partir de las dinámicas frente a quien es el primer personaje que frente a una emergencia responde inmediatamente, también se tiene en cuenta que nunca estará solo y que la ayuda es primordial en cada una de las emergencias. Se desarrolla la actividad en la cancha múltiple de la institución, esta sesión se debe tener muy presente ya que se desarrolla 3 meses después de la anterior. Inesperadamente los sujetos piden jugar algunos de los rompehielos de las sesiones anteriores, así que se mesclan las actividades con el rompehielos central “BOMBEROS”.			

<p>mundo como tal, sino al ambiente en general, desde el lugar donde permanecemos hasta la tierra como parte de nuestro entorno.</p>	<p>Después de la actividad de bienvenida se inicia con la parte central de la actividad, donde se les indica a los sujetos que deben distribuirse en grupos de 3 personas, las cuales debían pensar en problemáticas ambientales que tuviesen en la institución, entorno familiar, o entorno donde regular donde permanecieran entre ellos; parques, salones sociales, gimnasios, etc.</p> <p>Después de un tiempo de análisis se les indica que esas problemáticas que encontraron debían elegir una, la cual debía ser pensada su solución desde una perspectiva estudiantil, se comparten con los compañeros las soluciones que se encontraron a dichas problemáticas y se elige una la cual como grupo debían solucionar y/o poner en práctica acciones con las cuales pudiesen solucionarlas.</p> <p>Una vez terminada la actividad se entra en un espacio de reflexión y por último se hace el cierre de la sesión.</p>
<p>Docente realizador Carlos Manuel Bautista Oviedo</p>	<p>Docente acompañante</p>
<p>Recursos materiales Papel, lápiz y compromiso</p>	
<p>Evaluación Grupal El grupo se desempeña de una manera positiva, son constantes en el trabajo y no divagan tanto a diferencia de los grupos de implementación anterior. Las problemáticas que se plantean son muy cercanas a ellas y de la institución ya que permanecen alrededor de 9 horas diarias en la institución con sus compañeros, llevando casi 10 a 12 años compartiendo con los mismos compañeros. En esta institución son grupos muy constantes y la cantidad de personas en los mismos no excede los 25.</p>	
<p>Observaciones Los estudiantes se comportan de una manera adecuada, y al terminar la sesión se les da 10 minutos que pueden aprovecharlos de la manera que quieran. Se les indica que se deben preparar para la actividad final, creando o construyendo elementos que les servirán en la última parte de la actividad.</p>	
<p>Desarrollo de planes de apoyo En caso de estar ocupada la cancha múltiple se podrá trabajarla sesione un aula regular.</p>	

Anexo 4 Evidencias fotográficas de la implementación en el Instituto Pedagógico para el desarrollo integral “CREAR”



Dispositivo 1 lo cotidiano Reconocimiento



Dispositivo 1 lo cotidiano construcción del tótem



Dispositivo 1 lo cotidiano tótem



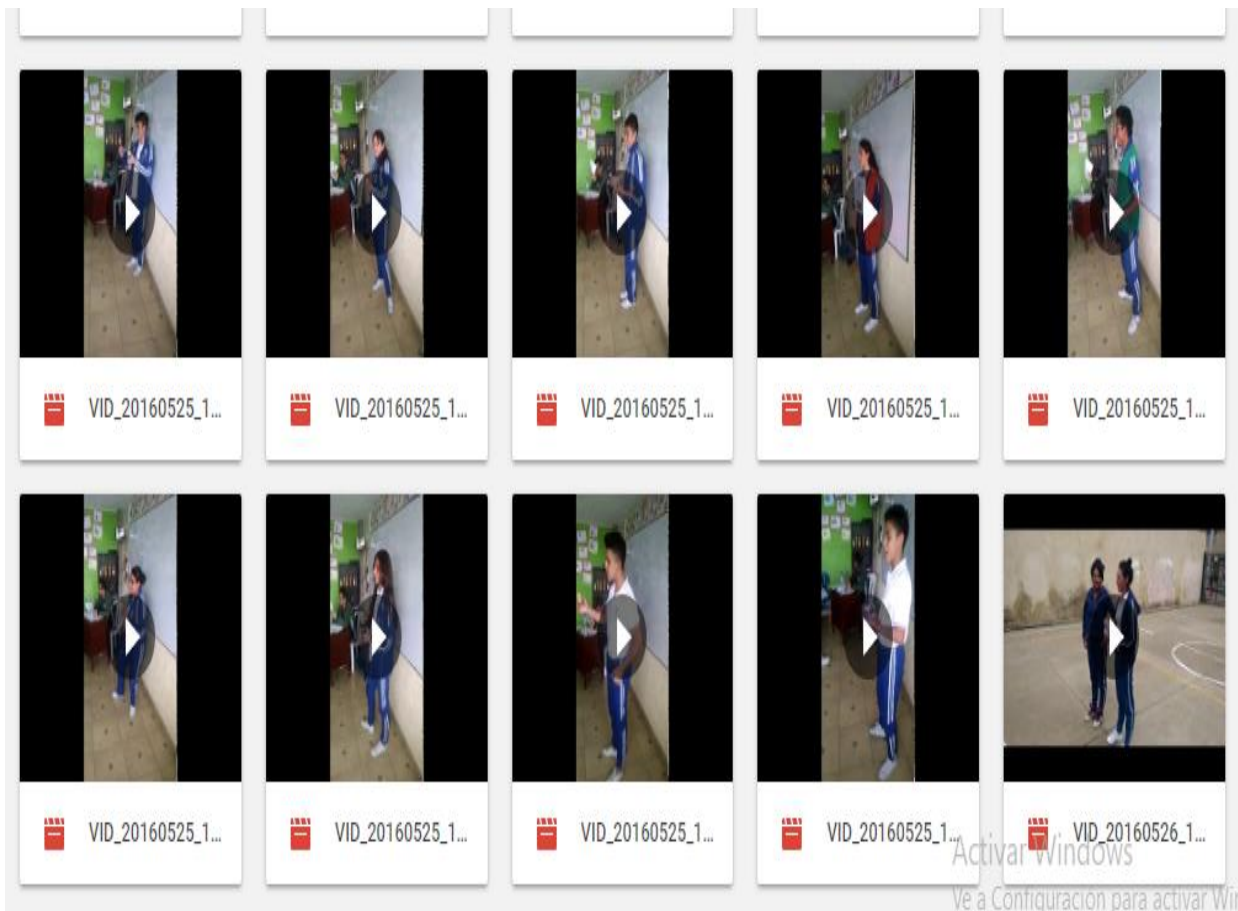
Dispositivo 2 barreras invisibles



Dispositivo 2 Barreras Invisibles



Dispositivo 3 el Arte, la cultura y el dinero diseño de la construcción.



Dispositivo 4 mi futuro tu futuro



Evidencia de la falta de discriminación de residuos en el Instituto Pedagógico para el Desarrollo Integral “CREAR”