

GV191.6
M3



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS DE POSTGRADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**DISEÑO DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES RECREATIVAS
PARA LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA CUARTO
AÑO DE EDUCACIÓN MEDIA, DIVERSIFICADA Y PROFESIONAL
DEL MUNICIPIO PAMPANITO-ESTADO TRUJILLO**

Trabajo Especial para Optar al Grado de Especialista en Gerencia Deportiva

Autor: Lic. Rubén Maldonado
Tutor: Prof. Auber Infante

DONACION

Mérida, mayo 2007

SERBIULA
Tulio Febres Cordero

C.C. Reconocimiento



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS DE POSTGRADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**DISEÑO DE UN PROGRAMA ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA
LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LAS INSTITUCIONES
DE EDUCACIÓN MEDIA, DIVERSIFICADA Y PROFESIONAL DEL
MUNICIPIO PAMPANITO-ESTADO TRUJILLO**

Bdigital.ula.ve

Trabajo de Grado como Requisito para Optar al Título de Especialista en
Gerencia Deportiva

Autor:
Lic. Rubén Maldonado

DONACION

Mérida, mayo 2007

SERBIULA
Tulio Febres Cordero

ÍNDICE GENERAL

	pp.
INDICE GENERAL.....	iii
INDICE DE TABLAS.....	v
INDICE DE GRÁFICOS.....	vii
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	01
CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	03
Formulación del Problema.....	08
Objetivo General.....	08
Objetivos Específicos.....	09
Justificación.....	09
Delimitación.....	10
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	11
Esquema para el desarrollo de Bases Conceptuales.....	13
Mapa de Variables.....	44
CAPÍTULO III.- MARCO METODOLÓGICO	
Tipo y Diseño de la Investigación.....	45
Población y Muestra.....	46
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	47
Validez y Confiabilidad.....	48
Procedimiento para el Análisis de Datos.....	50
Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	50
CAPÍTULO IV.- ANÁLISIS DE RESULTADOS	
Presentación y Análisis de Resultados.....	52
CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	66
Recomendaciones.....	68

	pp.
CAPÍTULO VI.- LA PROPUESTA	
Justificación.....	70
Objetivo General.....	71
Objetivos Específicos.....	71
Propósitos.....	71
Objetivos del Programa.....	72
Marco Teórico.....	73
Plan Operativo 1.-.....	82
Plan Operativo 2.....	83
Plan Operativo 3.....	84
 Referencias Bibliográficas.....	 98
 Anexos.....	 102

Bdigital.ula.ve

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	pp.
01 ¿Los juegos les (te) brindan la oportunidad a los estudiantes de emplear su (tu) tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para su (tu) integración comunitaria y educativa?.....	53
02 De los juegos en parejas, ¿El dominó les (te) ofrece la oportunidad de respetar reglas y aprender a compartir con sus (tus) compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre?.....	54
03 ¿El Tenis de Mesa aplicado a la práctica física, deportiva y/o recreativa, contribuye a promocionar y desarrollar aspectos tan importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo?.....	55
04 De los juegos individuales, ¿El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar las (tus) facultades intelectuales de los estudiantes, mejorando su (tu) concentración y sus (tus) formas de aprendizaje?.....	56
05 El fútbol como actividad recreativa, ¿Le (te) permite al estudiante desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el auto-control?.....	57
06 Usted como docente, ¿(Te) Enseña el baloncesto a los estudiantes con la finalidad de crear hábitos de conducta, morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal?.....	58
07 El voleibol modificado ¿Les (te) brinda la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla en los mismos?.....	59
08 ¿El Softbol, contribuye en la (tu) educación y formación integral de los estudiantes, por ser una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta?.....	60

		pp.
09	Dentro del área de recreación, ¿La mímica constituye un medio para mejorar la comunicación entre los estudiantes, por ser un juego que permite la integración, el compartir y la cooperatividad?.....	61
10	Considera usted que, ¿Los refranes le (te) proporcionan al estudiante agilidad mental y desarrollo de la comunicación?.....	62
11	¿Los juegos de agilidad mental (memoria) le (te) ofrecen a los estudiantes desarrollar una mayor concentración y mejorar sus relaciones con el resto del grupo?.....	63
12	¿Los juegos de adivinanzas le (te) proporcionan a los estudiantes la facilidad de distinguir palabras y construir oraciones con significado?.....	64
13	¿Los juegos de números contribuyen a que el educando (tu) desarrolle el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis numérica?.....	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico	pp.
01 ¿Los juegos les (te) brindan la oportunidad a los estudiantes de emplear su (tu) tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para su (tu) integración comunitaria y educativa?.....	53
02 De los juegos en parejas, ¿El dominó les (te) ofrece la oportunidad de respetar reglas y aprender a compartir con sus (tus) compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre?.....	54
03 ¿El Tenis de Mesa aplicado a la práctica física, deportiva y/o recreativa, contribuye a promocionar y desarrollar aspectos tan importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo?.....	55
04 De los juegos individuales, ¿El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar las (tus) facultades intelectuales de los estudiantes, mejorando su (tu) concentración y sus (tus) formas de aprendizaje?.....	56
05 El fútbol como actividad recreativa, ¿Le (te) permite al estudiante desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el autocontrol?.....	57
06 Usted como docente, ¿(Te) Enseña el baloncesto a los estudiantes con la finalidad de crear hábitos de conducta, morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal?.....	58
07 El voleibol modificado ¿Les (te) brinda la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla en los mismos?.....	59
08 ¿El Softbol, contribuye en la (tu) educación y formación integral de los estudiantes, por ser una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta?.....	60

		pp.
09	Dentro del área de recreación, ¿La mímica constituye un medio para mejorar la comunicación entre los estudiantes, por ser un juego que permite la integración, el compartir y la cooperatividad?.....	61
10	Considera usted que, ¿Los refranes le (te) proporcionan al estudiante agilidad mental y desarrollo de la comunicación?.....	62
11	¿Los juegos de agilidad mental (memoria) le (te) ofrecen a los estudiantes desarrollar una mayor concentración y mejorar sus relaciones con el resto del grupo?.....	63
12	¿Los juegos de adivinanzas le (te) proporcionan a los estudiantes la facilidad de distinguir palabras y construir oraciones con significado?.....	64
13	¿Los juegos de números contribuyen a que el educando (tu) desarrolle el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis numérica?.....	65



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS DE POSTGRADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

Diseño de un programa actividades recreativas para los docentes de Educación Física de las instituciones de Educación Media, Diversificada y Profesional del Municipio Pampanito-Estado Trujillo

Autor:

Lic. Rubén Maldonado

Tutor:

Prof. Auber Infante

Año: 2007

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito diseñar un programa actividades recreativas para los docentes de Educación Física de las instituciones de educación Media y Diversificada del municipio Pampanito-Estado Trujillo. Para llevar a cabo el estudio fue necesario realizar una revisión bibliográfica de investigaciones anteriores concernientes al tema de estudio, así como la consulta de diversos autores. La metodología fue considerada de tipo descriptiva, con un diseño de campo, se tuvo como población a diez (10) especialistas en educación física y trescientos (300) alumnos de los cuales se extrajo una muestra de setenta y cinco (75) a través de la aplicación de una fórmula estadística. El instrumento aplicado fue un cuestionario estructurado contentivo de trece (13) preguntas cerradas con alternativas múltiples; el mismo fue validado a través del juicio de expertos. Al analizar los resultados se pudo concluir que los docentes de Educación Física tienen conocimiento de que las actividades recreativas constituyen la base para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes; sin embargo, no emplean todos los recursos para mejorar las capacidades de los educando y desarrollar sus habilidades y destrezas en función del aprendizaje de sus alumnos y alumnas; asimismo, carecen de un espacio físico que sirva para la práctica de otras actividades como los juegos deportivos como parte de la acción recreativa; estos resultados permitieron diseñar un programa de actividades recreativas que constituyan una gran ayuda para el aprovechamiento del tiempo libre de los educando de los centros de estudio del Municipio Pampanito.

Palabras Claves: Actividades Recreativas, Educación Física

INTRODUCCIÓN

La práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas ha sido, y sigue siendo, una de las constantes del comportamiento humano. La manifestación cultural de la actividad física se ha producido de diferentes formas, en función de las necesidades sociales y los objetivos planteados en cada civilización o período histórico. La sociedad actual busca el desarrollo integral del individuo mediante la multiplicidad de medios motrices y lúdicos, y en un contexto donde reine el entusiasmo, la sensación de bienestar, el respeto, el diálogo y la oportunidad para todos.

De lo expuesto anteriormente, se derivan las razones por las cuales todas las naciones dan mucha importancia a la Educación Física como disciplina necesaria para lograr el fortalecimiento del hombre en lo físico, lo social, lo psicológico y, fundamentalmente en lo espiritual.

En este contexto, la recreación, entendida como el conjunto de valores derivados de cualquier forma constructiva de juego, diversión, entretenimiento o relajación, constituye un escenario adecuado para la formación integral de los educandos dada su influencia psicosocial, el desarrollo de hábitos y actitudes positivas frente al proceso enseñanza-aprendizaje.

En atención a lo expresado anteriormente, surgió la necesidad de desarrollar esta investigación, la cual tiene como objetivo de establecer un conjunto de actividades recreativas para Educación Media, Diversificada y Profesional del Municipio Pampanito- Estado Trujillo, que genere la propuesta de un conjunto de actividades recreativas-deportivas para ser puestas en práctica como parte del uso del tiempo libre de los educandos.

Especificamente, el estudio adopta la modalidad descriptiva y proyectiva, mediante un diseño de campo. La investigación se ha estructurado de la manera siguiente: el Capítulo I, contiene el planteamiento del problema,

los objetivos, general y específico, la justificación y delimitación de la misma. El Capítulo II lo constituye el marco teórico, se exponen algunos antecedentes relacionados con la investigación y se exponen de manera esquemática las bases teóricas a desarrollar. El Capítulo III presenta algunos criterios metodológicos que guían la investigación. En el capítulo IV se reflejan los resultados alcanzados con la aplicación del cuestionario; por último en el Capítulo V se establecen las conclusiones a las que se llegó finalizado el estudio y se realizan las debidas sugerencias.

Bdigital.ula.ve

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.-Planteamiento del Problema

En Venezuela, las instituciones educativas experimentan cambios y transformaciones, desde las bases operativas hasta la cima gerencial que provocan impactos en la Sociedad. Por tal motivo, se origina la reforma educativa que surge por la necesidad de replantear la política Educativa Nacional, con el propósito de que en el sistema educativo se produzcan verdaderos cambios, no sólo en las estrategias organizacionales, sino en las intenciones y valores de las prácticas pedagógicas.

Es por esta razón que, el mejoramiento de la calidad de la Educación se ha convertido en la satisfacción de necesidades sociales de formación vinculada a la eficiencia del docente, por cuanto es a éste a quien le corresponde la responsabilidad de ser el medio de los aprendizajes significativos de los niños, niñas y adolescentes. En tal sentido, para asumir y poder llevar a la práctica este compromiso se supone que el educador debe mejorar la calidad de la enseñanza, lo primero en hacer, es conocer las propuestas curriculares formuladas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación, para así confrontarlas con otras experiencias en pro de la praxis pedagógica, punto de partida imprescindible para, generar una enseñanza más abierta, innovadora y significativa.

Ahora bien, mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos/alumnas, se requiere que los docentes apliquen estrategias innovadoras las cuales contribuyan a optimizar todas las acciones en concordancia con el aprendizaje

significativo. Sin embargo, la educación que se imparte hoy día sigue siendo obsoleta, perteneciendo a un mundo de incertidumbre y valores decadentes, que responden a planteamientos del siglo pasado, es decir, se aplica una práctica pedagógica agotada, exclusiva, centrada en algunos beneficios comunes.

Por tal motivo, en el proceso de enseñanza/aprendizaje, el docente debe cumplir una serie de actos con el propósito de planear situaciones que le den a los educandos la posibilidad de aprender y/o adquirir nuevos conocimientos, esto se puede lograr a través de la planificación de actividades, la conducción de grupos y el desarrollo de acciones que constituyan nuevas experiencias en el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, las actividades recreativas desde el punto de vista escolar, constituyen una gran ayuda para relacionarse, para proporcionar oportunidades, para la sociabilidad y para aliviar el hastío y la fatiga, para lograr un desarrollo integral del educando. Asimismo, constituyen una herramienta que consolida el proceso de enseñanza creando una atmósfera favorable para el aprendizaje, al aumentar la participación, facilitar la comunicación, fijar normas grupales y desarrollar una capacidad de compartir y conducir (liderazgo). Por lo tanto, “los juegos recreativos pueden ejercer controles sociales y crear sentimientos de solidaridad e identidad grupal, donde el educando puede aumentar su valor como ser humano y como miembro de una organización”. (Infante, 1991)

Cabe destacar que, pareciera que en algunas escuelas y liceos del país, sobre todo en el Estado Trujillo; los alumnos en su mayoría son ociosos, es decir, se dedican a la pérdida del tiempo, que quizás los conduce a tomar decisiones las cuales engloban hasta el consumo de drogas, tal vez, por no saber aprovechar a cabalidad el tiempo disponible; deduciendo que gran parte de responsabilidad recae en los docentes de Educación Física; por cuanto éstos

no ajustan sus actividades en función de la recreación, considerada como una acción formativa al ser utilizada como medio de educación formal, integral y armónica, constituyéndose en herramienta vital para el cumplimiento de los propósitos de la educación al ofrecer al alumno/alumna una serie de actividades tendientes a satisfacer el derecho a recrearse, disfrutar adecuadamente el tiempo libre, estimular la creatividad, la expresión cultural, social y vida al aire libre, con la finalidad de desarrollar en ellos su personalidad.

Por tal motivo, el Ministerio del Poder Popular para la Educación, a través de la Reforma Educativa propone en el área Educación Física, la implementación de actividades recreativas, siendo éstas practicadas o desarrolladas con los recursos que ofrece la propia naturaleza, las cuales requieren un esfuerzo personal del educando; con el propósito de desarrollar la inteligencia y la socialización.

De ahí que, el área de educación física como disciplina pedagógica, ejerza una relevante influencia en todos los aspectos o dimensiones que conforman el ser humano; además, utiliza sus medios y estrategias de aprendizaje actuando sobre el ente corporal, pero no atendiendo a su desarrollo biológico, sino que centra su finalidad en el ser humano como ser viviente integral, en este caso los niños, niñas y adolescentes.

Es así como, desde la renovación curricular de 1980 y su profundización e implantación del Currículo Básico Nacional (1998), los programas de estudio del área Educación Física, en los distintos niveles y modalidades, pretende el logro de dos grandes propósitos: contribuir al desarrollo pleno, armónico e integral de la personalidad del individuo y al mejoramiento de su salud física, mental y social y promover la adquisición de conocimientos y la formación de actitudes y valores referidos a la actividad física, que permita al individuo el

uso adecuado de su tiempo libre, en función del mejoramiento permanente de su calidad de vida y la de su comunidad.

Es importante destacar que, en las instituciones educativas se debe promocionar en el área de educación física programas de actividades recreativas como la mejor forma de preservar, aumentar y disfrutar la calidad de vida de los educando. De igual manera, los mismos deben constituirse como un plan integrador, donde se interrelacionen los objetivos, metas, recursos y medios, a través de una secuencia cronológica de acciones necesarias para lograr en los alumnos/alumnas su máxima participación, a fin de que éstos utilicen a cabalidad el tiempo libre.

Bajo este señalamiento, se puede considerar a los programas recreativos como planes de trabajo de gran poder para desarrollar al educando, puesto que los mismos ayudan a éste a sentirse más seguro en el grupo y a la vez, le proporcionan oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias; es decir, lo ayudan a superar ajustes negativos, tales como tensión, agresión, frustración y disgustos. Este planteamiento permite deducir que, las actividades recreativas desde el punto de vista escolar constituyen una herramienta para los alumnos/alumnas, por cuanto les da la oportunidad de socializar, así como también crea una atmósfera favorable para el aprendizaje del educando, promueve la participación, facilita la comunicación, fija normas grupales y conduce a que el estudiante desarrolle la capacidad de compartir y dirigir con los demás miembros del colegio. Por lo tanto, las actividades recreativas ejercen controles sociales, crea sentimientos de solidaridad e identidad grupal, donde el educando puede aumentar su valor como ser humano y como miembro de una organización escolar.

Ahora bien, las actividades recreativas no han sido tomadas en cuenta como un servicio social de suma importancia para la educación; debido a que su no implementación ha traído problemas a la sociedad actual, por cuanto las

instituciones sociales, en especial, las escuelas que preparan para las áreas académicas, tienen unas prioridades propias de la educación formal, no tomando en cuenta el desarrollo de actividades recreativas; donde los especialistas de Educación Física no han entendido hasta ahora que el diseño de programas recreativos conlleva a la búsqueda de nuevas experiencias constructivas, las cuales se deben aprovechar para contribuir al desarrollo de procesos cognoscitivos, emocionales y sociales.

Es por ello que, al aplicar el docente del área de educación física programas recreativos como estrategias para el aprovechamiento del tiempo libre, implica cambios de actitudes en el educando, que conllevan a la paz institucional. Dentro de este contexto y analizando el nivel de educación Media, Diversificada y Profesional, donde la mayoría del grupo poblacional oscilan entre las edades de 14 a 18 años, cuyos educando se encuentran en una etapa de formación dejando de ser niño, esto lo hace moverse dentro de una ambigüedad en lo biológico, lo psíquico y lo social, donde la evolución de la personalidad muy compleja, y se produce el fenómeno de madurez sexual y adaptación heterosexual.

Lo expuesto, permite destacar la importancia que tiene la aplicación de actividades recreativas en las instituciones escolares ubicadas en el municipio Pampanito del Estado Trujillo, concretamente al nivel de cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional, caracterizadas por una progresiva expansión del tiempo libre, cuya conducción trae como consecuencia una serie de problemas institucionales y sociales (adquisición de nuevos hábitos como el alcoholismo, drogas, indisciplina, delincuencia, apatía, no participación y otros).

Todo ello, debido a que no se ejecutan las actividades recreativas en la praxis pedagógica de los docentes de educación física de las instituciones escolares del municipio Pampanito; por cuanto para ellos éstas no constituyen

el pilar fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje; sino por el contrario, las actividades de carácter recreativo siempre las han tenido relegadas por la actividad física y deportiva de carácter competitivo, lo que ha conllevado a la preparación por horas de los alumnos, pero sin que los especialistas se inmiscuyan más allá para intentar la orientación a los jóvenes hacia el aprovechamiento del tiempo libre a través de la aplicación de programas recreativos como estrategia para proporcionarles una mejor calidad de vida.

Es así que, ante la importancia de promover la calidad de la recreación y de sus respuestas a las necesidades de los alumnos de cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito, se propone un programa de actividades recreativas para que sean implementadas por los especialistas de Educación Físicas, sin dejar de acotar que la sugerencia para la aplicación de este programa se debe llevar hasta el Ministerio del Poder Popular para la Educación, ya que se hace necesario no sólo impartir la Educación Física como una materia de carácter competitivo, sino buscar que el educando pueda aprovechar el tiempo libre en pro de su desarrollo personal; es por ello que para darle solución a lo planteado se formulan las siguientes interrogantes.

1.2.-Interrogantes

¿De qué manera utilizan el tiempo libre los alumnos de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito?

¿Cuáles actividades recreativas se adecuan a los alumnos/as de cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito para el diseño de programas recreativos?

¿Es posible formular un conjunto de actividades como parte de un programa recreativo para el aprovechamiento del tiempo libre de los alumnos de cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito?

1.3.-Objetivo General

Diseñar un Programa de actividades recreativas para los docentes de educación física para cuarto año de Educación Media, Diversificada y Profesional del Municipio Pampanito-Estado Trujillo

1.4.-Objetivos Específicos

.-Diagnosticar de que manera utilizan el tiempo libre los alumnos cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito

.-Establecer las actividades recreativas que emplean los docentes de Educación Física que imparten clases en cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito para aprovechar el tiempo libre de los educando.

.-Diseñar un programa de actividades recreativas para los docentes que contribuya al aprovechamiento del tiempo libre de los alumnos que cursan cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito

1.5.-Justificación

Las actividades recreativas constituyen una herramienta fundamental para el docente de Educación Física, puesto que, a partir de la misma,

complementan su función educadora. Así mismo, son un mecanismo que permite que el trabajo sea productivo tanto para la institución que lo promueve e implementa, como para quienes lo diseñan y evalúan en su ejecución.

Investigar las actividades recreativas para adolescentes de cuarto año de Educación Media, Diversificada y Profesional justifica el estudio, puesto que se trata de conocer y manejar aquellas actividades que permitan aplicar los contenidos gerenciales de la recreación a un conjunto de alumnos con características muy complejas. Sólo conociendo el tipo de actividad, ámbito de aplicación y su ubicación dentro del área respectiva, se puede dominar mejor esa gama de actividades y por ende se pueden utilizar más eficientemente. Es por ello que, la investigación permitirá conocer los pasos necesarios para la estructuración de actividades recreacionales tendientes a: manejar con criterios más amplios, cada una de las actividades recreativas programadas, crear nuevas actividades en función de una estructura determinada y determinar prioridades en función de las estructuras y los objetivos generales que se persiguen.

1.6.- Delimitación

La Investigación se realizó en las instituciones de Educación Media, Diversificada y Profesional del Municipio Pampanito, Estado Trujillo. El desarrollo de la misma se llevó a cabo durante el año escolar 2005-2006, para generar un programa de actividades recreativas como una herramienta a los docentes para que el mismo contribuya al desarrollo integral de los educandos que cursan cuarto año de educación de Media, Diversificada y Profesional de la Unidad Educativa “Alfredo Ramón Delgado” y de la Escuela Técnica Agropecuaria “Adolfo Navas Coronado”.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes Relacionados con la Investigación

Sobre las inquietudes que sustentan la presente investigación: concepción de la educación recreativa y diseño de programas recreativos se cuenta con numerosos estudios en las diferentes instituciones educativas universitarias, lo que evidencia la influencia e importancia que tiene el tema en la actualidad como herramienta de intervención pedagógica y un medio para el desarrollo integral del educando. Entre estos estudios podemos citar como antecedentes las siguientes:

Azuaje (2004), realizó trabajo de investigación con la finalidad de elaborar un “**Programa de capacitación fundamentado en la lúdica como estrategia didáctica, dirigido a los docentes de Educación Física en I y II Etapa de Educación Básica, del Municipio Escolar Trujillo**”. El estudio está enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible, por presentar una alternativa de solución a las necesidades pedagógicas de los 33 docentes que imparten esta disciplina en el Municipio Escolar Trujillo, quienes constituyen la población del estudio. La sustentación teórica se basó en los postulados del enfoque constructivista. En el análisis de los resultados se aplicó la estadística descriptiva y los resultados evidenciaron la necesidad de capacitación que presentan los docentes en cuanto a los fundamentos teóricos y prácticos del área. Los resultados permitieron la elaboración de un programa que contempla una secuencia de cuatro talleres con los que se pretende suministrar a los

docentes conocimientos teóricos y prácticos que les permitan aplicar la lúdica como estrategia para mejorar su práctica pedagógica.

La investigación realizada por Espinoza (2001), titulada “**Programa de capacitación sobre los juegos como estrategia de aprendizaje para optimizar la práctica pedagógica de los docentes de la U.E. Pascual Ignacio Villasmil, de Valera**”; enmarcada en la modalidad de proyecto factible, realizado en dos fases: una diagnóstica fundamentada en la investigación descriptiva con diseño de campo en la cual detectó la poca utilidad que los docentes le asignan a los juegos como estrategia para desarrollar los contenidos de las áreas académicas. Sobre la base de los resultados, que evidenciaron las necesidades pedagógicas de los docentes respecto al uso de los juegos desarrolló la segunda fase, la que consistió en la elaboración de la propuesta. La población estuvo constituida por 15 docentes de aula y el instrumento utilizado para la recolección de la información fue un cuestionario validado a través del juicio de expertos. Se concluye que los juegos son la mejor estrategia para lograr en los alumnos aprendizajes significativos relacionados con todas las áreas del pensum de estudio de I y II Etapa de Educación Básica.

Asimismo, Díaz (2000), en trabajo titulado “**Valores sociales y juegos recreacionales tradicionales**”, realizado con la finalidad de determinar los valores sociales que están presentes en los alumnos de la U.E. Ricardo Salas del Municipio Valera, cuando realizan juegos recreacionales como elevar papagayos, trompo y metra. La investigación fue de tipo descriptiva con un diseño transeccional. Se aplicó una lista de cotejo a una muestra de 49 estudiantes. Se consideraron los valores sociales: solidaridad, honestidad, responsabilidad, compañerismo, participación, comunicación y confianza. Concluye que, todos estos valores están presentes en los estudiantes cuando

realizan estas actividades recreativas, prevaleciendo honestidad y responsabilidad.

Los resultados de las investigaciones anteriores sustentan este estudio, porque pueden constituirse en un relevante conjunto de bases y fundamentos para propiciar el diseño de programa recreativo que permitan implementar estrategias para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de los grupos escolares de Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito.

2.2.-Esquema para el desarrollo de Bases Conceptuales

Atendiendo a los objetivos propuestos se han diseñado Tres bloques conceptuales con la finalidad de acercarnos a la temática propuesta. Ellos son:

1.- Valoración del Concepto Recreación: Recreación es un término al que se dan muchos significados. Para muchos la palabra tiene una connotación placentera, para otros es sinónimo de diversión o descanso. Puede que la recreación esté teñida del colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana, para nuestros fines es necesario precisar su alcance en el contexto de la educación formal. En este sentido, este aparte intenta un análisis del concepto a partir del plan siguiente:

- Definiciones
- Objetivos
- Características sociopsicológicas y sociopolíticas
- Funciones del fenómeno recreativo
- Importancia actual
- Tiempo libre y ocio

Palabras Claves: Recreación – Satisfacción.

2.- Visión Educativa de la Recreación: La relación enseñanza-aprendizaje es el objeto de la educación, por tanto, el conocimiento del conjunto de condiciones sociales, psicológicas y pedagógicas que confluyen en el acto de aprender es importante que sea conocido y comprendido por los docentes para que puedan entender el alcance y significado de una enseñanza activa, creativa, crítica y reflexiva.

La enseñanza de la Educación Física, Deportes y Recreación constituye un cuerpo de conocimientos construidos a partir del análisis teórico y práctico de los procesos y factores que intervienen en la relación enseñanza – aprendizaje durante el desarrollo de los contenidos del área. En este sentido, las actividades recreativas programadas son estrategias didácticas fundamentales en la intención de ayudar a los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes. Las actividades recreativas se convierten así en objetivo de intervención pedagógica y un medio para el desarrollo humano. A tal efecto, se ha estructurado el plan siguiente:

- Relaciones Educación – Recreación (Políticas educativas)
- Contexto de las actividades recreativas (definiciones, aspectos legales, clasificación, funciones ,enfoque constructivo-humanista.)

Palabras claves: Educación, actividades recreativas

3. – Recreación y Planificación: La recreación no es un fenómeno estático sino dinámico, esencialmente dialéctico, que toma forma y adquiere proporciones objetivas cuando es realmente aplicado para los grandes colectivos, para convertirse entonces en una influyente fuerza vital en el desarrollo de los pueblos.

Es así como el fenómeno del tiempo libre va en aumento, lo que genera la necesidad de saber cómo utilizarlo adecuadamente de manera que

contribuya al desarrollo integral del individuo. En las instituciones educativas, se ve que la mejor forma de alcanzar esto es mediante la planificación de actividades recreativas.

A su vez, la planificación de un programa de actividades recreativas consiste en establecer lo que se ha de hacer, cómo hacerlo, cuándo hacerlo, con quiénes hacerlo y quién ha de hacerlo. Al realizar una programación recreativa, es necesario tener en cuenta los objetivos a alcanzar en los sectores poblacionales hacia los que vamos a dirigir este servicio, toda vez, que a partir de los mismos, fijaremos las tareas que nos permitirán lograr nuestra finalidad de una forma efectiva, a través de diferentes métodos y procedimientos para desarrollar las actividades. Lo expuesto permitió estructurar lo siguiente:

- Programas recreativos
- Planificación de programas recreativos
- Modelo A: Objetivos, recursos, medios de promoción y publicidad, plan, programas, presupuesto, evaluación
- Modelo B: Diagnóstico, objetivos y metas, diseño y aplicación, control y evaluación.
- Problemas y obstáculos en la programación recreativa

Palabras claves: Planificación, Programa recreativo

Recreación

Ramos, F. (1992) define la recreación como “todas aquellas actividades tendientes a proporcionar al niño/a medios de expresión natural de profundos intereses que buscan espontáneamente satisfacciones”.

El concepto recreación surge como una necesidad debido a que la complejidad creciente de la vida moderna exige que recreación y estudio se

complementen, a fin de que el educando pueda rendir una fructífera jornada sin que tenga que agotarse física y moralmente.

Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio (ya sea individual o colectivamente), en la cual el individuo voluntariamente se involucra en actitudes libres y naturales, y de la cual se deriva una satisfacción inmediata; las mismas, son escogidas voluntariamente por el individuo en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad y originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer. En otras palabras, se practican actividades recreativas por el goce personal y la satisfacción que produce; son, pues, actividades motivadas por las satisfacciones personales que resulta de ellas.

Por consiguiente, su importancia se fundamenta en la satisfacción que se genera de la actividad recreativa, la misma puede ser una forma específica de actividad, una actitud o espíritu, una expresión de la naturaleza interna del ser humano, un sistema social, una fase de la educación, una salida para la necesidad creativa, un medio para levantar las alas del espíritu. Por tanto, las actividades recreativas se convierten en una respuesta emocional personal, una reacción psicológica, una actitud, un enfoque una manera de vivir. Ofreciendo una salida para las potencias físicas, mentales o creativas.

Estas actividades de tipo recreativas son, entonces, experiencias personales voluntarias de las cuales se deriva un sentido de bienestar personal, disfrute y placer que eventualmente ayuda al desarrollo y logro de un equilibrio en las dimensiones físicas, mentales, emocionales, espirituales y sociales del individuo. Esta actitud se convierte en esparcimiento para el

individuo porque despierta en él una respuesta placentera y satisfactoria. Podemos observar, entonces, que la recreación se centraliza en la persona; la actitud de la persona hacia la actividad es todo lo que importa.

La recreación es una actividad que relaja a los seres humanos de la fatiga del trabajo, a veces proveyéndole un cambio, distracción, diversión y restaurándolas para el trabajo. Hoy en día la recreación no es ligera ni pasiva y no involucra física, mental y emocionalmente más en la recreación que en el trabajo. Actualmente hay una población que no trabaja y hay que hacerle un programa también para ellos. La recreación enriquece la calidad de vida y es esencial para el bienestar individual y colectivo.

La naturaleza individual de la recreación indica que las actividades recreativas son tan diversas como los intereses del ser humano. Las horas destinadas a la recreación se deben vivir lo más integradamente.

La teoría de la recreación como una auto-expresión reconoce la naturaleza del hombre, su estructura anatómica, su inclinación psicológica, su capacidad de sentimiento y su deseo de auto-expresión (Seda, J. y Otero, E. 1998). La teoría toma en consideración el hecho de que las formas de actividad a través del cual el hombre alcanza su disfrute son condicionadas por sus posibilidades mecánicas habituales de comportamiento, su condición física, sus actitudes y hábitos. Además, la inclinación del ser humano hacia aquellas actividades recreativas voluntarias en un tiempo particular son también influenciadas por la abundancia disponible de su energía física o de la naturaleza de su deseo para la gratificación mental o emocional.

De acuerdo con esta teoría, la recreación es aquella condición que resulta cuando un individuo se involucra en una actividad que produce una experiencia caracterizada por un sentido de bienestar personal y auto-expresión. Es por medio de la recreación que el ser humano encuentra la

satisfacción de sus deseos de logro, compartir, crear, ganar una aprobación y expresar su personalidad.

Las definiciones de recreación caen en una de las siguientes tres categorías, a saber:

1. Se percibe como una actividad que se desarrolla bajo ciertas condiciones o con ciertas motivaciones.
2. Se enfoca como un proceso o una manera de ser que sucede dentro de ser humano, cuando usted se involucra en actividades y tiene una expectativas (espera que suceda algo de esa actividad)
3. Se proyecta como una institución social, unos conocimientos fundamentales o una profesión.

Características de la Recreación

Según lo explican Seda, J. y Otero, E. (1998) la recreación posee los siguientes atributos o características:

1. Ocurre principalmente en el tiempo libre. El tiempo de la recreación ocurre fuera de las horas de trabajo, cuando el individuo se encuentra libre para escoger su actividad deseada. Por consiguiente, la recreación se practica durante el ocio (se aparta de las obligaciones diarias).
2. Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación. La recreación no es compulsiva, proviene de una motivación intrínseca. La persona es libre para seleccionar el tipo de actividad que más le interesa y que le provea satisfacción personal.
3. La recreación provee goce y placer. Las actividades recreativas se disfrutan a plenitud. La recreación es en esencia una experiencia personal voluntaria a través de la cual se deriva directamente disfrute y

satisfacción. El individuo incurre en una actividad recreativa porque recibe satisfacción o placer de las mismas o porque percibe valores sociales o personales.

4. Ofrece satisfacción inmediata y directa. La única recompensa para el individuo es la satisfacción que proveen las actividades recreativas. El impulso o deseo que conduce a los participantes en las actividades recreativas proviene del disfrute y placer que se obtiene inmediatamente de la propia actividad.
5. Se expresa en forma espontánea y original. Es lúdica, ya que incluye expresiones espontáneas e instintivas, la cual ha de ser del agrado de la persona, es decir, que de dicha actividad se obtendrá satisfacción o placer interno y externo. Se deriva placer de la misma (resulta en satisfacción inmediata e inherente al individuo)
6. Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión. De la recreación se reciben respuestas placenteras y gratificantes.
7. Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad. La recreación ayuda a la renovación del espíritu. Provee un medio positivo para el mejoramiento de las dimensiones físicas, mentales y morales del individuo.
8. Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana. Se refresca el individuo permite mantener un equilibrio de sus dimensiones físicas, mentales, emocionales, sociales y espirituales. Contribuye a una vida satisfacidente, disfrutable y abundante.
9. La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable. Esto puede ser un área de controversia, puede lo que es sano para una cultura o país, puede ser denigrante en otro lugar del mundo. Esto implica que las normas morales locales dictan las pautas para lo que son actividades recreativas aceptables y constructivas y aquellas que no lo son. La

recreación mejora y enriquece la vida personal, puesto que incluye actividades tanto pasivas como activas consideradas como novedosas.

El Movimiento de la Recreación

La salud de un pueblo se puede medir por la forma en que se recrea. En Venezuela se está viviendo un período de desorientación social, y la recreación es una esperanza, porque el ser humano que crea, escribe, pinta, toca un instrumento, canta o juega al aire libre, esta en contacto con la naturaleza y no le queda tiempo para destruir su vida constructiva, la recreación lo hace amar a la gente, desea el mejoramiento de sus semejante, ayuda a su pueblo le interesa lo que pasa a su alrededor y no es diferente.

Por ende, la recreación fortalece al espíritu, ayuda a formar la personalidad, hace creer al hombre en ideales, amar a la naturaleza y encontrar satisfacción en lo que hace. La recreación alcanza en el mundo el rol que le corresponde como profesión porque, "El niño que se le niega la libre expresión del juego, será un hombre infeliz toda su vida y una carga para la sociedad" (Pantojas, C., 2000)

En Venezuela no se debe esperar a que en los hogares haya un alcohólico, un pre-delincuente, un adicto a drogas o un enfermo mental. A través de un variado programa de recreación pasivo y activo se ayuda a prevenir estos males sociales y formar una nueva generación física, social y mentalmente con ideales positivos. La recreación es la felicidad por la cual el hombre no se cansa de luchar. Hoy en día mientras la juventud quema sus energías en el alcohol, la sexualidad y las drogas, muchos líderes creativos dedican sus horas de sueño a trabajar por una sociedad mejor para que la fuerza creadora del individuo sea utilizada en beneficio del ser humano. Hay que hacer una

pausa y pensar sobre el futuro de los estudiantes para dedicarles tiempo para la recreación.

Razones para Participar en Actividades Recreativas

El mismo autor reseña que las personas se involucran en experiencias recreativas por una o más de las siguientes razones:

1. Relacionarse con otros informal y abiertamente.
2. Intereses comunes.
3. Competir en deportes, juego o arte.
4. Interés por explorar y descubrir nuevas dimensiones
5. El placer de observar algo.
6. Búsqueda de experiencias sensoriales como un fin.
7. Deseo de expresión física sin enfatizar la competencia.

Por ello, las horas destinadas a la recreación son aquellas que se deben vivir más integradamente, pero muchas veces los estudiantes pierden el tiempo en forma trivial o en actividades que llevan a un comportamiento de riesgo (uso indebido de las drogas, del alcohol, tabaquismo, entre otros). Por tal motivo las instituciones educativas deben organizar dentro del área de Educación Física diversas actividades que permitan aprovechar al máximo las vacaciones y días festivos.

Valores de la Recreación

1. Contribuye a la dicha humana y al bienestar físico y mental del individuo. La recreación provee loa medio para que el individuo alcance la felicidad.

2. Tiene un valor preventivo al ayudar al individuo a obtener una vida sana y feliz. La recreación contribuye a la estabilidad emocional al permitir el descanso, relajación y actividades recreativas. En los niños, estimula al estímulo neuromuscular y motor necesario para un desarrollo y crecimiento sano. La contribución principal de la recreación al bienestar total de la persona se fundamenta en su valor para la prevención de enfermedades al permitir una vida más saludable y feliz.
3. Se emplea en la rehabilitación mental del individuo.
4. Ayuda a desarrollar el carácter personal y a la cultura nacional.
5. Fomentar las cualidades cívicas, ya que las actividades recreativas como los juegos en equipo, el teatro, los bailes folklóricos, la música, entre otros. requieren lealtad, cooperación y compañerismo.
6. Es un agente potente de la prevención del crimen y la delincuencia.
7. Desarrolla principios democráticos. (No reconoce posición social, posición económica, raza, credo, nacionalidad, educación o cultural). Contribuye eficazmente a la solidaridad comunal.
8. Mantiene la moral pública y del individuo.
9. Contribuye a la erradicación de accidentes con un adecuado programa de recreo.
10. Economiza los presupuestos gubernamentales que es necesario emplear en hospitales para dementes y centro de reeducación para jóvenes y adultos.
11. Desarrollo lideratos. (líderes creativos son aquellas personas que hacen mucho con poco y trabajan a la altura de esa posición, estudiando y leyendo mucho, investigando, organizando y planificando actividades recreativas y culturales en forma continua.
12. Ayuda a la rehabilitación del individuo.
13. Despierta y realiza las potencialidades del ser humano.

La Recreación en el ámbito Escolar

El reconocimiento de la importancia de la recreación en la escuela toma fuerza en el Siglo XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano. Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo, en la flexibilización de los métodos de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda de logros de los fines de la educación y de formación ciudadana (Mesa, G. 1997).

Entonces, la práctica recreativa en el ámbito educativo, evidencia que la praxis pedagógica debe girar en torno al uso de nuevas metodologías de trabajo centradas en el juego, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos profesores para motivar a sus estudiantes, en los festivales escolares recreativos que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas, todo ello contribuye a perder la rutina que se transforma en tediosa para el alumno/alumna dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física.

Históricamente la recreación tiende a expresarse en dos tendencias: La primera, considera que la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre cuyas funciones principales son el goce, el placer y el descanso y sus prácticas se circunscriben a ésta esfera horaria (Meléndez, N 1999). De ahí que, la educación formal otorgue a la recreación un lugar como actividad extracurricular (juegos, dinámicas y prácticas que relajen o que permiten a los estudiantes salir de la rutina escolar).

El mismo autor reseña que, para la segunda tendencia, se le asigna a la recreación funciones de desarrollo, en la medida que se atribuye a las prácticas recreativas un valor pedagógico que se articula a procesos educativos de transformación socio cultural. Más que plantear diferencias entre estas dos

posturas lo que se busca es identificar los puntos de convergencia en los cuales es evidente la necesidad de proveer de sentidos y significados las prácticas recreativas escolares de cara a las realidades sociales, es decir, espacios de encuentro para la reconstrucción del tejido social y para la creación de vínculos sociales en los contextos escolares mediante la actividad recreativa.

Desde un enfoque sociológico la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre, que busca des-rutinizar las prácticas sociales altamente rutinarias como el trabajo y la educación, en este sentido su aporte al mundo escolar buscará romper las rutinas clásicas de la educación, no sólo para relajarse y continuar la labor, sino para pensar lo educativo como espacios de encuentro entre maestros y estudiantes en torno a la construcción de conocimientos compartidos en un ambiente favorable. En efecto, Dumazedier, J. (1968) manifiesta que:

“Durante las horas en que la gente no necesita trabajar, hace cosas de menos valor o intrínsecamente inútiles, y la sociedad mira con indulgencia su inclinación a los placeres de la ociosidad. Pero fundamentalmente, esto sólo lo hacen para aliviarse del esfuerzo y la tensión del trabajo. La función principal de las actividades recreativas, según esta ideología del ocio, es la relajación que permite liberar a las personas de esas tensiones...”

Por tanto, las actividades recreativas proporcionan oportunidades para que los educandos vivan experiencias emocionales que están excluidas de sus estudios debido al alto grado de rutinización que conlleva la práctica deportiva en el área de Educación Física institucional. Por ello, las actividades recreativas son una clases de actividades en las cuales, las ocupaciones recreativas ofrecen más campo que todas las demás clases de actividades públicas para un goce personal de corto plazo, profundo y relativamente

espontáneo. Representan una esfera de la vida que ofrece a los educandos más y mejores oportunidades para la elección individual que ninguna otra.

En el caso particular de los contextos escolares, la rutina y el control de las emociones son explícitos, ya que ser buen estudiante significa estar sujeto al cumplimiento de unas normas de conducta represiva y ser sobresaliente en la mayoría de las áreas del conocimiento, especialmente en aquellas que dan prioridad a lo abstracto y lo racional. La inclusión de la recreación como política institucional, podría contribuir a dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y generar aperturas para la expresión de afectos, sensibilidades, cogniciones, emociones que sirvan de medios equilibrantes de las tensiones escolares y al mismo tiempo que favorezcan la construcción de conocimientos y valores compartidos. Los aportes de la recreación, como práctica de las dinámicas escolares y en el marco de una educación integral, contribuyen al desarrollo de capacidades y habilidades que fomentan el respeto hacia sí mismo y hacia los otros.

Es por ello que, promover desde la escuela reflexiones y espacios para las prácticas recreativas se constituye también en una estrategia de inclusión social de todas aquellas prácticas socioculturales de carácter lúdico, creativo y festivo presentes en la cotidianidad de las comunidades. Contribuye a que los sistemas de educación formal, formen fuertes vínculos entre éstas y los procesos de creación y su papel equilibrante en la dimensión afectiva de los seres humanos, sin que ello implique que la recreación favorezca exclusivamente lo afectivo, pues, ““Si bien es importante rescatar el componente afectivo es indispensable también tener en cuenta que este no puede convertirse en el único objetivo de la labor en la escuela. Lo que habría que plantear es la posibilidad de que la afectividad se convierta en una herramienta útil al proceso de enseñanza-aprendizaje, máxime en los sectores marginales en donde los niños generalmente carecen de ella. Pero brindar mucho afecto negando al niño las

posibilidades de un desarrollo intelectual es llevar a la escuela un proceso de discriminación social tan pronunciado como el sentido en la vida cotidiana... Sería necesario canalizar la afectividad que ofrecen los maestros y el elemento lúdico hacia medios que faciliten y enriquezcan la transmisión y la creación de conocimientos, que posibiliten la formación de los niños para el entendimiento de su mundo y la participación en él.”” Mesa, G. (2003).

Construyendo conocimiento compartido en torno a la recreación

Desde la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, la función educativa que cumple la recreación, en tanto se constituye en un mecanismo de influencia educativa, es decir, en un proceso de interactividad mediante el cual se construyen nuevos significados y sentidos y se produce la sesión de la responsabilidad sobre la tarea entre recreandos/estudiantes y recreadores/profesores en torno a unos contenidos socio culturales de naturaleza lúdica y creativa (Manzano, H. Muñoz, N. 1998).

La concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no sólo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices. Parte también de un ““consenso ya bastante asentado en relación al carácter activo del aprendizaje, lo que lleva a aceptar que éste es fruto de una construcción personal, pero en la que no interviene sólo el sujeto que aprende; los ““otros”” significativos, los agentes culturales, son piezas imprescindibles para esa construcción personal, para ese desarrollo al que hemos aludido”” (Mesa, G. 2000)

El mismo autor indica que, dos aspectos son claves y ameritan ser remarcados en la concepción constructivista aplicada a la recreación, el primero sostiene que la escuela es un mediador entre los estudiantes y la cultura, en su sentido más amplio; y el segundo que es importante que tanto el estudiante que construye conocimiento, como el profesor que contribuye a esa construcción actuando de guía y de mediador colaboren conscientemente en la construcción. Pero esta concepción, se aprende cuando el estudiante es capaz de elaborar una representación personal sobre el contenido de aprendizaje y se considera aprendizaje significativo, porque no se acumula un conocimiento sino que se integra al conocimiento que se poseía, en este sentido, los conocimientos previos de los estudiantes son indispensables para esa nueva construcción. En este proceso el profesor debe prestar una ayuda al estudiante, que varía en calidad, en cantidad e intensidad para que los mismos realicen su aprendizaje.

En relación a lo expresado, Mesa, G. (2003) manifiesta que

El niño va construyendo aprendizajes más o menos significativos no sólo porque posea determinados conocimientos, ni tampoco porque los contenidos sean unos u otros; los construye por lo dicho y por la ayuda que recibe de su profesor, tanto para hacer uso de su conocimiento personal cuanto para ir progresando en su apropiación. En realidad, podríamos afirmar que esta ayuda, la orientación y la autonomía que permite, es la que hace posible la construcción de significados por parte del alumno

Esta articulación entre las actuaciones del maestro y de los estudiantes en un proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a unos contenidos recreativos, debe comprender no sólo la puesta en escena de unas técnicas recreativas, sino en el cómo consolidarlas como mecanismos y mediaciones semióticas de tal modo que movilicen una actividad mental constructiva y para ello, los contenidos de las prácticas recreativas deben estar articulados a

proyectos pedagógicos concretos, como por ejemplo educación para el tiempo libre, proyectos pedagógicos de formación en valores, proyectos de educación ambiental y ecoturismo, proyectos de organización participativa de fiestas y festivales, entre otros. Los contenidos recreativos deben estar también articulados de manera transversal con las diferentes áreas de enseñanza obligatoria. Mesa, G. (1997), en sus señalamientos indica que ““...Estas técnicas recreativas que denominamos lenguajes lúdico-creativos se constituyen en mediaciones para la internalización de conceptos, valores, afectividades, entre otros., y para la externalización de esos mismos conocimientos, sensibilidades, emociones provenientes del mundo interior de los estudiantes en situaciones de enseñanza aprendizaje...””, es decir, estos lenguajes lúdicos, junto con el discurso educativo y el uso cotidiano de la lengua, permiten en los procesos de investigación dar cuenta de la actividad mental constructiva de los estudiantes en la construcción compartida de significados y sentidos.

Esta inclusión de la recreación en los contextos escolares debe afectar de manera significativa el Proyecto Educativo Institucional, el currículo, los proyectos pedagógicos, el aula de clase en términos de hacer visible las diversas subjetividades que tienen los estudiantes, los profesores, los padres y los directivos sobre las prácticas recreativas. La misma, permitirá también, conocer los imaginarios que sobre las prácticas recreativas tienen los actores de la comunidad educativa.

(Butler, G. 1996) manifiesta que en el proceso de comprender cómo la recreación se articula a la educación; el mismo autor propone unos puntos de discusión que deben ser tomados en cuenta por los profesores de Educación física para poder planificar actividades recreativas, entre estas se tiene:

1. Las prácticas recreativas deben organizarse a manera de un proyecto recreativo-pedagógico, en el cual se explice un comienzo y una finalización, tanto en el tiempo como en los logros a alcanzar.
2. Como todo proyecto pedagógico, los lineamientos deben estar orientados al cumplimiento de la misión institucional y al desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes/recreandos. También es necesario identificar los motivos que le asignan los recreandos a las actividades recreativas y que los convoca a participar en el proyecto, de hecho los motivos por más superficiales que puedan parecer se transforman.
3. Es indispensable una planificación sesión por sesión, donde además del diseño de las clásicas técnicas recreativas, éstas se articulen a temáticas específicas del proyecto mismo. A manera de hipótesis las actividades recreativas deben movilizar transformaciones internas de esquemas mentales, afectivos, psicomotores, de lenguaje, entre otros. Las cuales se evidenciarán externamente en los productos recreativos, por lo tanto más que técnicas son lenguajes lúdico-creativos, medios de comunicación y expresión, mediaciones semióticas puentes entre lo externo y lo interno.
4. El proyecto recreativo-pedagógico debe brindar espacios para planificación conjunta de las actividades y asunción de responsabilidades, para el dialogo entre los fines institucionales y personales y para la puesta en común de los motivos que le asignan los participantes a la actividad recreativa.
5. Debe ser condición inicial de proyecto recreativo-pedagógico la negociación de normas, acuerdos y responsabilidades que den cuenta de proceso organizativo del proyecto y de la estructuración organizativa y colaborativa de los integrantes del grupo.

6. Como producto de la planificación, es muy probable que el peso de responsabilidad sobre las tareas dependa inicialmente del profesor, pero en el transcurso del proceso y como producto del proceso mismo, los educandos (niños y jóvenes) progresivamente asumirán responsabilidades relacionadas con la organización, ejecución y alcance de los objetivos compartidos del proceso.
7. Es importante que en las sesiones iniciales se detecten los motivos por los cuales los estudiantes se sienten interesados en participar, de ese modo será posible evidenciar los cambios y transformaciones de los mismos. De igual modo es posible identificar transformaciones en los motivos institucionales.
8. El profesor y el recreador deben hacer conciencia también de la ayuda que ofrece la recreación como medio para la resolución de tareas específicas al interior del grupo relacionados con la planeación de actividades, la estructura de organización del grupo, el desarrollo de mecanismos de participación y compromiso de los estudiantes.

Funciones de la Recreación

El Manual del Estudiante de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL; 2002;32) señala que la recreación cumple tres funciones como son:

1.-Descanso: La función de descanso está relacionada con la liberación de la fatiga, protegiéndonos del desgaste y de trastornos físicos o nerviosos que provocan las obligaciones cotidianas y en particular el trabajo

2.-Diversión: Ésta corresponde a actividades elegidas libremente, y cumple la función enriquecedora de la personalidad.

3.-Desarrollo Personal: Esta función genera nuevas formas de pensamiento, una reflexión crítica sobre sus automatismos y la acción cotidiana; permitiendo una participación más amplia, libre y una cultura que tiende a integrar armónicamente las áreas del cuerpo, la sensibilidad y la razón. Esta participación lleva generalmente a producir nuevas formas de aprendizaje a lo largo de la vida de una persona que puede plasmarse en conducta innovadora y creadora.

Hay que destacar entonces que, las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio. Por ejemplo, muchas personas disfrutan la pesca, cantar, patinar, fotografiar, bailar o tomar parte en un juego. El interés por las muchas formas de recreación hará según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida. La recreación, pues, puede incluir leer un libro, sembrar flores en el patio, observar una espectáculo de titiriteros, escuchar un concierto sinfónico, crear una pintura al óleo, cuidar los nietos, acampar con la familia, jugar baloncesto con los amigos, colectar estampillas o cartas de béisbol, ir a una sala de baile, jugar solitario, dar la bienvenida a los amigos en una fiesta. La recreación se puede experimentar por una persona mientras se encuentre sola, con otros, o en un grupo grande. En ciertas formas consiste de participaciones activas; en otras, de relajación silenciosa, escuchar u observar. Similar a la educación, la recreación es para la gente de cualquier país y de cualquier edad.

En resumen, Mesa, G. (1997) indica que las formas de las actividades recreativas puede estar centradas en:

1. Juegos
2. Deportes
3. Artesanías
4. Música
5. Bailes
6. Literatura, Idiomática y afines.
7. Drama.
8. Actividades recreativas de índole social.
9. Actividades especiales
10. Actividades de servicio a la Comunidad.
11. Actividades al aire libre (campamentos, pasadías, giras, entre otros.).
12. Pasatiempos.

Espacios para la Recreación

La recreación (actividades que se realizan en el llamado tiempo libre) va a desarrollarse dentro del espacio en general, el cual puede ser entendido de forma específica tal como lo explica Fariñas, G.(1998):

Espacio Físico: Ámbito donde se mueve el hombre, la vivienda, el barrio, la comunidad, la ciudad, el medio, y que constituye en sentido sustancial el marco de realización de las actividades recreativas, los lugares que enmarcan y determinan la concurrencia del hombre, la interrelación con el espacio cultural y social.

Espacio Cultural: Ámbito de realización de la vida espiritual del hombre. Es el marco en el cual el individuo se realiza, en la creación, en el intercambio de intereses, en la cual desarrolla hábitos de participación cultural.

Espacio Social: Ámbito en el cual el hombre establece su intercambio, la comunicación social, y en el se desarrollan las relaciones sociales entre los

individuos y que en nuestras condiciones de sociedad socialista muestran una amplia esfera, dado el dinamismo y amplitud que posee la actividad social.

Se quiere enfatizar a modo de conclusión que el hombre establece una relación afectiva con el medio que lo rodea (espacio físico, cultural o social) y recibe sus influencias de forma individual, es decir, interpreta la realidad objetiva de forma subjetiva. A esto no escapa la percepción de la recreación que deviene en el individuo una condición interna, subjetiva.

Por tanto el contenido que este le confiere, sin obviar los acondicionamientos sociales que impone sus normas y sus regulaciones necesarias, dependen también de los gustos ideales, intereses, actitudes y necesidades que posee el individuo determinado; aunque estos se conforman en el proceso de interacción activa del hombre con la realidad, del hombre con el espacio donde se desarrolla, así como sus actividades.

Pedagogía del Tiempo Libre y la Recreación

Esta pedagogía, que constituye una alternativa estratégica está ligada a la función educativa que posee el tiempo libre, pues de acuerdo con el sociólogo francés Dumazedier la sociedad técnica produce nuevas necesidades de educación durante el tiempo libre. La organización de las actividades del ocio se convierte en una de las claves del progreso de la educación popular y por medio de las actividades recreativas, el individuo puede adquirir conocimientos y desarrollar las capacidades motrices, intelectuales y socioafectivas que permitan su mejor desarrollo. Por lo que es fundamental lograr una educación para el tiempo libre, de manera tal que permita la mejor elección de las actividades a realizar. Las aplicaciones que se le dan son:

1.-Promover hombres capacitados para reconquistar su tiempo libre, dándose el desarrollo de la información, formación y realización del individuo como persona social.

2.-Permitir la elección libre y responsable a los niños, jóvenes y adultos respecto al uso de su tiempo libre por medio de la educación, y no permitir que las actividades recreativas que realicemos se pierdan en el aburrimiento o en el tiempo libre que le roba a muchos la sociedad de consumo.

Así, la educación del tiempo libre surge como una necesidad, pues hablar de una civilización del ocio apenas tiene sentido sin esta educación. La cual debe darse en y para el tiempo libre, rompiendo los esquemas de la rigidez educativa, de la continuidad forzada de los horarios, permitiéndonos ser más flexibles en la impartición de los programas de estudios y fuera de estos.

El fenómeno del tiempo libre va en aumento, lo que genera la necesidad de saber como utilizarlo adecuadamente de manera que contribuya al desarrollo integral del individuo. (Fariñas, G. 1998)

Se ve que la mejor forma de alcanzar esto es mediante las actividades recreativas, pero éstas están inmersas dentro de una sociedad de consumo, lo que plantea el surgimiento de una educación en y para el tiempo libre, permitiendo que el individuo conozca las alternativas que existen y pueda elegir, consciente y responsablemente las actividades que realizará dentro de su tiempo libre contribuyendo a su desarrollo educativo, personal y social dentro de una comunidad.

En base a ello, las instituciones educativas debe contemplar la importancia de la creatividad, del desarrollo de la imaginación y de un tiempo libre enriquecedor, en lugar de limitarse a ser una institución meramente transmisora de conocimientos. Un aspecto conceptual muy importante resulta para los docentes dejar esclarecido la diferencia que existe entre educar en el tiempo libre y educar para el tiempo libre:

Educar en el tiempo libre

Es aprovechar el tiempo libre como marco de alguna actividad educativa, puede ser propia de la recreación o puede no ser, puede estar encaminada a formar a la persona para que su tiempo libre sea más enriquecedor o bien puede ir dirigido a algún objetivo formativo o de aprendizaje alejado del tiempo libre.

Educar para el tiempo libre

Aquí el tiempo libre y las actividades recreativas se convierten en objetivo de la intervención pedagógica, se pretende preparar a la persona para que viva su tiempo libre de la manera más adecuada y elija con responsabilidad las actividades que realizará. Esto puede implementarse dentro del tiempo libre o también fuera de él. Por ejemplo, puede presentarse en la escuela, proponiendo objetivos para dar al estudiante un conjunto de actividades que le ofrezcan más ricas posibilidades de recreación.

Se puede observar así las diferencias entre educar en y para el tiempo libre; sin embargo, esto no quiere decir que un objetivo sea excluyente del otro, pueden y deben ser complementarios, cuando la pedagogía del tiempo libre asume que su acción ha de ser también mediante el tiempo libre es decir por medio de una actividad donde el estudiante participe de las cualidades esenciales que se atribuyen a la recreación, esto se basa en dos consideraciones:

- La relación existente entre recreación y educación.
- Que educando mediante el tiempo libre se educa para el tiempo libre.

Tiempo Libre, Recreación y Desarrollo Humano

La recreación se considera una condición, en ocasiones definida como un estado del ser, una disposición de ánimo o una cualidad de la experiencia, que se distingue por la libertad que percibe el individuo para actuar, se trata de algo placentero, que está motivado intrínsecamente, puesto que constituye un fin en sí mismo y es valioso de por si, y puede estar en todos los tiempos y espacios del sujeto.

Igualmente, se considera una actividad a través de la cual se puede experimentar y disfrutar el tiempo libre, pero también se percibe como una institución organizada con fines sociales, que genera beneficios sociales, personales y que tiene derecho a recibir un respaldo estatal, es un medio para lograr un fin y puede justificarse razonablemente.

La recreación como un medio para el desarrollo humano, es entendida desde un punto de vista que incluye tanto el desarrollo personal, como el comunitario y el social.

Actualmente, se tienen dos visiones diferentes de este fenómeno. Primero como una necesidad motivada por el cansancio y la fatiga propios del trabajo o la escuela, hasta la necesidad en si misma.

Segundo, se parte de las ganancias de la experiencia intensa, vital y procesal; de la experiencia situada en un contexto con sentido y un tiempo del que se tiene conciencia de duración, de proceso que se inicia y se completa. Una vivencia recreativa así entendida tiene un carácter totalizador, propio de las vivencias unitarias e individualizadas, transformándose en una experiencia personal y aumentando las posibilidades de incidir en el desarrollo humano. Klieber (citado por López, A. 1995) afirma que el ocio es un contexto de relativa libertad de expresión y que el desarrollo puede al menos ser parcialmente autodirigido, no está totalmente determinado por lo social o

biológico sino que implica el autocontrol, es producto de influencias sociales y la autodeterminación de los individuos.

La recreación proporciona un medio para estimular el crecimiento y la transformación personal positiva aunque se deba considerar que igual personas o grupos pueden asumir alternativas y prácticas que no necesariamente conducen a consecuencias negativas o que puede ser utilizado como instrumento para perpetuar valores inequitativos. Una recreación orientada al desarrollo humano, es un satisfactor de las necesidades humanas, de autonomía, competencia, de expresión personal e interacción social dentro del entorno del individuo.

Es así como, López, A. (1995) afirma que la recreación debiera ser, una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherente con ellos, una experiencia de recreación, que crea ámbitos de encuentro o desencuentro, se diferencia de otros tipos de ocio por su potencialidad para llevar a cabo encuentros creativos que originen desarrollo personal: «*Cuando hablo de ocio/recreación no me refiero a la mera diversión, el consumo material, el ocio pasivo o la simple utilización del tiempo libre. Aludo a un concepto de ocio/recreación abierto a cualquier perspectiva presente y futura, pero al mismo tiempo, entendido como marco de desarrollo humano y dentro de un compromiso social*».

Es en estos ámbitos que se crean, donde las subjetividades, el saber, el conocer y el hacer, se ponen en juego como un todo, donde quienes viven la experiencia, se encuentran con su propia individualidad y en un cara a cara con los otros, familia, amigos, íntimos y extraños que propician nuevas relaciones dentro un marco de significado y sentido para el sujeto.

Para Álvarez, A. (2002), el ocio/recreación bajo la actual perspectiva de la relación con el desarrollo humano, deberá ubicar gran parte de sus esfuerzos en las necesidades reales de los ciudadanos, intentando identificar e interpretar

las regularidades que subyacen en los hábitos de la gente y su relación con la construcción de mejores vidas humanas.

Sin entrar a profundizar en el complejo concepto de desarrollo humano aquí es pertinente hablar de sus componentes y procesos de construcción, dado que es allí donde se encuentran las necesidades y las líneas de acción para propiciar tal desarrollo desde la recreación.

De acuerdo con la ONU (1998), cada esfera del desarrollo humano, representa una dimensión del mundo de la vida de sujetos y colectividades, cada una tiene su propio ritmo y lógica. En recreación, lo que se pretende es que a través de los procesos que dinamiza, facilite una vivencia que apunte a impactar las diferentes esferas de manera integral, aunque puedan en la práctica tener más énfasis sobre alguna o algunas en particular, a través de procesos de individualización y socialización.

Este hecho es evidente en el campo de la recreación, donde las representaciones sociales y prácticas que los individuos asumen, por los condicionamientos del sistema y decisión individual, son valoradas como negativas o positivas. Incluso desde el nivel conceptual, dependiendo del carácter que éste asuma se critica o se promueve.

La recreación facilita la individualización en el sentido que proporciona la posibilidad de explorar vías alternativas de pensar y existir, pueden utilizarse para apartarse de la mayor parte de las personas que conforman el mundo social: La imaginación y la experimentación creativa necesarias para la individualización usualmente suceden en soledad, pudiendo beneficiarse especialmente de la ausencia de evaluación de otras personas, pero el entorno desempeña un papel al reconocer y reforzar la expresión de talentos y gustos particulares.

La individuación y la identificación desempeñan una función dialéctica en el ocio para provocar la formación de una identidad propia. Los procesos

dialécticos de diferenciación e integración, de identificación e individuación y de exploración y compromiso sugieren una serie de propuestas específicas sobre la relación entre identidad y la recreación, como afirma Álvarez, A. (2002) y su incidencia sobre los procesos de desarrollo humano.

Por otra parte, y más referida a los procesos de socialización, Bricknell (citado por Ramos, 1992) en sus estudios de ocio plantea que a través del acto del nacimiento el sujeto se relaciona con otros y sus significados, por ejemplo hombre, mujer, masculinidad, feminidad, raza, color, entre otros. Estos significados han sido social, histórica y culturalmente construidos, los cuales son influenciados por tales factores y los de su propia experiencia. Los significados cambian pero dentro del contexto de un entorno cercano o más amplio que le aporta e influye y por significados que puede adoptar y adaptar: Se ha de reconocer que si bien el ser auténtico y autónomo implica en primera instancia una decisión individual, este proceso no está aislado de los contextos, lo que le presentará a los sujetos tanto límites como posibilidades para su toma de decisiones, el asunto está en cómo identificar y manejar esos condicionantes y ante cuáles ceder o no. De ahí que la construcción teórica, la práctica, las políticas de recreación han de tener en cuenta todas las dimensiones del fenómeno para potenciarlo como un mediador del desarrollo humano.

Desde esta perspectiva educar para el tiempo libre y la recreación significa no únicamente ofrecer alternativas institucionales sino crear las condiciones para que los jóvenes que opten por práctica solitarias o libres con base en la autenticidad, la autonomía y en últimas que tomen decisiones no alienadas y promotoras del desarrollo humano. El relativismo que plantea la época actual y los supuestos de respeto a la diferencia, sin acuerdos intersubjetivos no pueden llevar a promover prácticas recreativas que promuevan conductas autodestructivas para la persona o la sociedad. De esta manera la metodología para la dinamización de las prácticas recreativas se

fundamenta principalmente en la creación de espacios pedagógicos, donde se privilegia la participación activa de las personas, la potenciación de la capacidad de toma de decisiones y solución de problemas y conflictos y el desarrollo de habilidades para la vida, con un eje central, transversal, como es la lúdica, el placer y la satisfacción por lo que se hace. Así si bien una recreación transformadora puede generar momentos de desencuentros por las confrontaciones que genera consigo mismo y con los otros, la percepción de ganancia, beneficio o desarrollo, se constituye en una experiencia lúdica en esencia.

Para utilizar el triángulo recreacional como estrategia para el desarrollo humano, se requiere entre otras condiciones: comprender que el tiempo es un recurso no renovable que pertenece al individuo desde que nace hasta que muere; que el modo de ocupar cada instante es una decisión personal condicionada por variables contextuales, discriminar las necesidades ficticias creadas por la sociedad de consumo de aquellas que le pertenecen a la persona y que constituyen la esencia del desarrollo de cada ser; comprender que la calidad de vida es producto coextendido a la totalidad de las actividades del hombre: trabajo y recreación y tener herramientas para hacerse cargo de si mismo, de los procesos y resultados de transformación y desarrollo personal.

Aunque se considera que es muy complejo privilegiar las implicaciones de las experiencias de la recreación, hacia lo individual o lo social, se asume, que en este contexto, la experiencia subjetiva es determinante en la actitud y compromiso del sujeto en y con la vivencia. La recreación proporciona a la persona la oportunidad de responder a lo que le resulta más intrínsecamente agradable, ya sea una actividad particular, una conversación con un amigo o una idea creadora, la recreación placentera, al igual que la creativa y educativa tienen la posibilidad de contribuir al desarrollo humano.

Tiempo Libre, Formación y Educación

La característica más importante de las actividades de tiempo libre desde el punto de vista de la formación de los rasgos sociales, es que ejercen una acción formativa o deformativa indirecta y facilitada por la recreación. Al contrario de la enseñanza, las actividades de tiempo libre no transmiten conocimientos en forma expositiva y autoritaria, sino que moldean las opiniones, influyen sobre los criterios que tienen las personas respecto a la sociedad, sus problemas y sus soluciones, así como transmiten de manera emocional y creativa informaciones de contenido mucho más diverso que las que se transmiten en el mismo tiempo por el sistema de enseñanza. (López, A. 1995)

Es decir, ejercen una acción formativa de índole psicológica y sociológica, que opera basada en la motivación y en las necesidades culturales y necesidades recreativas de los estudiantes, en sus gustos y preferencias, en los hábitos y tradiciones, en la relación de cada individuo con la clase y los grupos sociales a los cuales pertenece, sus sistemas de valores y su ética específica y, sobre todo, opera basado en la voluntariedad, en la libertad de sus formas y sus contenidos, opuestos a las regulaciones, restricciones, reglamentos e imposiciones que sean exteriores a la propia actualidad.

Pero la formación no es exclusiva del tiempo libre, ésta opera como un sistema en el cual se incluyen la escuela y el sistema nacional de enseñanza, la familia, la educación ideológica - social realizada por las organizaciones políticas, los modelos de relaciones sociales y de tipos humanos que se transmiten de forma espontánea planificada en la conciencia social, entre otros. Es decir, es un universo complejo que interactúa y se condiciona recíprocamente; en este caso, no puede pensarse en un complejo de actividades de tiempo libre de índole formativa y diversificada, sino existe previa y

paralelamente un esfuerzo cualitativo, formativo, de la enseñanza, a fin de lograr una educación para el tiempo libre.

La formación, en este enfoque, resulta ser la consecuencia de dos factores: la educación y la cultura de la actividad humana en el tiempo libre, cuyos objetivos son la diversificación y el enriquecimiento de las necesidades culturales y recreativas, y el fortalecimiento de los rasgos sociales de la vida.

La formación para el tiempo libre es una parte fundamental de la formación integral del hombre, pues en el tiempo libre se realiza con gran eficiencia la formulación cultural, física, ideológica, colectivista; en el tiempo libre se adquieren y se asimilan rápida y fuertemente los valores, las normas de vida, las opiniones y los conocimientos. No existen medios tan eficaces para la formación integral como los que proporcionan las actividades que se realizan en el tiempo libre; ni métodos tan sutiles, tan aceptables como los que tienen las actividades de tiempo libre bien hechas. Actualmente, en el campo del contenido del tiempo libre se halla el campo de batalla más importante a mediado y largo plazo para la educación y para la formación de la personalidad.

La formación cultural, física, ideológica y creativa que se realiza en el tiempo libre influye profundamente en la estructura de la personalidad, Fariñas, L (sic) manifiesta que “la formación en el tiempo libre prepara a los jóvenes generaciones para el futuro; despierta un ansia de conocimientos hacia campos imposibles de agotar por los sistemas educativos formales”; al mismo tiempo, incentivan el uso y el desarrollo de la reflexión y el análisis ante situaciones siempre nuevas y motivantes; canalizan las energías vitales hacia la creación, la participación social y el cultivo de las potencialidades y capacidades individuales; no tienen fronteras de tiempo o espacio: Se lleva a cabo en la casa, en la calle, en las instalaciones, en las escuelas, en toda la sociedad.

La formación para el tiempo libre es la complejidad de la vida contemporánea y el despertar de los rasgos sociales en los niños, jóvenes y adultos, como tal, es función de toda la sociedad y no de algunos de sus componentes, aunque en ella confluyen 5 factores esenciales: La escuela, la familia, los medios de difusión, las organizaciones sociales y políticas y la oferta estatal para el tiempo libre.

Bdigital.ula.ve

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Objetivo General: Establecer el tipo de actividades recreativas que emplean los docentes de Educación Física como estrategia para la educación media y diversificada del municipio Pampanito-Estado Trujillo

VARIABLE	DIMENSIONES	SUBDIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM
Tiempo Libre	Juegos	Juegos en Pareja	-Dominó -Tenis de Mesa	1 2
		Juegos Individuales	-Ajedrez -Dama	3 4
Actividades Recreativas	Juegos Predeportivos Modificados	Juegos en Equipo	-Fútbol -Baloncesto -Voleibol -Softbol	5 6 7 8
		Juegos de Fluidez Verbal	En Pareja/ Individual	
Recreación	Juegos de Agilidad Mental	En Pareja/ Individual	-Mímica -Refranes	9 10
			-Memoria -Adivinanzas -Números	11 12 13

Fuente: El Autor (2006)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo y Diseño de Investigación

Se propone una investigación de tipo descriptiva y proyectiva. Según lo plantea Hurtado (2000), la investigación descriptiva tiene como objeto la descripción precisa del evento de estudio. Su propósito es exponer el evento estudiado haciendo una enumeración detallada de sus características. Se basa en la indagación, el registro y la definición.

De acuerdo a las características del problema planteado y los objetivos formulados conjuntamente con la variable explorada, se observa que la presente investigación fue de tipo descriptivo porque se ocupó de la descripción de características similares que identifican los diferentes elementos, componentes y su interrelación. Para Méndez, C. (2001) el estudio descriptivo tiene como propósito “la delimitación de los hechos que conforman el problema de investigación” (p. 185); por lo tanto, este estudio tendrá como objetivo obtener información sobre las características y elementos fundamentales de grupos homogéneos que permitieran poner de manifiesto su comportamiento ante la necesidad de formular un conjunto de actividades recreativas para el aprovechamiento del tiempo libre de los alumnos que cursan cuarto año en los Centro Escolares de Media, Diversificada y Profesional en el municipio Pampanito.

Además, se considera Proyectiva, en tanto que conlleva el diseño o creación de algo. Para la autora, las investigaciones proyectivas o proyectos

factibles, implican explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, más no necesariamente ejecutar la propuesta.

Con este trabajo se recolectó la información de forma directa de la población en estudio, por lo tanto se utilizó un diseño no experimental transeccional y de campo; Kinner, T. y Taylor, J. (1999) explican que los diseños transeccionales se utilizan porque sirven para “la aplicación de encuestas en un margen específico de tiempo” (p. 80); por su lado, Arias, F. (2002), explica que los diseños de campo “consisten en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna” (p. 46). Así mismo, fue no experimental porque no se manipulará la variable en estudio.

Población y Muestra

Los sujetos de estudio para el caso de esta investigación lo conformaron los profesionales de Educación Física de los centros escolares del Municipio Pampanito “Alfredo Ramón Delgado” y la “Escuela Técnica Industrial Adolfo Navas Coronado”, Tamayo, M (2003) explica que “la población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p. 112).

Cabe destacar que la población estuvo integrada por 300 estudiantes de los dos liceos del municipio Pampanito y por 10 Especialistas en Educación Física, los mismos conformaron la muestra para poder llevar a cabo el estudio; Tamayo, M. (2003) explica que “la muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo y por tal refleja las características que definen la población de la cual fue extraída, lo cual indica que es representativa” (p. 115).

Para establecer la muestra de estudio de los estudiantes se aplicó la fórmula estadística de Sierra bravo (citado por Chávez, N. 1994;166), la cual se explica de la siguiente manera:

$$n = \frac{4 * N * P * q}{E^2(N - 1) + 4 * P * q}$$

Donde:

n: Es el tamaño muestral que se calculó

4: Es una constante

P y q: Son las probabilidades de éxito y fracaso que tienen un valor del 50% porque P y q son = 50 = 0,5

N: El tamaño de la población (300)

E²: Es el error seleccionado por el investigador, en este caso fue del 10%

Sustituyendo la Fórmula, se tiene:

$$n = \frac{4 * 300 * 0.5 * 0.5}{0.1^2(300 - 1) + 4 * 0.5 * 0.5} = \frac{1200 * 0.25}{0.01(299) + 4 * 0.25} = \frac{300}{2.99 + 1} = \frac{300}{3.99} = 75$$

La muestra quedó establecida en 75 estudiantes de los Institutos escolares (liceos) del municipio Pampanito.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En el presente estudio la técnica utilizada para recabar información en cuanto a la variable fue la encuesta y como instrumento se diseñarán dos cuestionarios, el cual es definido por Méndez, C. (2003) como aquel que “se

aplica a una población bastante homogénea, con niveles similares y con una problemática semejante” (p. 156).

Para llevar a cabo esta investigación se requirió del diseño de dos instrumentos de recolección de datos en la figura de cuestionario estructurado, al mismo se refieren Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1998) como “el que consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. Los mismos fueron aplicados a diez docentes y a setenta y cinco alumnos, que representan a la población estudiada.

Validez y Confiabilidad

La validez para Morles, V. (2000) “es el grado con el cual un instrumento sirve al propósito para el cual está destinado” (p. 57)

Para esta investigación se utilizó una validez de contenido que según Chávez, N. (1994) “es la correspondencia del instrumento con su contenido teórico. Se basa en la necesidad de discernimiento y juicio independiente de expertos” (p. 194). La validez del instrumento se estableció mediante el juicio de tres (03) expertos o conocedores de la materia profesores de la Universidad De Los Andes.

La confiabilidad del instrumento se realizó a través de la aplicación de una prueba piloto con cinco (05) profesionales como unidades muestrales realizada en un instituto escolar del municipio Trujillo que presente características similares a las que se están estudiando con la presente investigación. Al respecto, Chávez, N. (1994) explica que “la confiabilidad es el grado con que se obtienen resultados similares en distintas aplicaciones” (p.193)

Según este autor, la confiabilidad de un instrumento sirve para medir si el mismo puede ser aplicado a una prueba muestral diferente a la integrada por la prueba piloto.

Asimismo, la confiabilidad del cuestionario se determinó mediante la aplicación del cálculo del coeficiente de Cronbach (alfa), según Chávez, N. (1994:p.201) se emplea la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

La fórmula a aplicar queda especificada de la siguiente manera:

α = Coeficiente de Cronbach

K = Número de reactivos

S_i^2 = Varianza de los puntajes de cada reactivo

S_t^2 = Varianza de los puntajes.

Valores de la fórmula en cuanto al cuestionario:

$$\sum S_i^2 = 5.0$$

$$S_t^2 = 16.0$$

$$K = 13$$

$$K-1 = 12$$

Sustituyendo la formula se tiene:

$$rtt = \frac{13}{12} \left[1 - \frac{5.0}{16.0} \right]$$

$$rtt = 1.08 [1 - 0.31]$$

$$rtt = 1.08 [0.69]$$

$$rtt = 0.74$$

En esta investigación se empleó el Coeficiente de Cronbach para poder establecer la confiabilidad del instrumento que fue aplicado para la recolección de la información, el mismo obtuvo un puntaje de 0,74; lo cual significa que es confiable.

Procedimiento para la Recolección de Información

Tamayo, M. (2003) manifiesta que

El procedimiento para la recolección de datos depende en gran medida del tipo de investigación y del problema planteado para la misma, y puede efectuarse desde la simple ficha bibliográfica, observación, entrevista, cuestionario o encuesta y aún mediante ejecución de investigaciones para este fin. (P.182)

Para efectuar la presente investigación se empleó un cuestionario con alternativas múltiples, en el cual se codificaron las preguntas desde el N° 0 hasta el N° 2; se realizó esto con la finalidad de obtener una mayor comprensión en las respuestas obtenidas.

Además, para el procesamiento en la recolección de la información se aplicarán los siguientes pasos:

1. Selección de los sujetos para el estudio.
2. Aplicación del instrumento y determinación de las puntuaciones.
3. Tabulación de los datos.
4. Multiplicación de los datos.
5. Presentación de los datos en tablas

Técnica para el Análisis de Datos

Tomando en cuenta las pautas de la Estadística Descriptiva, que según Chávez (1994) “se utiliza en la distribución de frecuencia y porcentaje para

expresar una visión general del conjunto de datos obtenidos por la aplicación del Instrumento” (p. 211) Cabe decir que el análisis que se realizó fue de forma estadístico, puesto que el mismo contribuyó a “la recopilación, presentación, análisis e interpretación de datos numéricos” (Tamayo, M. 2003,p.189); además, este tipo de análisis constituye al cálculo de los datos obtenidos de la muestra que ha sido delimitada, para describirlos o resumirlos, a fin de caracterizar la población estudiada.

A fin de presentar la información que se recolectó en la investigación propuesta, se utilizó una técnica gráfica para la presentación de los datos; Balestrini, M. (2002) refiere que “estas técnicas están relacionadas con cuadros estadísticos o ilustraciones como lo son: diagramas circulares, de barras horizontales o de sectores; gráficos de sectores, entre otros” (p.182)

Vale mencionar que la estadística permite emplear esquemas cuantitativos porcentuales, a través de la frecuencia absoluta y relativa en forma de porcentaje; este hecho ofrece la oportunidad de representar los datos en tablas y gráficos para obtener una mejor interpretación de los resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis e Interpretación de los Resultados

El análisis presentado en este capítulo es el resultado de toda la información recopilada en la investigación, es decir, de las diferentes respuestas obtenidas de los encuestados.

Para este análisis se utilizaron los aportes de la investigación descriptiva, como son Frecuencia Absoluta y Frecuencia Relativa en forma de porcentajes.

Los resultados obtenidos se presentan en forma de tablas y gráficos de barra, para una mejor comprensión de la información.

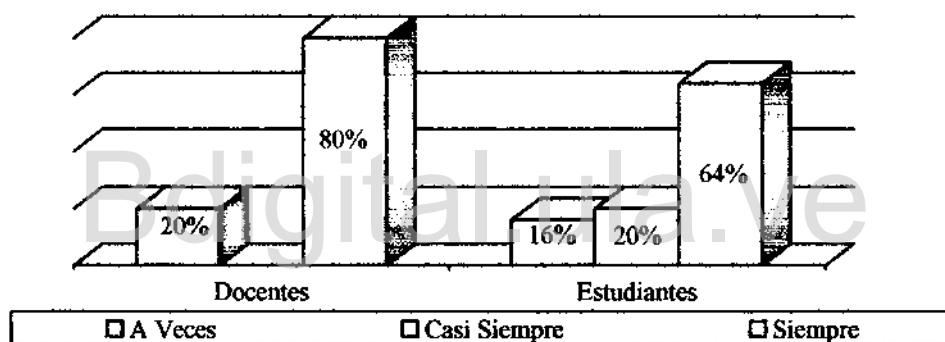
1.- ¿Los juegos les (te) brindan la oportunidad a los estudiantes de emplear su (tu) tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para su (tu) integración comunitaria y educativa?

Tabla N° 1

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	-	-
A Veces	02	20%	12	16%
Casi Siempre	-	-	15	20%
Siempre	08	80%	48	64%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 1



Análisis

Como puede observarse en esta tabla, el 80% de los docentes confirma que el juego siempre le brinda la oportunidad a los estudiantes de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para su integración comunitaria y educativa, lo cual es confirmado por el 64% de los estudiantes; vale decir que Ramos, F. (1992) señala que el juego “todas aquellas actividades tendientes a proporcionar al niño/a medios de expresión natural de profundos intereses que buscan espontáneamente satisfacciones”.

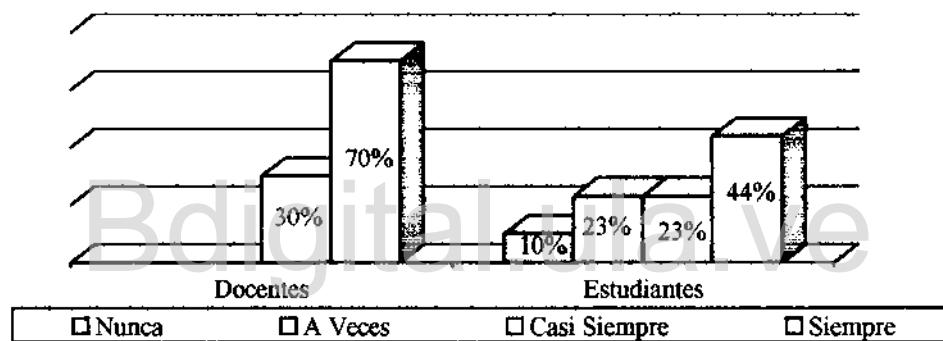
2.- De los juegos en parejas, ¿El dominó les (te) ofrece la oportunidad de respetar reglas y aprender a compartir con sus (tus) compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre?

Tabla N° 2

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	08	10%
A Veces	-	-	17	23%
Casi Siempre	03	30%	17	23%
Siempre	07	70%	33	44%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 2



Análisis

La tabla revela que el 70% de los docentes manifiesta que el dominó como juego de pareja le ofrece al estudiante la oportunidad de respetar reglas y aprender a compartir con sus compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre; ello es reafirmado por el 44% de los estudiantes; sin embargo, quedan porcentajes importantes referidos sobre todo a la opinión de los estudiantes que expresan que el aprovechamiento del tiempo libre se logra a veces (23%) o casi siempre (23%); al respecto Fariñas, L (1998) manifiesta que “la formación en el tiempo libre prepara a los jóvenes generaciones para el futuro; despierta un ansia de conocimientos hacia campos imposibles de agotar por los sistemas educativos formales”

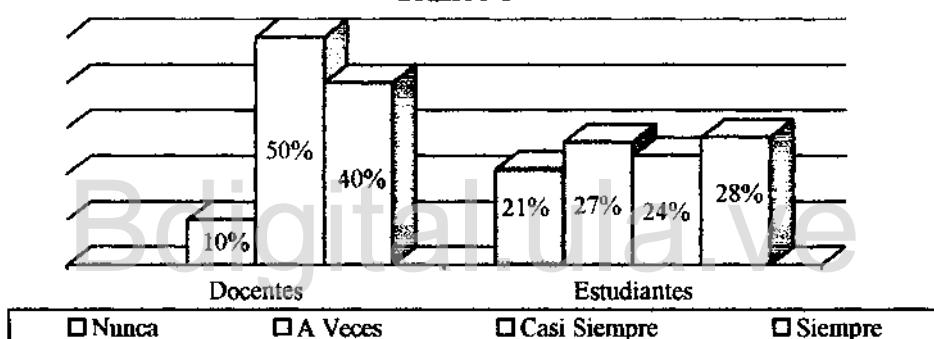
3.- ¿El Tenis de Mesa aplicado a la práctica física, deportiva-recreativa, contribuye a promocionar y desarrollar aspectos tan importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo?

Tabla N° 3

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	16	21%
A Veces	01	10%	20	27%
Casi Siempre	05	50%	18	24%
Siempre	04	40%	21	28%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 3



Análisis

Esta tabla refleja que el 50% de los docentes manifiesta que casi siempre el tenis de mesa aplicado a la práctica recreativa-deportiva contribuye a promocionar y desarrollar aspectos tan importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo de los educando; sin embargo el 40% de los docentes y 28% de los estudiantes revelan que siempre se logra la cooperación, coparticipación y conexión con el resto del grupo; vale destacar, que existen porcentajes que se deben tomar en cuenta, puesto que un 27% (A Veces) y 21% (Nunca) de los estudiantes, por tanto, se deben tomar en cuenta estas opiniones para poder establecer un conjunto de actividades recreativas que motiven a los estudiantes a hacer buen uso de su tiempo libre.

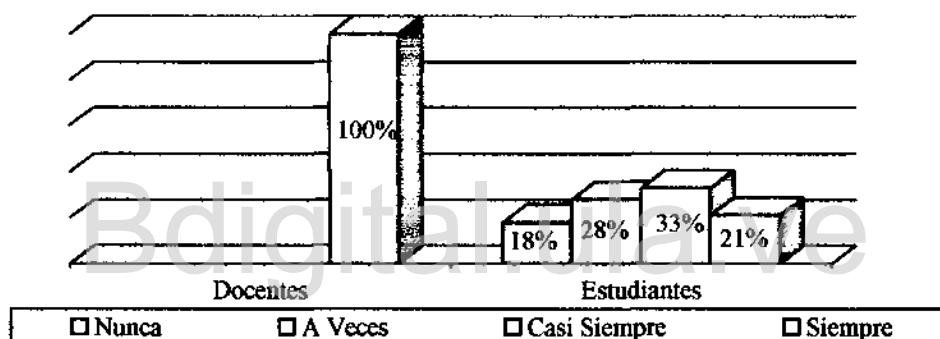
4.- De los juegos individuales, ¿El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar las (tus) facultades intelectuales de los estudiantes, mejorando su (tu) concentración y sus (tus) formas de aprendizaje?

Tabla N° 4

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	13	18%
A Veces	-	-	21	28%
Casi Siempre	-	-	25	33%
Siempre	10	100%	16	21%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 4



Análisis

El 100% de los docentes confirma que los juegos individuales como el ajedrez, siempre contribuye a prolongar las facultades intelectuales de los estudiantes, y mejora la concentración y sus formas de aprendizaje; sin embargo, el 33% de los estudiantes indica que ello sucede casi siempre; así mismo, un 28% expresa que a veces los juegos individuales contribuyen a mejorar sus capacidades intelectuales; vale decir, que el juego considerado como una actividad recreativa “facilita la individualización en el sentido que proporciona la posibilidad de explorar vías alternativas de pensar y existir” (ONU 1998)

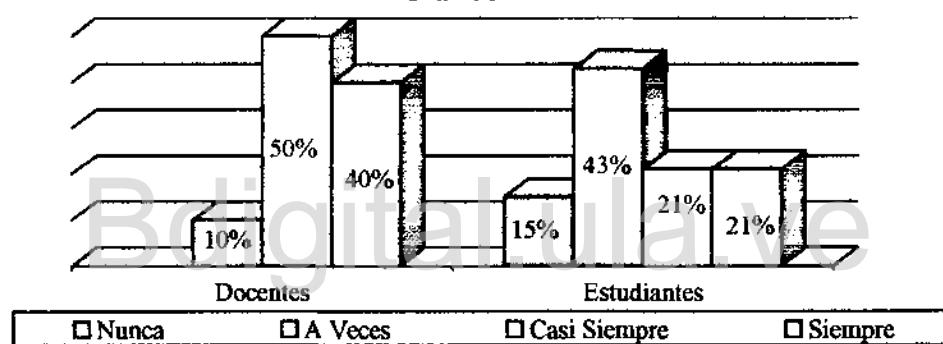
5.- El fútbol como actividad recreativa, ¿Le (te) permite al estudiante desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el auto-control?

Tabla N° 5

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	11	15%
A Veces	01	10%	32	43%
Casi Siempre	05	50%	16	21%
Siempre	04	40%	16	21%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 5



Análisis

El 50% de los docentes asegura que casi siempre el fútbol como actividad recreativa, le permite al estudiante desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el auto-control; un 40% expresa que ello sucede siempre; sin embargo existe un 43% de los estudiantes que manifiesta que a veces el fútbol contribuye a desarrollar su independencia y a tomar decisiones rápidas; el resto de la tabla queda repartida por la opinión de los estudiantes en 21% siempre, 21% casi siempre, 15% nunca y un 10% de los docentes que señala a veces; hay que acotar que la ONU (1998) expresa que la recreación “contribuye a desarrollar la imaginación y la experimentación creativa necesarias para la individualización”

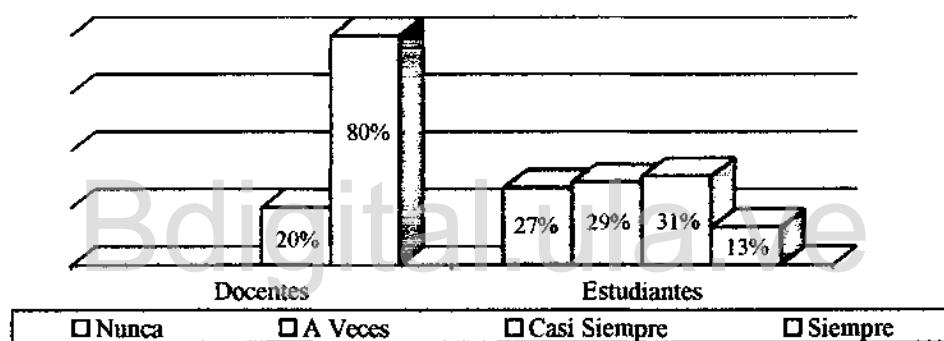
6.- Usted como docente, ¿(Te) Enseña el baloncesto a los estudiantes con la finalidad de crear hábitos de conducta, morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal?

Tabla N° 6

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	20	27%
A Veces	-	-	22	29%
Casi Siempre	02	20%	23	31%
Siempre	08	80%	10	13%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 6



Análisis

Esta tabla revela que un 80% de los docentes manifiesta que siempre les enseña el baloncesto a sus alumnos con la finalidad de crear hábitos de conducta, valores morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal; sin embargo, un 31% de los estudiantes indica que casi siempre le enseñan baloncesto como una forma de mejorar su conducta; quedando porcentajes importantes como son un 29% y 27% de los estudiantes que aseguran que a veces o nunca se les presenta dicho juego como una forma de educarlos o modificarles su comportamiento. En tal sentido, López, A. (1995) afirma que la recreación debiera ser, “una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherente con ellos, una experiencia de recreación, que crea ámbitos de encuentro”.

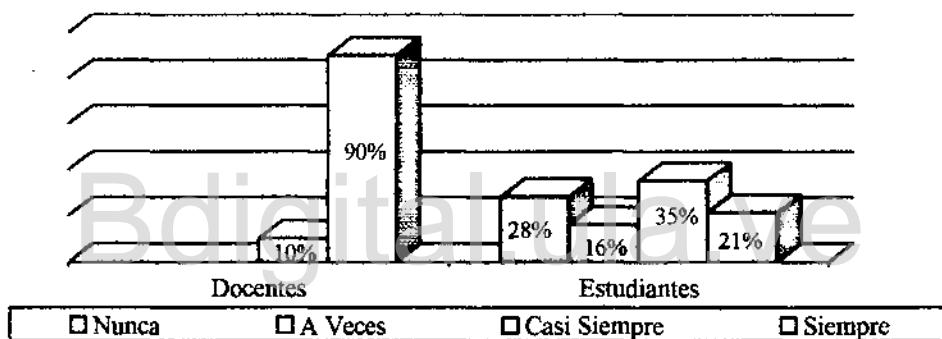
7.- El voleibol como disciplina deportiva ¿Les (te) brinda la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla en los mismos?

Tabla N° 7

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	21	28%
A Veces	-	-	12	16%
Casi Siempre	01	10	26	35%
Siempre	09	90	16	21%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 7



Análisis

El 90% de los docentes asegura que siempre el voleibol brinda la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla durante el juego; sin embargo, el 35% de los estudiantes indica que casi siempre el voleibol como disciplina deportiva les brinda la oportunidad de aprovechar el tiempo libre, vale decir que un 28% de los mismos expresa que el voleibol nunca les permite aprovechar el tiempo libre o trabajar en equipo; al respecto, Fariñas, G. (1998) expresa que “educar en tiempo libre significa aprovechar el tiempo libre como marco de alguna actividad educativa, el mismo puede ser una actividad propia de la recreación, o puede estar encaminada a formar a la persona para que su tiempo libre sea más enriquecedor o bien puede ir dirigido a algún objetivo formativo o de aprendizaje alejado del tiempo libre”.

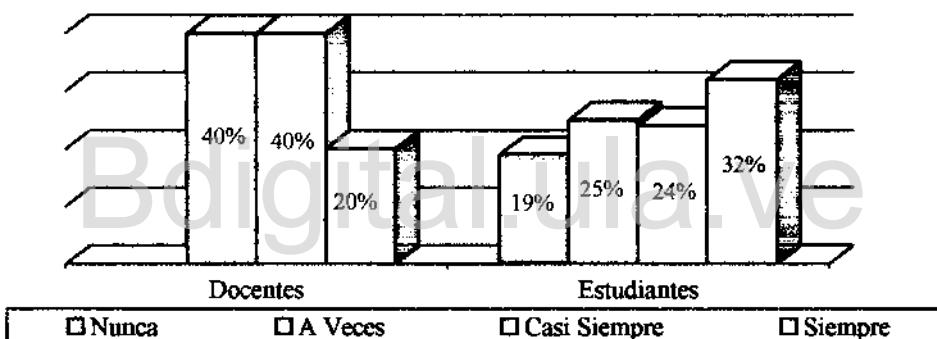
8.- ¿El Softbol, contribuye en la (tu) educación y formación integral de los estudiantes, por ser una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta?

Tabla N° 8

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	14	19%
A Veces	04	40%	19	25%
Casi Siempre	04	40%	18	24%
Siempre	02	20%	24	32%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 8



Análisis

En esta tabla se puede observar que los docentes en un 80% (40% casi siempre y 40% a veces) es de la opinión de que el softbol contribuye en la formación del educando por constituir una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta; sin embargo la opinión de los estudiantes contradice ésta, puesto que ellos expresan en un 32% que esta disciplina siempre los ayuda a mejorar su comportamiento; al mismo tiempo un 25% expresa que ello ocurre sólo a veces y otro 24% manifiesta que casi siempre al practicar este deporte siente que su formación integral ha mejorado. En tal sentido, (Fariñas, G. 1998) expresa que “el fenómeno del tiempo libre va en aumento, lo que genera la necesidad de saber como utilizarlo adecuadamente de manera que contribuya al desarrollo integral del individuo”.

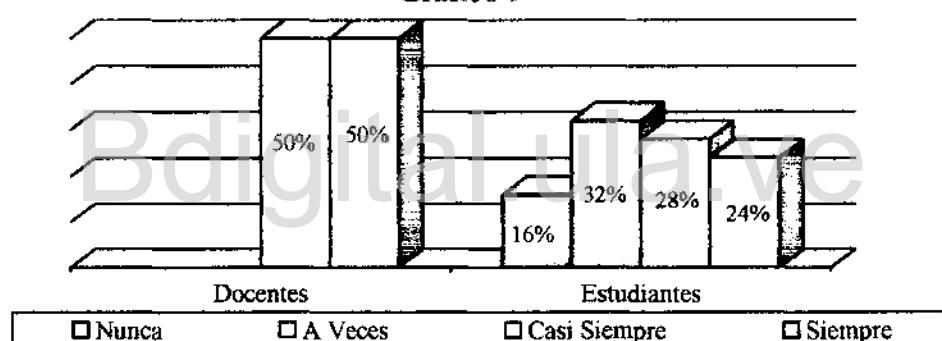
9.- Dentro del área de recreación, ¿La mimica constituye un medio para mejorar la comunicación entre los estudiantes, por ser un juego que permite la integración, el compartir y la cooperatividad?

Tabla N° 9

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	12	16%
A Veces	-	-	24	32%
Casi Siempre	05	50%	21	28%
Siempre	05	50%	18	24%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 9



Análisis

Como se observa en esta tabla, un 50% de los docentes manifiesta que siempre la recreación constituye un medio para lograr una formación integral del educando, sobre todo cuando se trata de juegos de habilidad mental; otro 50% indica que ello sucede casi siempre; sin embargo las respuestas de los estudiantes contradice a los docentes, debido a que éstos revelan en un 32% que sólo a veces este juego de habilidad mental mejora la comunicación existente entre el grupo; otro 28% dice que casi siempre y un 24% apoya la opinión de los docentes al exteriorizar que siempre; Fariñas, G. (1998) expresa que la recreación permite “Promover hombres capacitados, dándose el desarrollo de la información, formación y realización del individuo como persona social.”

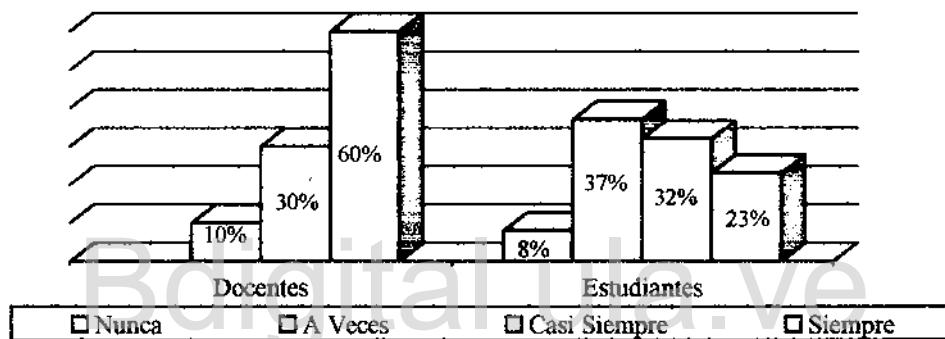
10.- Considera usted que, ¿Los refranes le (te) proporcionan al estudiante agilidad mental y desarrollo de la comunicación?

Tabla N° 10

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	06	8%
A Veces	01	10%	28	37%
Casi Siempre	03	30%	24	32%
Siempre	06	60%	17	23%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 10



Análisis

Esta tabla demuestra que un 60% de los docentes asegura que los refranes siempre les proporcionan a los estudiantes agilidad mental, por ser un juego caracterizado por el hecho de tener rapidez para expresarlo; sin embargo, un 37% de los estudiantes manifiesta que este tipo de juego no los ayuda a desarrollar su agilidad mental ni su comunicación con el resto del grupo; quedando un 32% de ellos que dice que casi siempre obtienen rapidez mental, opinión que es soportada por el 30 % de los docentes; asimismo, un 23% de los estudiantes manifiesta que siempre desarrollan habilidades mentales y comunicacionales utilizando los refranes como un juego ya que los mismos no permiten adquirir conocimientos y desarrollar las capacidades intelectuales y socioafectivas que permiten mejorar su desarrollo mental.

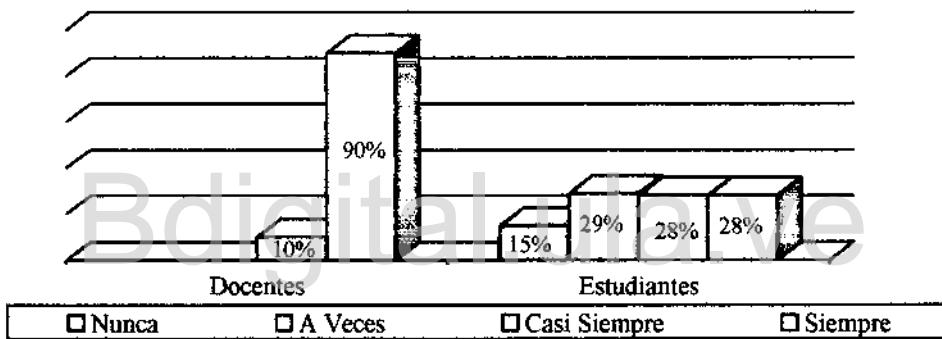
11.- ¿Los juegos de agilidad mental (memoria) le (te) ofrecen a los estudiantes desarrollar una mayor concentración y mejorar sus relaciones con el resto del grupo?

Tabla N° 11

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	11	15%
A Veces	-	-	22	29%
Casi Siempre	01	10%	21	28%
Siempre	09	90%	21	28%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Gráfico 11



Análisis

La organización de las actividades recreativas se convierten en una de las claves del progreso de la educación y por medio de las actividades recreativas los educando pueden desarrollar capacidades y habilidades mentales que les permitan mejorar su aprendizaje; esta es la opinión del 90% de los docentes; sin embargo, un 29% de los estudiantes expresa que ello sucede a veces; otro 28% que casi siempre, confirmando la opinión de los docentes. Fariñas, L (1998) manifiesta que las actividades recreativas “incentivan el uso y el desarrollo de la reflexión y el análisis ante situaciones siempre nuevas y motivantes”

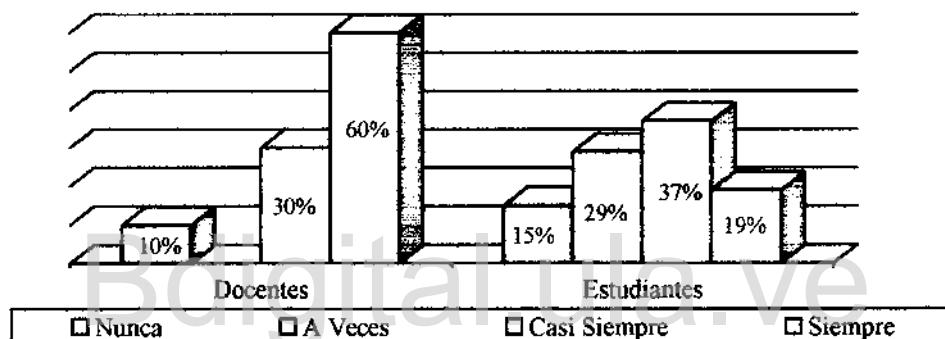
12.- ¿Los juegos de adivinanzas le (te) proporcionan a los estudiantes la facilidad de distinguir palabras y construir oraciones con significado?

Tabla N° 12

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	01	10%	11	15%
A Veces	-	-	22	29%
Casi Siempre	03	30%	28	37%
Siempre	06	60%	14	19%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 12



Análisis

El 60% de los docentes asegura que las adivinanzas siempre le otorgan a los estudiantes la facilidad de construir oraciones significativas; sin embargo un 37% de los estudiantes expresa que casi siempre los juegos de adivinanzas les facilitan distinguir nuevas y significativas palabras; quedando un 30% de los docentes que confirma esta opinión. Quedando un 29% de los estudiantes que indica que a veces logran comprender las adivinanzas a manera de aprendizaje significativo. López, A. (1995) manifiesta que las actividades recreativas “transmiten de manera emocional y recreativa informaciones de contenido mucho más diverso que las que se transmiten en el mismo tiempo por el sistema de enseñanza”.

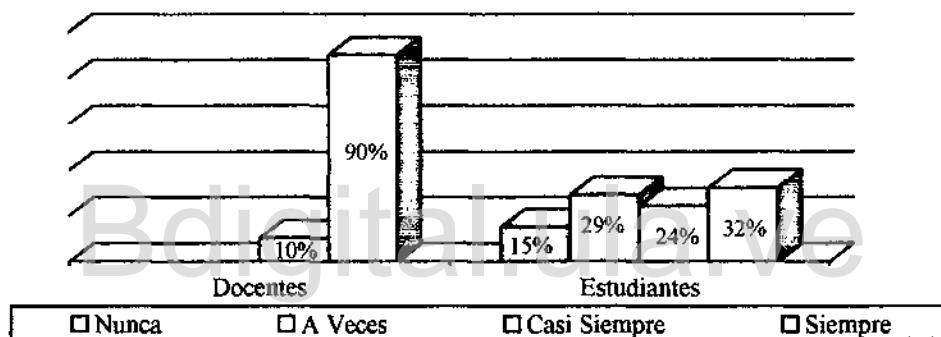
13.- ¿Los juegos de números contribuyen a que el educando (tu) desarrolle el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis numérica?

Tabla N° 13

Variable	Docentes		Estudiantes	
	Fa	%	Fa	%
Nunca	-	-	11	15%
A Veces	-	-	22	29%
Casi Siempre	01	10%	18	24%
Siempre	09	90%	24	32%
Total	10	100%	75	100%

Fuente: Cuestionario aplicado por el investigador. (2006)

Grafico 13



Análisis

El 90% de los docentes indica que los juegos numéricos siempre les permiten a los estudiantes desarrollar el conocimiento, la comprensión, la aplicación, y el análisis y síntesis numérica, puesto que le permiten desarrollar nuevas facultades de comprensión; esta opinión es confirmada por el 32% de los estudiantes; sin embargo, un 29% expresa que esta obtención de conocimiento se las proporcionan los juegos numéricos sólo a veces, y un 24% expresa que casi siempre. López, A. (1995) es de la opinión de que “las actividades recreativas moldean las opiniones, así como, transmiten de manera emocional y recreativa informaciones de contenido mucho más diverso que las que se transmiten en el mismo tiempo por el sistema de enseñanza”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado luego de analizados los resultados obtenidos con el cuestionario.

Conclusiones

En base al primer objetivo planteado para diagnosticar de que manera utilizan el tiempo libre los alumnos que cursan el cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito; se dice que, los docentes de Educación Física tienen conocimiento de que las actividades recreativas constituyen la base para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes; sin embargo, no emplean todos los recursos para mejorar las capacidades de los educando y lograr desarrollar habilidades y destrezas en función del aprendizaje de sus alumnos y alumnas.

Vale acotar que, tomando en cuenta que la recreación puede ser considerada como un conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre del educando, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorguen un disfrute sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material) al que adhieren como satisfactor del placer; sin embargo, a pesar de que los docentes están conscientes de que deben ocupar el tiempo libre de los educando, hasta ahora carecen de estrategias que conlleven a reducir el tiempo de ocio de los mismos.

En relación al segundo objetivo formulado para establecer las actividades recreativas que emplean los docentes de Educación Física de Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito para aprovechar el tiempo libre de los educando; hay que decir que son muchas las actividades que se adecuan a los centros de estudio del Municipio Pampanito para aprovechar el tiempo libre de los educando de estas instituciones; dentro de estas se encuentran los juegos en pareja e individuales, ya que son disciplinas que se pueden realizar dentro de las áreas con que cuentan las estructuras físicas de los institutos; además, los mismos van a permitir tanto a docentes como a educando adquirir nuevos conocimientos, mejorar la comunicación y sobre todo desarrollar habilidades y destrezas necesarias para consolidar su aprendizaje significativo.

Hay que destacar que, las actividades recreativas deben garantizar la educación permanente orientada a preparar al educando para el uso positivo del tiempo libre a través de la recreación, teniendo como objeto principal la autorrealización, el desarrollo de las relaciones interpersonales, la valoración de la familia, la integración social, la conservación de la biodiversidad, el entretenimiento y la cooperación internacional, así como el fortalecimiento de las identidades culturales y el ejercicio democrático de la libertad. Es decir, que la recreación como facilitadora de la integración de las personas entre si y de estas, individual y colectivamente, debe fomentar la relación de los estudiantes con el medio institucional en forma armónica y equilibrada, brindándole a oportunidades para encontrar valores y raíces y redimensionar su vocación humana y su sentido de trascendencia.

De igual manera, a través de las prácticas recreativas los educandos pueden hallar la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y sin peligro ni compromiso constante para los otros, mientras que en otras esferas de la vida, las actividades acompañadas de

afectos poderosos y profundos, o bien comprometen a la persona más allá del momento en que se produjo la excitación de sus emociones, o bien la exponen a serios peligros y riesgos. Es así como, si se reconoce que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas necesidades y capacidades, esto implicaría que se reconoce la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos educativos, se adaptan al ámbito del tiempo libre y van a su vez evolucionando con características propias, que conllevan a mejorar la calidad de vida de los educandos y por ende su proceso de aprendizaje.

En base al objetivo planteado para Diseñar un programa de actividades recreativas para los docentes que contribuya al aprovechamiento del tiempo libre de los alumnos que cursan el cuarto año de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito; puede decirse que la información recopilada, sirvió como herramienta para poder diseñar un conjunto de actividades recreativas que pueden ser implementadas por los especialistas de Educación Física en las instituciones escolares del municipio Pampanito.

Recomendaciones

Aplicar actividades recreativas como una herramienta para que los educandos aprendan a utilizar el tiempo libre, las mismas se convertirán en un proceso educativo de formación y aprovechamiento de los espacios pedagógicos.

Convocar a las autoridades tanto educativas como municipales, con la finalidad de proponerles mejorar las estructuras físicas referidas a las canchas deportivas de las instituciones del municipio Pampanito.

Integrar la comunidad con la escuela para buscar la participación de todos los actores educativos en beneficio de los alumnos, de esa forma se podrán buscar soluciones relacionadas con los espacios físicos para la realización de las actividades recreativas.

Poner en práctica el programa diseñado como una herramienta para el aprovechamiento del tiempo libre de los educando en función del mejoramiento de la calidad de vida de los mismos.

Continuar otros trabajos estudiando la aplicación en base a los intereses de los alumnos/as de acuerdo con la edad.

Bdigital.ula.ve

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

Programa de Actividades Recreativas Orientadas a la Práctica Docente

Justificación

Poco a poco y cada vez con más fuerza, la recreación toma un papel importante en la sociedad actual. Hasta tal punto llega la preocupación que es motivo de estudio, tanto en su concepto como en su práctica. Aún más, cuando hablamos de educación para el tiempo libre, donde haremos hincapié a lo largo de la asignatura.

Actualmente podemos encontrar, manifestaciones de este tipo de actividades: fiestas infantiles, juegos en la calle, parques hinchables, colonias urbanas, campamentos, campos deportivos, con unas características muy concretas y una metodología muy particular, provocadora, extravagante y absolutamente seria. Actividades diseñadas por “profesionales” y consumidas por los adolescentes ¿Quién diseña estas actividades? ¿En qué se basa su diseño? ¿Cómo, cuando, donde y quién realiza estas actividades? ¿Qué valores y actitudes se trasmiten?

Como docentes responsables de la educación no podemos vivir en la ignorancia de este tema. Nos vemos en la obligación de conocer sus manifestaciones y ser capaces de educarles para el consumo activo y saludable de este tiempo libre que parece ser un marcador de calidad vida.

Los programas de actividades recreativas, entendidos como medio de ocio y recreación, pueden ser herramientas muy positivas en la integración

social, siendo de suma importancia que las Instituciones escolares se vean implicadas en ellos, de manera que ejerzan sus influencias y apliquen sus conocimientos.

Este programa de ejercitación recreativa actuará de manera beneficiosa sobre los diferentes aspectos que conforman al alumno/a, estando implicados en él todos los relacionados a nivel físico y mental, atendiendo de alguna manera al conjunto de situaciones motrices codificadas y competitivas (juegos deportivos) y de situaciones motrices reglada, competitiva e institucionalizada (deporte).

Objetivo General

Capacitar a los docentes de Educación Física de las instituciones de educación Media, Diversificada y Profesional del municipio Pampanito-Estado Trujillo, en el área recreativa

Objetivos Específicos

1. Dar a conocer las actividades recreativas atendiendo a sus características, metodología, dinámicas y materiales diferenciando las actividades recreativas espontáneas de las dirigidas.
2. Proponer un conjunto de juegos que se puedan practicar bajo techo.
3. Mejorar la calidad de vida de los educandos, a través de las actividades recreativas y deportivas modificadas.

Propósitos

1. Provocar la construcción del pensamiento.
2. Despertar una actitud de reflexión y crítica ante la realidad educativa.

3. Incrementar la capacidad de actuación autónoma.
4. Incrementar los recursos teórico-prácticos en todas las cuestiones referidas al desarrollo curricular de la Educación Física.
5. Desarrollar estrategias de trabajo colaborativo entre los alumnos/as.
6. Favorecer el conocimiento del conjunto de tareas que hay que realizar en la institución educativa en relación a la recreación.

Objetivos del programa

1. Conseguir que el alumno conozca el trasfondo que hay tras las distintas formas de enseñar la Educación Física, identificando las influencias sociales y culturales externas.
2. Otorgarle al docente capacidades que le permitan dedicarse a desarrollar el tratamiento pedagógico de la recreación, comprendiendo el carácter flexible con el que es preciso utilizarlos y aplicarlos en la práctica docente y con el que hay que acercarse a los alumnos.
3. Iniciar al docente en el dominio de los suficientes recursos técnicos, didácticos y metodológicos con objeto de que las estrategias de intervención didáctica que tiene que realizar se ajusten correctamente al desarrollo evolutivo de sus alumnos y a las condiciones de los diferentes contextos que se le presentan en el desarrollo de su docencia.
4. Fomentarles el gusto por la actividad creativa y su enseñanza, mediante la estimulación de la motivación del alumno hacia la misma a través de la transversalidad de los contenidos de la Educación Física con los del resto de las áreas comprendidas el Curículo Básico de la Educación, intentando cumplir con el carácter de enseñanza globalizadora.

5. Dotar al alumno de una actitud crítica y positiva, entendiendo su modelo de enseñanza como un modelo en constante construcción, y de la capacidad de asumir que es necesario una constante superación que se consigue a través de la continua revisión de todos sus criterios de actuación, asumiendo que su protagonismo en el proceso, con actuaciones creativas y originales favorece el reforzamiento de su personalidad.
6. Despertar, favorecer y potenciar el interés de los alumnos por ampliar su nivel de conocimientos a través de la realización de actividades recreativas.

MARCO TEÓRICO

Desde el punto de vista del autor, las teorías que sustentan la presente propuesta se basan en:

Programas de Recreación

Rossman, (1995) se refiere a los programas de recreación como “el diseño de programas para el ocio a través de una intervención en la interacción social de los participantes. Por ejemplo, se pueden manipular y crear ambientes de una manera tal que se maximice la probabilidad para que los usuarios de los servicios recreativos tengan la experiencia de ocio que ellos buscan”

Por otro lado, Neulinger (1994) manifiesta que “el ocio son estados de la mente caracterizados principalmente por la libertad de escogencia y la motivación, circunstancia que permite adelantar la programación recreativa adecuada para la población atendida”

Vale acotar, que este concepto de ocio se ajusta a lo que se desea plasmar en el programa de actividades recreativas, ya que es precisamente para hacer buen uso del tiempo libre o del ocio que se deben planificar estrategias operativas para promover un sistema de recreación institucional en las escuelas de Media, Diversificada y Profesional del Municipio pampanito.

La Formación Básica en Recreación

Según lo refiere el Lic. Clavijo, la formación básica en recreación son diversas las formas de actuar en el campo de la recreación, que van desde el diseño, la planeación y la ejecución de programas o actividades, pasando por la gestión administrativa, interinstitucional o financiera y de recursos, aspectos que en ocasiones son abordados por la misma persona o por un grupo muy reducido que afronta su responsabilidad, si bien de forma bien intencionada, también de manera empírica, respondiendo a criterios poco fundamentados o a resultados inmediatos.

En otras ocasiones, dichos programas o actividades son planeados o dirigidos por personas o entidades con objetivos muy precisos, pero que no siempre se identifican con los de los beneficiarios o no responden a sus demandas; en otras más –las más- la recreación se presenta como la posibilidad para que unas personas se diviertan actuando o con las actuaciones de otras personas “especializadas” en juegos, títeres, manualidades, bailes, aeróbicos, expresión corporal o cualquier otra manifestación o expresión considerada como lúdica; pero, muy a pesar de que dichos especialistas tienen una formación académica en su disciplina o arte, que los hace meritoriamente apetecidos por clubes y centros de esparcimiento y que gozan de prestigio dentro del gremio, desconocen muchos elementos teórico-prácticos respecto de la recreación como disciplina, de sus fundamentos, tendencias, metodologías,

estrategias de trabajo, técnicas específicas, que les permitan embarcarse con mayor propiedad al diseño de planes y programas con proyección formativa.

El recreador, si se aspira a que aquel especialista se considere como tal, deberá tener un bagaje más amplio en cuanto a su formación en Recreación. El propósito de este texto es aportar algunos planteamientos que refuerzen aún más el postulado anterior y que contribuyan a ampliar la discusión.

Un primer aporte consiste en identificar y reconocer a la recreación como un espacio donde quien se recrea no es solo un objeto dentro de la actividad sino el sujeto que la lleva a cabo, de manera libre, con un propósito específico, nacido de una necesidad sentida de diversión, de descanso o de socialización o, en últimas, de las tres juntas. Un aspecto, en la mayoría de los casos desconocido por el recreador, que se reduce a ejecutar su rutina -casi siempre la misma-, relegando la participación del auditorio al seguimiento de instrucciones que pretenden generar apenas un cambio en el estado de ánimo a base de risas o de sudor.

Labor de fatiga que desaprovecha recursos físicos y humanos con el objetivo único de ocupar el tiempo desocupado de los participantes; programa que no consulta o indaga sobre las expectativas de aquellos, o que no aprovecha sus vivencias y habilidades en pro de una actividad más satisfactoria en lo personal.

Si el recreador se preocupase más por indagar sobre las experiencias de sus pupilos en el arte que maneja y domina y los pusiese en acción de manera planeada y cuidadosa, generaría, además del divertimento, unos índices mayores de participación, autoestima, confianza en sí mismo, desinhibición, seguridad, conducentes a la autorealización de la persona, beneficios agregados y satisfactores de otras necesidades no explícitas; por otra parte, su rol se vería Enriquecido notablemente al ser reconocido y apreciado también por su calidad en cuanto al manejo del colectivo, la improvisación y la resolución de

situaciones imprevistas, además de ampliar sus posibilidades laborales. Menos técnico, más humano y más próximo.

Sin embargo, la cosa no es tan sencilla. Es necesario contar con una buena cantidad y calidad de recursos y estrategias que complementen la técnica que se domina, surgidos del estudio de las innumerables posibilidades que ofrece la Animación Socio-cultural y las llamadas Pedagogías Activas, sustentadas en la Sicología, la Antropología y la Sociología, disciplinas apenas mencionadas en la academia. Es requisito indispensable reconocer qué nos lleva a recrearnos, qué necesidades buscamos suplir, cómo queremos emplear nuestro tiempo libre, qué es propiamente el tiempo libre, cómo se aborda provechosamente el trabajo en recreación.

Un segundo aspecto, no menos importante, es el de reconocer los beneficios de la recreación en general y de la actividad recreativa en particular. Es pertinente que este reconocimiento deba darse de parte y parte: del recreador y del recreando. Si bien el segundo cree tener claridad sobre sus propósitos al vincularse a una actividad específica, libremente elegida, quizá desconozca la trascendencia de la misma y de su intervención en ella, respecto de otros componentes de su personalidad como las dimensiones valorativa o afectiva, y no solamente sobre sus necesidades existenciales.

Es allí donde el papel del recreador adquiere singular relevancia en el sentido de generar los espacios para promoverlas y coadyuvar a su desarrollo. Y no sólo eso; también generar una cultura de aprovechamiento del tiempo libre y de las posibilidades recreativas de tal forma que se puedan definir con mayor claridad los alcances e intencionalidades de lo que se planea.

Sin embargo, el recreador empírico y, aún el de formación académica, también carece de este fundamento o lo identifica solo en parte y con escasa profundidad y por lo tanto su labor se ve truncada o desviada de los verdaderos propósitos que deben acompañarla. Pero los beneficios y la forma de

alcanzarlos deben mirarse no solamente desde las expectativas y vivencias de quienes intervienen, de manera ocasional, sino desde la perspectiva del conocimiento del desarrollo humano, donde las diferentes etapas de evolución de la persona presentan unas características comportamentales, cognoscitivas, valorativas y afectivas determinadas, e influidas a su vez por el contexto socio-cultural en que se desenvuelve.

Tal reconocimiento requiere del análisis juicioso de las teorías al respecto, y es en ese punto donde la formación en recreación ocupa el lugar que estamos justificando. No basta con la mera intención empírica, sino que es necesario un sustento teórico y mucho trabajo práctico para corroborar o replantear la forma en que se actúa en recreación.

Este campo de investigación, todavía muy incipiente en gran parte de las entidades que ofrecen servicios recreativos, participa de manera importante en el diseño y planeación de actividades y eventos al permitir igualmente diseñar estrategias de mercadeo social argumentadas en los beneficios inmediatos o acumulativos de la recreación, ampliar el panorama de alternativas y cualificar el talento de los operadores y el criterio de quienes demandan tales servicios. Se estará fomentando la construcción de un recreando más crítico y selectivo y de un recreador más recursivo y creativo.

Por otra parte, el diseño, planeación y operación de actividades y programas lúdico-recreativos requiere del conocimiento y aplicación de estrategias efectivas que garanticen altos niveles de impacto sobre la población objetivo y que posicen la disciplina como alternativa laboral. No podemos seguir observando o siendo “objeto” de algunas mal llamadas “actividades inter-generacionales” donde prima la organización por encima de la participación; entendemos ésta como la posibilidad de elegir libremente y con fundamento nuestra posibilidad de intervenir y nuestra forma de gozarla. Actividades y programas hay, tales como festivales recreativos, desfiles de

comparsas, encuentros artístico-culturales, donde la planeación se ha hecho de manera unilateral desconociendo las características de la población beneficiaria en lo que respecta a la edad, contexto, ocupación, preferencias, recursos, nivel educativo o posibilidades económicas y donde lo que se pretende es ante todo la participación indiscriminada (entiéndase masificación) durante un lapso de tiempo definido para ocuparlo. Mientras más gente “participe”, mejor la actividad!. El nivel de impacto medido en términos exclusivamente numéricos. Qué tal!

Otro aspecto más específico a tener en cuenta en los programas de formación en recreación es aquel que apunta al establecimiento de un Sistema de Recreación Institucional debidamente estructurado donde su funcionalidad se vea garantizada y optimizada por el conocimiento y manejo de todos sus componentes, variables y dinámicas.

Es posible que dicho aspecto en ocasiones pueda ser considerado de dominio exclusivo de aquellos planificadores “de alto nivel”, y es posible dado el alto grado de complejidad que lo caracteriza; sin embargo, es capítulo recurrente en la formación básica de los recreadores ya que estos son parte integral del sistema, con una innegable influencia tanto en su dinámica interna como en su proyección hacia el entorno.

El recreador será más consciente y comprometido con su labor en la medida en que entienda que su actividad no es aislada y que no se limita simplemente a desarrollar una rutina o a cumplir con un contrato, sino que aporta experiencias y resultados que permiten re-editar o replantear objetivos y procesos. Sin estos aportes, estamos seguros que “los sabios de la planeación macro” se verían a gatas para diseñar o ejecutar responsablemente políticas adecuadas en recreación.

Otro aspecto en el que quiero detenerme un poco más, sin pretensiones de sentar cátedra, dado el espacio disponible y lo complejo del asunto -y que

tampoco es el propósito de este ensayo- es el referido a la forma de abordar la práctica del trabajo en recreación. De mucha utilidad para el recreador en su accionar con grupos poblacionales tan diversos como los que se le presentan a diario es el conocimiento y apropiación de estrategias pedagógicas que se identifiquen y vayan en la misma dirección con lo que consideramos lúdico.

Es frecuente encontrar recreadores con amplio repertorio de actividades y dinámicas grupales entre sus bolsillos, pero que carecen de herramientas pedagógicas adecuadas que les permitan acercarse a su público, motivarlo, incitarlo a la participación, generar receptividad, direccionar su intencionalidad, canalizar sus vivencias, lo que reduce notoriamente los resultados esperados. Practican una y otra vez la misma estrategia que les dio resultado en la primera ocasión, pero carecen de la iniciativa o de los medios para actualizarse en nuevas y más efectivas tendencias hasta agotar (o aburrir) a la concurrencia.

Es indispensable desprenderse de la creencia de que los participantes en la actividad solo tienen intenciones de divertirse; debe entenderse que la recreación es un acto educativo y que el papel del recreador es el del orientador que pretende desarrollar el espíritu crítico y creativo de sus pupilos. Pero para ello debe fundamentarse en los aportes de los estudiosos del tema educativo, en los planteamientos de las corrientes psicológicas y sociológicas, analizar las características, el pro y el contra de sus enfoques, armarse de argumentos teóricos procedentes del constructivismo, de la enseñanza problemática, de la pedagogía reconstructiva, de la pedagogía conceptual, de las teorías del aprendizaje, del pensamiento y de la inteligencia, pero sobre todo de las herramientas y estrategias que hagan posible en la práctica tal sustento teórico.

Experimentar, probar, ensayar, evaluar resultados y reevaluar conceptos de manera sistemática de tal forma que pueda definir en últimas un estilo

propio que lo posicione como un recreador original y recursivo es tarea de primer orden que debe abordar el interesado.

Los programas de formación en recreación deben tener un amplio contenido pedagógico tal que brinde las bases suficientes para estimular su profundización con miras a optimizar la utilización de las habilidades, saberes, recursos, tiempos y espacios de que dispone tanto el recreador como el recreando.

Pero la Pedagogía Lúdica no es solamente una parte del péñsum del programa de formación sino que debe ser su estrategia metodológica por excelencia. Personalmente considero -y el lector debe hacerlo- que un programa de tal orden no se puede desarrollar a la manera tradicional de una capacitación unidireccional, donde la dinámica y la lúdica se destaquen por su ausencia. Considero que este debe ser el punto de partida y de llegada para aquellos que abordamos la tarea de formar recreadores.

Finalmente, un programa de formación básica en recreación debe brindar las pautas suficientes para que el participante se identifique y se reconozca con respecto a su rol social, además del laboral. Es allí donde se definen sus perfiles y competencias, donde se determinan sus compromisos y donde se confrontan sus intereses y expectativas y donde se pone de manifiesto, en últimas si fue acertada o no su elección.

Conceptos Básicos

Los conceptos básicos que es preciso definir en este enfoque desde nuestro modo de hacer, son los siguientes:

Recreación Física: Campo de la Recreación -como también lo son la Recreación Artístico-literaria, y la Recreación Turística (donde se combinan acciones de las demás)- que transita por la práctica de actividades lúdico-

recreativas, de deportes recreativos y del espectáculo deportivo, como uno de los componentes de la Cultura Física (junto a la Educación Física escolar y de adultos, y el Deporte), para la ocupación placentera, sana y provechosa del tiempo libre.

Actividades Lúdico-Recreativas: Aquellas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención del placer. Lo lúdico es una condición inseparable del juego, por lo que es erróneo emplear el término de "juegos lúdicos", ya que no existen juegos que no lo sean. En el campo general de la Lúdica también se inscriben las manifestaciones artísticas, el rito sacro y la liturgia religiosa, el espectáculo y la fiesta, y otras expresiones de la cultura humana regidas por el simbolismo lúdico, o representación simbólica de la realidad.

Deportes Recreativos: Disciplinas deportivas, autóctonas o foráneas, que no forman parte del programa de Educación Física, pero que responden a gustos y preferencias de los educando para la ocupación del tiempo libre.

Normas para ejecutar el Programa

- Se realizará el trabajo en grupos de 3 o 4 alumnos/as según la actividad recreativa sugerida.
- La práctica se realizará en la fecha determinada.
- La práctica se deberá ajustar al tipo de actividad seleccionado.
- Una semana después se deberá presentar una memoria, con las modificaciones que se consideren necesarias y la valoración de la sesión así como alternativas a problemas surgidos durante la práctica.
- Se evaluarán los aspectos recreativos de una sesión

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad I.-

Área: Expresión Plástica

Propósito de la Unidad: Lograr que el educando participe en las actividades de expresión plástica y manualidades que le permita con éxito adquirir destrezas y habilidades en la elaboración de instrumentos de recreación.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Reunir en grupos a los alumnos-Entregar el material a utilizar-Hacer que la chapa quede totalmente plana-Con un clavo y una piedra, abrir los orificios en el centro de la chapa.-Cortar un pedazo de cuerda o pabillo de 50 cms y pasarlo por los orificios y unirlos.Conseguir que el educando participe en la elaboración del Gurrufio	<ul style="list-style-type: none">-Gurrufio	<p>Humanos: Alumnos Docentes</p> <p>Materiales: -Chapas -Hilo pabilo -Piedra o martillo -Clavos -Tabla -Cancha</p>	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad I.-

Área: Expresión Plástica

Propósito de la Unidad: Lograr que el educando participe en las actividades de expresión plástica y manualidades que le permita con éxito adquirir destrezas y habilidades para elaborar instrumentos de recreación.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Propiciar actividades para mejorar las habilidades Óculo-Manual En la elaboración y utilización del papagayo	-Formar grupos de educando -Cortar a lo largo las varillas en cuatro partes iguales -Colocar una varilla de manera horizontal y amarraría con hilo pabilo sujetando bien las otras 3 varillas -Cortar el papel de acuerdo a la forma del papagayo -Utilizar goma blanca para unir el papel con el esqueleto -Colocarle los frenillos como lo indica el profesor. -Fabricación de la cola del papagayo	-Papagayo	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Hilo pabilo -Papel periódico -Varillas de carruzo -Goma blanca -Cancha.	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad I.-

Área: Expresión Plástica

Propósito de la Unidad: Lograr que el educando participe en las actividades de expresión plástica y manualidades que le permita con éxito adquirir destrezas y habilidades en la elaboración de instrumentos de recreación.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Reunir a los educando para explicación de enrollar y bañar el trompo.-El juego consistirá en que los jugadores desmarquen una especie de polígono, en superficie plana preferiblemente arena, donde se lanzan sus trompas y decidirán el turno de todos y cada uno de ellos (as).-Para librarse, cada jugador deberá ejecutar su turno de lanzamiento en el orden que le ha correspondido.-Recogiendo el trompo en pleno movimiento, le da toques convenientes al trompo en pena, sin que pierda su fuerza de movilidad, y con el último toque tratará de lanzarlo lejos.-Así sucesivamente se repetirá la acción hasta completar el recorrido planteado y llegar al punto de partida Troya.-Pagará con la pena el jugador que al lanzar su trompo no le bale.	<ul style="list-style-type: none">-El Trompo	<ul style="list-style-type: none">Humanos:<ul style="list-style-type: none">AlumnosDocentesMateriales:<ul style="list-style-type: none">-trompo-Curricán-Cancha-Arena	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de colejo-Escala de estimación-Observación Directa.La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad 1.-

Área: Expresión Plástica

Propósito de la Unidad: Lograr que el educando participe en las actividades de expresión plástica y manualidades que le permita con éxito adquirir destrezas y habilidades en la elaboración de instrumentos de recreación.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Cada jugador tendrá su perinola sujetada al mango y deja en reposo la parte superior de la cabeza o emboque.-Trata luego de ensartarla agitando la mano hacia arriba y hacia abajo simultáneamente.-Participar en el juego de la perinola, juego rápido (Martillo)	<ul style="list-style-type: none">-Perinola-Alumnos-Docentes-Materiales:<ul style="list-style-type: none">-Perinola-Cancha	<ul style="list-style-type: none">-Humanos:-Alumnos-Docentes-Materiales:	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de conteo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad I.-

Área: Expresión Plástica

Propósito de la Unidad: Lograr que el educando participe en las actividades de expresión plástica y manualidades que le permita con éxito adquirir destrezas y habilidades en la elaboración de instrumentos de recreación.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Participar en el juego popular de metras	<ul style="list-style-type: none">-Se puede jugar en grupo o individual.-Juego del rayo-Los jugadores demarcarán un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa) donde deberán colocar la cantidad de metras acordadas por los participantes.-cada jugador lanzará su metra y quien se acerque más a dicha línea será el primero en salir.-El jugador que saque más metras del círculo o triángulo será el ganador.	<ul style="list-style-type: none">-Metras (Juego del rayo)	<ul style="list-style-type: none">Humanos:<ul style="list-style-type: none">AlumnosDocentesMateriales:<ul style="list-style-type: none">-Metras.-Cancha	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad II.-

Área: Juegos y Actividades Deportivas Modificadas

Propósito de la Unidad: Implementar juegos y actividades modificadas donde el educando mejore habilidades y destrezas y cooperación motora sin que se manifiesta el stress y la fatiga, donde se sienta a gusto y pueda participar activamente.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Juego de voleibol debe ser mixto-Formar los grupos-Se colocan los grupos de igual N° en su respectivo lado de la cancha para dar inicio al juego.-Debe golpear la pelota con una o ambas manos sin tomar muy en cuenta la técnica básica.-Se colocarán en formación 3-1-3 y se rotará de manera normal con la modificación que la rotación sea inversamente a la aguja del reloj.-Se ejecutarán 4 golpes como máximo.-Se jugará un set normal.-Cooperar con los demás hábiles.	<ul style="list-style-type: none">-Voleibol modificado	<ul style="list-style-type: none">Humanos:<ul style="list-style-type: none">AlumnosDocentesMateriales:<ul style="list-style-type: none">-Cancha-malla-Pelota-Pito/Silvato	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación Directa.La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad II.-

Área: Juegos y Actividades Deportivas Modificadas

Propósito de la Unidad: Implementar juegos y actividades modificadas donde el educando mejore habilidades y destrezas y cooperación motora sin que se manifiesta el stress y la fatiga, donde se sienta a gusto y pueda participar activamente.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Participar en el juego de la Ruleta del Saber para mejorar la habilidad mental	-Dividir a los alumnos en dos grupos -Cada grupo tendrá la oportunidad de girar la ruleta y responde el equipo contrario. -El facilitador realiza la pregunta donde cae el número y responde el grupo A, si no acierta responde el B. -Cada número tendrá una pregunta. -Las preguntas están estructuradas por categorías deportivas, cuerpo humano, Geografía, entre otras.	-Jugar la Ruleta del saber. -Jugar la Ruleta	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Chapas -Madera -Clavos -Papel -Marcador -Cancha	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad II.-

Área: Juegos y Actividades Deportivas Modificadas

Propósito de la Unidad: Implementar juegos y actividades modificadas donde el educando mejore habilidades y destrezas y cooperación motora sin que se manifiesta el stress y la fatiga, donde se sienta a gusto y pueda participar activamente.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Participar en un conjunto de juegos modificados para mejorar habilidades y destrezas motoras,	<ul style="list-style-type: none">-Juego de fútbol de salón-Debe ser mixto.-Formar grupos-En un terreno pequeño se colocan los grupos de igual número en su respectivo lado de la cancha.-Debe golpear la pelota con el pie en posición de cangrejo.-Todos los jugadores se mueven en posición de flexión invertida y juegan el balón con los pies.-Ambos equipos se enfrentan para conseguir marcar un gol en la portería contraria, ya que los brazos se ven sometidos a un esfuerzo desacostumbrado, el juego no deberá prolongarse más de 10 minutos aunque el desarrollo sea lento.-Cooperar con los menos hábiles.-Se sugiere buscar más actividades o estrategias para mayor alternativas al educando.	<ul style="list-style-type: none">-Fútbol modificado (Fútbol Cangrejo)	<ul style="list-style-type: none">Humanos:<ul style="list-style-type: none">-Alumnos-DocentesMateriales:<ul style="list-style-type: none">-Cancha-Pelota	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad II:-

Área: Juegos y Actividades Deportivas Modificadas

Propósito de la Unidad: Implementar juegos y actividades modificadas donde el educando mejore habilidades y destrezas y cooperación motora sin que se manifiesta el stress y la fatiga, donde se sienta a gusto y pueda participar activamente.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Participar en el juego de fútbol en cadena para mejorar habilidades y destrezas motoras.	-El fútbol en cadena se sugiere mixto -Dos equipos, cada uno de 12 a 24 jugadores en un campo de fútbol. -Las parejas se toman de las manos. -El juego se desarrolla normalmente con la salvedad que las parejas deben permanecer tomados de la mano todo el tiempo, -Se juega sin portero.	-Fútbol en cadena -Fútbol en cadena	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Cancha -Pelota -Pito/Silvato	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad II.-

Área: Juegos y Actividades Deportivas Modificadas

Propósito de la Unidad: Implementar juegos y actividades modificadas donde el educando adquiera habilidades y destrezas sin que se manifiesta el stress y la fatiga, donde el educando pueda participar activamente y se sienta a gusto con la actividad que desarrolla.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Participar en un conjunto de juegos modificados para mejorar habilidades y destrezas motoras con el tenis de mesa.	<ul style="list-style-type: none">-El juego de tenis de mesa puede ser mixto.-Se puede jugar individual o en parejas.-El jugador recibirá el primer golpe de la pelota del saque con la mano y el segundo con la raqueta.-Se jugarán 15 puntos.-Se jugarán 04 set para ganar tres 03.-Cuando termine cada set, cambiarán de cancha.	<ul style="list-style-type: none">-Tenis de mesa Raqueta - Mano.-Alumnos DocentesMateriales:<ul style="list-style-type: none">-Cancha-Pelota-Mesa de tenis.	<ul style="list-style-type: none">Humanos:Alumnos DocentesMateriales:	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad III.-

Área: Mental

Propósito de la Unidad: Lograr que el alumno mejore la capacidad cognitiva con la aplicación de juegos de agilidad y destreza mental, asimismo, profundizar el análisis de algunos contenidos teóricos.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Mejorar la capacidad cognitiva a través del juego corre y multiplica	-Escoger libremente los grupos -Explicar el desarrollo del juego y multiplica realizar una demostración. -Colocar la ruleta encima de la mesa. -El educando hace girar las dos ruletas. -Cuando los números coincidan con el indicador del mismo el educando debe multiplicar. -Toma el marcador y corre hacia el papelógrafo y coloca la cantidad. -Luego regresa al punto de partida	-Juego corre y multiplica -Juego corre y multiplica realizar una demostración. -Colocar la ruleta encima de la mesa. -El educando hace girar las dos ruletas. -Cuando los números coincidan con el indicador del mismo el educando debe multiplicar. -Toma el marcador y corre hacia el papelógrafo y coloca la cantidad. -Luego regresa al punto de partida	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Papelógrafo -Marcador -Mesa -Cancha	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad III.-

Área: Mental

Propósito de la Unidad: Lograr que el alumno mejore la parte cognitiva con la aplicación de juegos de agilidad y destreza mental, asimismo, profundizar el análisis de algunos contenidos teóricos.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Se organiza cada educando para la aplicación del juego y se explica (ajedrez ciego)-Primero se le vendan los ojos-El educando tratará de identificar la mayor cantidad de piezas oscuras y claras por medio del tacto y tratarán de jugar Ajedrez-Esta estrategia se utiliza también en el juego de damas chinas.-Las piezas se identifican con un aspecto. <p>(Liso-Rugoso)</p>	<ul style="list-style-type: none">-Se organiza cada educando para la aplicación del juego y se explica (ajedrez ciego)-Primero se le vendan los ojos-El educando tratará de identificar la mayor cantidad de piezas oscuras y claras por medio del tacto y tratarán de jugar Ajedrez-Esta estrategia se utiliza también en el juego de damas chinas.-Las piezas se identifican con un aspecto. <p>(Liso-Rugoso)</p>	<ul style="list-style-type: none">Humanos: Alumnos DocentesMateriales: -Tableros -Mesa -Cancha -Páñuelos	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación-Observación DirectaLa actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad III.-
Área: Mental

Propósito de la Unidad: Lograr que el alumno mejore la parte cognitiva con la aplicación de juegos de agilidad y destreza mental, asimismo, profundizar el análisis de algunos contenidos teóricos.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Mejorar la capacidad cognitiva en el juego del dominó.	-Se organiza cada educando para la aplicación del dominó dudo. - Los grupos pueden ser de 8 a 10 educandos. - Cada uno escoge 2 fichas y calculará cuantas pintas hay en el grupo. - Cada uno dice cuantas pintas hay, el que no este de acuerdo dice “dudo”. - Se voltean las pintas y se cuentan, si hay menos de los que dijo gana, si las pintas son mas de los que pensó pierde y se le quita una carta y gana el que mantenga las 2 cartas de las rondas jugadas.	-Dominó -Mesa	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Dominó -Mesa	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad III.-

Área: Mental

Propósito de la Unidad: Lograr que el alumno mejore la parte cognitiva con la aplicación de juegos de agilidad y destreza mental, asimismo, profundizar el análisis de algunos contenidos teóricos.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
Mejorar la capacidad cognitiva del educando a través del juego de dominó solo uno.	-Se organiza cada educando para la aplicación del juego. - Se jugará de manera individual. - Por mesa pueden estar de 4 a 6 jugadores. - Ganará el jugador que tenga menos pintas, pero contará todas las pintas que están por fuera con la mayor rapidez posible. - Si no acierta la cantidad exacta de pintas, se retira de la mesa.	-Dominó solo uno - Se jugará de manera individual. - Por mesa pueden estar de 4 a 6 jugadores. - Ganará el jugador que tenga menos pintas, pero contará todas las pintas que están por fuera con la mayor rapidez posible. - Si no acierta la cantidad exacta de pintas, se retira de la mesa.	Humanos: Alumnos Docentes Materiales: -Dominó -Mesa -Cancha	-Registro de participación -Lista de cotejo -Escala de estimación Directa -Observación Directa La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD

Unidad III.-

Área: Mental

Propósito de la Unidad: Lograr que el alumno mejore la parte cognitiva con la aplicación de juegos de agilidad y destreza mental, asimismo, profundizar el análisis de algunos contenidos teóricos.

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDO	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none">-Se formarán grupos de 10 a 12 alumnos.- Se jugará con fichas, cartas o barajas.- se extiende el grupo de cartas y al jugador que le corresponda el turno levanta dos cartas.- Para poder ganar éstas deben ser iguales.- El jugador que reúna más cartas iguales gana.- Variante si las fichas son de animales, el jugador que levante la ficha de un animal debe gestualizar al mismo.	<p>Mejorar la capacidad cognitiva del educando a través del Memoria igual</p>	<p>Humanos: Alumnos Docentes</p> <p>Materiales: -Mesa -Cartas</p>	<ul style="list-style-type: none">-Registro de participación-Lista de cotejo-Escala de estimación Directa.La actividad se puede evaluar sobre el 5% o de acuerdo a lo que el profesor considere el valor de la misma.

Fuente: El Autor (2007)

Objetivo

Al finalizar el 4º año de educación Media Diversificada y Profesional, el educando habrá adquirido y mejorado los conocimientos, las habilidades y destrezas mediante el desarrollo de las áreas propuestas en programa de recreación.

Bdigital.ula.ve

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albarrán, M. A. (1993). **Tres opciones académicas de la formación profesional en recreación educativa.** Puerto Rico Eds. Muévete y Vive...Saludable.
- Álvarez, A. (2002) **Educación y Desarrollo: La Teoría de Vigotsky y la Zona de Desarrollo Próximo.** Madrid. Editorial Alianza Psicología.
- Arias, F. (1999). **Proyecto de Investigación.** (3^{ra} ed). Caracas Venezuela. Episteme.
- Azuaje, G. (2004). **Programa de capacitación fundamentado en la lúdica como estrategia didáctica, dirigido a los docentes de Educación Física en I y II Etapa de Educación Básica, del Municipio Escolar Trujillo.** Tesis de Grado. UPEL-Valera.
- Balestrini, M. (2002) **Como se Elabora el Proyecto de Investigación..** Caracas. Venezuela. BL Consultores Asociados, Servicio Editorial
- Blázquez, D y Otros (1995) **La Iniciación deportiva y el deporte escolar.** Inde. España.
- Burnett, J. (2000) **Planificación Estratégica.** Ciudad de México, México. Editorial McGraw
- Butler, G. (1966). **Principios y métodos de recreación.** Argentina. Ed. Bibliográfica.
- Camerino, O. (2000). **Deporte recreativo.** España: INDE Publicaciones.
- Cancio, E. (1995). **El concepto de recreación.** El Mundo (Sección D, p. 1-D). 16 de marzo de 1995.
- Chávez, N. (1994). **Introducción a la Investigación Educativa.** Maracaibo. Venezuela. Universal.
- Devís, J. (1992) **Nuevas perspectivas curriculares en Educación física: La salud y los juegos modificados.** INDE. España.

Díaz (2000), “**Valores sociales y juegos recreacionales tradicionales**” Tesis de Grado. UPEL-Valera.

Dumazedier, J. (1968) **Hacia una civilización del ocio**. España. Estela

Escobar, M. y Muñoz, L. (1995) **Adolescencia: Tiempo de Decisiones**. Hermanas Santa Ana. Canadá

Espinoza, W. (2001). **Programa de capacitación sobre los juegos como estrategia de aprendizaje para optimizar la práctica pedagógica de los docentes de la U.E. Pascual Ignacio Villasmil, de Valera**. Tesis de Grado. UPEL-Valera.

Fariñas León, G. (1998). **Una estrategia para el futuro: El proceso orientado a la formación de habilidades**. En: Revista Cubana de Educación Superior. Cuba.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P. (2003). **Metodología de la Investigación**. Ciudad de México. México. Mc. Graw-Hill.

Hurtado, J. (2000). **El Proyecto de Investigación**. Caracas: Fundación SYPAL.

Infante, A. (1991). **La recreación: su planificación**. Mérida. ULA-Consejo de Publicaciones.

Kinnear, T. y Taylor, J. (1999). **Investigación de Mercados**. (7^{ma} ed). Ciudad de México. México Mc Graw-Hill.

López, A. (1995) **La Formación y el desarrollo de las habilidades motrices**, En: **Metodología de la Enseñanza de la Educación Física**. Tomo I. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Manual del Estudiante de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2002) Caracas, Venezuela

Manzano, H. Muñoz, N. (1998). **Construcción conjunta de significados y compartidos: aproximación al estudio de la influencia educativa en un programa de recreación dirigida**. (Documento en Línea) disponible en Internet: [<http://elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]

- Meléndez, N. (1999). **Introducción al Estudio de la Recreación**: Centro de Estudio del Tiempo Libre Inc. (Documento en Línea) disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Méndez, C. (2001) **Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación**. (3^{re} ed) Ciudad de México. México. McGraw-Hill. (Documento en Línea) disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Mesa, G. (1997) **La recreación como proceso educativo**. Tesis doctoral. Departamento de Psicología Evolutiva. Universidad de Barcelona. (Documento en Línea) Disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Mesa, G. (1999). **La Recreación algo más que volver hacer**. Ponencia I Simposio Nacional de Investigación y Formación en Recreación. Colombia. (Documento en Línea) Disponible en Internet: <http://funlibre.org>. Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Mesa, G. (2000). **La formación profesionales en Recreación ¿un sueño o una necesidad indiscutible?** Ponencia. VI Congreso Nacional de Recreación. Colombia. Disponible en Internet: <http://funlibre.org>. Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Mesa, G. (2003). **La Recreación “dirigida”: mediación semiótica y práctica pedagógica**. (Documento en Línea) Disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Morles, V. (2000). **Planeamiento y Análisis de Investigaciones**. (9^{na} ed). Caracas. Venezuela. ELDORADO.
- Pantojas Cantré, E. **Principios Generales de la Recreación: Administración de Parque y Recreo Públicos, Negociado de Recreación y Deportes**. (Documento en Línea) Disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]
- Ramos, F. (1992) **Actividades Recreativas y Deportivas**. Venezuela.
- Seda, J. y Otero, E. (1978). **Manual de Educación Física para las Escuelas Elementales**. (Documento en Línea) Disponible en Internet: [<http://altavista/elrincondelvago>] Fecha de Consulta: [Enero,2007]

Tamayo, M. (2003) **El Proceso de la Investigación Científica.** (4^a ed.). Ciudad de México. México. Limusa.

Bdigital.ulb.ve

ANEXOS
Bdigital.ula.ve



INSTRUMENTO APLICADO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

A continuación se presentan una serie de preguntas que usted debe responder de acuerdo a su elección, las mismas se clasifican en orden numérico en cuanto a:

1.-Nunca 2.-A Veces 3.-Casi Siempre 4.-Siempre

Instrucciones:

1. Lea detenidamente cada una de las preguntas
2. No deje ninguna pregunta sin responder
3. Marque con una X la respuesta de su preferencia

I.-PARTE: TIEMPO LIBRE

1.- ¿Los juegos les brindan la oportunidad a los estudiantes de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para su integración comunitaria y educativa?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

2.-De los juegos en parejas, ¿El dominó les ofrece la oportunidad de respetar regla y aprender a compartir con sus compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

3.- ¿El Tenis de Mesa aplicado a la práctica física, deportiva y/o recreativa, contribuye a promocionar y desarrollar aspectos tan importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

4.-De los juegos individuales, ¿El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar las facultades intelectuales de los estudiantes, mejorando su concentración y sus formas de aprendizaje?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

II .-PARTE: ACTIVIDADES RECREATIVAS

5.-El fútbol como actividad recreativa, ¿ Le permite al estudiante desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el auto-control?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

6.- Usted como docente, ¿Enseña el baloncesto a los estudiantes con la finalidad de crear hábitos de conducta, morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

7.-El voleibol modificado ¿Les brinda la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla en los mismos?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

8.-¿El Softbol, contribuye en la educación y formación integral de los estudiantes, por ser una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

III PARTE: RECREACIÓN

Juegos de Fluidez Verbal

9.-Dentro del área de recreación, ¿La mimica constituye un medio para mejorar la comunicación entre los estudiantes, por ser un juego que permite la integración, el compartir y la cooperatividad?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

10.-Considera usted que, ¿Los refranes le proporcionan al estudiante agilidad mental y desarrollo de la comunicación?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

Juegos de Agilidad Mental

11.-¿Los juegos de agilidad mental (memoria) le ofrecen a los estudiantes desarrollar una mayor concentración y mejorar sus relaciones con el resto del grupo?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

12.-¿Los juegos de adivinanzas le proporcionan a los estudiantes la facilidad de distinguir palabras y construir oraciones con significado?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

13.-¿Los juegos de números contribuyen a que el educando desarrolle el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis numérica?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS DE POSTGRADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

INSTRUMENTO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

A continuación se presentan una serie de preguntas que usted debe responder de acuerdo a su elección, las mismas se clasifican en orden numérico en cuanto a:

1.-Nunca 2.-A Vezes 3.-Casi Siempre 4.-Siempre

Instrucciones:

4. Lea detenidamente cada una de las preguntas
5. No deje ninguna pregunta sin responder
6. Marque con una X la respuesta de su preferencia

I.-PARTE: TIEMPO LIBRE

1.- ¿Los juegos te brindan la oportunidad de emplear tu tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que sirven para tu integración comunitaria y educativa?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

2.- ¿Consideras tu que el dominó te ofrece la oportunidad de respetar reglas y aprender a compartir con tus compañeros en función del aprovechamiento del tiempo libre?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

3.- Crees tu que el Tenis de Mesa aplicado a la práctica física, deportiva y/o recreativa, contribuye a promocionar y desarrollar aspectos importantes como el ambiente lúdico, la coparticipación, cooperación y cohesión de grupo?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

4.- ¿Consideras tu que el ajedrez contribuye a prolongar tus facultades intelectuales mejorando tu concentración y tus formas de aprendizaje?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

II .-PARTE: ACTIVIDADES RECREATIVAS

5.- El fútbol como actividad recreativa, ¿ Te permite desarrollar la independencia, la decisión rápida, la creación, la orientación, la voluntad y el auto-control?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

6.-¿El Docente de Educación Física te enseña el baloncesto con la finalidad de crear hábitos de conducta, morales, espíritu colectivista y el amor por el juego, basados en los principios de educación formal?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

7.-El voleibol modificado ¿Te brinda la oportunidad de aprovechar el tiempo libre y aprender a trabajar en equipo debido a la compenetración que se desarrolla en ustedes como estudiantes?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

8.-¿El Softbol, contribuye en tu educación y formación integral, por ser una disciplina que ayuda a crear hábitos de conducta?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

III PARTE: RECREACIÓN

Juegos de Fluidez Verbal

9.-Dentro del área de recreación, ¿La mimica constituye un medio para mejorar tu comunicación con tus compañeros, por ser un juego que permite la integración, el compartir y la cooperatividad?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

10.-Consideras tu que, ¿Los refranes te proporcionan agilidad mental y desarrollo de la comunicación?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

Juegos de Agilidad Mental

11.-¿Los juegos de agilidad mental (memoria) te ofrecen desarrollar una mayor concentración y mejorar tus relaciones con el resto del grupo?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

12.-¿Los juegos de adivinanzas te proporcionan la facilidad de distinguir palabras y construir oraciones con significado?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

13.-¿Los juegos de números contribuyen a desarrollar tu conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis numérica?

1.- _____ 2.- _____ 3.- _____ 4.- _____

Gracias por su colaboración