

Estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio de formación en valores

Trabajo de grado para optar al título de especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Institución Universitaria los Libertadores

Alexander Linares Ramírez & Leonardo Arias García

Junio, 2016

Copyright © 2016 por Alexander Linares Ramírez & Leonardo Arias García.

Todos los derechos reservados.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por permitirnos terminar satisfactoriamente esta etapa de nuestra formación profesional.

A nuestros compañeros por brindarnos su amistad y comprensión.

A los tutores que con su paciencia y dedicación nos supieron guiar, para alcanzar con éxito la culminación de este proyecto.

Resumen

El siguiente proyecto sobre “El aprovechamiento del Tiempo Libre” muestra el mejoramiento del desarrollo integral y personal de los participantes (estudiantes) durante la convivencia escolar, permitiendo fortalecer sus relaciones interpersonales, emocionales, afectivas, entre otros estados de la personalidad. Además, se representan por medio del juego, logrando como ente principal: Los valores, ya que, por medio de ellos se puede trabajar la solidaridad, el respeto, la tolerancia, los trabajos en equipo, entre otros aspectos que influyen en la construcción del proyecto de vida.

Por consiguiente, se manifiesta una serie de actividades lúdicas y deportivas aplicadas durante el tiempo libre a través del juego y la diversión fortaleciendo sus valores. Puesto que, al interactuar con sus compañeros deben cumplir con unas normas de convivencia que garanticen unos resultados notorios al final de la actividad.

Para terminar, la implementación de esta propuesta se pretende demostrar que con actividades lúdicas y desarrolladas durante el tiempo libre, los jóvenes nos demuestran un mayor interés y participación en las actividades; gracias a las nuevas propuestas aplicadas durante la convivencia escolar, consiguiendo dejar una huella y un significado de vida.

Palabras clave: tiempo libre, lúdica, valores, convivencia, juego.

Abstract

The next project about "The use of Free Time" shows the integral improvement and personal development of the participants (students) during school life, enabling strengthen their interpersonal relationships, emotional, affective, among other states of personality. In addition, they are represented by the game, making the main body: The values because, through them, we can work solidarity, respect, tolerance, teamwork, among other aspects that influence the construction of life project.

Therefore, a number of recreational and sports activities manifests during free time applied through play and fun to strengthen their values. Since, when they are interacting with their partners they must comply with rules of coexistence that guarantee noticeable results at the end of the activity.

Finally, the implementation of this proposal is to demonstrate that developed recreational and free time activities, young people show us a greater interest and participation in activities; thanks to new proposals implemented during school life, getting to leave a mark and meaning of life.

Keywords: free time, playful, values, coexistence, game.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Capitulo 1.....	10
1 Planteamiento del problema	10
1.1 Planteamiento.....	10
1.2 Formulación	11
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos	12
1.4.1 Objetivo general.....	12
1.4.2 Objetivos específicos.....	12
Capitulo 2.....	13
2 Marco de Referencia.....	13
2.1 Marco contextual.....	13
2.2 Antecedentes	15
2.3 Marco teórico	19
Capitulo 3.....	27
3 Diseño Metodológico	27
3.1 Tipo de Investigación.....	28
3.2 Población y muestra	32

3.3	Instrumentos	33
3.4	Análisis de la Información	37
3.5	Diagnóstico.....	46
Capítulo 4.....		48
4	Propuesta de intervención.....	48
4.1	Nombre.....	48
4.2	Descripción.....	48
4.3	Justificación.....	48
4.4	Objetivos	49
4.5	Estrategias y Actividades	49
4.6	Contenidos.....	50
4.7	Personas responsables	52
4.8	Beneficiarios.....	52
4.9	Recursos	53
4.10	Evaluación y seguimiento	53
Capítulo 5.....		59
5	Conclusiones y recomendaciones	59
Lista de Referencias		62
Anexos		65

LISTA DE TABLAS

	Página
Tabla 1. Resumen Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016	49
Tabla 2. Matriz DOFA de la actividad Diviértete jugando limpio.	53
Tabla 3. Matriz DOFA de la actividad Si argumentas ganas.	55
Tabla 4. Matriz DOFA de la actividad Geometría de palillos.	57

LISTA DE FIGURAS

	Página
Figura 1. Mapa conceptual del diseño metodológico.	27
Figura 2. Propuesta de cuestionario.	35
Figura 3. Concepto de tiempo libre.	37
Figura 4. Horas diarias dedicadas al tiempo libre	37
Figura 5. Ocupación del tiempo libre.	38
Figura 6. Personas con quien pasa la mayor parte del tiempo libre	39
Figura 7. Grupo al que le gustaría pertenecer en el tiempo libre	39
Figura 8. Actividades que le gustaría le brindara la institución.	40
Figura 9. Utilización adecuada del tiempo libre	41
Figura 10. Aprovechamiento del tiempo libre.	41
Figura 11. Responsabilidad al utilizar el tiempo libre.	42
Figura 12. Personas con quien permanece en casa.	42
Figura 13. Conflictos en la casa.	43
Figura 14. Valores que se practican en casa.	44
Figura 15. Los tres valores más importantes.	44
Figura 16. Respeto cuando interactúa con los demás.	45

Capítulo 1

1 Planteamiento del problema

1.1 Planteamiento

Las acciones deportivas, recreativas, lúdicas y culturales contribuyen en la formación de seres integrales, ya que a través de estas actividades se crea un espacio para que los jóvenes interactúen, se ponen en juego valores como el respeto, el trabajo en equipo, la solidaridad, la tolerancia, pero igualmente también se da la sana competencia; todos estos aspectos sirven para fortalecer la personalidad, se aprende a ganar y a perder, a solucionar conflictos y a desarrollar todas las potencialidades que tienen nuestros estudiantes.

Muchos de los jóvenes de la institución educativa Instituto Mistrató, no cuentan con los espacios adecuados para la realización de actividades lúdico recreativas en su tiempo libre, también hacen falta políticas institucionales para desarrollar actividades que garanticen el aprovechamiento del tiempo libre; y además las condiciones socioeconómicas de la mayoría de la población del municipio no cuentan con los recursos económicos para adquirir elementos didácticos o juegos con que entretenerse.

En la Institución educativa Instituto Mistrató se ve una disminución en la práctica de valores por parte de los jóvenes ya que muchos de ellos provienen de hogares disfuncionales donde hace falta alguno de los miembros de la familia o sus padres no asumen la responsabilidad de sus hijos, dándoles mucha libertad en su vida cotidiana, es así como llegan a la institución sin normas elementales de comportamiento social, generando conflicto con sus compañeros, profesores y directivos, lo cual conlleva a malos comportamientos disciplinarios y por ende bajos resultados académicos.

Sumado a lo anterior nuestra institución cuenta con poco espacio disponible y directrices que prohíben desarrollar con libertad todas sus prácticas deportivas, culturales, artísticas, lo que genera estrés y un ambiente tenso en la comunidad educativa, provocando conflictos entre los integrantes de la misma.

Igualmente no existen políticas institucionales que conlleven a un buen aprovechamiento del tiempo libre, ya que los jóvenes no tienen posibilidad de elegir otras opciones de recreación, dando oportunidad para que se dediquen entre otras a actividades como al consumo de sustancias psicoactivas por falta de buenas bases morales y éticas.

1.2 Formulación

¿Cómo hacer del tiempo libre un espacio para la formación de valores en los estudiantes del grado 7.C del Instituto Mistrató?

1.3 Justificación

En nuestro municipio los jóvenes luego de la jornada escolar tienen pocas opciones de manifestar sus sentimientos y emociones con expresiones lúdicas, ocupando el tiempo libre realizando actividades de su agrado. El tiempo libre y el tiempo escolar son elementos que se complementan en la formación del niño, y es esencial que haya un equilibrio entre ellos, pero se le ha dado mayor importancia al tiempo escolar ya que es un espacio de formación, mientras que el tiempo libre muchas veces no es aprovechado como debiera ser.

Se hace necesario hacer una intervención que fortalezca la formación en valores a través de una propuesta lúdico recreativa dirigida durante el tiempo libre, para lo cual se aplicaran actividades a un grupo control en tiempo extra clase y sistematizar los alcances para determinar

la incidencia en dicho grupo y fomentar la formación en valores, fortaleciendo la construcción de su proyecto de vida.

El desarrollo de esta propuesta busca alternativas de acción para que los estudiantes tengan la opción en su tiempo libre de desarrollar actividades recreativas, que sean agradables y que contribuyan a su formación personal en todos los grupos sociales donde se desenvuelva, teniendo así una vida social más placentera, donde las relaciones humanas y la sana convivencia se vea reflejada en sus actuaciones y puesta en práctica de valores como el respeto, la responsabilidad, el trabajo en equipo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Desarrollar actividades lúdicas dirigidas durante el tiempo libre, para fortalecer la formación de valores en estudiantes de grado séptimo del Instituto Mistrató.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Reconocer los componentes lúdicos necesarios para el desarrollo de formación en valores a través del uso del tiempo libre en los estudiantes del grado 7.C del Instituto Mistrató.
- Plantear una propuesta de formación en valores orientada al uso del tiempo libre en los estudiantes del grado 7.C del Instituto Mistrató.
- Implementar actividades orientadas a la formación de valores a través de actividades lúdico recreativas en los estudiantes del grado 7.C del Instituto Mistrató.
- Sistematizar los alcances de una propuesta lúdica que vincula la formación en valores y el uso del tiempo libre en los estudiantes del grado 7.C del Instituto Mistrató.

Capítulo 2

2 Marco de Referencia

2.1 Marco contextual

En la monografía Conozcamos al Risaralda del autor Fernell Ocampo encontramos que el municipio de Mistrató se encuentra aproximadamente a 86 Km al noroccidente de la capital del departamento de Risaralda, sobre la cordillera occidental, limita por el oriente con Riosucio (Caldas) y Guática (Risaralda), por el occidente con Pueblo Rico y el departamento del Choco, por el norte con el departamento de Antioquia y el municipio de Riosucio y por el sur con Belén de Umbría. Tiene una extensión de 690 Km² con una temperatura promedio de 20 °C y una población aproximada de 15750 habitantes (Ocampo, 2003).

En su parte urbana el municipio está delimitado por el Rio Risaralda, las quebradas Lavapie y la Ceba, y los cerros noroccidentales y una prolongación a lo largo de la quebrada Arrayanal en el sector de Quebrada Arriba. Para su administración el municipio está dividido en cabecera municipal, corregimiento de San Antonio del Chamí y corregimiento de Puerto de Oro. Por su extensión y ubicación geográfica, el municipio cuenta con una gran reserva natural que además de ser generadoras de vida, potencial genético y suelos fértiles, ofrecen una muy buena alternativa para desarrollar actividades turísticas y recreativas. Los ríos que la bañan y su gran cantidad de quebradas y riachuelos, convierten a Mistrató en uno de los municipios con mejor recurso hídrico del país (Ocampo, 2003).

La economía está basada en la agricultura, la ganadería y la minería (minas de oro y de zinc). La agricultura está representada en cultivos permanentes y semipermanentes siendo los

más importantes: café, plátano, caña de azúcar, cacao, chontaduro, frijol, granadilla, lulo, maíz, mora, yuca y arracacha (Ocampo, 2003).

La educación del municipio cuenta con tres Centros Educativos que ofrecen su servicio educativo en el sector rural desde preescolar hasta grado quinto. El Centro Educativo La María con 7 sedes, Centro Educativo Rio Mistrató con 18 sedes, Centro Educativo Dosquebradas con 6 sedes; también cuenta con tres Instituciones Educativas que brindan servicio educativo desde preescolar hasta grado once, las cuales son Institución Educativa Instituto Mistrató en el área urbana del municipio con 7 sedes y en el área rural se encuentran la Institución Educativa La Inmaculada con 8 sedes y la Institución Educativa Purembara con 7 sedes (Oficina Jefe de Nucleo, 2016).

En la cabecera municipal se encuentra ubicada la Institución Educativa Instituto Mistrató, la cual cuenta con aproximadamente 1200 estudiantes, en su mayoría son del área urbana, pero también hay estudiantes provenientes de área rural que han cursado su educación básica en las posprimarias, las cuales forman parte del Instituto Mistrató.

Las familias de los estudiantes del Instituto Mistrató, en su gran mayoría está conformada por madres cabeza de familia sin la presencia de la figura paterna lo que ha conllevado a que se haya perdido la autoridad por una parte y por otro lado los niños y niñas permanecen mucho tiempo solos, ya que su madre debe salir a buscar el sustento familiar, todo esto ha traído como consecuencia que el estudio no sea mirado como uno de los ejes que lleva a una sociedad al desarrollo, por el contrario creen que es una pérdida de tiempo y en muchos casos no existe el acompañamiento de sus hijos en el proceso educativo, que como todos sabemos es indispensable para alcanzar los objetivos propuestos y tener una educación de calidad.

Los niños y jóvenes que asisten a la institución en general pertenecen a familias de bajos recursos económicos, teniendo muchas necesidades básicas por satisfacer, igualmente muchos jóvenes presentan también problemas de tipo emocional y afectiva porque en sus hogares no se les brinda el acompañamiento por parte de sus padres (Institucion Educativa Instituto Mistrato, 2015).

2.2 Antecedentes

Teniendo como base la información consultada sobre la temática de nuestro trabajo de intervención, encontramos algunos documentos relacionados que hablan de las categorías involucradas en nuestro trabajo de grado: lúdica, tiempo libre y valores.

El concepto de tiempo libre se remonta a la época de la revolución industrial, ya que a partir de ese momento se le vincula con los términos de libertad y autonomía, es decir, tiempo libre como horas de no trabajo y si con libertad de disponer de ese tiempo para el descanso y entretenimiento (Gerlero, 2005). Nunes Moreira en su obra amplía y profundiza las formas de comprender al ocio, al ser entendido este como un derecho social y una necesidad humana, siendo a su vez una dimensión de la cultura, con potencial contra hegemónico y transformacional, en este libro postula que el ocio es una práctica social compleja que puede ser concebida como una necesidad humana y como una dimensión de la cultura caracterizada por la vivencia lúdica de manifestaciones culturales en el tiempo/espacio social (Nunes Moreira, 2012), por otra parte Pérez Sánchez en su documento hace referencia a los diferentes conceptos de tiempo libre, el cual por el tipo de ritmo de vida en la sociedad actual se ve influenciado por los avances tecnológicos (Pérez Sanchez, 2002), es así como en la actualidad nuestros jóvenes pasan la mayor parte del tiempo libre haciendo usos de tecnologías como la internet, el cine,

simuladores virtuales, redes sociales; cambiando de esta forma las maneras de divertirse y entretenerse, influyendo en la calidad de vida y en desarrollo personal del individuo.

Munné y Codina expresan que el avance tecnológico introduce nuevas formas de empleo del tiempo libre que también afecta a los niños, siendo el computador un instrumento central, convirtiéndose en un súper juguete que goza de familiaridad, apareciendo relacionamente como algo intermedio entre el objeto y el sujeto. Un uso especial de los ordenadores está en los videojuegos infantiles (Munne & Codina, 1992). Ahora los niños pasan mucho tiempo frente a las consolas de juegos, si bien se están divirtiendo muchas veces dejan de lado otras actividades como el deporte, las artes, las relaciones familiares y sociales y descuidando también las obligaciones como el estudio.

El tiempo libre es para invertirlo en actividades que produzcan bienestar y goce en los individuos, es decir en actividades lúdicas. La lúdica debe entenderse como una predisposición frente a la vida, es la actitud con que se enfrentan los distintos momentos de la existencia y la relación que se produce cuando interactuamos con los demás, sin más recompensa que la gratitud, el disfrute y el goce, en donde el juego es el mediador de emociones al convertirlo en un espacio libertario en el cual se une el caos y el orden al no existir reglas, pero si aparecen (las reglas) se vuelve rígido y se pierde el interés. (Jimenez Velez, Hacia la construcción del concepto de Lúdica, 2002).

Pero no solo es importante entretenerse y divertirse sino también aprovechar las actividades lúdicas para que nuestros jóvenes refuercen los conocimientos adquiridos en la escuela, ya que la lúdica genera una influencia positiva en el cerebro para el aprendizaje, la lúdica es básica para adquirir conocimientos, pues se aprende con mayor facilidad lo que produce goce y disfrute (Jimenez Velez, Ludica Colombia, 2010); se requiere por lo tanto un

cambio de actitud del docente para que la escuela sea un lugar donde se fomente la enseñanza de manera creativa y lúdica.

Además de adquirir conocimientos, los jóvenes deben formarse en valores, la licenciada Lidya León Bermúdez en su investigación sobre valores manifiesta que la educación en valores debe estar presente en todas las etapas de la vida, en la familia, en la escuela, en las instituciones, organizaciones políticas y sociales.

El proceso educativo es el lugar ideal para fortalecer los valores en los estudiantes, es por esto que el proyecto educativo institucional debe también estar encaminado hacia este mismo objetivo.

La labor educativa del profesor es significativa para la formación de valores, puesto que no consiste sólo en enseñar, sino que trasciende a la categoría de educar, por lo que tiene que ser ejemplo de justeza, responsabilidad y propiciar el desarrollo de comportamientos en los estudiantes hasta alcanzar los valores morales y éticos que los profesionales de la salud requieren (Leon, 2009).

Beatriz Pereira en un artículo de revista hace la revisión de algunos trabajos de investigación donde se estudian distintas formas de intervención en el recreo escolar, que señalan que el patio de recreo es uno de los lugares de la escuela donde se produce un porcentaje más elevado de comportamientos agresivos y malos tratos entre compañeros (bullying) (Pereira, Neto, & Smith, 2002). Es allí donde se debe hacer una intervención para aprovechar el tiempo de descanso y a través de actividades lúdicas mejorar las relaciones interpersonales de los jóvenes, inculcándoles valores como el respeto, tolerancia, trabajo en equipo entre otros.

Flor María Ospina Giraldo con su proyecto de intervención pretende mejorar la convivencia escolar y dinamizar los descansos su institución educativa, para formar a los jóvenes en la sana convivencia, el aprovechamiento del tiempo libre y el fortalecimiento de los valores, busca crear una ludoteca en la cual se pretende que los jóvenes confronten sus ideas y busquen soluciones pacíficas a sus diferencias, además de desarrollar su parte cognitiva y afectiva (Marulanda & Ospina, 2013); otro proyecto de Juvenal de Jesús Montero Maestre pretende cambiar la actitud de los niños por medio de estrategias didácticas que le sean interesantes para los niños, en este caso la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que estas herramientas producen en los niños sentimientos de diversión y entretenimiento que hacen que se tenga una muy buena disposición para el aprendizaje, fortaleciendo así las buenas relaciones interpersonales, fomentar el buen trato entre estudiantes y su entorno social, motivándolos así a participar y vivenciar los valores como instrumento de una sana convivencia (Montero, 2012).

El uso adecuado del tiempo libre por medio de actividades lúdicas y el fortalecimiento de valores contribuye a que los jóvenes estén alejados de las drogas; en un artículo de revista de Gabriela Pereira expresa que amigos, tiempo libre y “fiestas” favorecieron la aproximación con las drogas; estas también fueron utilizadas por los adolescentes como fuga de los conflictos y sentimientos (Pereira & Pillon, 2011); es por esto que a través de actividades deportivas, recreativas y culturales se pueden fortalecer la autoestima y evitar que nuestro jóvenes cojan un mal camino.

Asignaturas como la educación física ejercen influencia en los hábitos de práctica deportiva en las actividades complementarias y extraescolares según afirma Mollá Serrano en su artículo de la Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

(Molla serrano, 2007), esto se debe a que la educación física es una asignatura del agrado de los estudiantes, ya que se desarrolla por medio de actividades lúdicas, juegos, deportes. Debemos nosotros como docentes hacer que las otras asignaturas como las matemáticas, las ciencias, el lenguaje; sean del gusto de los estudiantes y así ellos en su tiempo libre también desarrollen hábitos que pongan en práctica los aprendidos en estas áreas.

2.3 Marco teórico

La lúdica como una dimensión de desarrollo para los seres humanos, es una necesidad de todos los hombres, necesidad de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad; es así como en el tiempo libre se pueden desarrollar actividades lúdicas orientadas a formar en valores a los jóvenes, actividades donde el gozo y el conocimiento se unen para crear una atmósfera donde esté presente la interacción entre los participantes, profesores y alumnos.

La lúdica es un componente básico para el proceso de enseñanza aprendizaje, la cual debe ser tomada en cuenta como uno de los fines de la educación pues toma a la persona como un ser integral. Como afirma (Jimenez Velez, Ludica Colombia, 2010):

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Por lo tanto la lúdica facilita a la persona la interacción en los distintos espacios en que se involucra diariamente, lo cual conlleva a expresar sus emociones como son el goce, el disfrute, el entretenimiento, la diversión entre otras. La lúdica se convierte así en un pilar fundamental en el

proceso de enseñanza, ya que se fomenta la creatividad, la participación colectiva, las relaciones interpersonales y la sana convivencia entre los jóvenes involucrados.

En *Homo Ludens*, Huizinga sostiene que el juego puede ser el fundamento de la cultura, ya que el juego está presente en todas las situaciones de la vida humana, es así como en cualquier etapa de la vida se tiene la predisposición al juego; también afirma que el juego es desinteresado ya que se encuentra por fuera de interés y deseos personales, gracias a ese desinterés el juego conlleva a una formación del conocimiento de una manera libre, poder expresar las emociones y sentirse a gusto con lo que se está realizando (Huizinga, 1972).

En nuestro medio los jóvenes en su jornada escolar tienen pocas opciones de manifestar con expresiones lúdicas sus sentimientos y emociones, y luego en el tiempo extra clase son pocas opciones que encuentran para aprovechar el tiempo de una manera que se sientan libres y haciendo actividades de su agrado. El aprovechamiento del tiempo es un reflejo de la personalidad del individuo, es por eso que depende de actitudes básicas, de compromisos vitales, de madurez humana, ayudado por estrategias educativas en la escuela y por el fortalecimiento de valores en la familia.

El tiempo libre y el tiempo escolar son elementos que se complementan en la formación del niño, y es esencial que haya un equilibrio entre ellos, pero se le ha dado mayor importancia al tiempo escolar ya que es un espacio de formación, mientras que el tiempo libre muchas veces no es aprovechado como debiera ser.

Muchas veces decimos que los jóvenes dedican su tiempo libre al ocio, pero no tenemos claro su definición; el ocio es una forma de emplear el tiempo libre, como lo dice Cagigal:

Es la subjetivación del tiempo libre. Lo importante no es la actividad que realicemos en ese tiempo, sino que la hayamos elegido libremente, por nosotros mismos y sin un fin concreto. Su desarrollo debe resultarnos satisfactorio y placentero, se crea una situación de ocio cuando el

individuo en su tiempo libre gestiona y decide libremente sus acciones, obtiene placer y satisface necesidades personales tales como descansar, divertirse o desarrollarse. (Cagigal, 1971, pág. 79)

De aquí se infiere que el tiempo destinado al ocio puede utilizarse de diversas formas, ya sea dedicarse a una actividad de relax como dormir o ver televisión sentado en un sofá, o una actividad de diversión como ir al cine o tocar un instrumento, o también una actividad educativa como leer un libro o resolver problemas de razonamiento lógico y por ultimo actividades para desarrollar capacidades como practicar un deporte o tocar un instrumento musical.

El ocio por tanto es un espacio necesario para los seres humanos, siendo lo más importante la buena utilización del tiempo libre en busca de un objetivo y que no se perjudique la persona ni las personas que hay a su alrededor.

El ser humano en su tiempo libre busca hacer lo que más le gusta y divierte; el juego se convierte en una actividad para aprovechar esos espacios de tiempo en los que no tiene ocupaciones; dentro de esas actividades se encuentran encuentros deportivos, visitas a museos, salir a montar bicicleta, visitar parques de atracciones mecánicas, escalar montañas; todas estas actividades se han convertido en actividades de recreación colectivas, grupales o masivas, planificadas para aprovechar el tiempo. Si bien estas actividades no son juegos propiamente dichos, se pueden catalogar dentro del concepto de recreación, como afirma Gerlero en su trabajo sobre Lineamientos preliminares para el estudio de la Recreación: “Recreación es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes...” (Gerlero, 2005).

Por otro lado también debemos hablar del tiempo libre como un espacio diferente al trabajo o el estudio, tiempo en el cual la persona se puede dedicar a realizar actividades de su agrado, como manifiesta la declaración universal de los derechos humanos en su artículo 24 “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas (ONU, 2015).

En nuestro caso los estudiantes también tienen derecho a disfrutar del tiempo libre ya que tienen como ocupación u oficio estudiar, actividad que demanda desgaste físico e intelectual por lo tanto deben disponer de un tiempo en el cual puedan desarrollar actividades de entretenimiento y diversión y que sean por supuesto del agrado de cada uno, de acuerdo a sus intereses, necesidades y del contexto en el que se mueve.

Además se busca que las actividades en las que ocupan el tiempo libre tengan la oportunidad de relacionarse con otras personas y poder manifestar sus emociones, teniendo una convivencia sana y observando un buen comportamiento en sociedad que se manifiesta en los valores que posee.

En nuestra sociedad cada vez más globalizada se hace necesario el fomento de los valores para que así haya mejor convivencia, los valores están presentes en cualquier actividad del ser humano, sea la familia, la escuela, el trabajo, el deporte y por supuesto cuando utilizamos nuestro tiempo libre.

Los valores se pueden definir como una idea o apreciación positiva que hacemos de las cosas o personas, estando relacionado con la cultura en la cual se desenvuelve el individuo, si un comportamiento es aceptado por la mayoría de un grupo o sociedad será tomado como un valor.

Los valores orientan nuestras vidas, nuestras familias y también nuestras relaciones interpersonales, ya que cuando una persona se relaciona entra a jugar un papel importante los

valores que posee, siendo aceptado si presenta buenos comportamientos como el respeto, la puntualidad, la solidaridad, el trabajo en equipo, la tolerancia.

El desarrollo de actividades lúdicas orientadas durante el tiempo libre puede contribuir al fortalecimiento de valores, haciendo que nuestros jóvenes puedan visionar un futuro con buenas expectativas y poder construir un proyecto de vida que los haga personas felices.

El Dr Jesús Paredes Ortiz manifiesta:

La actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad.

Contribuye en la construcción cultural humana. (Paredes, 2003)

Los valores son principios o convicciones que orientan nuestro comportamiento y nos permiten desenvolvemos de forma correcta como seres humanos o como personas y que al momento de nacer no tenemos conciencia de ello, es decir, no somos ni buenos ni malos pues desconocemos esos parámetros que rigen a la sociedad y con el paso del tiempo los vamos adquiriendo, de ahí la importancia de contar con una buena orientación desde la familia para lograr aprenderlos e incrementarlos y poder convivir en una sociedad plural; cuando se dice que algo tiene valor, se está señalando que es bueno, merecedor de aprecio y estimación, es decir que si hablamos de valores humanos, se está refiriendo a la capacidad de vivir en armonía con nosotros mismos y con la sociedad desarrollándonos como personas de forma agradable y alegre, con ética y moral.

Según Fernando Savater en su libro, *Ética para amador*, la moral es el conjunto de normas y comportamientos que la mayoría de personas que nos rodean aceptan como válidas, mientras que la ética es el proceso reflexivo sobre, por qué los consideramos válidos (Savater, 2008); de igual manera, Adela Cortina la concibe como un comportamiento que debe ponerse en práctica por medio de la cotidianidad y donde el punto de partida debe ser los derechos humanos, los cuales como sello de la generalización de códigos, son principios, valores, actitudes y hábitos que debemos practicar para mejorar la calidad de vida y donde el respeto por esos derechos es la condición para hablar de hombres con sentido. Todas las personas tienen experiencias prácticas relacionadas con valores aunque no tengan la facilidad de manifestarlo verbalmente o por escrito, pero el comportamiento lo demuestra a través de su conducta, por lo tanto los valores se pueden ampliar a lo largo de la vida, es decir que el ser humano tiene la capacidad de desarrollar muchos valores dependiendo de sus hábitos y capacidad de aprendizaje así como de las ganas por adquirirlos. Cabe recalcar que los valores son de diferentes clases como físicos o materiales, económicos, intelectuales, espirituales, humanos, afectivos, estéticos, sociales, culturales, religiosos, éticos, morales etc.; lo anterior lo ratifica Adela Cortina cuando manifiesta “son cualidades reales de las personas, las cosas, las instituciones y los sistemas” (Cortina, 1997, pág. 55).

El valor puede ser objetivo o subjetivo, lo primero en cuanto es un objeto del conocimiento y lo segundo, porque es la persona la que le da su propio significado desde su intimidad, le da su propio lugar y nadie más lo puede hacer, esto lo refuerza Frondizi, al decir: “el valor, en su sentido general, no es algo completamente objetivo o completamente subjetivo. Más bien cabe decir que en todo valor hay una armonía de lo objetivo y lo subjetivo” (Yarce, 2012).

Así entonces, el valor es real y subjetivo y presenta características como: hacen mejores personas que actúan más humanamente, dan seguridad y firmeza al actuar, dan reconocimiento, entre muchas otras.

Los valores éticos, según Adela Cortina, son más intangibles al ser interiores y propios de cada persona, aunque se pueden proyectar a los demás, además pueden pensarse como cualidades que ordenan el carácter y el modo de vivir de las personas (Cortina, 1997), mientras Giuseppe Abbá afirma “La posesión del valor ético, produce un gozo en la persona al tiempo que en ella confluyen un deber-hacer y un deber-ser que marca un comportamiento ideal” (Yarce, 2012).

Algunas de las características de los valores éticos son: particulares y concretos, subjetivos en cuanto que su vivencia la hace cada persona, culturales pues en cada cultura los valores adquieren expresiones distintas, discutibles al no poderse ver desde una misma óptica y libres, entre otros, por todo esto, los valores no se imponen, se proponen.

Para Adela Cortina, nos encontramos en una sociedad pluralista, ya que somos capaces de tolerar las diferencias y establecer acuerdos mínimos, en donde la educación en valores es posible y además necesaria para mantener una sociedad democrática en la cual se dan acuerdos mediados por las diferencias, por lo tanto se requiere una educación en valores para formar personas más integras en pro de una mejor sociedad y no sólo tener un proceso de adiestramiento que mejora habilidades para la vida, lo cual se logrará si tenemos moral al educar (Cortina, 1997).

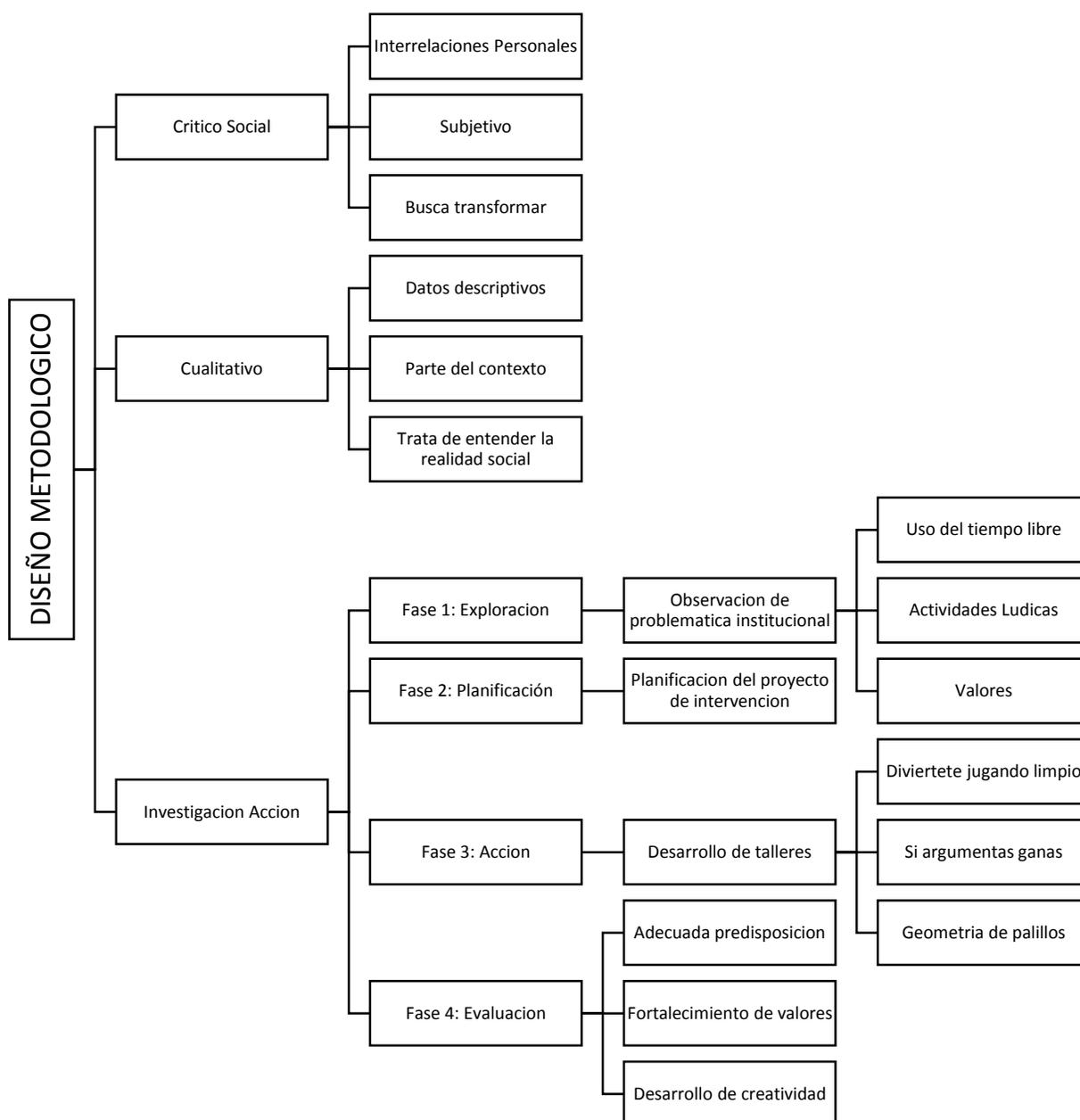
Finalmente se puede decir que es a través de actividades lúdicas como nuestros jóvenes se pueden encaminar para desarrollar su creatividad y despertar todas las aptitudes y capacidades

que poseen, formando una persona integral en donde los valores le permitan una sana convivencia, con un futuro bien definido y con unas metas claras por alcanzar.

Capítulo 3

3 Diseño Metodológico

Figura 1. Mapa conceptual del diseño metodológico.



Fuente. Elaboración propia (2016).

3.1 Tipo de Investigación

El proyecto de intervención se desarrolla desde la concepción epistemológica crítico social ya que se estudian las interrelaciones que presentan los jóvenes y como por medio de actividades lúdicas ellos pueden sacar mejor provecho de su tiempo libre.

El enfoque de la investigación es cualitativa pues parte de la recolección de datos de tipo descriptivo y de observaciones para descubrir de manera discursiva categorías conceptuales.

La metodología a utilizar es la investigación acción porque el éxito de esta propuesta implica que los jóvenes se involucren y participen activamente en todas las actividades planteadas.

La investigación cualitativa tiene significados diferentes en cada momento. Una primera definición, aportada por Denzin y Lincoln (Denzin & Lincoln, 2012, pág. 897), destaca que es "Multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia su objeto de estudio". Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales: entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos, que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas.

En la propuesta de intervención que se pretende implementar, debemos involucrarnos con los jóvenes para poder conocer a fondo la realidad en que están inmersos y así identificar la problemática que están viviendo, hacer un diagnóstico por medio de la observación y el dialogo con los jóvenes, para tratar de entender la realidad social y así buscar una transformación en las

vida de cada uno de ellos, todo esto mediado por las actividades lúdicas desarrolladas en el tiempo libre.

Taylor y Bogdan (Steven & Bogdan, 1987, pág. 20) consideran, en un sentido amplio, la investigación cualitativa como "aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable". Otros autores llegan a señalar las siguientes características propias de la investigación cualitativa:

- Es inductiva.
- El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones.
- Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación.
- Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
- La investigación cualitativa es un arte.

A través de estrategias lúdicas aplicadas en el tiempo libre de los jóvenes se busca mejorar las relaciones interpersonales que se dan entre ellos, en las actividades a realizar se pone en juego no solo la parte lúdica sino también los valores, ya que es preciso observar los comportamientos no adecuados y tratar de comprender su forma de actuar, escuchar a cada uno de ellos, pues cada uno es un mundo diferente y se le debe respetar sus opiniones y actuaciones, haciéndole ver que somos seres humanos y muchas veces nos equivocamos, pero que lo más importante es aprender de los errores y no volverlos a cometer.

Se señala como origen de la Investigación-Acción el trabajo de Lewin en el período inmediato a la Segunda Guerra Mundial. Lewin identificó cuatro fases en la investigación acción: planificar, actuar, observar y reflexionar; y la imaginó basada en los principios que pudieran llevar "gradualmente hacia la independencia, la igualdad y la cooperación" (Salazar, 1990, pág. 27).

El diseño metodológico de esta propuesta se desarrolla teniendo en cuenta las fases de la Investigación-Acción, en la primera fase de exploración y reflexión se hace un diagnóstico para interpretar los intereses y necesidades de los jóvenes, en este caso se pretende ocupar el tiempo libre con actividades lúdicas poniendo en juegos los valores que ellos poseen; en la fase de planificación se diseñan unas actividades lúdicas y deportivas encaminadas a fortalecer los valores; en la fase de acción se desarrollan las actividades en el tiempo libre de estos jóvenes; y finalmente en la fase de evaluación se registran las observaciones realizadas para medir el impacto que tuvieron estas actividades en cada uno de los participantes.

A lo largo de estos años el método de investigación acción se ha ido configurando a partir de numerosas aportaciones desde diferentes contextos geográficos e ideológicos. La gran diversidad de concepciones que existen actualmente en torno a la investigación acción, tanto

desde una perspectiva teórica como experiencial, hace poco menos que imposible llegar a una conceptualización unívoca. No obstante, se dan una serie de rasgos comunes en los que la mayoría de autores son coincidentes.

En primer lugar es de destacar el carácter preponderante de la acción, como definitorio de este método de investigación. Esta dimensión se concreta en el papel activo que asumen los sujetos que participan en la investigación, la cual toma como inicio los problemas surgidos de la práctica educativa, reflexionando sobre ellos, rompiendo de esta forma con la dicotomía separatista teoría/práctica. "La investigación-acción es una forma de investigación llevada a cabo por parte de los prácticos sobre sus propias prácticas" (Kemmis, 1988, pág. 42).

Como investigación se concibe desde una perspectiva alternativa a la concepción positivista, defendiendo la unión de investigador/investigado, forjando un nuevo modelo de investigador que realiza su trabajo de forma sistemática a través de un método flexible, ecológico y orientado a los valores.

La investigación acción implica un talante democrático en el modo de hacer investigación, una perspectiva comunitaria. No se puede realizar de forma aislada; es necesaria la implicación grupal. Se considera fundamental llevar a cabo la toma de decisiones de forma conjunta, orientada hacia la creación de comunidades autocríticas con el objetivo de transformar el medio social. Básicamente estas son las características comunes de la investigación acción, no obstante, es preciso considerar los diferentes métodos de investigación acción con los que contamos en la actualidad (Investigación-Acción del Profesor, Investigación-Acción Participativa, Investigación-Acción Cooperativa) dadas las características peculiares de cada uno de ellos.

Aunque para denominar la investigación acción realizada por parte del profesor se vienen utilizando distintos nombres, el más común suele ser el de Investigación-Acción, como es el caso de Elliot o Kemmis. Este hecho es, en cierta medida, el culpable de que cuando se habla de investigación acción desde el terreno educativo se haga desde la perspectiva de la investigación realizada por parte del profesor en su aula, olvidando otras modalidades de investigación acción donde participan agentes diferentes, sobre todo en contextos de educación no formal, como es el caso de la Investigación-Acción Participativa o la Investigación- Acción Cooperativa. En definitiva, todas son modalidades de investigación acción. No olvidemos, por ejemplo, la definición que plantea Kemmis de la investigación acción:

La investigación-acción es una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas en las que se efectúan estas prácticas, comprensión de estas prácticas y las situaciones en las que se efectúan estas prácticas (Kemmis, 1988, pág. 42).

Reason llega a establecer que la diferencia fundamental de estas tres modalidades de investigación acción puede radicar en que la participativa sirve a la comunidad, la cooperativa al grupo y la investigación acción al individuo. Claro que esto resulta una simplificación excesiva, pues cada una se solapa con las demás (Reason & Bradbury, 2000).

3.2 Población y muestra

La población objeto de estudio está formada por los 517 estudiantes de la sección de secundaria de la Institución Educativa Instituto Mistrató del municipio de Mistrató, de esta

población de estudiantes se seleccionó una muestra por estratificación de 30 estudiantes, pertenecientes al grado 7.C con los cuales se desarrollará la propuesta de intervención.

3.3 Instrumentos

Para el estudio se utilizó la técnica de la encuesta, la cual es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. El término encuesta se utiliza para referirse a la técnica de recolección de datos que utiliza como instrumento un listado de preguntas que están fuertemente estructuradas y que recoge información para ser tratada estadísticamente.

García Ferrando define la encuesta como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características”. (García Ferrando & Ibañez, 1986, pág. 141)

Por su parte Para Sierra Bravo, la observación por encuesta, que consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado (Sierra Bravo, 1994).

El instrumento básico utilizado en la investigación es el cuestionario, que es un formulario que contiene las preguntas dirigidas a los sujetos objeto de estudio.

En el cuestionario se pueden encontrar distintos tipos de preguntas según la contestación que admitan del encuestado, de la naturaleza del contenido y de su función.

Según la contestación que admitan del encuestado, se pueden clasificar las preguntas en:

- Cerradas: son aquellas en las que el encuestado, para reflejar su opinión o situación personal, debe elegir entre dos opciones: “sí-no”, “verdadero-falso”, “de acuerdo-en desacuerdo”, etc. Tienen como ventaja su fácil respuesta y codificación; sin embargo, la información que ofrecen es limitada.
- De elección múltiple: cuando se ofrece al encuestado una serie de opciones de respuesta.
- Abiertas. Se consideran preguntas abiertas cuando se da libertad al encuestado para que conteste con sus propias palabras.

En la encuesta aplicada se realizaron preguntas de tipo abierto y de tipo cerrado, cuestionando sobre aspectos como utilización del tiempo libre, lúdica y valores.

Figura 2. Propuesta de cuestionario.**INSTITUCION EDUCATIVA “INSTITUTO MISTRATÓ “**

OBJETIVO: Identificar la utilización del tiempo libre, la formación en valores y los aspectos lúdicos en los estudiantes del grado ___ del Instituto Mistrató

NOMBRE _____ **GRADO** _____ **FECHA**

Lea las preguntas y marque con una **X** la opción de su preferencia:

1) ¿Para usted que es tiempo libre?

- El que queda después del estudio.
 El que queda libre de las necesidades y obligaciones.
 El que se emplea en lo que uno quiere
 El que se emplea en tendencias artísticas.
 El que se emplea en actividades deportivas
 Otro. ____ ¿Cuál? _____

2) ¿Cuántas horas por día le dedica al tiempo libre?

- Ninguna
 Menos de dos horas
 Entre dos y seis horas
 Más de seis horas
 Otro. ____ ¿Cuál? _____

3) ¿Qué hace en su tiempo libre?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Lee o escribir | <input type="checkbox"/> Encuentros con amigos o familiares. |
| <input type="checkbox"/> Actividades deportivas | <input type="checkbox"/> Usar redes sociales en el celular o computador |
| <input type="checkbox"/> Ver televisión | <input type="checkbox"/> Videojuegos |
| <input type="checkbox"/> Escuchar música | <input type="checkbox"/> No encuentra que hacer |
- Otro ____ ¿Cuál? _____

4) ¿Con quien pasa la mayor parte de su tiempo libre?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Familia | <input type="checkbox"/> Amigos |
| <input type="checkbox"/> Novio/a | <input type="checkbox"/> Mascota |
| <input type="checkbox"/> Solo | <input type="checkbox"/> No responde |

5) ¿En su tiempo libre a que tipo de grupo le gustaría pertenecer?

- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Deportivo | <input type="checkbox"/> Académico |
| <input type="checkbox"/> Religioso | <input type="checkbox"/> Artístico |
| <input type="checkbox"/> Ecológico | <input type="checkbox"/> No sabe/ No responde |

6) ¿Que tipo de actividades le gustaría que le brindara la institución en pro del aprovechamiento del tiempo libre?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Deportes | <input type="checkbox"/> Baile |
| <input type="checkbox"/> Refuerzo escolar | <input type="checkbox"/> Manualidades |
| <input type="checkbox"/> Juegos | <input type="checkbox"/> Aprender ingles |
- Otra ____ ¿Cuál? _____

7) ¿Cuándo sale del colegio usted hacia donde se dirige?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Casa | <input type="checkbox"/> Calle |
| <input type="checkbox"/> Video juegos | <input type="checkbox"/> Casa de amigos |
| <input type="checkbox"/> Parque | <input type="checkbox"/> Biblioteca |

Otra _____ ¿Cuál? _____

8) ¿Siente que sus amigos malgastan el tiempo libre?

Si/ No (Justifique)

9) ¿Cree que podría sacar provecho al tiempo libre?

Si/ No (Justifique)

10) ¿Es responsable al utilizar el tiempo libre?

Si/ No (Justifique)

11) ¿Con quien permanece en su casa?

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Papa | <input type="checkbox"/> Mama |
| <input type="checkbox"/> Abuelos | <input type="checkbox"/> Tíos |
| <input type="checkbox"/> Hermanos | <input type="checkbox"/> Primos |

Otros _____ ¿Quién? _____

12) ¿Porque se presentan conflictos en tu casa?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Desobediencia | <input type="checkbox"/> Mentiras |
| <input type="checkbox"/> Permanencia en la calle | <input type="checkbox"/> Malas palabras |
| <input type="checkbox"/> Bajo rendimiento en el colegio | <input type="checkbox"/> Malas amistades |

13) ¿Qué valores se practican en su casa?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Responsabilidad | <input type="checkbox"/> Respeto |
| <input type="checkbox"/> Tolerancia | <input type="checkbox"/> Autoestima |

Otros _____ ¿Cuáles? _____

14) ¿Cuales son los tres valores que consideras más importantes?

15) ¿Soy respetuoso cuando interactuó con los demás?

Si / No/ Algunas Veces – ¿por qué?

3.4 Análisis de la Información

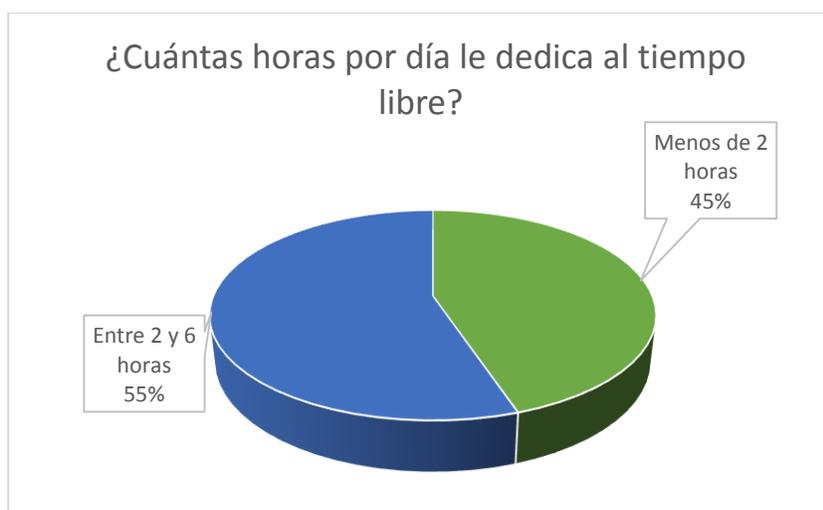
Figura 3. Concepto de tiempo libre



Fuente. Elaboración propia (2016).

Un 78% de los jóvenes respondieron que el tiempo libre es aquel que queda libre de necesidades y obligaciones, lo que refleja que para la mayoría de estos jóvenes el tiempo libre no lo planean sino que realizan cualquier actividad que se les presente.

Figura 4. Horas diarias dedicadas al tiempo libre.



Fuente. Elaboración propia (2016).

El resultado de esta pregunta muestra que los jóvenes pasan mucho tiempo libre, es una buena oportunidad para orientar el tiempo libre en actividades que además de entretenerlos ayuden a la formación de los estudiantes.

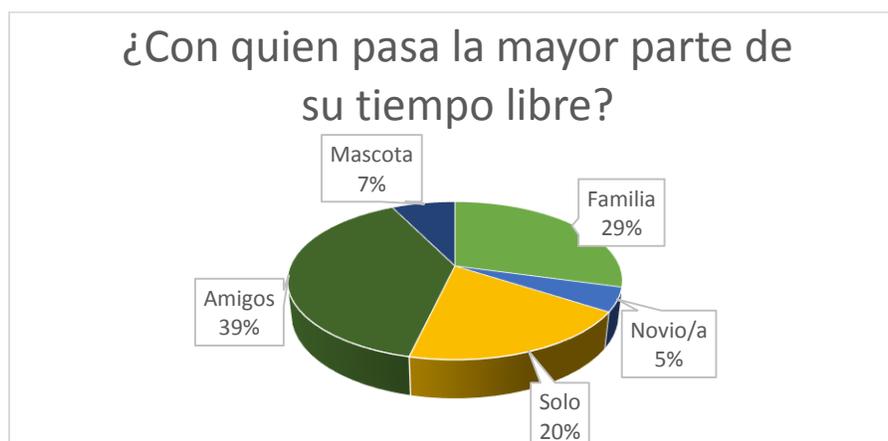
Figura 5. Ocupación del tiempo libre.



Fuente. Elaboración propia (2016).

Los resultados de esta pregunta evidencian que los jóvenes encuentran varias opciones para ocupar el tiempo libre, destacándose el uso de las redes sociales, la música y el deporte, se nota también que el gusto por la lectura es bajo.

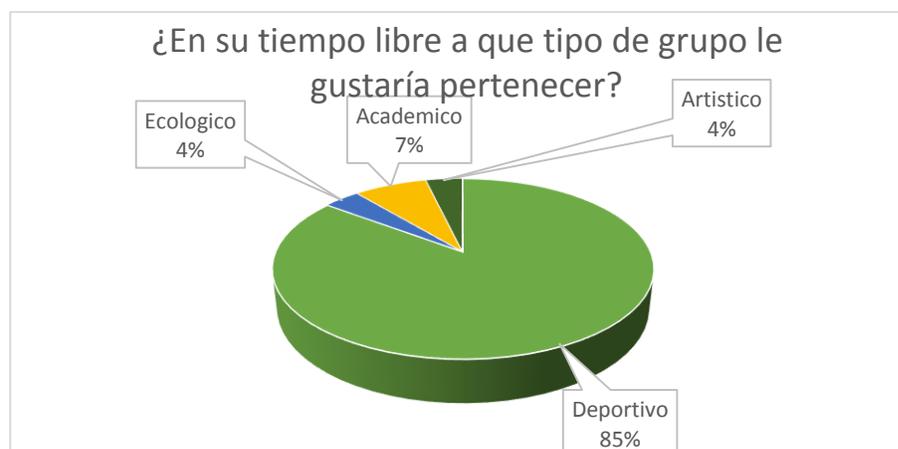
Figura 6. Personas con quien pasa la mayor parte del tiempo libre



Fuente. Elaboración propia (2016).

El 39 % de los jóvenes pasan su tiempo libre con sus amigos y un 29 % pasa con la familia, hoy en día los jóvenes prefieren los amigos a las relaciones familiares, se ha perdido en muchos casos el dialogo familiar el cual es muy importante para la formación personal.

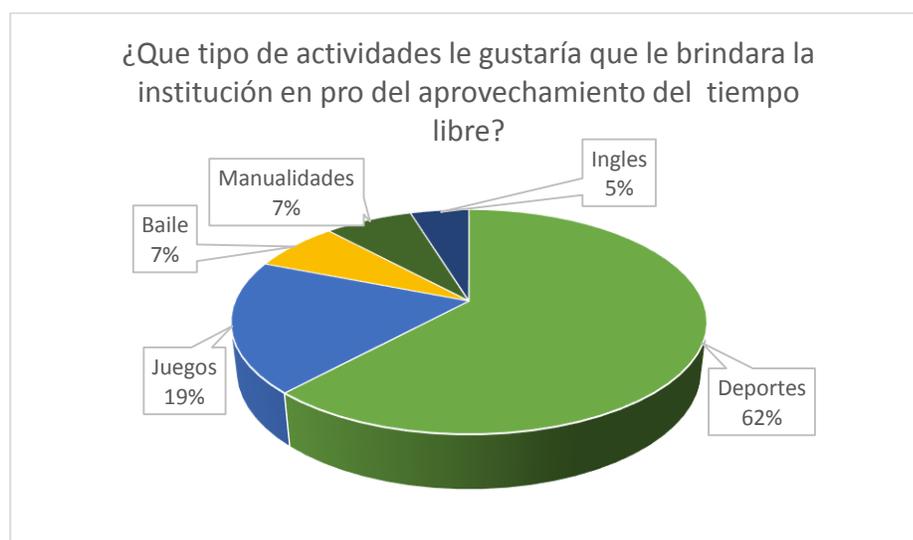
Figura 7. Grupo al que le gustaría pertenecer en el tiempo libre



Fuente. Elaboración propia (2016).

Los jóvenes definitivamente prefieren actividades que les produzcan gozo y entretenimiento, como se muestra en la respuesta dada en esta pregunta, un 85 % de los jóvenes les gustaría pertenecer a un grupo donde se den actividades deportivas.

Figura 8. Actividades que le gustaría le brindara la institución.



Fuente. Elaboración propia (2016).

De nuevo los jóvenes manifiestan que el tipo de actividad que les gustaría que la institución les brindara son aquellas relacionadas con el deporte, también se destaca el interés por los juegos. Se pone de manifiesto que las actividades lúdicas son las que más le llaman la atención.

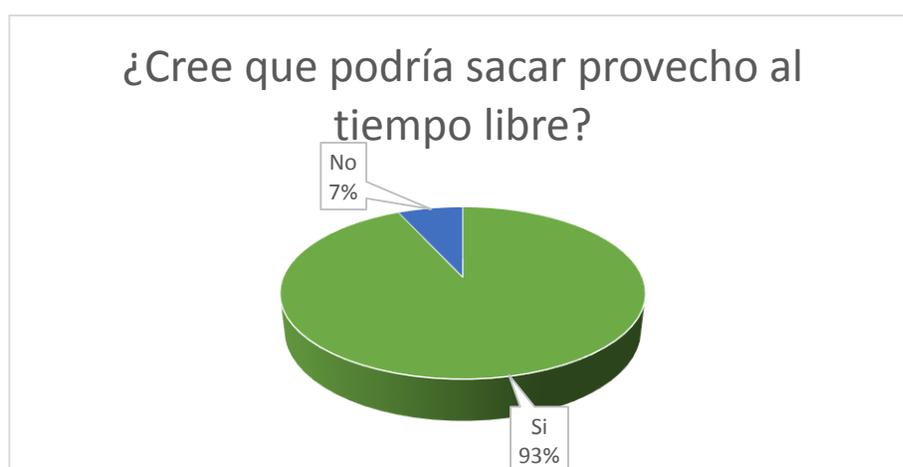
Figura 9. Utilización adecuada del tiempo libre



Fuente. Elaboración propia (2016).

Los jóvenes sienten que sus compañeros o amigos no malgastan el tiempo libre, ya que se dedican a actividades como practicar deporte, hacer tareas y trabajar. Los que dicen que si invierten mal el tiempo argumentan que sus compañeros emplean su tiempo libre en cosas poco productivas como videojuegos, permanecer en la calle.

Figura 10. Aprovechamiento del tiempo libre.



Fuente. Elaboración propia (2016).

En un 93 % los jóvenes piensan que podrían invertir bien su tiempo libre en actividades como hacer deporte, hacer tareas, estudiar inglés, trabajar.

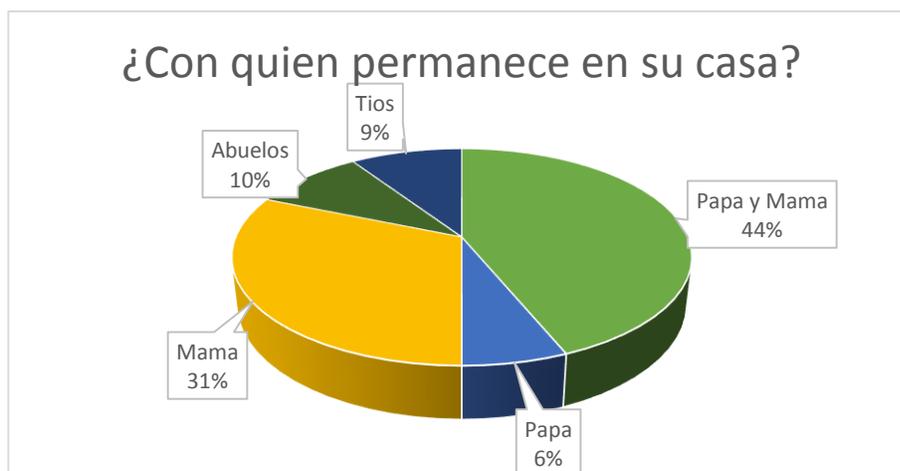
Figura 11. Responsabilidad al utilizar el tiempo libre.



Fuente. Elaboración propia (2016).

Al preguntarles si son responsables con el uso del tiempo libre, los jóvenes dicen en un 86 % que sí; ya que se dedican a actividades de su agrado como el deporte, trabajar, leer, hacer tareas.

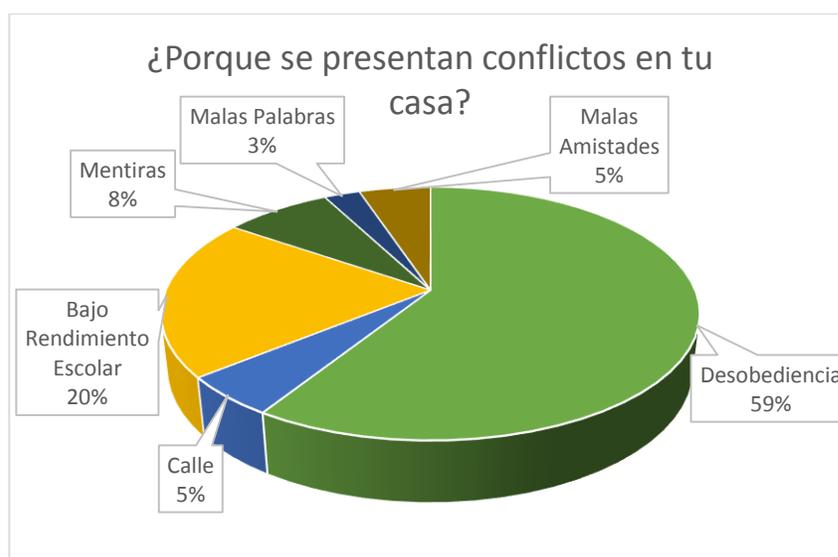
Figura 12. Personas con quien permanece en casa.



Fuente. Elaboración propia (2016).

En un 44 % los jóvenes dicen que cuando están en la casa permanecen con sus padres, el 31 % permanece únicamente con la mamá y solo un 6 % permanece con el papa. Se nota que en la mayoría de los hogares siempre esta presenta la figura materna, por el contrario los padres o no están o permanecen fuera del hogar.

Figura 13. Conflictos en la casa.



Fuente. Elaboración propia (2016).

Un 59 % de los jóvenes expresan que los conflictos que se presentan en la casa se deben a la desobediencia, la autoridad se ha perdido en los jóvenes de ahora y la verdad hace falta que los padres hagan cumplir las normas en el hogar. Otro grupo de jóvenes en un 20 % manifiesta que los conflictos se presentan por su bajo rendimiento escolar.

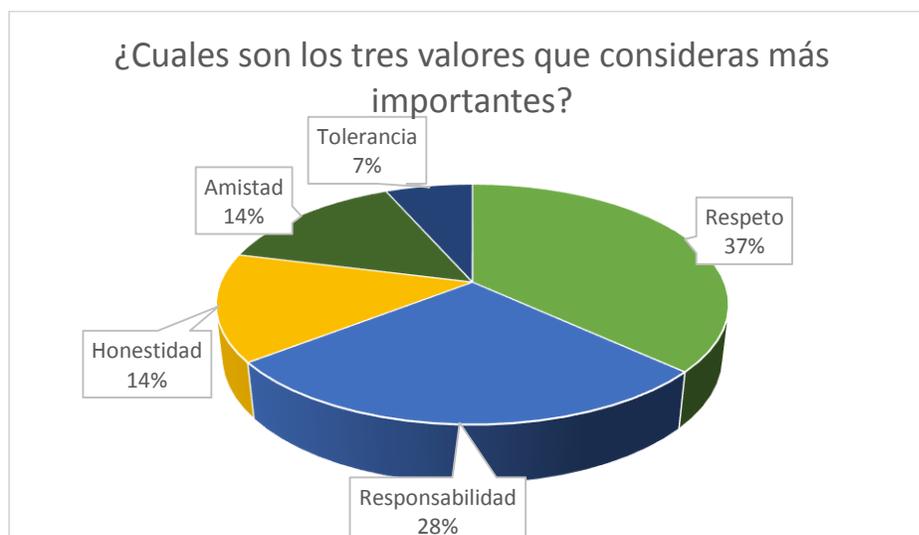
Figura 14. Valores que se practican en casa.



Fuente. Elaboración propia (2016).

Los valores más practicados en la casa son en su orden: el respeto (33 %), la responsabilidad (29 %), la autoestima (21 %) y la tolerancia (17%). Los jóvenes manifiestan ser respetuosos, aunque muchas veces con sus acciones demuestran lo contrario, igual sucede con la responsabilidad ya que anteriormente dijeron que tenían conflictos en la casa por la desobediencia.

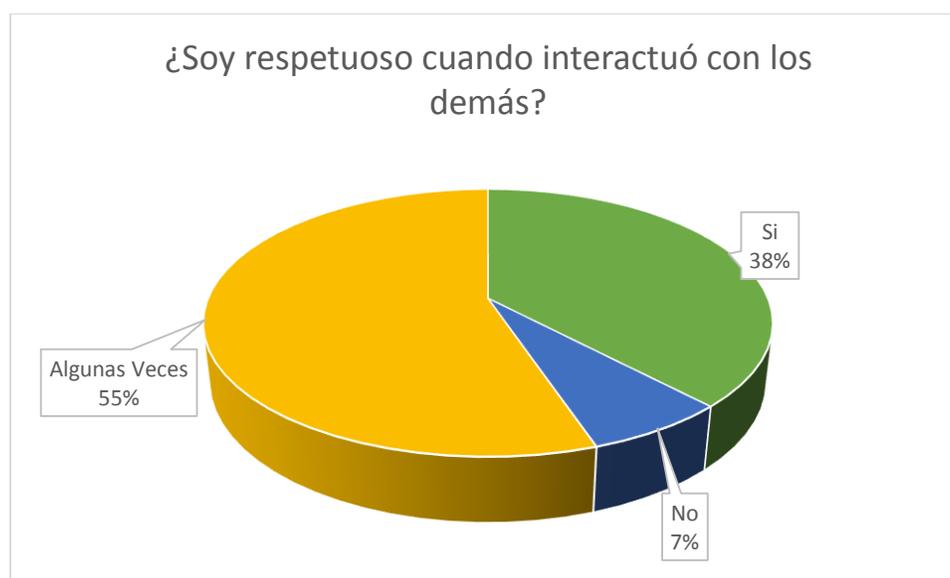
Figura 15. Los tres valores más importantes.



Fuente. Elaboración propia (2016).

Para ellos los valores más importantes son el respeto, la responsabilidad y la tolerancia. Si bien muchas veces no practican el respeto, si lo reconocen como un valor importante para la vida en comunidad, y también reconocen la responsabilidad como un valor que hay que practicar.

Figura 16. Respeto cuando interactúa con los demás.



Fuente. Elaboración propia (2016).

En esta pregunta los jóvenes en un 55 % dicen que algunas veces son respetuosos y otras veces no, manifiestan por ejemplo que a veces se portan mal en la casa, también son irrespetuosos con los amigos de confianza, otros dicen que se enojan fácilmente y responden de forma grosera, algunos dicen que si los tratan mal entonces ellos actúan también de forma no adecuada y finalmente otros dicen que en la calle se habla de otra forma.

Los estudiantes que manifiestan que si son respetuosos argumentan que todos merecen respeto, hay que respetar para que me respeten y a los amigos no se les trata mal.

3.5 Diagnóstico

Después de un análisis de los resultados de las encuestas se infiere que los jóvenes no planean el tiempo libre sino que realizan cualquier actividad que se les presente; generalmente se nota el gusto por actividades que les producen gozo y placer, como es el caso de los deportes y los juegos, pero no invierten el tiempo en actividades que le ayuden a fortalecer sus capacidades mentales y de estudio. Ya que el juego está presente en cualquier etapa de la vida siendo desinteresado y libre de interés y deseos personales, y es gracias a ese desinterés que el juego conlleva a una formación del conocimiento de una manera libre, donde se pueden expresar las emociones y sentirse a gusto con lo que se está realizando (Huizinga, 1972), apoyados en este concepto debemos aprovechar las estrategias lúdicas para fortalecer los valores de los jóvenes, desarrollando actividades en las que se sientan a gusto y felices.

Se evidencia también que en estos jóvenes se ha perdido en muchos casos el dialogo familiar y que los conflictos que se presentan en sus hogares es debido a la desobediencia y al no cumplimiento de los deberes escolares, ya que mucha parte de su tiempo libre la pasan con sus amigos en actividades que no les ayuda a fortalecer sus aptitudes, descuidando los compromisos adquiridos en la familia y en la escuela.

Las actividades lúdicas y deportivas se deben encaminar hacia el desarrollo emocional, para así desarrollar la capacidad de establecer relaciones humanas con los demás, donde haya una buena convivencia y poder alcanzar el desarrollo personal (Paredes, 2003). Por medio de la puesta en práctica de este proyecto, los jóvenes al interactuar entre sí, establecen relaciones de amistad y compañerismo donde valores como el trabajo en equipo, el respeto, la tolerancia son fundamentales para que haya una sana convivencia.

Se convierte esta situación en una excelente oportunidad para orientar el tiempo libre de estos jóvenes en actividades que además de entretenerlos ayuden a la formación de los estudiantes tanto en su proceso académico como en sus relaciones interpersonales, y es a través de la lúdica como más fácil se puede abordar esta problemática, ya que los jóvenes según el análisis de las encuestas prefieren actividades que los diviertan.

Capítulo 4

4 Propuesta de intervención

4.1 Nombre

Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016.

4.2 Descripción

La propuesta pretende crear un espacio donde los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Instituto Mistrató en su tiempo libre interactúen con sus compañeros, realizando actividades lúdicas y deportivas, donde puedan expresar sus sentimientos y emociones, basados en valores como el respeto, la tolerancia, trabajo en equipo, inclusión; para crear un ambiente de sana convivencia que fortalezcan lazos de amistad.

4.3 Justificación.

A partir de la información obtenida en la encuesta aplicada a los estudiantes de grado séptimo se evidencia la necesidad de brindar espacios lúdicos y deportivos para un mejor aprovechamiento del tiempo libre.

Los jóvenes en su proceso académico sienten que la lúdica y el juego no son aplicados constantemente, por lo cual se busca generar alternativas de ocupación en su tiempo libre por medio de actividades deportivas y recreativas, aplicando estrategias lúdicas; donde los estudiantes disfruten, gocen y a la vez aprendan a convivir de una manera pacífica.

4.4 Objetivos

- Desarrollar una práctica deportiva basada en normas de comportamiento y sana competencia.
- Proponer alternativas de solución a dilemas morales por medio de análisis de casos a través del juego.
- Fortalecer la creatividad por medio de la resolución de problemas de pensamiento lógico a través del trabajo en equipo.

4.5 Estrategias y Actividades

Tabla 1. Resumen Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	FECHA	RESPONSABLE	RECURSOS
Diviértete jugando limpio	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación a través de video. - Conformación de equipos de competencia. - Desarrollo de partidos de microfútbol. - Dialogo en situaciones de incumplimiento de normas. 	Mayo 20 2016	Docentes y estudiantes	Televisor Computador Balón Cancha del colegio Uniformes Cronometro Pitos
Si argumentas ganas	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de la escalera. - Lectura de dilemas morales. - Análisis de casos. - Discusión de alternativas de solución. 	Mayo 20 2016	Docentes y estudiantes	Juego de la escalera. Fichas. Datos. Fotocopias. Patio cubierto del colegio.
Geometría con palillos	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo - Conocimientos en geometría. - Observación y análisis. - Razonamiento lógico. 	Mayo 20 2016	Docentes y estudiantes	Palillos Fotocopias Patio cubierto

Fuente. Elaboración propia (2016).

4.6 Contenidos

Título del taller 1: Diviértete jugando limpio

Objetivo: Desarrollar una práctica deportiva basada en normas de comportamiento y sana competencia.

Habilidad a desarrollar: Fortalecer el desarrollo de habilidades deportivas, así como el cumplimiento de normas y el trabajo en equipo

Actividad de entrada: Presentación del video de motivación “Alegría de vivir” (<https://www.youtube.com/watch?v=RCC6CdPdKNNM>) el cual trata sobre como disfrutar de cualquier actividad que realizamos, de tener metas y luchar por ellas; luego el grupo hace reflexión acerca del mensaje transmitido en el video.

Actividad central o desarrollo: Se conformaran tres equipos de siete participantes cada uno, para jugar todos contra todos, cada partido se juega de 20 minutos con un descanso en el intermedio. De cada equipo se escoge un capitán para hacer el sorteo de quienes empiezan jugando.

Si durante el transcurso de los partidos se presentan situaciones de agresiones físicas, malas palabras o incumplimiento de las normas, se hará un conversatorio para aclarar las situaciones y corregir por medio del dialogo estas situaciones.

Actividad de salida: Al finalizar el torneo se efectuara la premiación a todos los participantes, entregándoles una medalla de participación.

Evaluación: Organización de un conversatorio donde los jóvenes analizan el desarrollo del torneo, haciendo énfasis en la sana competencia y en la resolución asertiva de conflictos por medio del dialogo.

Lugar: Cancha múltiple del Instituto Mistrató.

Título del taller 2: Si argumentas ganas.

Objetivo: Proponer alternativas de solución a dilemas morales por medio de análisis de casos a través del juego.

Habilidad a desarrollar: Capacidad de análisis y argumentación frente a dilemas morales.

Actividad de entrada: Video “Conductas éticas en el fútbol” (<https://www.youtube.com/watch?v=PiQTgFo6ZwM>) donde se muestra la actuación correcta frente a situaciones injustas en competencias deportivas, haciendo análisis y discusión de los casos mostrados.

Actividad central o desarrollo: Un integrante de cada equipo lanza el dado, y de acuerdo al valor obtenido avanza en el juego de la escalera, el cual está adaptado de tal forma que al llegar a la parte inferior de una escalera, debe hacer el análisis de un dilema moral relacionado con actividades deportivas, luego de su argumentación podrá avanzar en el juego, este continúa hasta que uno de los grupos llega a la casilla 100 donde será el ganador.

Actividad de salida: En una mesa redonda se discute como les pareció la actividad, los participantes dan opiniones de cómo hacerla más divertida y que otras variantes se le pueden hacer a este juego de la escalera.

Evaluación: Se hace una mesa redonda donde se discuten algunos de los casos que no se trabajaron en el desarrollo del juego y se concluye que todas las respuestas dadas son válidas desde el punto de vista de cada persona.

Lugar: Patio cubierto del Instituto Mistrató.

Título del taller 3: Geometría con palillos.

Objetivo: Fortalecer la creatividad por medio de la resolución de problemas de pensamiento lógico a través del trabajo en equipo.

Habilidad a desarrollar: Pensamiento lógico y trabajo en equipo.

Actividad de entrada: Presentación de video “El Puente”

(<https://www.youtube.com/watch?v=LAOICItm3MM>) sobre resolución de conflictos de forma pacífica, luego los participantes hacen aportes reflexivos de la enseñanza que les deja el video.

Actividad central o desarrollo: Los estudiantes se forman por grupos, a cada grupo se le entregan 24 palillos de igual tamaño para realizar satisfactoriamente los acertijos propuestos, gana el equipo que mayor número de ejercicios resuelva.

Cuando los equipos no logran resolver unos de los acertijos, se les da una pista de cómo resolverlos, así los participantes se motivan y continúan realizando con entusiasmo la actividad.

Actividad de salida: A todos los participantes se les ofrece un refrigerio, mientras disfrutan de él se comparten opiniones sobre el desarrollo de la actividad.

Evaluación: Cada grupo recibe una hoja en blanco y marcadores para que expresen por medio de dibujos o palabras su opinión de las actividades desarrolladas.

Lugar: Patio cubierto del Instituto Mistrató.

4.7 Personas responsables

Docentes Leonardo Arias García y Alexander Linares Ramírez.

4.8 Beneficiarios

Los estudiantes del grado 7.C de la Institución Educativa Instituto Mistrató.

4.9 Recursos

Televisor, computador, balón, cancha del colegio, uniformes, cronómetro, pito, agua para hidratación, refrigerios, medallas, marcadores, hojas de block, cámara fotográfica, juego de la escalera, dados, fichas, palillos, fotocopias, planillas de inscripción.

4.10 Evaluación y seguimiento

Tabla 2. Matriz DOFA de la actividad Diviértete jugando limpio.

		FORTALEZAS	DEBILIDADES
Diviértete jugando limpio		Adecuada planificación de la actividad. Espacio adecuado para el desarrollo de los partidos. Buena implementación deportiva.	Falta de recursos económicos para mejorar la premiación. Falta de uniformes adecuados para los jóvenes.
OPORTUNIDADES	Interés de otros jóvenes por participar en las actividades lúdico deportivas. Realizar las actividades con estudiantes de otros grupos.	Formar un grupo organizado que involucre diferentes grupos de la institución que muestren interés por estas actividades.	Buscar apoyo económico para hacer un proceso continuo, mejorando las condiciones de intervención.
AMENAZAS	Falta de disponibilidad permanente del escenario por la realización de otras actividades. Falta de participación de los jóvenes.	Elaborar un cronograma de actividades para comprometer a las directivas sobre el préstamo del escenario deportivo	Realizar actividades para la consecución de recursos. Buscar otros escenarios donde se puedan realizar las actividades.

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 1. Torneo de Microfútbol.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Tabla 3. Matriz DOFA de la actividad Si argumentas ganas.

		FORTALEZAS	DEBILIDADES
Si argumentas ganas		Adecuados recursos lúdicos para el desarrollo de la actividad. Temática contextualizada con el objetivo de la intervención.	Falta de personas apoyando en la organización de las actividades.
OPORTUNIDADES	Fortalecimiento de competencias de comunicación de ideas. Mejorar las relaciones interpersonales. Fortalecimiento de valores.	Crear mejores lazos de amistad entre los participantes de las actividades	Hacer publicidad mostrando las bondades del proyecto para que se vinculen más personas en la organización de las actividades.
AMENAZAS	Poca participación de estudiantes para la ejecución de la actividad.	Hacer una convocatoria más amplia para que haya más jóvenes participando de las actividades	Utilizar mecanismos de divulgación que generen mayores expectativas de participación.

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 2. Juego de dilemas morales.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Tabla 4. Matriz DOFA de la actividad Geometría de palillos.

		FORTALEZAS	DEBILIDADES
Geometría de palillos		Gran variedad de actividades para desarrollar la creatividad. Por ser actividades innovadoras despiertan interés en los participantes.	Se pueden presentar accidentes por la mala utilización de los elementos puntiagudos.
OPORTUNIDADES	Desarrollar estrategias de trabajo en equipo. Transversalizar por medio de actividades lúdicas conceptos de las matemáticas. Mejorar la comunicación entre los integrantes de cada grupo de trabajo.	A través de las actividades lúdicas mejorar la formación en valores.	Buscar otros elementos con los que se puedan desarrollar la misma actividad sin ofrecer riesgos de daños a los participantes.
AMENAZAS	Desconocimiento de conceptos geométricos por parte de algunos de los jóvenes. Poca posibilidad de participación de jóvenes que viven en sectores muy alejados. Daños en los materiales por mala manipulación de los mismos.	Utilización de las TICs para el desarrollo de estas actividades, mejorando así conceptos de la geometría.	Buscar alternativas con materiales que sean resistentes y no ofrezcan riesgo.

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 3. Juego de geometría con palillos.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Capítulo 5

5 Conclusiones y recomendaciones

Se hace necesario hacer una intervención que fortalezca la formación en valores a través de una propuesta lúdica recreativa dirigida durante el tiempo libre, ya que los jóvenes de la institución educativa no cuentan con los espacios suficientes para desarrollar actividades que garanticen el aprovechamiento del tiempo libre.

El desarrollo de esta propuesta busca crear alternativas de acción para que los estudiantes tengan la opción en su tiempo libre de desarrollar actividades recreativas, contribuyendo así a la formación integral de estos jóvenes.

Por medio de este proyecto se logra a través de actividades lúdicas y recreativas, brindar bienestar y goce a estos niños, ya que por ser jóvenes que en general pertenecen a familias de bajos recursos económicos, tienen necesidades físicas y afectivas por satisfacer, y es por medio de la lúdica que se le pueden brindar oportunidades de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente la vida.

La metodología de investigación aplicada en este proyecto “Investigación Acción” fue desarrollada en sus fases, ya que primero se hizo un diagnóstico por medio de la exploración y reflexión, luego se hizo una planificación para después poner en acción el plan trazado, y finalmente se midió el impacto logrado en la población objeto de estudio.

El desarrollo de la propuesta fue un éxito porque se evidenció una muy buena aceptación por parte de los estudiantes en el desarrollo de las practicas lúdicas y deportivas, lo cual generó

una mejor interrelación entre ellos ya que hubo compañerismo, solidaridad, inclusión, trabajo en equipo; contribuyendo todo esto a un fortalecimiento de los valores.

Se elaboró en una propuesta de intervención lúdica, cuya planeación fue sistemáticamente organizada, contando con todos los pasos necesarios para una exitosa aplicación en los estudiantes de grado 7.C de la institución educativa Instituto Mistrató.

En el desarrollo de la intervención, los estudiantes estuvieron receptivos, participativos; mostrando gran entusiasmo e interés, logrando así un buen aprovechamiento del tiempo libre, a la vez que se fortalecieron los valores como trabajo en equipo, dialogo, concertación.

Las actividades lúdicas y deportivas en el tiempo libre, orientadas adecuadamente con una buena planeación y ejecución contribuyen al fortalecimiento de los valores en los jóvenes, ya que se brindan espacios de interacción entre ellos, donde cada persona expresa sus emociones y sentimientos involucrando valores como el autoestima, la responsabilidad, la amistad, la colaboración; igualmente se empieza a construir un proyecto de vida acorde a las aptitudes individuales que poseen.

Con la implementación de estas actividades los jóvenes encuentran alternativas para la mejor utilización del tiempo libre, alejándose de influencias negativas que los pueden llevar a seguir malos caminos, llegando incluso al consumo de alcohol, sustancias psicoactivas o la delincuencia.

Como en el desarrollo de la intervención se obtuvieron resultados positivos, es necesario continuar realizando este tipo de actividades, ya que se tiene un buen aprovechamiento del tiempo libre y a la vez se ayuda a fortalecer el proyecto de vida de cada uno de los participantes.

Se sugiere ampliar la cobertura de la propuesta para favorecer a más jóvenes vulnerables y así mismo vincular otras instituciones que contribuyan en la planificación, desarrollo y seguimiento, para que los jóvenes tengan más oportunidades de enriquecer su formación integral.

Se recomienda hacer extensiva la propuesta al grupo familiar para fortalecer lazos intrafamiliares.

Se sugiere fomentar la creación de un grupo de autogestión o un convenio interinstitucional que plantee actividades lúdicas deportivas para un mejor aprovechamiento del tiempo libre basadas en la formación de valores.

Se propone hacer un registro de seguimiento utilizando una matriz DOFA que pueda servir para el mejoramiento durante la ejecución de nuevas actividades.

Lista de Referencias

- Cagigal, J. (1971). Ocio y deporte en nuestro tiempo. *Citius, Altius, Fortius*, 79-119. Colombia . (s.f.).
- Cortina, A. (1997). *El mundo de los valores*. Bogota: El Buho.
- Dezin, N., & Lincoln, Y. (2012). *Manual de Investigacion Cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Garcia Ferrando, M., & Ibañez, J. (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Alianza Universidad Textos.
- Gerlero, J. (20 de Octubre de 2005). *Funlibre*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Institucion Educativa Instituto Mistrato. (2015). *Proyecto Educativo Institucional*. Mistrato: Instituto Mistrato.
- Jimenez V, C. A. (2010). *Ludica Colombia*. Obtenido de http://www.ludicacolombia.com/ensayos_ludica.html
- Jimenez Velez, C. A. (2002). Hacia la construcción del concepto de Lúdica. *Kinesis*, 71.
- Jimenez Velez, C. A. (2010). *Ludica Colombia*. Obtenido de http://www.ludicacolombia.com/ensayos_ludica.html
- Jimenez, C. A. (s.f.). Hacia la construccion del concepto de ludica. *Kinesis: Revista de las Ciencias del Deporte, la educacion fisica y la recreacion*, 71-73.
- Kemmis, S. (1988). *Como planificar la investigacion accion*. Bogota: Barcelona.
- Leon, L. B. (2009). Proyecto educativo y formación de valores en la Universidad Médica. *Edumecentro*.
- Marulanda, B. E., & Ospina, F. G. (Octubre de 2013). *Fundacion Universitaria los Libertadores*. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co>

- MEN. (2015). *Colombia Aprende*. Obtenido de http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-352312_f1.pdf
- Molla serrano, m. (2007). la influencia de las actividades extraescolares en los hábitos deportivos. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* , 241-252.
- Montero, J. M. (Noviembre de 2012). *SlideShare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/eschaticos2/proyecto-pedaggico-mejoro-mi-comportamiento>
- Munne, F., & Codina, N. (1992). *algunos aspectos del impacto tecnologico en el consumo infantil del ocio*. barcelona: universidad de barcelona.
- Nunes Moreira, M. A. (2012). *horizontes latinoamericabos del ocio*. Bello Horizonte: Editorial Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG),.
- Ocampo, F. (2003). *Conozcamos al Risaralda (Monografía)*. Pereira: Encuadernacion Novedad.
- Oficina Jefe de Nucleo. (2016). *Informe estadísticas DANE*. Mistrato.
- ONU. (2015). *Naciones Unidas*. Obtenido de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Paredes, J. (Septiembre de 2003). *efdeportes.com*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com>
- Pereira, B., Neto, C., & Smith, P. (2002). Reinventar los espacios de recreo para prevenir la violencia escolar. *Cultura y educacion*, 297-311.
- Pereira, G., & Pillon, S. C. (2011). uso de drogas por adolescentes. *revista latinoamericana de enfermagen*.
- Pérez Sanchez, A. (Julio de 2002). *Funlibre*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html>
- Reason, P., & Bradbury, H. (2000). *Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. Londres: Sage.
- Salazar, M. C. (1990). *La Investigacion Accion Participativa*. Bogota: Popular.
- Savater, F. (2008). *Etica para Amador*. Barcelona: Ariel.

Sierra Bravo, R. (1994). *Técnicas de Investigación Social*. Madrid: Paraninfo.

Steven, T., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*.
Barcelona: Paidós.

Yarce, J. (08 de Octubre de 2012). *De gerencia.com*. Obtenido de
<http://www.degerencia.com/articulo/que-son-y-como-opetran-los-valores>

Anexos

Anexo 1: Registro Fotográfico.

Imagen 4. Premiación torneo de microfútbol.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 5. Juego: Si argumentas ganas.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 6: Jóvenes desarrollando geometría con palillos.



(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 7. Evaluación de las actividades.

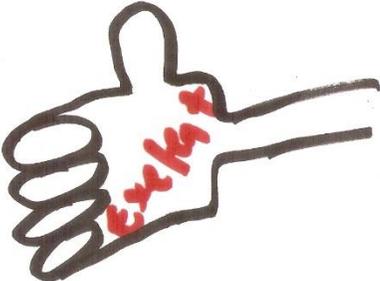


(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Imagen 8. Mensaje de los estudiantes.

La actividad nos pareció
muy **BUENA!!**, pero
podrían convocar más equipos
y nos gustaría que se repitiera
pero con más actividades.!!



!! **QUE SE REPITA!!**

(Encuentro Lúdico Deportivo Mistrató 2016)

Fuente. Elaboración propia (2016).

Anexo 2: Modelo de autorización de consentimiento uso de imágenes.**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**

Yo, Demaris Castañeda Fernandez, mayor de edad, domiciliado y residenciado en Mistrato Risaralda identificado con la cédula de ciudadanía No. 30'411.760 de Risaralda, quien actúo en nombre y representación de Jose Julián Apadre Castañeda, identificado con la tarjeta de identidad No. 1004965333 de Mistrato, en mi calidad de persona natural, en calidad de acudiente de mi hijo, cuya imagen será fijada en una fotografía que utilizará y publicará La Fundación Universitaria Los Libertadores, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrá por las normas legales aplicables, y en particular por las siguientes Cláusulas: PRIMERA – AUTORIZACIÓN: Mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía. SEGUNDA - OBJETO: Por medio del presente escrito, autorizo a LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, use los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer, para ser utilizados por LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES. PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO: La presente autorización de uso se otorga a LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. PARÁGRAFO: Tal uso se realizará por parte de LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES,

para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin. TERCERA - TERRITORIO: Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. CUARTA – ALCANCE: La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro. QUINTA – EXCLUSIVIDAD: La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES. Por lo tanto, me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

Dada en Mistrato R., a los 3. () días del mes de Junio del año: 2016.

Firma del Acudiente: 

Nombre del Acudiente: Damaris Castañeda Fernandez.

C.C. N° 30'411.760 de Riosucio.

Nombre del Estudiante: Jose Julian Apache

Firma del Estudiante: 