

UNAmonos, experiencias para la vida y la formación docente



Experiencia desarrollada de la actividad académica 2019-2021 Lúdica y recreación en los procesos de formación universitaria, y proyecto UNA lúdica y recreación para la vida 2022-2024

Autor: Profesor: M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Resumen

El proyecto “UNA Lúdica y Recreación para la Vida” constituye una iniciativa académica de la División de Educación Básica (DEB) del Centro de Investigación y Docencia en Educación (CIDE) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), orientada a la formación integral de las personas estudiantes de las cuatro carreras que conforman la DEB. A través del diseño y desarrollo de actividades lúdicas, recreativas y pedagógicas en diversos contextos y con poblaciones variadas, el proyecto busca fortalecer las competencias docentes mediante el aprendizaje vivencial, el juego, el movimiento y la educación emocional. Además de su carácter formativo, la propuesta promueve la vinculación con comunidades educativas y docentes del sistema público, mediante talleres teórico-prácticos que fomentan la inclusión, la mediación pedagógica y la construcción de entornos seguros y significativos para el aprendizaje. En este marco, el grupo UNAmonos, conformado por estudiantes voluntarios, emerge como una estrategia colaborativa que favorece la identidad institucional, el sentido de pertenencia y el compromiso profesional, al tiempo que amplía las oportunidades de desarrollo personal y académico de quienes participan. El proyecto, en constante evolución desde 2019, representa un modelo innovador y funcional de articulación entre teoría y práctica, contribuyendo al quehacer sustantivo de la UNA y al fortalecimiento de la formación docente desde una perspectiva lúdica e inclusiva.

Abstract

The project “UNA Play and Recreation for Life” is an academic initiative of the Division of Basic Education (DEB) at the Center for Research and Teaching in Education (CIDE) of the National University of Costa Rica (UNA). It is aimed at the comprehensive training of students enrolled in the four degree programs offered by the DEB. Through the design and implementation of playful, recreational, and pedagogical activities across diverse contexts and populations, the project seeks to strengthen teaching competencies through experiential learning, play, movement, and emotional education. In addition to its formative purpose, the initiative promotes engagement with public educational communities and teachers through theoretical-practical workshops that foster inclusion, pedagogical mediation, and the creation of safe and meaningful learning environments. Within this framework, the UNAmonos group—composed of volunteer students—emerges as a collaborative strategy that encourages institutional identity, a sense of belonging, and professional commitment, while

expanding personal and academic development opportunities. Since its inception in 2019, the project has evolved into an innovative and functional model that bridges theory and practice, contributing to the core mission of the university and reinforcing teacher education from a ludic and inclusive perspective.

Historia desde la actividad académica y proyecto basados en la lúdica, la recreación y el aprendizaje por medio del juego y el movimiento humano, 2019-2024

La implementación de actividades académicas y proyectos en la División Básica (DEB) del CIDE desde el 2019 ha sido un importante aporte al quehacer sustantivo de la Universidad Nacional y la proyección de la misma hacia las comunidades y los diferentes contextos y poblaciones, el hecho de poder estructurar una actividad académica desde hace seis años, que estuviera basada en la importancia de promover experiencias de mediación pedagógica lúdicas, por medio del juego y el movimiento humano, como complemento en las diferentes mallas curriculares de las cuatro carreras impartidas en la DEB y más aun pudiendo realizar colaboraciones con otras unidades y carreras el CIDE, así como otras facultades de la UNA. El poder establecer y desarrollar experiencias lúdicas, recreativas y por medio del juego favorece los estados anímicos, la construcción de espacios seguros y propicios para aprender y convivir, así mismo desde un inicio en el año 2019 se creó un grupo de recreación pedagógica llamado UNAMonos, porque es un punto de encuentro entre las personas estudiantes de las diferentes carreras de la DEB, así mismo constituye un gran apoyo para llevar a cabo participaciones tanto dentro como fuera de la universidad y que las personas estudiantes en formación docente puedan tener acceso a diferentes poblaciones, rangos de edad y contextos, y que puedan vivir en esas experiencias en instituciones educativas y espacios abiertos, lo que es la realidad de la población, sus barreras, necesidades, entre otras muchos aspectos, el hecho de pertenecer al grupo UNAMonos les genera y fortalece ese sentido de pertenencia y vinculación con la universidad, el CIDE, la DEB y su carrera, así mismo fortalece sus habilidades y destrezas como persona docente, lo cual le beneficia por que el grupo recibe muchas invitaciones a lo largo de cada ciclo lectivo en donde escuelas, preescolares, facultades, organizaciones, instituciones gubernamentales solicitan que se realicen capacitaciones, intervenciones, eventos recreativos, convivencias, entre otras muchas experiencias más, y esto va alimentando ese bagaje de conocimientos y experiencias que la persona estudiante de las carreras de la DEB va asimilando para madurar y formarse desde una metodología diferente, funcional e innovadora, también es importante recalcar que el grupo UNAMonos ofrece oportunidad para que las personas estudiantes puedan crecer en lo personal y en lo profesional ya que al participar en las distintas actividades se complementan las vivencias de las praxis en cada área de estudio y es que bajo un ambiente seguro, tranquilo y agradable, sin presión de una calificación de por medio, cada estudiante participa desde sus posibilidades y disponibilidad, planificando, construyendo materiales y participando de lleno en la realización de cada actividad.

La actividad académica ha ido evolucionando y el año 2022 inicio una segunda etapa pero ya como proyecto de la DEB, y aquí se comenzó a estructurar con más amplitud el grupo

UNAMonos, pudiendo diseñar sus camisetas distintivas y que cada estudiante luce con mucho orgullo, además se estableció la misión y visión, así mismo se dio la apertura de las redes sociales como canales de comunicación y proyección de todos los productos que se han generado desde cada actividad.

Estrategia para captar estudiantes voluntarios

Cada año el grupo UNAMonos planifica y desarrolla las inducciones para las personas estudiantes de primer ingreso a las distintas carreras de la DEB y es ahí la primera forma de invitar a mas personas voluntarias a unirse al grupo, ya que se llevan acabo experiencias lúdicas que marcan positivamente a las personas, al llegar a un espacio diferente, seguro, propicio para aprender y comenzar a identificarse con sus carrera y conocer a otras personas de sus misma área de estudio, pero todo se realiza desde la lúdica y la recreación, por lo que el mensaje principal que se transmite en cada inducción es que la educación es un proceso maravilloso y que se puede enseñar y aprender de diferentes formas, riendo, moviéndose, jugando, colaborando, compartiendo, entre muchas otras.

También durante cada ciclo lectivo el coordinador del proyecto recibe invitaciones de otros académicos para desarrollar talleres y capacitaciones en diferentes carreras y niveles, incluso en otras unidades y carreras del CIDE y la UNA y es ahí cuando se invitan a otras personas estudiantes a formar parte del grupo de recreación, y es así que se ha tenido y se tienen personas voluntarias de las carreras de orientación, educación especial, ciencias del movimiento humano, enseñanza de las matemáticas, educación preescolar, enseñanza en I y II ciclo, enseñanza del inglés para I y II ciclo, lo cual constituye una riqueza enorme en la planificación y desarrollo de cada experiencia lúdica-recreativa.

También una tercera forma de llegar a formar parte del grupo UNAMonos es que las personas estudiantes pasan la información y cuentan las experiencias gratificantes y provechosas que han tenido en las diferentes actividades que han participado, por lo que vos a vos se va corriendo la información y otras personas se interesan en participar y eso es lo más valioso, porque es por la misma vivencia de cada persona voluntaria que se hace la mejor propaganda y la conformación del grupo se enriquece.

Motivación a estudiantes

Durante cada ciclo lectivo se realizan actividades de capacitación, así como participación en eventos intramuros en la UNA, pero también se reciben y atienden solicitudes de zona vulneradas (riesgo socio-económico) y zonas rurales, por lo que se organizan giras con el apoyo de la dirección de la DEB, el sistema de transportes de la UNA, y en colaboración de la vicerrectoría de vida estudiantil quienes otorgan becas para desarrollar giras, y estoy motiva a cada persona voluntaria de UNAMonos porque van a conocer y analizar diferentes contextos, zonas geográficas, y sobre todo a las poblaciones y sus realidades, lo cual enriquece su formación personal y profesional, de ahí que quieran seguir perteneciendo al grupo y participando en las diferentes actividades y experiencias.

También como incentivo para las personas estudiantes voluntarias, se diseñó en conjunto con el apoyo de la vicerrectoría de vida estudiantil una certificación co-curricular basada en las prácticas y experiencias de mediación lúdica, el juego y el movimiento humano, lo cuál representa un plus para las personas estudiantes que han cumplido con los requisitos obtener dicha certificación, porque en el momento de graduarse ya sea de bachillerato o licenciatura, llevarían también esta otra certificación que le abriría puertas en el mundo laboral

Diseño de logo y camisetas

Con la ayuda de la Lic. Cristina Solís Garita, quien en el año 2020 era estudiante de licenciatura de educación especial, plasmó la idea del profesor Juan José Ramírez Ulloa y se diseñaron los logos y las camisetas.



Misión visión

Proyecto UNA Lúdica y recreación para la vida

Coordinador: M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Parte fundamental del proyecto es el grupo de recreación pedagógica:

Grupo lúdico-pedagógico-recreativo UNAMonos DEB

Es un punto de encuentro para los estudiantes de las carreras impartidas por la DEB para que la división pase a ser una unión, en la cual convergen las experiencias, conocimientos y la vocación que proyectan a la sociedad una Universidad humana y necesaria en función de la educación costarricense.

Misión.

Contribuir a la formación docentes de las personas estudiantes de las cuatro carreras impartidas en la División de Educación Básica del CIDE, por medio de las experiencias y estrategias lúdico-pedagógicas-recreativas que se diseñan y se desarrollan en diferentes contextos y poblaciones.

Visión

Ser un grupo líder en formación de personas docentes por medio de la lúdica, el juego, la recreación y el aprendizaje por medio del movimiento y que a su vez generen estrategias y experiencias enriquecedoras para su quehacer pedagógico y las otras personas docentes.

Ludocreatividad y educación

Por medio de la fusión del arte de la didáctica y la expresión lúdica, se promueve un cambio en la expresión del docente como ser humano lúdico integral, capaz de crear mediaciones alternativas que lo lleven a disfrutar y valorar su trabajo y que además promueva el aprendizaje significativo y enamore a sus alumnos del deseo de aprender.

Logos



Integrantes

Actualmente se cuentan con sesenta y un miembros voluntarios provenientes de cinco carreras diferentes, como educación especial, educación preescolar, enseñanza del inglés para I y II ciclo, orientación y I y II ciclo, lo cuál representa una variedad y riqueza de aportes desde cada área profesional de estudio que beneficia en la convivencia dentro del grupo y también se benefician las personas y contextos en los que se realizan eventos porque cada planificación de las experiencias lleva la esencia de cada persona voluntaria, su experiencias y su formación.

¿Qué hacemos en UNAMonos?

El proyecto UNA lúdica y recreación para la vida, se presenta como un punto de encuentro para las personas estudiantes de las cuatro carreras de la División de educación Básica, en donde participarán de manera activa por medio del desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en diferentes contextos y poblaciones diversas, como una oportunidad de poner en práctica su formación como profesional en docencia y potenciar sus habilidades a través del aprendizaje por medio del movimiento, el juego, la lúdica, la educación emocional y social.

El proyecto pretende apoyar a las personas académicas de la DEB y también docentes del sistema de educación pública, principalmente de educación preescolar y I y II ciclo de la educación general básica, por medio de talleres teórico-prácticos enfocados en la lúdica, la inclusión y la recreación pedagógica, y que las practicas docentes en contextos formales y no formales puedan ser mediadas por estrategias cargadas de emociones propias y el disfrute de

la exploración y construcción de los aprendizajes.

También el proyecto busca generar procesos de inducción que generen vínculos de pertenencia e identificación con la DEB, el CIDE y la UNA, por medio de estrategias ludopedagógicas y recreativas al inicio del ciclo lectivo.

Objetivo General:

Promover la utilización de las actividades lúdicas y recreativas como recursos para mediación pedagógica en procesos de aprendizaje realizadas en diferentes contextos y poblaciones diversas al generar capacidades en las personas estudiantes de la División de Educación Básica (DEB) y el personal del CIDE.

Se planifican y desarrollan experiencias basadas en las siguientes temáticas:

- Talleres de trabajo en equipo
- Festivales recreativos (celebración del día del deporte y la actividad física, celebración del día internacional del juego)
- Comunicación asertiva y habilidades blandas
- Recreación pedagógica
- Talleres de capacitación docente en conciencia fonológica, comprensión lectora, aprendizaje por medio del movimiento y el juego desde la lúdica y la recreación
- Inducciones lúdicas para estudiantes de primer ingreso a carreras universitarias
- Motivación por medio de la lúdica
- Actividades de integración Inter carreras, Inter niveles.
- Actividades recreativas para población en condición de discapacidad
- Fabricación de materiales de recreación pedagógica.
- Experiencias lúdicas con personas adultas mayores.

Metodología de trabajo

Dentro de la estructura principal del grupo UNAMonos se establece que la participación es totalmente voluntaria y que se parte de la posibilidad de disponibilidad de cada persona

estudiante, y que existen cuatro maneras en las que las personas pueden participar y aportar en el grupo:

- 1) **Logística del evento:** recopilando información sobre el lugar, el espacio disponible, la cantidad de personas participantes, las edades, si alguna persona o varias están en alguna condición de discapacidad, los materiales disponibles, el horario y tiempo disponible para realizar el evento, la cantidad de personas voluntarias necesarias para desarrollar el evento, materiales necesarios, las características de la población, el contexto, necesidades, entre otras.
- 2) **Planificación del evento:** aquí se valora la información y se estructura el evento, tomando en cuenta la información recopilada y también en la cantidad de personas voluntarias disponibles, entonces se lleva a cabo la elección de las diferentes actividades (pertinencia y viabilidad), así mismo se planifica la dinámica como tal, si se van crear estaciones y la población rota por cada una, o todas las personas van a realizar cada actividad al mismo tiempo, o también si se establecen estaciones y cada persona o grupo pasa a la estación que más le interese o desee.
- 3) **Organización y elaboración de materiales:** para cada evento se utilizarán diferentes materiales y si hay personas voluntarias que no pueden asistir, entonces participan desde la organización de los materiales para el día del evento en donde se hace una lista de todo lo necesario para llevar y luego cotejar esa lista al regreso para no dejar olvidado ningún material, además si el evento lo requiere también se pueden confeccionar materiales y esa es otra manera de participar en el voluntariado.
- 4) **Participación el día del evento:** para cada evento o participación se requieren un número mínimo de colaboradores (as) por eso con antelación se realiza la invitación a participar para que las personas voluntarias puedan revisar y acomodar su horarios y obligaciones y así pueden comprometerse a participar ese día. Para cada evento se realizan invitaciones con al menos quince días de antelación y aquí se establecen las maneras de aportar desde las opciones antes mencionadas, y las comisiones se reúnen de manera presencial o virtual con el académico coordinador y previo al evento ocho días antes se realiza otra reunión (virtual) para ver detalles de logísticas y evacuar dudas de las actividades propuestas, horarios, entre otros.

El académico coordinador y la persona asistente del proyecto se encargan de hacer las coordinaciones de transportes, becas, alimentación, compra de insumos para elaborar materiales, entre otras funciones.

Poblaciones meta:

- Primera infancia
- CAIPAD
- Discapacidad múltiple
- I y II ciclo
- III Ciclo y ciclo diversificado
- Docentes de preescolar y primaria, así como de secundaria
- Estudiantes universitarios

- Académicos universitarios
- Administrativos universitarios
- Adolescentes madres
- Niños en situación de abandono y hogares de acogimiento
- Niños de zona urbana, rural y zona vulneradas
- Personas egresadas de las cuatro carreras de la DEB.

Certificación cocurricular

Propuesta de certificación co.curricular UNA lúdica y recreación para la vida

Código 0273-21

Grupo de recreación pedagógica UNAmomos

Introducción

El proyecto UNA lúdica y recreación para la vida, se presenta como un punto de encuentro para las personas estudiantes de las cuatro carreras de la División de educación Básica, en donde participarán de manera activa por medio del desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en diferentes contextos y poblaciones diversas, como una oportunidad de poner en práctica su formación como profesional en docencia y potenciar sus habilidades a través del aprendizaje por medio del movimiento, el juego, la lúdica, la educación emocional y social.

Ludocreatividad y educación

Por medio de la fusión del arte de la didáctica y la expresión lúdica, se promueve un cambio en la expresión del docente como ser humano lúdico integral, capaz de crear mediaciones alternativas que lo lleven a disfrutar y valorar su trabajo y que además promueva el aprendizaje significativo y enamore a sus alumnos del deseo de aprender.

Grupo lúdico-pedagógico-recreativo UNAmomos DEB

Es un punto de encuentro para los estudiantes de las carreras impartidas por la DEB para que la división pase a ser una unión, en la cual convergen las experiencias, conocimientos y la vocación que proyectan a la sociedad una Universidad humana y necesaria en función de la educación costarricense.

Objetivo General:

Promover la utilización de las actividades lúdicas y recreativas como recursos para mediación pedagógica en procesos de aprendizaje realizadas en diferentes contextos y poblaciones diversas al generar capacidades en las personas estudiantes de la División de Educación Básica (DEB) y el personal del CIDE.

Misión.

Contribuir a la formación docentes de las personas estudiantes de las cuatro carreras impartidas en la División de Educación Básica del CIDE, por medio de las experiencias y estrategias lúdico-pedagógicas-recreativas que se diseñan y se desarrollan en diferentes contextos y poblaciones.

Visión

Ser un grupo líder en formación de personas docentes por medio de la lúdica, el juego, la recreación y el aprendizaje por medio del movimiento y que a su vez generen estrategias y experiencias enriquecedoras para su quehacer pedagógico y las otras personas docentes.

Requisitos para el reconocimiento en el historial académico como actividad

co-curricular:

La persona estudiante que desee que esta actividad le sea reconocida en su historial debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Contar con matrícula activa en la institución al momento de impartirse los módulos
- Estar registrado en la lista oficial de participantes voluntarios del grupo UNAmonos mediante el formulario de inscripción formal, con mínimo seis meses de participación.
- Participar activamente en la totalidad de actividades formativas y de capacitación que incluye la asistencia a las sesiones presenciales, presenciales a distancia.
- La participación es voluntaria y se debe registrar al menos 17 horas de capacitación teórica y 20 horas de participación práctica.

Habilidades que se desarrollarán en el ciclo de capacitación:

- Organización y planificación de eventos recreativos pedagógicos
- Responsabilidad y perseverancia
- Toma de decisiones
- Capacidad de aprendizaje y adaptación
- Motivación por el logro
- Estrategias para trabajar bajo presión
- Resolución de problemas
- Autorregulación para el aprendizaje

Categorías de capacitación específicas del área recreativa pedagógica

1. Fundamentos pedagógicos: Esta categoría se enfoca en proporcionar a los voluntarios una comprensión sólida de los principios de enseñanza y aprendizaje. Incluye temas

como teorías del aprendizaje, desarrollo infantil, técnicas de enseñanza efectivas y gestión del aula.

2. **Habilidades recreativas:** esta categoría se centra en desarrollar las habilidades necesarias para planificar y liderar actividades recreativas educativas. Los voluntarios aprenderían sobre juegos, dinámicas, lúdica, artes y manualidades, entre otras actividades, así como sobre cómo adaptar estas actividades para diferentes edades y habilidades.
3. **Gestión emocional y de comportamiento:** esta categoría se dedica a equipar los voluntarios con herramientas para manejar situaciones emocionales y de comportamiento que puedan surgir durante las actividades recreativas. Esto puede incluir técnicas de resolución de conflictos, comunicación efectiva, manejo de emociones propias y de los participantes, y promoción de un ambiente inclusivo y respetuoso.

Propuesta metodológica:

Los talleres se ofrecerán en modalidad presencial, en cuatro sesiones distribuidas en tres módulos, para un total de diecisiete horas efectivas. Cada módulo desarrollará una serie de actividades teórico-prácticas para fortalecer los saberes y habilidades explorados y construidos desde la teórica.

Las personas profesionales responsables de cada módulo registrarán la asistencia a cada una de las sesiones programadas, verificará la participación y aportes durante cada sesión.

En caso de que una persona estudiante termine solo uno o dos módulos, no se extenderá el reconocimiento. El programa completo se ofrecerá en dos momentos durante el segundo ciclo.

Descripción de los módulos

Módulo 1. Recreación pedagógica

Facilitador: M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Objetivo: Analizar desde la concepción teórica la importancia de la recreación, la lúdica, el juego y el aprendizaje por medio del movimiento como herramientas del desarrollo integral del ser humano.

Contenidos:

- Definición de recreación pedagógica: unión de la recreación y la enseñanza.
- Beneficios de integrar actividades recreativas en el aula o contexto educativo: motivación, desarrollo cognitivo, físico, social y emocional.
- Diferencia entre recreación pura y recreación pedagógica.
- El juego como herramienta de aprendizaje: teorías y enfoques.
- Tipos de juegos pedagógicos: motores, de mesa, cooperativos y competitivos. Pasos para diseñar una actividad recreativa pedagógica: definir objetivos, seleccionar el tipo de actividad, establecer reglas, materiales y tiempos.
- Adaptación de juegos a distintos niveles educativos y áreas curriculares.
- El rol del facilitador en la recreación pedagógica
- Cómo crear un ambiente de aprendizaje lúdico en el aula.
- Estrategias para involucrar a todos los estudiantes en actividades recreativas.
- Supervisión y gestión de la conducta durante las actividades recreativas.
- Cómo adaptar las actividades recreativas para estudiantes con diferentes habilidades y estilos de aprendizaje. (entornos enriquecidos).
- Uso de herramientas simples para crear actividades lúdicas. (juegos y materiales de bajo costo)
- Fomento de la creatividad en los estudiantes a través del juego
- Aprendizaje basado en el juego: cómo estructurar actividades lúdicas para alcanzar objetivos pedagógicos

Módulo 2. Inclusión y ajustes para diferentes poblaciones

Facilitadoras:

Objetivo: brindar herramientas que favorezcan los procesos de inclusión en de las diferentes poblaciones y en diferentes contextos por medio la adaptación de situaciones, materiales y dinámicas desde un matiz lúdico y recreativo.

Contenidos:

- Definición de inclusión, diversidad, equidad e igualdad.
- La importancia de la inclusión en la educación, el trabajo y la sociedad.
- Barreras a la inclusión: actitudes, accesibilidad, lenguaje, barreras culturales y estructurales.
- Diversidad física y sensorial: condiciones de discapacidad motora, visual y auditiva.
- Diversidad cognitiva: trastornos del espectro autista, TDAH, dislexia, síndrome de Down, entre otras.
- Diversidad cultural, étnica y lingüística
- Diversidad de género y orientación sexual.
- Practicas inclusivas en la educación: aprendizaje adaptado, uso de tecnologías de apoyo, lenguaje inclusivo.
- Inclusión laboral: diseño universal, ajustes razonables, accesibilidad en los espacios de trabajo.

- Fomentar el respeto y la colaboración en entornos diversos.

Módulo 3. Habilidades blandas y trabajo en equipo

Facilitadoras:

M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Objetivo:

Promover el desarrollo y fortalecimiento de habilidades blandas por medio del trabajo en equipo en estrategias lúdico-pedagógicas.

Contenidos que se desarrollarán:

- Habilidades blandas.
- Componentes de trabajo en equipo.
- Estrategias lúdico-recreativas de trabajo en equipo en espacios abiertos y espacios cerrados.
- Estrategias lúdico-recreativas de trabajo en equipo con materiales de reciclaje, en espacios al aire libre y en espacios cerrados.

El ciclo de capacitaciones se ofrecerá en las siguientes fechas:

Módulo	Sesiones	Horarios	Encargados
Módulo 1. Recreación y el juego como herramienta pedagógica	Sesión 1 y 2	Fecha por definir	M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa
	Sesión 3 y 4	Fecha por definir	M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa
Módulo 2. Inclusión y ajustes para diferentes poblaciones	Sesión 1 y 2	Fecha por definir	M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa
	Sesión 3	Fecha por definir	M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa
Módulo 3. Habilidades blandas y trabajo en equipo	Sesión 1 y 2	Fecha por definir	M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

	Sesión 3 y 4	Fecha por definir	M.Ed. Magaly Madrigal Lizano M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa
		17 horas teórico prácticas	

Evaluación

Al finalizar cada módulo se aplicará una encuesta de percepción que permitirá valorar aspectos metodológicos, sugerencias de contenido y registrar los aprendizajes identificados como más significativos por parte de las personas participantes, con el objetivo de valorar aspectos a mejorar de la estrategia.

Módulos de capacitación en certificación co-curricular

Elaborado por: M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Módulo 1 Recreación pedagógica

Objetivo general: capacitar a las personas estudiantes voluntarias en el grupo UNAMonos en el diseño y ejecución de actividades recreativas pedagógicas que promuevan el aprendizaje significativo, la creatividad y el desarrollo integral de las personas estudiantes.

Público objetivo: personas estudiantes voluntarios del grupo UNAMonos.

Estructura del módulo

Sesión 1: Introducción a la recreación pedagógica

Duración: 1 hora

Objetivo: comprender el concepto de recreación pedagógica y su importancia en el proceso educativo.

Contenidos:

- Definición de recreación pedagógica: unión de la recreación y la enseñanza.
- Beneficios de integrar actividades recreativas en el aula o contexto educativo: motivación, desarrollo cognitivo, físico, social y emocional.
- Diferencia entre recreación pura y recreación pedagógica.

Actividades:

Dinámica de grupo: juego de definiciones, donde los participantes mediante un juego de palabras construyen su propia definición de recreación pedagógica.

Discusión en grupo: reflexionar sobre las experiencias previas de cada participante en el uso de actividades recreativas en el aula o contexto educativo.

Sesión 2: Principios del juego y el aprendizaje activo

Duración: 2 horas

Objetivo: explorar cómo los juegos y actividades lúdicas pueden facilitar el aprendizaje en diferentes contextos pedagógicos.

Contenidos:

- El juego como herramienta de aprendizaje: teorías y enfoques.
- Tipos de juegos pedagógicos: motores, de mesa, cooperativos y competitivos.
- Aprendizaje basado en el juego: cómo estructurar actividades lúdicas para alcanzar objetivos pedagógicos.

Actividades:

Dinámica de grupo: el círculo de preguntas, un juego donde los participantes resuelven preguntas relacionadas con las teorías del juego en educación.

Diseño de un juego simple: los participantes diseñan un juego costoso enfocado en un tema curricular específico.

Sesión 3: planificación de actividades recreativas pedagógicas

Duración: 1 hora

Objetivo: desarrollar la capacidad de planificar actividades recreativas alineadas con objetivos pedagógicos.

Contenidos:

- Pasos para diseñar una actividad recreativa pedagógica: definir objetivos, seleccionar el tipo de actividad, establecer reglas, materiales y tiempos.
- Adaptación de juegos a distintos niveles educativos y áreas curriculares.
- El rol del facilitador en la recreación pedagógica.

Actividades:

Taller práctico: cada participante planifica una actividad recreativa para un área específica (matemáticas, ciencias, español, entre otras) y la presenta al grupo.

Evaluación de casos prácticos: análisis y discusión de ejemplos reales de actividades recreativas pedagógicas.

Sesión 4: Creatividad e implementación de juegos y dinámicas en el aula o espacio educativo.

Duración: 2 horas

Objetivo: poner en práctica la implementación de actividades recreativas pedagógicas en el contexto educativo o el aula.

Contenidos:

- Cómo crear un ambiente de aprendizaje lúdico en el aula.
- Estrategias para involucrar a todos los estudiantes en actividades recreativas.
- Supervisión y gestión de la conducta durante las actividades recreativas.
- Cómo adaptar las actividades recreativas para estudiantes con diferentes habilidades y estilos de aprendizaje. (entornos enriquecidos).
- Uso de herramientas simples para crear actividades lúdicas. (juegos y materiales de bajo costo)
- Fomento de la creatividad en los estudiantes a través del juego.

Actividades:

Simulación en el aula: los participantes se dividen en equipos y realizan actividades recreativas previamente planificadas con el resto del grupo actuando como “estudiantes”.

Taller creativo: los participantes trabajan en equipo para crear actividades recreativas utilizando materiales comunes (papel, tijeras, cuerdas, entre otras)

Exposición de ideas: cada equipo presenta sus propuestas de actividades creativas adaptadas para diferentes niveles educativos.

Retroalimentación grupal: después de cada simulación o práctica, el grupo ofrece sugerencias y evalúa la efectividad de la actividad.

Evaluación del módulo

Evaluación formativa: retroalimentación continua de los participantes durante las sesiones y actividades.

Autoevaluación: al final del módulo, los participantes completan una autoevaluación para identificar sus fortalezas y áreas de mejora en la recreación pedagógica.

Proyectos finales: cada participante diseña una actividad recreativa pedagógica para un contexto específico y la presenta al grupo.

Este módulo de capacitación en recreación pedagógica proporciona un equilibrio entre teoría y práctica, capacitando a los estudiantes de las distintas carreras de la DEB para integren eficazmente el juego y las actividades recreativas en el proceso educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y efectivo.

Módulo 2. Inclusión y ajustes para diferentes poblaciones

Un módulo de capacitación en inclusión debe enfocarse en sensibilizar, capacitar y empoderar a los participantes para que promuevan y fomenten entornos inclusivos, tanto en el ámbito educativo como laboral. Este módulo abordará cómo identificar y eliminar barreras y cómo desarrollar estrategias para garantizar la participación equitativa de todas las personas, independientemente de sus condiciones, físicas, sociales, culturales o cognitivas.

Objetivo general: capacitar a las personas estudiantes voluntarias del grupo UNAMonos en la identificación de barreras y la implementación de estrategias inclusivas que promuevan la equidad, la diversidad y la participación plena de todas las personas en entornos educativos y laborales.

Público objetivo: personas estudiantes voluntarios que integran el grupo de recreación pedagógica UNAMonos.

Sesión 1 Introducción a la inclusión y diversidad

Duración: 1 hora

Objetivo: comprender los conceptos de inclusión, equidad y diversidad, y su relevancia en diferentes entornos.

Contenidos:

- Definición de inclusión, diversidad, equidad e igualdad.
- La importancia de la inclusión en la educación, el trabajo y la sociedad.
- Barreras a la inclusión: actitudes, accesibilidad, lenguaje, barreras culturales y estructurales.

Actividades:

Dinámica de presentación: los participantes comparten un aspecto de su identidad que consideran único o relevante para la discusión de la diversidad.

Discusión grupal: reflexión sobre las expectativas personales y profesionales en torno a la inclusión y la exclusión.

Sesión 2 Tipos de diversidad y sus desafíos

Duración: 2 horas

Objetivo: identificar diferentes tipos de diversidad y entender los desafíos específicos que enfrentan personas de diferentes contextos y condiciones.

Contenidos:

- Diversidad física y sensorial: condiciones de discapacidad motora, visual y auditiva.
- Diversidad cognitiva: trastornos del espectro autista, TDAH, dislexia, síndrome de Down, entre otras.
- Diversidad cultural, étnica y lingüística
- Diversidad de género y orientación sexual.

Actividades:

Estudio de casos: los participantes analizan situaciones de exclusión en diferentes tipos de diversidad.

Juego de roles: cada subgrupo representa un escenario que desafía la inclusión y busca soluciones prácticas.

Sesión 3 Estrategias para la inclusión en el aula y el campo laboral.

Duración 2 horas

Objetivo: desarrollar habilidades y estrategias para crear ambientes inclusivos en entornos educativos y laborales.

Contenidos:

- Prácticas inclusivas en la educación: aprendizaje adaptado, uso de tecnologías de apoyo, lenguaje inclusivo.
- Inclusión laboral: diseño universal, ajustes razonables, accesibilidad en los espacios de trabajo.
- Fomentar el respeto y la colaboración en entornos diversos.

Actividades:

Diseño de un plan de acción inclusivo: cada participante diseña un plan para mejorar la inclusión en su entorno de trabajo o aula, que incluye estrategias específicas para la accesibilidad, la equidad y la participación.

Dinámica de grupo: trabajo en equipos para diseñar un espacio o proceso con enfoque inclusivo.

Evaluación del módulo

Evaluación continua: retroalimentación durante las sesiones mediante dinámicas participativas.

Proyecto final: los participantes presentan un plan integral de inclusión para su entorno educativo o laboral.

Autoevaluación: cuestionario para que cada participante evalúe su propio crecimiento en cuanto a conocimiento y actitud hacia la inclusión

Módulo 3 Habilidades blandas

M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

Objetivo general: desarrollar habilidades blandas clave para mejorar la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el liderazgo en contextos laborales o sociales, facilitando un entorno más colaborativo y eficiente.

Público objetivo: personas estudiantes voluntarios que integran el grupo de recreación pedagógica UNAMonos.

Estructura del módulo

Sesión 1: introducción a las habilidades blandas y su importancia en el ámbito educativo, laboral y personal.

Duración: 1 hora

Objetivo: entender qué son las habilidades blandas y su importancia en el ámbito educativo, laboral y personal.

Contenidos:

- Definición de habilidades blandas vs habilidades duras o técnicas.
- Importancia de las habilidades blandas para el éxito educativo, laboral y personal.
- Ejemplos de habilidades blandas: comunicación efectiva, liderazgo, empatía, manejo del tiempo, trabajo en equipo.

Actividades:

Dinámica de grupo: rompe hielo de presentación, donde cada persona se presenta destacando una habilidad blanda que considera importante.

Discusión de grupo: identificar cuáles son las habilidades blandas más valoradas en sus áreas de estudio y personal.

Sesión 2: Comunicación efectiva

Duración: 2 horas

Objetivo: desarrollar técnicas para mejorar la comunicación interpersonal y profesional.

Contenidos:

- Principios de la comunicación efectiva.
- Escucha activa y feedback constructivo.
- Comunicación verbal y no verbal.

Actividades:

Juego de rol: simulación de conversaciones laborales, en ámbito educativo, para practicar la escucha activa y feedbacka.

Juego de patrón de pases y voy y veng: para evidenciar los elementos de la comunicación y los vicios que regularmente se presentan.

Ejercicio de grupo: análisis de casos sobre malentendidos comunes en diferentes espacios.

Sesión 3: Trabajo en equipo y colaboración

Duración: 1.5 horas

Objetivo: mejorar la capacidad de trabajar en equipo y fomentar un ambiente de colaboración.

Contenidos:

- Características de un equipo efectivo.
- Resolución de conflictos y de toma de decisiones en equipo.
- Sinergia y roles dentro de un equipo.

Actividades:

Dinámica de construcción en equipo: “torre de papel”, dónde los participantes deben construir la torre más alta posible solo con papel, sin hablar durante una parte de la actividad.

Discusión grupal: reflexión sobre las fortalezas y desafíos de trabajar en equipo.

Sesión 4: Inteligencia emocional, resolución de problemas y toma de decisiones

Duración: 1.5 horas

Objetivo: aprender técnicas para resolver problemas de forma creativa y tomas decisiones eficientes.

Contenidos:

- Identificación de problemas y análisis de causas.
- Técnicas de brainstorming y pensamiento lateral.

- Proceso de toma de decisiones y manejo de riesgos.
- Qué es la inteligencia emocional y cómo aplicarla en el trabajo.
- Técnicas para manejar el estrés y la ansiedad.
- Autoconocimiento y autorregulación emocional.

Actividades:

Caso práctico: resolver un problema ficticio en equipo aplicando el método de análisis de causas.

Ejercicio de brainstorming: generar soluciones creativas para un reto común en el ámbito educativo (escolar) y laboral.

Autoevaluación de inteligencia emocional: test para evaluar las competencias emocionales de cada participante.

Ejercicios de respiración y mindfulness: técnicas prácticas para reducir el estrés en el día a día.

Evaluación del módulo

Evaluación continua: retroalimentación de los participantes durante las actividades.

Cuestionario final: test para evaluar el aprendizaje sobre las habilidades blandas abordadas.

Dinámica de cierre: reflexión grupal sobre los aprendizajes obtenidos y cómo aplicarlos en la vida cotidiana, educativa y laboral.

SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS CUALITATIVO PARTICIPACIÓN EN UNAMonos

Tipo de intervención: Lúdico-pedagógica con poblaciones diversas en contextos geográficos variados

Sujetos: personas estudiantes voluntarios en formación docente, integrantes del grupo UNAMonos (bachillerato)

Método: Análisis temático de contenido (respuestas abiertas)

Marco de referencia: La sistematización se realiza desde un enfoque interpretativo, reconociendo el valor formativo de las experiencias en terreno y la mediación lúdico-pedagógica como componente central en la formación docente, con base en autores como

Freire (pedagogía dialógica), Vygotsky (aprendizaje mediado), y Moyles (juego como estrategia educativa).

Categorías emergentes

1. Desarrollo personal y emocional

Evidencias: respuestas 1, 6, 7 y 8 de la primera pregunta.

Análisis: Se destaca la influencia del grupo en la autorregulación emocional, manejo del estrés, confianza en sí mismos y apertura a nuevas realidades. Estas experiencias permiten una reflexión transformadora sobre el rol docente desde lo humano y lo afectivo.

Cita clave: “Saco tiempo para despejar mi mente y relajarme... olvido situaciones estresantes.”

2. Integración social y convivencia interdisciplinaria

Evidencias: respuestas 3, 4 y 10 de la primera pregunta; respuestas 2 y 4 de la cuarta pregunta.

Análisis: Participar en UNAmonos favorece la socialización, la empatía y el trabajo colaborativo entre estudiantes de diversas carreras. Esta convivencia potencia habilidades blandas claves para entornos educativos diversos.

Cita clave: “Socialización con otras carreras”; “Más compañerismo y proactividad.”

Formación docente situada y significativa

Evidencias: preguntas 2 y 3, en su totalidad.

Análisis: Las respuestas evidencian que la experiencia no sólo fortalece dimensiones técnicas como planificación y toma de decisiones, sino que profundiza en la comprensión del rol docente desde un enfoque experiencial y humanista.

Cita clave: “Mi ser, mis emociones, mis ganas por hacer las cosas con amor... ver retos como oportunidades.”

4. Mejora de competencias en mediación pedagógica

Evidencias: respuestas 2 y 3 de la tercera pregunta; respuestas 1, 3 y 7 de la cuarta.

Análisis: Se identifica un crecimiento evidente en habilidades específicas de mediación, como la capacidad de adaptación, el diseño de experiencias inclusivas y la creatividad como recurso pedagógico.

Cita clave: “Mayor capacidad de mediación pedagógica al estar involucrados con diferentes poblaciones.”

5. Enfoque inclusivo, territorial y transformador

Evidencias: respuestas 8 y 9 de la primera pregunta; respuestas 3, 5 y 8 de la tercera.

Análisis: El contacto directo con contextos sociales diversos, vulnerables o étnicamente distintos promueve una conciencia crítica y sensible. El estudiante no sólo interviene, sino que se transforma a partir de la experiencia.

Cita clave: “Aprender sobre diversas situaciones y adversidades que enfrentan muchas personas lejanas a nuestra realidad.”

6. Diferenciación formativa con respecto a quienes no participan

Evidencias: cuarta pregunta completa.

Análisis: Se reconoce una brecha significativa en habilidades, actitudes y recursos entre estudiantes que forman parte de UNAMonos y quienes no. Esta diferenciación se centra en la capacidad de adaptación, vivencia lúdica, autoevaluación y disposición al cambio.

Cita clave: “El que no participa se pierde todos esos conocimientos y autoevaluaciones.”

Conclusiones

- El grupo UNAMonos cumple una función formativa integral en los estudiantes de educación, promoviendo no solo capacidades técnicas, sino el desarrollo de una identidad docente crítica, lúdica y comprometida socialmente.
- La mediación pedagógica lúdica y el contacto con realidades territoriales diversas permiten al estudiante comprender el valor del juego como estrategia de inclusión, comunicación y aprendizaje significativo.
- Las experiencias vividas generan transformaciones personales que inciden directamente en la forma de concebir la práctica pedagógica, alejándose de un enfoque reproductivo hacia uno reflexivo y creativo.

Recomendaciones

- Institucionalizar espacios como UNAMonos dentro del currículum formativo.
- Sistematizar periódicamente las experiencias de los estudiantes para construir saberes pedagógicos desde la práctica.
- Fomentar la interdisciplina y la formación situada con actividades lúdicas y territoriales como eje articulador.