



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

Código 0273-21

Grupo de recreación pedagógica UNAmonos

## **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 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.

## **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:** M.Ed. Magaly Madrigal Lizano

**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.Ed. Magaly Madrigal Lizano

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:

<b>Módulo</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Horarios</b>	<b>Encargados</b>
<b>Módulo 1. Recreación y el juego como herramienta pedagógica</b>	Sesión 1 y 2	Viernes 9 a.m. a 12 m.d. Fecha por definir	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> Juan José Ramírez Ulloa
	Sesión 3 y 4	Viernes 9 a.m. a 12 m.d. Fecha por definir	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> Juan José Ramírez Ulloa
<b>Módulo 2. Inclusión y ajustes para diferentes poblaciones</b>	Sesión 1 y 2	Viernes 9 a.m. a 12 m.d.	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> Juan José Ramírez Ulloa



		Fecha por definir	
	Sesión 3	Viernes 10 a.m. a 12 m.d. Fecha por definir	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> Juan José Ramírez Ulloa
<b>Módulo 3. Habilidades blandas y trabajo en equipo</b>	Sesión 1 y 2	Viernes 9 a.m. a 12 m.d. Fecha por definir	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> Juan José Ramírez Ulloa
	Sesión 3 y 4	Viernes 9 a.m. a 12 m.d. Fecha por definir	<b>M.Ed.</b> Magaly Madrigal Lizano <b>M.Sc.</b> 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.