

**El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales
en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno
en San Antonio de Belén, Heredia**

Trabajo Final de Graduación

División de Educación Básica

Centro de Investigación y Docencia en Educación

Universidad Nacional

Para optar al grado de Licenciatura en Pedagogía en I y II Ciclo,
con Énfasis en Educación Social

Katherine Caravaca Murillo

Hazel Ugalde García

Katia Zhong Zhong

Mayo, 2024

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal explorar el potencial del ocio y la recreación en la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia. Partiendo de la perspectiva de la Pedagogía Social, se busca potenciar el desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva, que son fundamentales para la convivencia social y el desempeño laboral futuro. La metodología empleada es cualitativa y se basa en la investigación-acción, lo que permite indagar sobre las experiencias vividas por los participantes, así como recopilar sus opiniones y sentimientos en relación con las actividades de ocio y recreación. Se estructuraron una serie de actividades lúdicas y estrategias pedagógicas que promuevan la reflexión sobre la importancia del ocio de calidad y la recreación para el desarrollo de habilidades sociales. El proyecto también permite reflexionar sobre la práctica educativa a la luz de la teoría, recopilando información durante las sesiones de trabajo y analizando los criterios de los estudiantes. Se utilizaron entrevistas, listas de cotejo, cuestionarios, observaciones y otros instrumentos de evaluación cualitativos para valorar los procesos y resultados del proyecto. La justificación de este estudio se fundamenta en la importancia de fomentar el ocio y la recreación como potenciadores de aprendizajes sociales permanentes en un contexto marcado por la globalización y el consumismo. Se buscó generar conciencia sobre la importancia de implementar el ocio de calidad desde edades tempranas, promoviendo habilidades como la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

El proyecto se enmarca en la investigación-acción aplicada a la docencia, lo que permite una reflexión crítica sobre el proceso vivenciado durante la implementación del proyecto pedagógico. Como conclusiones se obtiene que: se evidenció el desarrollo de aprendizajes sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, como pilares fundamentales

para construir habilidades blandas en el estudiantado, habilidades esenciales para la vida diaria y la convivencia en sociedad. La resignificación del término "ocio", transita a ser asociado con actividades recreativas y sanas, permitió una comprensión más profunda del vocabulario. Se fortalecieron los saberes relacionados con la recreación, potenciando una unión grupal y un sentimiento de pertenencia al grupo. A las actividades de ocio y recreación en la población estudiada, mediante la fase diagnóstica, permitió visualizar las necesidades reales del grupo y establecer la necesidad de abordar dos habilidades específicas: trabajo en equipo y comunicación asertiva. Las estrategias pedagógicas utilizadas fueron lúdicas, recreativas y reflexivas, lo que produjo cambios significativos dentro del grupo escolar. La propuesta tuvo un énfasis en la construcción de habilidades blandas y brindó espacios para que los estudiantes tuvieran un tiempo de calidad en grupo, fomentando un sentimiento de pertenencia, respeto mutuo y comunicación efectiva. El aula se convirtió en un espacio de escucha atenta y disfrute del trabajo en equipo, independientemente de los grupos de amigos y compañeros favoritos de la niñez participante. Se evidenció la importancia de brindar espacios de ocio y recreación en las instituciones educativas para contribuir a la construcción de aprendizajes sociales fundamentales para la vida diaria. Estos aprendizajes incluyeron valores y actitudes como el respeto, la escucha activa, la tolerancia, la comunicación, la convivencia y la empatía.

Palabras claves

Ocio y recreación, aprendizajes sociales, trabajo en equipo, comunicación asertiva, habilidades blandas, pertinencia educativa, integración curricular y convivencia escolar.

Tabla de contenidos

Resumen	2
Palabras claves	3
Índice de figuras.....	7
Índice de tablas	9
Lista de abreviaturas	10
Capítulo I	11
Introducción	11
Justificación.....	12
Objetivo general	20
Objetivos específicos.....	20
Objetivo específico derivado de la lógica del enfoque del proyecto de investigación- acción aplicada a la docencia.....	21
Síntesis reflexiva sobre los principales hallazgos obtenidos de la revisión de antecedentes del proyecto	21
Ámbito internacional	21
Nivel Nacional.....	26
Problemática en el marco internacional.....	29
La problemática a nivel Latinoamericano	32
La problemática a nivel país	34
Situación general del problema a nivel provincial	37
Situación de la problemática a nivel comunal	40
Diagnóstico institucional	45
La perspectiva según el personal docente del centro educativo	46
Diagnóstico de las personas participantes	50
Capítulo II Plan Operativo para la ejecución	77
REFERENTES TEÓRICOS DEL PLAN OPERATIVO.....	77
Educación	77
Tipos de educación	79
Pedagogía.....	80
Pedagogía social	81
Ámbitos de la Pedagogía Social	83

Modelo pedagógico	85
Principios pedagógicos	89
Importancia del quehacer y los principios pedagógicos que lo fundamentan	94
Parámetros pedagógicos	96
Metas de formación	96
Relación profesor-alumno	96
El desarrollo - aprendizaje	97
Contenidos	97
La metodología	98
La evaluación	98
Conceptualización de ocio	99
Conceptualización de recreación	101
Perspectiva filosófica y socio jurídica del ocio y la recreación como derecho humano fundamental	102
Habilidades sociales	103
Participantes	105
Participantes beneficiarios	111
Participantes destinatarios	127
Descripción del plan seguido para la ejecución del proyecto	128
Objetivo general	130
Objetivos específicos	130
Viabilidad del proyecto	167
Descripción de materiales y recursos	168
Presupuesto	168
Estrategia de evaluación del proyecto	169
Formas y estrategias para la valoración del impacto de la propuesta	171
Consideraciones éticas	174
Consentimiento informado	174
Manejo de la información recolectada y anonimato de los participantes	174
Bono de privilegio (beneficios para las personas y para la institución)	175
Veracidad de la información	176
Devolución de la información (participación e instituciones)	177
Capítulo III Sistematización, análisis y discusión de resultados que considera la reflexión teórico-conceptual sobre los principales resultados del proyecto	178

Discusión teórico-conceptual	251
Aprendizajes sociales	251
Trabajo en equipo	252
Comunicación asertiva	252
Ocio y recreación.....	253
Visión de las proyectistas.....	255
Limitaciones	257
Capítulo IV Conclusiones y Recomendaciones	259
Conclusiones	259
Recomendaciones.....	260
Referencias.....	262
Apéndices.....	279

Índice de figuras

- Figura 1.* Esquema de justificación
- Figura 2.* Datos generales del Cantón
- Figura 3.* Mapa del cantón
- Figura 4.* Diagnóstico de dispositivos electrónicos
- Figura 5.* Diagnóstico de plataformas digitales
- Figura 6.* Diagnóstico de ocio
- Figura 7.* Concepto de ocio según la niñez participante
- Figura 8.* Diagnóstico de recreación
- Figura 9.* Diagnóstico de recreación según la niñez participante
- Figura 10.* Descripción participante 1
- Figura 11.* Descripción participante 2
- Figura 12.* Descripción participante 4
- Figura 13.* Descripción participante 5
- Figura 14.* Descripción participante 6
- Figura 15.* Descripción participante 7
- Figura 16.* Descripción participante 8
- Figura 17.* Descripción participante 9
- Figura 18.* Descripción participante 10
- Figura 19.* Descripción participante 11
- Figura 20.* Descripción participante 13
- Figura 21.* Descripción participante 14
- Figura 22.* Descripción participante 15
- Figura 23.* Descripción participante 17
- Figura 24.* Descripción participante 18

Figura 25. Esquema plan de ejecución

Índice de tablas

Tabla 1

Hallazgos obtenidos del diagnóstico sobre el personal docente

Tabla 2

Diagnóstico de las personas participantes

Tabla 3

Propuesta pedagógica

Tabla 4

Costo de materiales para la ejecución del proyecto.

Tabla 5

Recopilación de sistematizaciones

Lista de abreviaturas

MEP	Ministerio de Educación Pública
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
ONU	Sistema de Naciones Unidas
(IFAM)	Instituto de Fomento y Asesoría Municipal (IFAM).
(NNA)	Derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA)
UCR	Universidad Nacional de Costa Rica
UTN	Universidad Técnica Nacional

Capítulo I

Introducción

El aprendizaje en ambientes escolarizados suele estar ligado al aspecto meramente académico, sin embargo, desde la perspectiva de la Pedagogía Social, este término se amplía a diversos conocimientos y estructuras que pueden desarrollar las personas tanto de manera individual como colectiva a lo largo de la vida, tal como lo indica Bisquerra (2016) “en la educación se pueden identificar dos aspectos: el aprendizaje de las materias académicas y el desarrollo personal. Ambas son importantes. Pero la práctica está centrada en la primera con un olvido bastante general de la segunda” (p. 9). Por lo cual, el proyecto busca potenciar la construcción del trabajo colaborativo y la comunicación asertiva de las cuales pueden emerger otros aprendizajes sociales como: respeto, escucha, empatía, liderazgo, entre otros.

A su vez, Gélvez (2013), citado por Ortega (2017) menciona que:

Desde la niñez se inicia el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades blandas, como consecuencia de las experiencias vividas en el entorno de desarrollo, por consiguiente, el rol de la familia es trascendental para determinar las ventajas y desventajas que se visualizarán en la vida adulta y muy posiblemente en el ámbito laboral. Son habilidades que se desarrollan principalmente en la niñez. (p. 6)

De lo anterior, se puede afirmar que el desarrollo de habilidades no necesariamente se da dentro de un espacio de aula, sino que los espacios libres y las experiencias vividas desde la infancia marcan una diferencia en el desarrollo de cada individuo, siendo los espacios de ocio y recreación parte fundamental de esta construcción de habilidades sociales que posteriormente serán utilizadas a lo largo de la vida y en el ámbito laboral.

Por consiguiente, el propósito de este proyecto es desarrollar la comunicación asertiva y trabajo colaborativo, mediante estrategias que apoyen los procesos de construcción de diversos conocimientos mediante el ocio y la recreación en un grupo de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Por otra parte, se debe indicar que la metodología utilizada se enmarca en un paradigma cualitativo, ya que brinda a las investigadoras la oportunidad de indagar, proponer, ejecutar y modificar diversos aspectos en el proyecto tales como las estrategias pedagógicas, así como el impacto que este posee a nivel personal en las personas participantes.

En ese sentido, el proyecto busca por medio de la investigación-acción reflexionar sobre la práctica a la luz de la teoría, es decir, se pretende recopilar la información durante la vivencia, los sentimientos generados y los criterios de los discentes para la comprensión de las diferentes situaciones presentadas en las sesiones de trabajo realizadas. Por tanto, se aspira a la ejecución de una serie de actividades lúdicas y otras estrategias pedagógicas, las cuales buscan concientizar a los participantes sobre la importancia de implementar en sus espacios libres, el ocio y la recreación de calidad para la potenciación de aprendizajes y destrezas sociales.

Por último, la valoración de los procesos y los resultados se obtiene por la aplicación de entrevistas, listas de cotejo, cuestionarios, observaciones y otros instrumentos de evaluación cualitativos, que contribuyen a visualizar los resultados y el impacto del proyecto aplicado.

Justificación

El presente trabajo pretende fomentar el ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia. Este proyecto surge ante el interés generado por parte de las investigadoras relacionada con el concepto del ocio y recreación, siendo algo innovador y beneficioso, pero a la vez cómo este se ve permeado por

la globalización (comercialización) y, por ende, la idea del consumismo para la obtención de este. Franco (2011, p. 8), plantea que el capitalismo global deshumaniza a las personas, ya que “cambian incluso nuestra forma de ser, haciéndonos por ejemplo más individualistas, más competitivos y menos solidarios”. Por tanto, la propuesta busca lograr seres humanos integrales, donde se puedan reflejar las emociones y las experiencias que emergen durante la construcción de esta.

Sin embargo, la problemática de la globalización aborda una diversidad de áreas como: el turismo, tecnología, medios de comunicación, economía, industria del entretenimiento, entre otras. Lo cual, puede producir una brecha en la sociedad, teniendo en cuenta a Franco (2011, p. 9), “solo las personas con solvencia son capaces de comprar o alquilar los productos de ocio más preciados”. De esta forma, las personas de clase media o baja cuentan con una restricción a este ocio comercial y globalizador. De igual forma, Caride (2022), cuestiona estos recursos para adquirir ocio en el tiempo libre, puesto que estos provocan que las personas no disfruten del tiempo que viven. De ahí la relevancia de abordar el ocio y la recreación para potenciar la construcción de aprendizajes sociales permanentes, los cuales van dirigidos a una autonomía y realización del tiempo libre de calidad y a su vez dirigidos a construir una ciudadanía. Asimismo, Caride (2022), en el video de YouTube subido por el canal de Vilas (2022) menciona que “con la ciudadanía no nacemos, la ciudadanía se construye”. De esta manera, la intervención de un educador que medie y construya aprendizajes en espacios de ocio y recreación se vuelven elementales, para la formación de ciudadanos integrales de forma individual y colectiva.

En concordancia con lo anterior, cabe destacar la importancia de mencionar a la World Leisure Organization (2021), un ente internacional, el cual fue creado para garantizar la promoción del ocio en las naciones, además es reconocida como “organización con estado consultivo por el Consejo Económico y Social de las Naciones”, p.4. Esta organización posee

diversas funciones desde lo social, hasta lo económico y político, pero entre las más significativas y que pueden aportar a la fundamentación del TFG, son las investigaciones con respecto al ocio y sus beneficios en los individuos. Por tanto, se hace mención en la “Carta sobre el Ocio”; un documento oficial que avala el ocio como un derecho fundamental en el desarrollo de todo ser humano, en este se hace hincapié en la función de “apoyar las investigaciones sobre los beneficios y los costes de las actividades de ocio y sobre la provisión de instalaciones y servicios de ocio”, p.3.

Dentro de este marco, como menciona (Cuenca et al., 2010, p.26) “en nuestras sociedades avanzadas, el ocio es, para muchos ciudadanos, una realidad gozosa, un valor dominante y un ámbito en el que es posible desarrollar un nuevo humanismo”, además, Ziperovich (2011, p.15) expresa que, “la recreación en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana”, con ello, ambos aspectos van direccionados a un aprendizaje alternativo, donde el valor humano posee mayor protagonismo en el desarrollo. Por tanto, se desea indagar sobre los conceptos que los escolares poseen en cuanto a estos términos, desde su conocimiento conceptual hasta su aplicación en su cotidianidad, así como la conciencia que poseen estos en cuanto a la calidad y el desarrollo de habilidades sociales que implica la ejecución de dichas actividades. Por esta razón, el proyecto pretende lograr despertar la curiosidad de las personas participantes, donde a partir de ello, logren construir cuestionamientos que los dirijan a consolidar nuevos aprendizajes, así como lo expresa Dobles, et al. (2020):

Esa propuesta considera la pregunta como eje que moviliza ese diálogo, ya que es necesario reconocer desde dónde la otra persona construye su visión de la realidad, cuáles son las preguntas que se hace sobre las propuestas que está planteando y cómo, a partir de esas preguntas, empieza a construir su propio conocimiento. (p. 7)

No obstante, busca crear conciencia de la importancia del ocio y la recreación en las personas estudiantes con el fin de que puedan partir de sus intereses para lograr así el desarrollo de habilidades y herramientas para un aprendizaje permanente. De esa manera, se resalta lo fundamental de ambos conceptos en la construcción de aprendizajes que garanticen un desenvolvimiento óptimo del individuo a largo plazo.

Por otro lado, Gómez (2019), hace referencia a que:

Los retos de las instituciones educativas ahora se encuentran en preparar a los estudiantes en competencias blandas que serán necesarias para el momento en el que se insertarán al campo laboral considerando que los empleos cada vez se presentan en escenarios con más retos debido a los cambios en la velocidad, el alcance y el impacto en los sistemas.
(p.2)

Basado en lo anterior, y debido a la demanda a nivel global, urge actualizar e innovar los procesos pedagógicos con estrategias y actividades en donde el estudiante por medio del ocio y la recreación de calidad, entendiendo por estos, aquellos espacios de tiempo libre a los que se aspira el bienestar colectivo, y que se aleja del consumismo, así como el lucro para lograr aprendizajes sociales en beneficio propio y común, los cuales Gómez (2019), hace referencia a la importancia que tienen estos para que el individuo pueda insertarse en el mercado laboral sin problema, siempre y cuando tomando en cuenta que se está en un constante cambio y estos aprendizajes deben de actualizarse con el paso del tiempo, por tanto, estos aprendizajes son importantes no solamente para el ámbito laboral, sino también para la vida.

De esa forma Bénitez et al. (2015), citando a Driver, menciona que:

La implicación en actividades recreativas tiene numerosos efectos positivos en la personalidad de la persona, como son una mayor y mejor autoconfianza..., el individuo

se siente libre, actualizado, en consonancia consigo mismo..., se siente parte activa de las situaciones que acaecen y en su resolución, se permite el desarrollo y la aplicación de la creatividad, utilidad en la sociedad y en su ambiente, produciéndole, hasta en ciertos momentos, una sensación de euforia controlada (p. 58)

De lo anterior, se logra evidenciar los grandes beneficios que la recreación aporta, siendo una herramienta esencial cuando se habla de potencialización para la construcción de aprendizajes sociales, y es que la creatividad, la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos forman parte de los conocimientos sociales esenciales para un desarrollo integral, individual y comunitario. De esta forma, los docentes deben desarrollar en las personas estudiantes dichos aprendizajes sociales, con el fin de que estos puedan desenvolverse de una mejor manera en la sociedad y en la vida. De esa manera, la labor docente cobra relevancia en cuanto a su influencia y las herramientas que pueda brindar a las personas aprendientes para enfrentarse al mundo en el que viven, además, Dobles, et al. (2020), añade que:

De no romper el hilo por alguna parte, se seguirán formando estudiantes que consumen una propuesta de sociedad en la que su puesto se reduce a consumir pasivamente. Con esto no solo nos referimos a los bienes materiales, sino también al conocimiento enlatado y cada vez más “relativo” que circula por el ciberespacio. (p. 16)

Tomando en cuenta lo anterior, la construcción de aprendizajes sociales que formen personas capaces de lograr un cuestionamiento constante sobre sus realidades, partiendo de sus intereses personales y comunes, en la búsqueda y el mejoramiento de una sociedad para el progreso.

Por otro parte, Otero (2009) hace énfasis a algunos de los beneficios cognitivos que se obtienen a partir del ocio:

Como consecuencia de que las actividades de ocio son una fuente de nuevos aprendizajes, desarrollo de destrezas, adquisición de conocimientos y dominio de habilidades: Fomentan la creatividad, desarrollan memoria y pensamiento, facilitan la adquisición de destrezas y estrategias de planificación etc. Los beneficios conductuales hacen referencia a los efectos positivos que proporciona la participación en experiencias de ocio, al favorecer la adquisición de habilidades de todo tipo: Coordinación óculo-manual, manejo de herramientas, psicomotricidad, etc. (p. 17)

Por tanto, el ocio al igual que la recreación aportan grandes y positivos beneficios al individuo, siendo estas herramientas que tanto las personas docentes como educadores sociales pueden utilizar e implementar en el quehacer pedagógico, partiendo siempre de los intereses del estudiantado, con el fin de generar aprendizajes sociales significativos que sean funcionales a corto, mediano y largo plazo.

Con respecto a la metodología del trabajo, se establece bajo el enfoque cualitativo, ya que su objetivo principal es construir una concientización por medio de los intereses de los participantes sobre el ocio y la recreación de calidad, así como la potenciación de aprendizajes sociales, los cuales son útiles para que se desarrollen plenamente como individuos y en la sociedad.

De acuerdo con Hernández, et al. (2014):

Los planteamientos cualitativos son una especie de plan de exploración (entendimiento emergente) y resultan apropiados cuando el investigador se interesa en el significado de las experiencias y los valores humanos, el punto de vista interno e individual de las personas y el ambiente natural en que ocurre el fenómeno estudiado, así como cuando buscamos una perspectiva cercana de los participantes. (p. 364)

La cita expuesta se vincula directamente con lo que se pretende en el presente estudio, ya que posibilita al equipo de investigadoras profundizar, contextualizar e incluso interpretar los diversos acontecimientos que suceden durante la ejecución del proyecto. Asimismo, la persona educadora “requiere una fuerte preparación en metodologías, técnicas y estrategias de intervención. Debe estar preparado, también, en lo que se refiere a la elaboración y diseño de programas y proyectos socioeducativos” (Pérez, 2003, p. 118). De esta manera, los proyectos bajo el paradigma cualitativo son una fuente enriquecedora para la elaboración de información y diseño de propuestas pedagógicas pertinentes que respondan a necesidades específicas del grupo de personas participantes.

Cabe resaltar, que el estudio se plasma bajo la investigación-acción, puesto que se busca por medio de la acción-reflexión-acción, comprender las emociones, así como las opiniones y comentarios de las personas participantes con respecto a las actividades que realizan en su ocio y recreación, para así obtener datos robustos y relevantes que enriquezcan la investigación, la cual orienta el objetivo del proyecto. Además, se ubica dentro de ese tipo de proyecto, ya que se pretende que las proyectistas realicen a lo largo del proceso un profundo análisis pedagógico de su accionar en el campo, de manera que de forma recursiva se construyan y reconstruyan como educadoras sociales.

Es importante recalcar que el proyecto profundiza en la triada escuela, familia y comunidad de manera que se da una respuesta al desarrollo de la carrera y su plan de estudios que enfatiza en pensar la educación social desde estas tres instancias sociales, siendo este el primer trabajo final de graduación que aborda el ocio en el contexto escolar, analizando la dinámica del niño en la escuela, sus aprendizajes en la familia y de paso se explora la acción comunitaria.

En cuanto al ocio de calidad, se consideran como aquellas actividades que según Cuenca (2011), se enfocan en desarrollar capacidades, habilidades, valores y mejoran el bienestar y la calidad de vida en las personas. Por esta razón, es vital que las personas estudiantes a temprana edad sean conscientes de las actividades que realizan tanto de manera recreativa como en su tiempo libre, para convertirlo en un ocio que realmente le generen saberes valiosos en una sociedad cada vez más globalizada.

En definitiva, el bienestar individual se ve reflejado en la sociedad, de ahí la relevancia del tema, para construir a una sociedad más consciente de sus diversas realidades. Finalmente, en la figura 1, se muestra un resumen de las ideas principales de la justificación del estudio.

Figura 1

Esquema de justificación



Dentro de este marco, surgen los siguientes objetivos de estudio:

Objetivo general

Se espera que al finalizar la ejecución del proyecto las personas participantes logren:

Desarrollar capacidades socio educativas centradas en el trabajo en equipo y la comunicación asertiva en un marco de derechos al ocio y la recreación en un grupo de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Objetivos específicos

Al finalizar la ejecución del proyecto se espera que la niñez participante logre:

1. Generar procesos reflexivos entre estudiantes, docentes y comunidad que potencien los derechos al ocio y recreación para la construcción de aprendizajes sociales.
2. Promover la comprensión de los derechos sobre el ocio y la recreación como forma de potencialización y dignificación de las personas estudiantes a partir de sus intereses para el logro de habilidades sociales.
3. Construir aprendizajes sociales para el fortalecimiento del trabajo en equipo y la comunicación asertiva mediante experiencias de ocio y recreación.
4. Reflexionar en torno al proceso vivenciado durante el desarrollo pedagógico.

Si bien la reflexión es una acción que la naturaleza del proyecto requiere y se realiza a lo largo y después de la ejecución de este se ha considerado importante construirlo y mantenerlo como elemento que se debe resaltar.

Objetivo específico derivado de la lógica del enfoque del proyecto de investigación-acción aplicada a la docencia

Dado el marco en el cual se basa el proyecto de investigación-acción aplicada a la docencia, se construye un objetivo, el cual responde al proceso de formación como educadoras sociales:

Reflexionar críticamente sobre el proceso vivenciado durante la implementación del proyecto pedagógico.

Este objetivo es crucial para que las proyectistas profundicen en el análisis de su práctica educativa, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.

Síntesis reflexiva sobre los principales hallazgos obtenidos de la revisión de antecedentes del proyecto

Para el presente proyecto se ejecutó una indagación a nivel internacional y nacional sobre distintos trabajos de investigación en el campo de ocio y recreación, los cuales se vinculan con el presente tema de estudio. En este apartado se presentan las investigaciones de diversos antecedentes divididos en dos apartados: ámbito internacional y el ámbito nacional.

Ámbito internacional

En relación con el ocio y la recreación, se genera en Colombia la investigación de Arcos (2015), en su estudio “La recreación dirigida como mediadora de habilidades sociales en los estudiantes de grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir”, en relación con el objetivo de analizar la influencia educativa que tiene la recreación dirigida en el desarrollo y mejoramiento de habilidades sociales de los estudiantes del grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en la ciudad de Santiago de Cali; se realizó un análisis de los resultados recolectados mediante la realización de un diagnóstico participativo, bajo la metodología SAR y SARI. El principal hallazgo de esta investigación es que se definieron 4 habilidades en los

participantes que fueron las más evidentes, entre éstas se encontraron: empatía, asertividad, autocontrol y participación, las cuales aparecieron de forma transversal durante todo el proceso de intervención y se deben seguir entrenando en futuros proyectos de recreación. Esta investigación cobra relevancia para el proyecto, puesto que algunas de las habilidades que menciona el estudio, se esperan que en algún momento emerjan en el grupo meta mientras se desarrolla la propuesta.

Por otra parte, una investigación que toma relevancia es la de Toasa (2017), realizada en Ecuador, la cual se denomina “Espacios recreativos y el rendimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Isabel la Católica del cantón Píllaro provincia, Tungurahua”, la cual se basó en un enfoque mixto, asimismo, el objetivo del estudio fue determinar la influencia de los espacios recreativos para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Isabela La Católica del cantón Píllaro Provincia de Tungurahua. Por lo tanto, los instrumentos utilizados fueron encuestas, entrevistas y cuestionarios. A partir de ahí, se logró resultados relevantes, concluyendo que la práctica de actividades recreativas para los estudiantes de la Unidad Educativa Isabela La Católica, por parte de las personas docentes crea un ambiente motivacional para el desarrollo intelectual, donde los principales entes activos son los niños para ser partícipes en espacios integradores mediante la asociación de dinámicas impartidas por el profesional en educación, como técnicas metodológicas para evidenciar el desempeño de cada uno de los alumnos. Esta investigación, aporta y refuerza la idea planteada de que los espacios recreativos son una fuente para la construcción de diversos aprendizajes en las personas.

Por su parte, Marrufo (2016), en su investigación “Programa de Juegos Recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°10373 de Sucse, Cutervo, para obtener el Grado de Doctor en Educación”, realizada en la Universidad César Vallejo, en Perú, cuyo objetivo fue demostrar que la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo - 2016.

Asimismo, esta investigación se llevó a cabo por medio de la utilización del diseño preexperimental y la utilización de diversos métodos, tales como: método histórico tendencial, método de análisis y síntesis, método de la deducción e inducción, método de modelación, método sistémico y método dialéctico, así como diversos instrumentos: técnica del fichaje, técnicas de campo, encuestas, fichas de observación, lista de cotejo y test. Por consiguiente, el aporte más significativo de la investigación se constató con la aplicación del Programa de Juegos Recreativos, en el cual se evidenció que el grupo de estudio, después de haber recibido el estímulo, observó un logro significativo en el desarrollo de las habilidades sociales. Dicho lo anterior, este antecedente se vuelve fundamental en el presente proyecto, ya que es de vital aporte para los aspectos metodológicos, así como, para la mediación que se pretende construir y ejecutar como proyectistas.

Por otra parte, en Bogotá Aldana y Cardona (2016), en su investigación denominada “la recreación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano”, tuvo como objetivo principal identificar aspectos para crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación. El estudio se da mediante la metodología cualitativa y con un enfoque de investigación-acción. Con respecto a los instrumentos se utilizaron: la planeación pedagógica, el diario de campo, estrategias de clase, estrategia para activar (o generar) conocimientos y estrategia para organizar información. El

resultado más relevante fue la recreación como eje fundamental para la participación de los estudiantes y la implementación de procesos de enseñanza por medio de la recreación. De esta forma, se evidencia la importancia que poseen los espacios recreativos para la construcción del desarrollo humano, en cuanto a la metodología y el enfoque son de vital interés para las proyectistas, ya que el proyecto se enmarca bajo el mismo paradigma y enfoque.

En cuanto a Zapata (2016), en su investigación “actividades recreativas en el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de la unidad educativa 14 de julio del cantón Latacunga” realizada en Ecuador, tiene como objetivo principal identificar el aporte que genera las actividades recreativas en el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de la unidad educativa 14 de julio del cantón Latacunga. A su vez, utilizan un enfoque cuantitativo e implementan instrumentos de recolección de datos basados en entrevistas, observaciones y encuestas. De esta manera consiguen su principal aporte en el cual argumentan que se debe fomentar la práctica de actividades recreativas con la finalidad de aprovechar el tiempo libre de los estudiantes y mejorar su calidad de vida. Asimismo, es vital mencionar que la realización de prácticas de actividades al aire libre con la finalidad de aprovechar el tiempo libre y mejorar la calidad de vida son esenciales según la presente investigación. En ese sentido, el presente estudio aporta al proyecto la implementación de metodologías y estrategias que salgan de las cuatro paredes del aula, para así lograr un aprovechamiento significativo en el tiempo libre.

Respecto a Felizzola (2021), con su investigación denominada “El Tiempo Libre como Espacio de Aprendizaje, Crecimiento Personal y Proyección Profesional” realizada en Bogotá, bajo el objetivo fundamental de proponer una estrategia de aprovechamiento del tiempo libre que permitan a los estudiantes de la sede educativa El Coso, desarrollar aprendizajes y reflexiones para favorecer el crecimiento personal y su proyección profesional. Esta investigación desarrolló un estudio de tipo cualitativo con un enfoque etnográfico crítico social

y con una metodología de observación participante, utilizando técnicas descriptivas expresivas. En cuanto a los instrumentos de recolección fueron utilizados la recolección de información por medio de una revisión bibliográfica, diario de campo, observación participante y observación directa.

El principal aporte de esta investigación fue que el tiempo libre en el proceso de socialización educativo, se convierte en un instrumento valioso para el logro de este proceso, como un medio de prevención para la ociosidad, la adquisición de conductas positivas, para la proyección desde el punto de vista social y comunitario pero sobre todo la alineación axiológica en el ser humano, dándole sentido a la autorrealización, a los valores que dan sentido a su vez a la vida, la libertad, la sociabilidad y el autoconocimiento adecuando de manera efectiva la transformación social y educativa de las personas, ofreciendo medios para adquirirlos, adiestrar y promoverlos en el ámbito educativo, como parte de la creación sobre todo los valores placenteros (representado por lo creativo y deportivo), los sociales (representados por la socialización), los intelectuales (reflexión, conocimiento, creatividad), y los eudénomicos (presentados por la felicidad, amistad, convivencia y solidaridad hacia los seres humanos), eliminando así actitudes poco solidarias y antivalores que tanto daño han hecho a la sociedad.

En Colombia la investigación de Ospina (2008), llamada “Identificación de conceptos y prácticas sociales de tiempo libre, ocio y recreación en los estudiantes de pregrado de la jornada diurna de la Universidad Libre de Pereira en el segundo semestre de 2008” tuvo como objetivo identificar conceptos de tiempo libre, ocio y recreación y el tipo de prácticas sociales de tiempo libre, ocio y recreación en los estudiantes de pregrado de la jornada diurna de la Universidad Libre de Pereira, por lo que su investigación se basó en un enfoque mixto, haciendo uso de instrumentos como la encuesta y cuestionarios, logrando así la obtención de resultados en los cuales se destacó principalmente la importancia de conocer qué es ocio y

recreación para un mejor aprovechamiento del tiempo; permitiendo en la implementación del proyecto que los participantes reconozcan la importancia de ambos conceptos, ya que si no se tiene claro su concepto, difícilmente se podrá disfrutar de un espacio en donde se den actividades que beneficien al desarrollo integral de cada individuo.

Nivel Nacional

En las investigaciones con respecto al ocio y la recreación dentro del territorio costarricense, se realizó una búsqueda exhaustiva para recopilar información y presentar los logros y hallazgos en este apartado. Sin embargo, dado la escasez en dicho ámbito, sólo se muestran tres investigaciones, las cuales fueron relevantes y en concordancia al proyecto, por tanto, se muestran a continuación.

Por otra parte, a nivel nacional se encuentra la investigación de Castillo (2017), la cual lleva como nombre “Diagnóstico del uso del tiempo libre de las personas jóvenes del territorio indígena de Coto Brus: Propuesta de un programa socioeducativo de actividades recreativas”, el cual tiene como objetivos generales el “diagnosticar el uso del tiempo libre de las personas jóvenes estudiantes del colegio Rural de La Casona que se encuentra en el territorio indígena de Coto Brus” y el de “diseñar una propuesta socioeducativa de un programa de actividades recreativas para fortalecer el uso del tiempo libre con los habitantes jóvenes del territorio indígena de Coto Brus”, (p.10). Por tanto, el enfoque utilizado por el investigador fue el cualitativo, donde se aplicaron diversos instrumentos y técnicas para la recolección de información, tales como: diagnóstico de convivencia, observación y entrevista cualitativa semi-estructurada, estos evidencian la percepción que dicha población posee en cuanto al ocio, en el cual se visualizó que en los tiempos libres que poseían, se dedicaban a sus obligaciones del hogar o del centro educativo, además resaltan la convivencia comunitaria donde se realizan actividades con elementos culturales propios de la comunidad. Con respecto a la recreación, se

resalta la falta de espacios físicos para la promoción de actividades recreativas desde la comunidad. Además, se observó una limitación en la capacidad gestora de la población, en cuanto a la coordinación de actividades recreativas y poco o una nula participación de entidades públicas y privadas u organizaciones que promuevan programas recreativos. Por tanto, el aporte de este antecedente se adecua en el entendimiento de la importancia del ocio y la recreación, además de resaltar la problemática sobre la poca participación o conocimiento sobre el ocio y la recreación, partes fundamentales en el desarrollo integral de cada individuo, y la relevancia en la promoción para lograr comunidades comprometidas en el desarrollo individual y colectivo. Para el proyecto, significa entender cómo el ocio y la recreación son partes fundamentales en la convivencia con los demás y su relevancia en la cotidianidad de cada individuo, desde espacios que propicien un aprovechamiento del tiempo libre para la construcción de habilidades sociales como el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva, esenciales en el compartir colectivo.

Otra investigación que cobra relevancia a nivel nacional es la de Gamboa, et al. (2009), que tiene como título de investigación “Recreación y Discapacidad: Un Análisis desde la Categoría Trabajo”, en la cual tiene como objetivo general “comprender la relación entre las actividades recreativas realizadas por las personas en condición de discapacidad y la categoría de trabajo como práctica transformadora”, (p.49). En consecuencia, la investigación realizada posee un enfoque cualitativo, además, tiene un tipo de estudio exploratorio- explicativo. Entre los instrumentos utilizados para la recolección de datos se encuentran: la entrevista semi-estructurada y la observación, las cuales evidenciaron transformaciones significativas en los participantes, en donde se resalta un mejoramiento en el área emocional y en la autoestima, la seguridad, el estado de ánimo, así como también la prevención de la depresión. Asimismo, se dan avances en el área intelectual, donde se visualiza aprendizajes en habilidades para la construcción de un proyecto de vida, y en el área social se estimula y se da un aumento en las

relaciones interpersonales a consecuencia de la participación en grupos. Desde esa perspectiva, este antecedente contribuye al proyecto en la toma de conciencia de la relevancia sobre la implementación de la recreación para el fortalecimiento de habilidades y aprendizajes sociales como el trabajo en equipo y la comunicación desde la inclusión social. Además, sobre la importancia para el ámbito laboral y profesional a futuro, dándose un ambiente colaborativo e integral que nace a partir de espacios de recreación en donde emergen valores y actitudes en beneficio de todos y todas.

Por último, a nivel nacional se encuentra la investigación de Argüello y Salas (2003), la cual lleva por título “Programa de promoción de la salud, mediante la utilización positiva del tiempo libre en la persona adulta mayor que asiste a la Asociación de Protección al Anciano de Calle Blancos y San Francisco de Goicoechea, junio- noviembre 2003”, en donde se formula el siguiente objetivo general: “Desarrollar un programa de promoción de la salud para favorecer en las personas adultas mayores, la utilización positiva del tiempo libre. Asociación de protección al anciano de Calle Blancos y San Francisco de Goicoechea, junio- noviembre 2003”, (p.17). Enfatizando, además, el propósito de la investigación, en el cual se promueve estilos de vida saludables con relación a la recreación y el ocio para el fortalecimiento de la autoestima y el autoconcepto en la población adulta mayor. En cuanto a la metodología de la investigación se tiene que es cualitativa, en el cual requirieron de dos instrumentos de diagnóstico que consisten en las técnicas: Grupo focal y Observación participante. Por tanto, entre los hallazgos más significativos se encuentran el mejoramiento de la salud física y mental, donde se visualizan beneficios en la autoestima de la población participante a través de la implementación del tiempo libre de manera creativa. En conclusión, el programa propuesto dio paso a la comprensión del ocio como un aspecto fundamental en la vida de las personas, destacando las áreas como la espiritual, social y emocional en las personas adultas mayores, quienes poseen mayor tiempo libre. El aporte de este antecedente para el proyecto, se destaca

el alcance de la implementación de un ocio positivo, que involucra el fortalecimiento de aspectos sociales que den paso a aprendizajes para la vida y que asimismo, a través de estos garantizar un bienestar integral desde todas las dimensiones a nivel social y personal, en un propiciador de espacios para la convivencia y el compartir con los demás, así como el antecedente mencionado demuestra. Además, queda implícito que a pesar de la edad de los participantes, el ocio y la recreación es un derecho, y por tanto, es fundamental su promoción a lo largo de toda la vida y en todas las etapas de esta.

Mediante los diversos hallazgos y antecedentes situacionales, se pretende lograr una amplitud en la ubicación oportuna del ocio y la recreación en diversos espacios. Con el propósito de proporcionar datos relevantes sobre la problemática. Se inicia desde una mirada general a nivel mundial hasta llegar a la población meta.

Problemática en el marco internacional

El presente apartado busca exponer a la luz de la teoría las diferentes miradas del ocio y la recreación en varios ámbitos. Por lo tanto, se constituye primeramente desde un espacio macro hasta llegar gradualmente al espacio micro. Esto con la finalidad de evidenciar la temática y problemática abordada desde diversas perspectivas.

No obstante, para la realización del apartado se utilizaron diversos diagnósticos e investigaciones tanto en internet, como en la comunidad (municipalidad), centro educativo, docente titular, estudiantes y encargados legales de las personas menores de edad. Esto con el objetivo de obtener datos y significativos para la ejecución oportuna del proyecto.

En ese sentido, el presente proyecto se enmarca en la acción de la educación social por ello es importante mencionar que “la constitución de la educación social como un campo académico y profesional consolidado es un fenómeno reciente, que solamente se ha producido

en las últimas décadas del siglo XX” (Tiana et al., 2015, p. 47). A este campo académico le disputa el ámbito de la acción socioeducativa, en la cual, según la autora, se encuentran los espacios de ocio, así como las estrategias educativas que le competen.

Dicho lo anterior, se considera al proyecto como innovador, considerando que nace bajo la lógica práctica de la educación social y se pretende realizar un análisis de las acciones desde la teorización de la Pedagogía Social. Se busca crear estrategias pedagógicas intencionadas para favorecer los diversos procesos de aprendizaje social y establecer una reflexión conceptual en torno a ello.

El tema tiene gran relevancia a nivel internacional, así desde la Declaración Universal de Derechos Humanos, Naciones Unidas (2018, p 50), en donde se declara en el artículo 24 que “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”. Lo anterior concuerda con Caride (2012, p. 301), el cual sostiene que “el ocio emerge como una necesidad y un derecho cívico, del que cabe esperar una contribución decisiva a la mejora del bienestar de las personas y de su calidad de vida”. Se plantea entonces, el tiempo libre y el ocio como una:

Necesidad y un derecho de los que ya se hicieron eco las utopías renacentistas y el movimiento ilustrado- participan plenamente de este deseo, prolongado en el afán por contribuir a mejorar la autorrealización de los sujetos y sus estilos de vida. (Caride, 2014, p. 37)

De esta forma, el proyecto busca concientizar a la población escolar participante, para que inicien procesos críticos (de acuerdo con su etapa de desarrollo cognitivo) de cómo invertir su tiempo libre con calidad y a la vez con la recreación logren desarrollar aprendizajes sociales que potencien habilidades tanto individuales como comunitarias y que favorezcan su bien

propio y el contexto cercano de los participantes. En consecuencia, el proyecto pretende generar en las personas participantes su autorrealización, así como su desarrollo integral.

Debe señalarse, que las Naciones Unidas (2018), en el documento: La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): una oportunidad para América Latina y el Caribe, hace mención en su objetivo 4 a “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. Por ende, la educación debe de ser una práctica liberadora que tenga una intención de desarrollo integral de forma individual y colectiva a favor de un bienestar pleno.

Por otra parte, las estrategias propuestas para solventar la problemática, según Ortega (2014), “se enmarcan en las funciones del educador social, ya que este se encarga de la enseñanza del ocio y el tiempo libre. En ese sentido, Zuzanek (citado por Caride, 2014, p. 37), refiere que el ocio y el tiempo libre son factores importantes en el desarrollo integral de los seres humanos, en particular a través de actividades como el deporte o como el juego”. De ahí la relevancia de construir una propuesta basada en el ocio y la recreación, para potenciar los diversos aprendizajes sociales en la población escolar participante.

No obstante, se da la problemática a nivel mundial según Caride (2014), el ocio ha llegado a ser un “negocio rentable”, esto se da mediante la adquisición o renta de diversos productos y que no toda la población posee acceso, un ejemplo de este negocio serían los diversos dispositivos electrónicos que actualmente circulan en el mercado, los cuales pueden conllevar a llenar los espacios de ocio, pero no de calidad, si se mira desde un sentido social y no mirando solamente las estrategias de la venta y ganancia de dinero. Por lo cual, Caride (2014, p. 40), alude a que ciertas actividades afectan “la salud, las aficiones y el cultivo de las artes, los valores cívicos, el deporte etc.”. Por ende, es indispensable construir en el

estudiantado una conciencia sobre su ocio y que este sea de calidad y se dirija a la realización como individuos en sociedad.

La problemática a nivel Latinoamericano

El ocio y la recreación son temas que van tomando mayor relevancia cada vez más en diversos países de la región Latinoamericana, inspirados en estudios y los avances de naciones desarrolladas como Estados Unidos y países del continente europeo. Por tanto, las investigaciones o estudios que se van realizando en la región, pueden ser la respuesta a las diversas problemáticas que se presentan y que su falta podría ser la evidencia en el retroceso y el desarrollo integral lento de las naciones latinoamericanas. Así como lo explica Tavares (2020):

Los estudios latinoamericanos de ocio deberán avanzar hacia el reconocimiento de las formas y entornos donde se materializan las prácticas, no como contribución que se circunscribe solo a lo puro y lo local, sino a maneras de comprensión que contribuyan a la ampliación de los modos del conocimiento, con marcos explicativos que parten de estos contextos mestizos de nuestra América Latina en momentos tan cruciales para la vida como los actuales, con la gran crisis y el agotamiento del capitalismo global y la seria amenaza al futuro del planeta. (p.648)

Por tanto, el ocio y la recreación son dos conceptos que se encuentran encaminados y en una constante construcción en las naciones latinoamericanas, como lo argumenta Rodríguez (2017), quien enfatiza que la recreación en el ámbito educativo podría estar con contradicción con la espontaneidad que implica el ocio y la recreación por sí mismas, esto como resultado de una realidad latinoamericana, en la cual se limita la libertad de elección por los altos niveles de pobreza, evidenciándose también un conjunto de instituciones ineficientes o en condición precaria.

Elizalde y Gomes (2010), expresan que el concepto ocio en los países latinoamericanos posee connotaciones negativas, puesto que se visualiza como una amenaza para el desarrollo y la productividad económica, prevaleciendo la frase “el tiempo es dinero”, por lo cual, las actividades que impliquen ocio se consideran improductivas y un gasto innecesario de tiempo. Sin embargo, el concepto de recreación posee mayor aceptación en la región latinoamericana, lo cual es lamentable, puesto que ambos términos tanto ocio como recreación, poseen aspectos fundamentales en el desarrollo social de cada nación. Además, agregan que ambos conceptos han sido dirigidos a consumismo, asumiendo que el ocio en específico se encuentra en manos del mercado lucrativo, en el perpetuar un sistema neoliberal capitalista y materialista, que busca la retribución económica ante el bienestar humano. Por tanto, enfatizan que, en las regiones latinoamericanas, visualiza el ocio como un objeto de consumo, “perdiendo con esto su potencial capacidad de ser un aporte en la generación de otras perspectivas creativas y críticas, que permitan cambiar la mirada y hacer frente a las problemáticas sociales actuales de forma innovadora y renovada”, (p.7).

A pesar de la controversia que presentan dichos conceptos a nivel latinoamericano, es en el ámbito universitario donde estos van construyéndose con mayor fuerza. Un claro ejemplo de ello es el libro *Lazer na América Latina / Tiempo libre, ocio y recreación*, publicado por la Universidad Federal Minas de Gerais de Brasil, el cual tiene como finalidad; la recopilación, la sistematización, la promoción y el intercambio de vivencias con respecto al ocio en América Latina, según Gomes, et al. (2009).

Este se considera un texto fundamental para cualquier investigación o proyecto sobre el ocio, de él se pueden resaltar los siguientes aportes: Registro y difusión de experiencias: El libro registra, sistematiza, difunde y amplía el intercambio de experiencias sobre el tiempo libre, el ocio y la recreación en América Latina. Esto implica que busca recoger y compartir conocimientos y prácticas socioculturales en la región. Análisis de la realidad latinoamericana:

Presenta la realidad del tiempo libre, el ocio y la recreación en varios países latinoamericanos a través de estudios que permiten comprender cómo estas actividades han sido construidas social, política e históricamente en la región. Reflexión sobre el papel del ocio: Inicia una reflexión sobre el papel desempeñado por el tiempo libre, el ocio y la recreación en cada sociedad latinoamericana, así como los obstáculos enfrentados, las posibilidades futuras y los desafíos superados. Rescate del valor del ocio: Destaca el valor del ocio como resistencia en la construcción de la identidad frente a una sociedad de masas y de consumo alienado. Resalta la importancia del ocio como práctica social compleja y posibilidad de resistencia que renueva al sujeto, ciudadano y persona. Colaboración y diversidad de miradas: La obra cuenta con la participación de dieciséis autores de ocho países latinoamericanos, cada uno aportando su perspectiva y experiencia sobre el tiempo libre, el ocio y la recreación en su país. Esto promueve la diversidad de miradas y la posibilidad de intercambio solidario en relación con el aprendizaje colectivo sobre este tema en la región.

Asimismo, Tavares (2020), resalta los esfuerzos de esta misma universidad con la creación de la revista LICERE, la cual estudia y difunde información sobre estos conceptos, “o sea, lo que se propone es asumir a América Latina como horizonte ontológico y epistemológico para los estudios de ocio en nuestra región”, (p.6).

La problemática a nivel país

En Costa Rica el ocio y la recreación son espacios esenciales y necesarios que casi en todas las instituciones y en espacios libres se refleja, sin embargo, el problema empieza cuando a pesar de que existen este tipo de espacios, muchas veces se desaprovecha la oportunidad de ser conscientes sobre cómo el ocio y la recreación se han convertido en un mecanismo económico, y por tanto, se desaprovechan los espacios como canchas, plazas o espacios libres

en donde se puede dar el desarrollo de habilidades y destrezas sin necesidad de caer en lo comercial.

Sin embargo, existen instituciones que se interesan por desarrollar o plantear líneas para una promoción de la recreación y espacios de ocio que puedan ser beneficiosos para los y las estudiantes, por lo que la Universidad Técnica Nacional (UTN, 2015), menciona que por medio de prácticas artísticas, culturales, deportivas y recreativas se da el aprovechamiento del tiempo libre, el desarrollo de habilidades para la vida, estilos de vida saludable, sentido de pertenencia y la consciencia de un ocio positivo y beneficioso.

Siendo, el ocio, recreación y la actividad física esenciales y sin necesidad de caer en gastos económicos, por tanto, es importante que en Costa Rica se cree consciencia sobre cómo se puede tener un ocio más provechoso y menos individualista, en donde el uso del celular no sea la única actividad de “ocio” que se realiza al día.

Por otro lado, Salazar (2020), directora de la Maestría Profesional en Recreación de la Universidad de Costa Rica (UCR), menciona que la recreación:

Beneficia a la sociedad como colectivo. Al participar en actividades recreativas en pareja o grupo (grande o pequeño), se refuerzan lazos entre familiares y amistades de estudio, trabajo o comunidad. Se fomenta el apoyo amistoso, la compañía, el sentimiento de pertenencia, la reciprocidad afectiva, se crean redes de apoyo. Se aprenden y practican destrezas sociales, se trabaja en equipo para resolver situaciones, se valoran y preservan recursos históricos y culturales. (párr. 8)

De lo anterior, se identifica que en Costa Rica si existe una consciencia de los beneficios que el ocio y la recreación aportan, sin embargo, muchas veces esos espacios de uso virtual no son utilizados de manera oportuna, ya que en la vida diaria se refleja como el celular, la

televisión o el uso de la computadora se utilizan con mucha más frecuencia en comparación con actividades en donde el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente se pueda promover. No obstante, esto no quiere decir que por medio del uso del celular no se genere aprendizaje, sin embargo, muchas veces ese “tiempo libre” se malgasta en un uso poco creativo de redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y demás aplicaciones que son utilizadas diariamente por la mayoría de las personas y no solamente a nivel nacional, sino también a nivel internacional.

Por otra parte, el Ministerio de Educación Pública (MEP, 2015), menciona que:

El siglo XXI nos presenta retos que van más allá del acceso a la educación, dilemas que se relacionan con un mundo globalizado, económico, cultural, político, social y cultural, que exigen pensar en procesos educativos de calidad, más dinámicos, diversos y creativos, centrados en la construcción continua y en las posibilidades de acceso al conocimiento y no en impartir conocimientos acabados. (P. 9)

Uno de los retos que presenta la educación y como lo menciona la cita expuesta anteriormente, es que hoy en día se vive en un mundo globalizado en donde se exige que los procesos educativos sean verdaderamente de calidad, divertidos, dinámicos y creativos. En donde el aprendizaje llegue a ser un aprendizaje significativo y no un aprendizaje “vacío”, para así lograr que las personas estudiantes sean críticas, es decir, logren que, desde su análisis y reflexión, propongan y expresen su opinión sustentada, además, puedan tomar decisiones oportunas gracias a esa “educación de calidad”. Por tanto, utilizar el ocio y la recreación como espacios para generar aprendizajes y habilidades sociales que se vuelven esenciales para la vida, debería de ser fundamental tanto en las instituciones educativas, como fuera de ellas.

Situación general del problema a nivel provincial

A continuación, se muestra una infografía tomada de la página de Heredia Gobierno Local (2022), la cual hace referencia a los datos generales del cantón de Belén ver figura 2.

Figura 2

Datos generales del Cantón



Nota. Reproducido de Datos generales del Cantón, Gobierno Local Heredia, 2022.

<https://www.heredia.go.cr/es/el-canton/datos-generales>

En primer lugar, la página Web de la municipalidad de Heredia denominada “Heredia Gobierno Local” (2022), indican que su visión es “ser un gobierno local líder a nivel nacional,

en la gestión social integral e inclusiva, que mejore la calidad de vida de la población presente en el cantón. Por otra parte, su misión es “somos un Gobierno Local que brinda servicios con eficiencia y efectividad para el mejoramiento de la calidad de la población presente en el cantón” (párr. 1). Ambos aspectos hacen alusión al bienestar y calidad de vida en la población, esto indica una vez más la relevancia de lograr desarrollar aprendizajes sociales para la vida, para que las personas participen activamente en la sociedad y en busca de mejorar su entorno más cercano.

Por otra parte, en la provincia de Heredia se conforma una Red de Cantones Promotores de los ODS, junto con la Secretaría Técnica de los ODS (Mideplan), el Sistema de Naciones Unidas en Costa Rica (ONU-Costa Rica), y el Instituto de Fomento y Asesoría Municipal (IFAM). Estos con la finalidad de lograr la ejecución de los (ODS). En los cuales, en su cuarto objetivo se contempla el área educativa, y como se reflejó en el diagnóstico a nivel internacional, este se vincula con un aprendizaje permanente a lo largo del ciclo vital.

En cuanto a, Heredia Gobierno Local (2022), alude que, en el ámbito de bienestar social promueven diversas áreas. A continuación, se mencionan algunas de las más relevantes en el marco del presente proyecto:

- Eventos como campañas de recolección de basura.
- Galerías tales como la restauración de la fuente del Parque Nicolás Ulloa, Certificación Amigos Cantones de la Infancia, en este obtuvieron un galardón, el cual “es una certificación otorgada a los gobiernos locales que, de manera voluntaria, decidieron comprometerse con la niñez y adolescencia de su localidad”, entre otros aspectos.
- Gestión Social Inclusiva, la cual “abre sus puertas a cualquier persona del Cantón que requiera orientación y /a apoyo frente a temas de vulneración de

derechos. Esto es, todas las formas de violencia, incluyendo institucional o acceso a derechos”. Esta oficina aborda la atención integral a mujeres, programa Nuevas Masculinidades, atención al adulto mayor, atención a la infancia, niñez y adolescencia, este programa se encuentra dirigido por un profesional de Trabajo Social, el cual, busca el mejoramiento y calidad de vida de todos los participantes. Asimismo, asiste a los diversos centros educativos del Cantón, en los cuales la población escolar aprende valores y diversas temáticas de interés social por medio del juego.

- Centro Cultural Herediano Omar Dengo, el cual dispone sus salones y anfiteatro para diversas actividades artísticas y culturales, para el disfrute de los ciudadanos y ciudadanas.

De esta forma, se logra evidenciar que el Gobierno Local de Heredia, busca incentivar la población de su cantón. No obstante, también se evidencia como un educador social podría facilitar y permear a la población estudiantil para hacer un andamiaje con los diversos programas que promueve la municipalidad con las instituciones en donde se desenvuelve la infancia, niñez y adolescencia de un pueblo y que este participe activamente en su comunidad.

En cuanto a los servicios que ofrece la Municipalidad de Heredia, se encuentran: aseo de las vías, becas a la población estudiantil activa en los centros educativos o bien en algunas de las modalidades de educación para personas jóvenes y adultas del MEP, entre otros servicios, los cuales buscan el bienestar comunitario.

Por tanto, se visualizan los esfuerzos por parte de la municipalidad de Heredia por promover espacios y actividades para el beneficio de todas las personas habitantes de la provincia. Sin embargo, se identifica una urgente necesidad de un profesional en Educación Social para propiciar ambientes y temáticas contextualizadas a las realidades de cada centro

educativo dentro de la misma. Por ende, un tema que toma relevancia es el ocio y recreación para la potenciación de habilidades dentro de la comunidad.

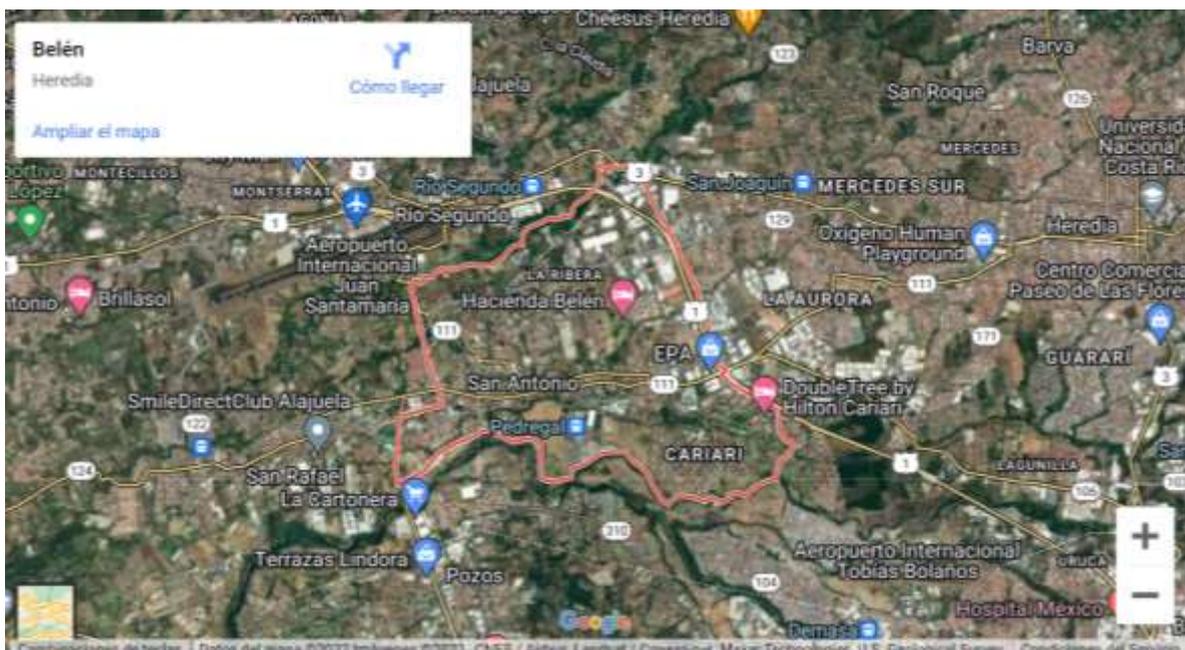
Dicho lo anterior, es necesario la realización de un análisis a nivel comunal para la comprensión e identificación de las problemáticas y las oportunidades que se presentan para la promoción del ocio y recreación, en donde se encuentra inmersa el centro educativo en el que se pretende la aplicación del proyecto.

Situación de la problemática a nivel comunal

El cantón de Belén fue creado en año 1907, el cual pertenece a la provincia de Heredia, además se encuentra conformado por tres distritos figura 3

Figura 3

Mapa del cantón



Nota. Reproducido de mapa del Cantón, Gobierno local de Belén, 2022

<https://www.belen.go.cr/web/guest/mapa-del-canton>

Además, según la información de la Biblioteca Municipal de Belén, por parte de Núñez (2007), estos se dividen de la siguiente manera:

a- San Antonio: está formado por la ciudad de San Antonio, que se localiza a $09^{\circ} 58' 48''$ latitud norte y $84^{\circ} 11' 16''$ longitud oeste, contando con los siguientes poblados: San Isidro, Hacienda Robert, Labores (este), Sánchez, Zaiqui, Calle Chompipe.

b- La Ribera: el segundo distrito está formado por el barrio de la Ribera, localizado a $09^{\circ} 59' 45''$ latitud norte y $84^{\circ} 11' 07''$ longitud oeste, y los poblados de Echeverría, La Fuente o Balneario, Calle Arbolito, Calle Ribera, Calle Nueva, Bajo Sorda (este), Zamora y Quirós, Calle Asunción (oeste), Chávez, Chácara.

c- La Asunción: el barrio La Asunción se ubica a $09^{\circ} 58' 50''$ latitud norte y $84^{\circ} 10' 18''$ longitud oeste y junto con los siguientes poblados forma el tercer distrito: Potrerillos, Don Bosco, Calle Morales, Cristo, Calle Asunción (este), Inmobiliaria (oeste), Bosque de Doña Rosa, Conducen, Bonanza, Doña Claudia, Jardines Cariari (oeste), Inmobiliaria y Calle Arbolito. p. 25

Por otra parte, en cuanto a las formas actuales de recreación de la comunidad de Belén, se encuentra que se han perdido en su mayoría los juegos tradicionales en la niñez y adolescencia actual, “debido a que la mayor parte del tiempo lo emplean viendo televisión, interactuando con los juegos electrónicos, futbolines o con los modernos legos”, Núñez (2007, p.84). Por lo tanto, ante la preocupación de los padres y las escuelas de que los estudiantes al no poseer espacios recreativos podrían caer en problemas de drogadicción, la comunidad y la Municipalidad de dicho cantón, promueven espacios de deporte en el Polideportivo del cantón, en el que se puede encontrar deportes como: fútbol, básquetbol, voleibol, ajedrez, tenis de mesa y atletismo. Además, se brinda un seguimiento en el deporte de escogencia, para participar a nivel cantonal y a nivel nacional en los mismos, por lo que, el cantón de Belén se le conoce

como “la cuna del deporte”, puesto que varios atletas y deportistas en general emergieron de dicho cantón.

Entre otras actividades de recreación por parte de la juventud, se encuentra el baile, y como actividades de ocio, las salidas al cine y al salón de patines. Algunos lugares de recreación concurridos, según Núñez (2007, p.84) son:

- Balneario de Ojo de Agua
- Club Campestre Español
- Finca de Recreo del Ande
- Club Asepipasa

En cuanto a la problemática social del cantón de Belén, según Núñez (2007), se encuentra que el consumo de drogas y alcohol entre los adolescentes es de gran preocupación para la población, por tanto, se considera de importancia, la solución y la prevención a dichas problemáticas para proteger a las nuevas generaciones de adicciones perjudiciales. Además, se hace énfasis en que los jóvenes necesitan y exigen espacios de comunicación, ya que es un aspecto considerado esencial para las relaciones sociales y para garantizar un bienestar pleno para el desarrollo humano a nivel personal y comunitario, por tanto, “no sería desacertado pensar que ellos están en la mejor disposición de asumir su papel en la construcción de un proceso comunicativo más amplio, abierto, asertivo y constructivo para todos, jóvenes y adultos”, Núñez (2007, p.100).

Por otra parte, una problemática aparente en el cantón se encuentra la desorganización comunal, en la cual se resalta la falta de participación e involucramiento de los adolescentes, por lo que, sería vital lograr espacios donde la participación de esta población sea activa dentro de la comunidad, “no sólo como una forma de tomarles la palabra, sino para que su integración,

(...) les permita dedicarse a actividades que fortalezcan su vida integralmente y les aleje de vicios y situaciones similares” Núñez (2007, p.101).

En consecuencia, las diversas problemáticas que presenta la población del cantón de Belén son llamadas de atención para las comunidades e instituciones que la integran, para la búsqueda de soluciones efectivas que logren atenuar y prevenir dichas situaciones que ponen en riesgo a las presentes y futuras generaciones.

Además, la municipalidad cuenta con una página Web, en la cual promueve las actividades que realiza e informa a la población sobre los comités y las actividades que estos realizan para fomentar la participación ciudadana.

En cuanto al desarrollo social de la población, la página Web de Gobierno local de Belén (2022), indica que este cantón cuenta con una Casa de la Cultura, el cual fue el primer edificio municipal, y este tiene un uso para la comunidad, puesto que sus instalaciones pueden ser utilizadas para ensayos de grupos teatrales, recitales, cine foro, entre otros. También cuenta con una Agenda Cultural, la cual es viable a través de diversos agentes culturales y organizaciones, por medio de estas se organizan actividades artísticas y culturales, algunas de las áreas que contempla la agenda son:

- Activación de espacios públicos.
- Fomento de tradiciones.
- Encuentro con artistas internacionales.
- Fortalecimiento y apoyo a agrupaciones del cantón.

Algunas de las actividades relevantes para este proyecto y que incorpora a niños y niñas son: noche de cine, Festival La Machine, Anexión del Partido de Nicoya, Semana Cívica, Día de la Mascarada Tradicional Costarricense, Programa Navidad en Belén. Estas son algunas de las actividades que buscan fomentar la participación de la ciudadanía mediante la recreación.

Dentro de este marco, Caride (2005, p. 74), da a conocer que “la cultura permite a cada individuo, grupo o comunidad tomar conciencia de su posición en el escenario socio-histórico”. En ese sentido, todas las actividades propuestas anteriormente por la municipalidad cobran relevancia para la construcción de una identidad como comunidad, las cuales se deben transmitir a las futuras generaciones y sobre todo desarrollando habilidades en estas, con la finalidad de que construyan y cuenten con herramientas para transformar sus realidades para el bien común.

Por otra parte, también cuenta con “Cantones Amigos de la infancia” en donde se encuentran artículos informativos que competen a la niñez y también a sus encargados legales, dentro de las temáticas se encuentran: disciplina positiva, juegos tradicionales, cuentos y novelas, juego y recreación, salud mental, entre otros. Además, es importante mencionar que la municipalidad cuenta con una Política de Niñez y Adolescencia (2016), la cual busca “promover los derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA) del cantón de Belén con el fin de asegurar el bienestar y el desarrollo integral de las personas menores de edad que vivan en el cantón”, (p..1) De esta forma, queda en evidencia que el cantón de Belén promueve y vela por los derechos de los niños y niñas.

Es vital mencionar que existe el Programa de Formación Artística, los cuales son desarrollados por medio de asociaciones, y es brindado para la participación de toda población de la comunidad de manera gratuita, este integra las áreas de: música, artes escénicas, artes plásticas y Artes para personas con discapacidad. También cuenta con un Comité Cantonal de Deportes, el cual promueve diversas actividades físicas para el beneficio de la comunidad belemita.

Finalmente, se puede concluir que el cantón de Belén cuenta con diversas opciones para la creación y promoción de espacios de ocio y recreación gratuitos para sus habitantes. Sin

embargo, en la indagación realizada se visualiza como la población pareciera no aprovechar las actividades que se llevan a cabo para su beneficio tanto en el sector privado como el público, es necesario tener personas educadoras que asuman ese rol de gestores comunitarios articulando esos esfuerzos generados desde el cantón y vinculando a las personas de su comunidad desde un rol activo.

Diagnóstico institucional

El Centro Educativo Privado San Ezequiel Moreno, ubicado en San Antonio de Belén, Heredia, fue fundado en el año 1998, por una familia educadora, mamá y dos hijas. Lleva este nombre por el particular cariño y confianza que el Santo San Ezequiel les brinda, ya que da el ejemplo de enseñar al que no sabe y ayudar al que más lo necesita. (A. Villalobos, comunicación personal, 07 de mayo de 2022).

La finalidad de dicho centro educativo se basa en ser una institución privada con el afán de dar un servicio a la comunidad. Mientras que su misión se centra en ofrecer una educación de excelencia, inspirada en el evangelio y el ejemplo de San Ezequiel Moreno, a su vez su visión es ser una institución educativa fundamentada en valores que busque permanentemente la excelencia en la formación integral del ser humano con base en los principios de fe, fraternidad y servicio.

Dentro de este marco, es una institución que se destaca por la promoción de virtudes morales y espirituales, ya que se trabaja bajo valores como el amor, el respeto, la tolerancia, la transparencia y la puntualidad. Además, es un centro educativo que prioriza la salud emocional de las personas estudiantes, asimismo, busca la excelencia académica, pero la nota no es más importante que ver a un alumno feliz, por lo tanto, trabajan bajo métodos de disciplina positiva y aulas respetuosas, en donde se ve reflejado el amor y la comprensión en cada acción que se realiza. (A. Villalobos, comunicación personal, 07 de mayo de 2022).

La perspectiva según el personal docente del centro educativo

El grupo 5-A está compuesto por cuatro profesores, siendo la docente titular la responsable de la asignatura de Ciencias. Sin embargo, se llevó a cabo una investigación más amplia sobre las necesidades del grupo escolar, teniendo en cuenta las opiniones de los otros tres docentes a cargo de Español, Matemáticas, Estudios Sociales e Inglés. Con este propósito, se implementó un instrumento tipo entrevista semi-estructurada de manera remota mediante la plataforma Google Forms (véase Apéndice A), con el fin de identificar con mayor precisión las habilidades que necesitan ser potenciadas o desarrolladas oportunamente.

La docente titular, a quien nos referiremos con el seudónimo "RC", cuenta con un título universitario en Ingeniería Forestal, con especialidad en Educación enfocada en los ciclos I y II. Sin embargo, es importante destacar que obtuvo su bachillerato en Ingeniería Forestal en la Universidad Nacional y completó un Diplomado en Educación en la Universidad Estatal a Distancia.

Por otro lado, la docente "RC" está familiarizada con el grupo de quinto nivel desde el año pasado (2021), cuando enseñaba a estudiantes de cuarto nivel. Es crucial mencionar que la docente se dedica exclusivamente a impartir lecciones de Ciencias.

En cuanto al tema del ocio y la recreación, la docente titular considera que ambos pueden ser enfoques para generar conocimiento y también proporcionar a los estudiantes los espacios necesarios para recargar energías y seguir aprendiendo. Según lo expresado por la señora Chaves en una comunicación personal el 13 de mayo de 2022, se infiere que ella visualiza el ocio y la recreación como herramientas para potenciar diversos conocimientos y generar energía positiva en la población estudiantil.

En lo que respecta a los aprendizajes sociales, la docente "RC" observa que el grupo 5-A presenta carencias generales en áreas como la escucha, el respeto por las opiniones de los demás y la solidaridad. Desde su punto de vista, estas habilidades sociales son fundamentales en el desarrollo integral de cada estudiante, ya que, como ella misma señala:

"Si respetas a los demás, ellos también te respetarán; si escuchas lo que otros tienen que decir, estás dispuesto a ayudar y reconocer las necesidades de los demás. La solidaridad es importante porque yo no estoy solo necesito de los demás y ellos de mí." (Comunicación personal, 06 de junio de 2022).

Los aprendizajes sociales que van a ser potenciados a partir del proyecto y que están respaldados por la docente titular "RC" son: trabajo colaborativo y comunicación asertiva, estos serán potenciados por medio de la construcción de estrategias pedagógicas dirigidas a fomentar estas áreas para un desarrollo integral en cada persona participante.

La docente de la materia de Español y Estudios Sociales bajo el anonimato "GE", estudió en la Universidad Nacional y cuenta con la Licenciatura de su carrera. Ella señala que el ocio y la recreación en los estudiantes es esencial para potenciar aprendizajes de manera distinta, ya que es una manera de socializar y aprender, además enfatiza en que "todo eso hará que se sientan cómodos en el ambiente de trabajo y disfruten lo que hacen."

En cuanto al grupo, la docente G. Espinoza, la cual cuenta con Bachillerato en Educación Básica; indica que:

Presentan limitaciones en cuanto a la comunicación, el trabajo en equipo, la organización, la empatía y el autocontrol, indicando que es importante que los estudiantes tengan más autocontrol, ya que muchas veces son muy impulsivos y no

realizan bien su trabajo al trabajar en grupos. (Comunicación personal, 16 de junio de 2022).

Por otro lado, la docente de Matemáticas, identificada como "ZA", cuenta con un diplomado y se formó en la Universidad Central de Costa Rica. Ella destaca la importancia del ocio y la recreación para fomentar el respeto a través de actividades. Además, observa que una de las carencias del grupo es la falta de respeto durante el trabajo en equipo, y considera que realizando actividades de disfrute es una excelente manera de mejorar este aspecto y fomentar la comunicación asertiva entre los discentes. (Z, Araya, comunicación personal, 16 de junio de 2022).

Por su parte, la docente de Inglés, conocida como "MZ", es estudiante de la carrera de Inglés en la Universidad Hispanoamericana. Subraya la importancia del ocio y la recreación, especialmente en un momento post-pandemia como el actual, ya que "durante mucho tiempo los estudiantes solo tuvieron acceso a ellos a través de la web." Se identifican carencias en el grupo, como la falta de trabajo en equipo, compañerismo, cooperación, manejo de la frustración y resolución de problemas. Se propone que mediante actividades que les gusten, se puede trabajar en estas áreas para que "los estudiantes sean mejores seres humanos" (M. Zúñiga, comunicación personal, 16 de junio de 2022).

A continuación, se presenta la tabla, la cual resume los hallazgos obtenidos del diagnóstico realizado al personal docente del Centro Educativo San Ezequiel Moreno.

Tabla 1

Hallazgos obtenidos del diagnóstico sobre el personal docente

Docente	Materias Impartidas	Opiniones sobre Ocio y Recreación	Carencias del Grupo	Habilidades Sociales a Potenciar
RC	Ciencias	Potenciadores de conocimiento y energía positiva	Escucha, respeto, solidaridad	Trabajo colaborativo, comunicación asertiva
GE	Español, Est. Soc.	Esenciales para potenciar aprendizajes y socializar	Comunicación, trabajo en equipo, organización, empatía, autocontrol	Autocontrol, comunicación asertiva
ZA	Matemáticas	Importancia para potenciar el respeto y la comunicación	Falta de respeto, comunicación asertiva	Respeto, comunicación asertiva, trabajo en equipo
MZ	Inglés	Cruciales tras la pandemia para desarrollo humano	Trabajo en equipo, compañerismo, cooperación, manejo de frustración, resolución de problemas	Trabajo en equipo, comunicación asertiva, desarrollo humano

Basándose en las respuestas del personal docente, el proyecto se enfoca en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, con el objetivo indirecto de promover valores como el respeto, la amabilidad y la empatía. Esto

permitirá que los estudiantes puedan comunicarse de manera adecuada y trabajar en equipo durante las actividades diseñadas desde sus propios intereses en relación con el ocio y la recreación.

Diagnóstico de las personas participantes

El presente diagnóstico, se llevó a cabo por medio de un instrumento entrevista semi-estructurada Apéndice B, el cual posee como objetivo: recolectar información relevante sobre el ocio y la recreación que se realiza desde el hogar o fuera de la institución, para fundamentar la intencionalidad del proyecto a ejecutar con los participantes de quinto grado.

Este consiste en una serie de preguntas tanto abiertas como cerradas sobre la temática del ocio y la recreación, las cuales serán respondidas por las familias de las personas discentes. De dicho instrumento, se obtuvieron los siguientes datos de las personas participantes:

Participante 1. Es de nacionalidad costarricense, nació el 7 de noviembre del 2011 (10 años), es de San Antonio. En su tiempo libre le gusta realizar actividades como: dibujar, cantar, pintar y jugar juegos de mesa; todas estas actividades las realiza diariamente e invierte aproximadamente dos horas diarias. La persona estudiante cuenta con: computadora y tableta y le gusta ver series y Youtube kids y cuenta con la plataforma de Disney +. Con respecto al uso de la tableta invierte una hora por día, dando como resultado siete horas a la semana.

En cuanto a los encargados legales de la persona participante 1 comentan que utilizan la plataforma de Family link. No obstante, como familia indican que los fines de semana buscan realizar diversas actividades al aire libre y comer fuera de casa, esto lo consideran como inversión para su ocio y recreación.

Participante 2. Es costarricense, nació el 27 de octubre del 2011 (10 años), vive en Belén Centro. Con respecto a su tiempo libre, este lo invierte viendo televisión, dibujando y jugando con sus hermanos. La primera actividad la realiza durante dos horas, la segunda actividad la ejecuta a diario y aproximadamente por 30 minutos y jugar con sus hermanos lo realiza a diario.

Con respecto a los dispositivos electrónicos, la participante cuenta con: celular, computadora, tableta y televisor. En el televisor, le gusta ver películas y series como “Soy Luna”. Además, cuenta con las siguientes plataformas digitales: Netflix, Disney+ y Youtube. La aplicación que más utiliza es WhatsApp y hace uso de su celular durante una hora diaria, dos horas utilizando la computadora, una hora usando su tableta, dos horas en el televisor. Cada persona aclara que si utiliza la computadora no llega hacer uso de su tableta durante el día. En total da un aproximado de 35 horas expuesta al uso de dispositivos electrónicos.

Por su parte la familia de la participante 2, considera que invierte dinero en actividades de ocio y recreación tales como salir de paseo.

Participante 3. Es de nacionalidad costarricense y nació el primero de agosto del año 2011 (10años), en la provincia de Alajuela. Entre las actividades de tiempo libre, el estudiante 3 comunica que dedica tiempo a los videojuegos, a la televisión y juega con su perro. Para la primera actividad, expresa que es parte de su tiempo libre diario y a la cual dedica un estimado de tres horas o más. En cuanto a la segunda actividad, expresa que igualmente invierte de 30 minutos a una hora diariamente. La última actividad, dedica de 30 minutos a una hora de una a tres veces por semana. Cabe destacar que los dispositivos a los cuales tiene acceso la persona participante son: la computadora, la tableta, consola de videojuegos y el televisor. En las cuales, para el uso del ordenador, dedica una hora; en la tableta y consola de videojuegos 3 horas; por tanto, en total dedica un aproximado de 35 horas a la semana en dispositivos electrónicos.

Por otra parte, expresa que el videojuego que realiza se llama Gta 5 y cuando invierte tiempo en la televisión, es para el entretenimiento de series y películas, entre sus favoritos se encuentra Teen Wolf. En cuanto a las plataformas digitales a las cuales posee acceso, se encuentran Netflix, HBO, Disney+ y YouTube.

Para la persona encargada del participante, la aplicación a la cual posee mayor preferencia es WhatsApp. Asimismo, añade que invierten dinero en paseos y salidas fuera del hogar y es de las actividades donde destinan mayor gasto monetario.

Participante 4. Es costarricense, nació el 7 de marzo del 2011 (11 años), vive en Belén Centro. Invierte su tiempo libre jugando con sus hermanos, con el teléfono celular y bailando. La primera actividad la realiza diariamente durante 30 minutos a una hora diaria, la segunda actividad la realiza a diario durante 3 horas, la tercera actividad la realiza de una a tres veces por semana durante 30 minutos a una hora.

Entre los dispositivos electrónicos, la participante cuatro posee: celular, computadora y televisor. Su videojuego favorito en línea es Star Wars battlefront y en la televisión le gusta ver series y películas como La Casa de Papel. Cuenta con las siguientes plataformas digitales: Netflix, Disney+ y Youtube. Entre las aplicaciones realizadas se encuentran WhatsApp y Youtube.

En cuanto al uso del dispositivo celular, este lo utiliza una hora a la semana, la computadora durante dos horas y el televisor una hora; dando un total de 28 horas semanales con el uso de dispositivos electrónicos. Los cuidadores de la participante consideran que invierten dinero en la obtención de ocio y recreación al realizar paseos familiares.

Participante 5. Posee la nacionalidad costarricense y nació el 17 de febrero del 2011 (11 años), además reside en el distrito La Ribera, en el cantón de Belén. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentra el dibujo, las manualidades, el coser prendas para sus muñecas, diseñar vestidos y repostería básica, a las cuales en la primera actividad le dedica un aproximado de dos horas, de una a tres veces por semana. Para la segunda actividad que se encuentra en las manualidades, ella menciona que lo realiza de vez en cuando, en un aproximado de dos veces por mes, invirtiendo tres horas o más. Asimismo, para la tercera actividad, indica que invierte la misma frecuencia, alrededor de dos horas.

Por otra parte, tiene acceso a los siguientes aparatos electrónicos: celular, computadora, tableta y televisor, entre las que se encuentra la marca Apple. Además, entre los videojuegos que utiliza con frecuencia se encuentra Ever Run. Por otro lado, la persona encargada menciona que el participante utiliza la televisión para ver series y películas a las cuales le dedica entre dos a tres horas los fines de semana, entre ellas se encuentra Umbrella Academy, películas de Marvel, de Star Wars, entre otras, destacándose las plataformas para la visualización de estas, como Netflix, Disney+ y Youtube. En cuanto al uso del celular, la persona participante invierte una hora por día, entre las aplicaciones del dispositivo se encuentra Color y WhatsApp, sin embargo, se encuentra supervisada por la persona encargada. Sobre el uso del ordenador, no se hace uso de este, en cambio dedica una hora al día los fines de semana en la tableta con supervisión de una persona adulta. Dando como resultado un aproximado de 15 horas a la semana en el uso de diversos dispositivos electrónicos.

Desde la perspectiva de la persona cuidadora, esta considera que destina un presupuesto para realización de alguna actividad de ocio al mes, resaltando que el consumo de alimentos fuera de casa es en lo que más invierte dinero.

Participante 6. Es costarricense, nació el 26 de septiembre del 2010, actualmente tiene 11 años y vive en San Francisco de Heredia. En cuanto a las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentran: caminar durante una hora tres veces a la semana, ver películas durante una hora o más durante tres veces a la semana, y salir a comer fuera de la casa, a la cual le dedica dos horas durante más de una vez por semana.

A su vez, el estudiante cuenta con celular, el cual utiliza para ver YouTube y para jugar juegos como Roblox y Demos de Sonic por más de tres horas diarias, también posee televisor propio, el cual utiliza para ver películas y series como Transformers y Sonic durante dos horas diarias. Asimismo, indica que lo que más realiza en su tiempo libre es ver televisión, ya que cuenta con plataformas como Netflix, HBO+ y Disney+. Para una aproximación de 35 horas semanales haciendo uso de dispositivos electrónicos.

Por otro lado, la familia indica que la aplicación que más utilizan ellos como padres de familia es la aplicación bancaria y en lo que más invierten dinero es en las plataformas que utilizan y en el gimnasio, viéndolo como un gasto beneficioso para su hijo.

Participante 7. Es de nacionalidad costarricense, nació el 19 de abril del 2011 (11 años), vive en San Rafael de Alajuela. Entre las principales actividades que realiza la persona participante en su tiempo libre se encuentran: jugar en el celular, dibujar y leer. La primera actividad la realiza diariamente durante dos horas al día, mientras que dibujar la realiza durante dos horas y leer de una a tres veces por semana.

Con respecto a los dispositivos tecnológicos cuenta con: celular, computadora, consola de videojuegos y televisor. Su actividad favorita es un juego en línea denominado “Black star” y le agrada ver series en la televisión. Su película favorita es Spiderman y cuenta con las plataformas digitales de Netflix y YouTube. Asimismo, es importante indicar que la persona participante en el diagnóstico realizado al hogar menciona que invierte un aproximado de casi

tres horas diarias jugando en el celular, otras tres horas a la semana jugando en la consola de videojuegos y por último, una hora en la televisión visualizando alguna serie. Para un total estimado de 31 horas semanales en el uso de aparatos electrónicos.

A nivel familiar, estos consideran que invierten dinero en actividades como: ir a la playa, montaña, ríos, salir a comer, mall y cine.

Participante 8. Posee la nacionalidad costarricense, nació el 10 de julio del 2011, tiene 10 años y vive en Desamparados de Alajuela. Entre sus pasatiempos favoritos se encuentran: Dibujar, ver tv o electrónicos, andar en bicicleta. La primera actividad la realiza a diario, la segunda alrededor de dos horas al día y la tercera actividad la realiza aproximadamente por 30 minutos al día. En cuanto al uso del celular, la estudiante lo utiliza una hora diaria y su tableta por unas dos horas al día, mientras que la consola la utiliza por 30 minutos y muy esporádicamente. Dando un total aproximado de 14 horas en el uso de dispositivos electrónicos.

La estudiante cuenta con los siguientes dispositivos electrónicos: celular, tablet, consola de videojuegos y televisor. Sus videojuegos favoritos son PK y XD. Con respecto al uso del televisor, lo utiliza para ver diversas series de Disney Channel y Nickelodeon y cuenta con la plataforma de YouTube. Entre las aplicaciones descargadas se encuentran: Geometry Dash, ibis Paint X, Subway Surfers.

Con respecto a sus padres, estos poseen las siguientes aplicaciones: Whatsapp, Pinterest, Facebook, Bancos, Uber. Además, los padres de familia consideran que no invierten económicamente en ninguna actividad para su ocio y recreación.

Participante 9. Es costarricense y nació el 03 de octubre del 2011 (10 años), vive en Heredia. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentran: los videojuegos, el celular y caminar. Para la primera actividad mencionada dedica 2 horas diariamente, para la

segunda 3 horas y para la tercera de 30 minutos a una hora. Además, entre los dispositivos a los cuales tiene acceso se encuentra el celular, la computadora, la tableta, la consola de videojuegos y el televisor; en las cuales para el uso de la computadora invierte 1 hora, para el uso de la tableta 3 horas y para el televisor 1 hora. Con base a lo anterior, se calcula que invierte alrededor de 70 horas semanales en aparatos electrónicos.

Por otra parte, menciona que su videojuego favorito es Apex Legends, en cuanto a los programas que ve en televisión se encuentran las series entre ellas: La Casa de Papel y Stranger Things. Por tanto, añade que posee acceso a las siguientes plataformas: Netflix, HBO, Disney+ y YouTube. Para las aplicaciones de mayor uso se encuentran Tik Tok, YouTube y WA.

Para la persona cuidadora del participante, la aplicación a la cual posee mayor afinación, se encuentra WhatsApp. Además, añade que invierte una parte significativa de los ingresos económicos en paseos y el gimnasio.

Participante 10. Es costarricense y nació el 14 de septiembre del 2011 (10 años), vive en la Guácima de Alajuela. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre, se encuentran: escuchar música, pintar dibujos y recortar. Escuchar música lo realiza a diario, pintar dibujos lo realiza durante 30 minutos y recortar es una actividad que lo realiza a diario. La persona participante cuenta con los siguientes dispositivos electrónicos: celular, computadora, tablet y televisor. Asimismo, cuenta con las siguientes plataformas digitales: Netflix, HBO+, Disney+ y Youtube. Entre sus videojuegos favoritos se encuentra Roblox y le gusta ver series y Tiktok, entre sus películas y series favoritas se encuentran: Anime, Demos Slayer, Los siete pecados capitales. Hace uso de su dispositivo móvil una hora, su computadora la utiliza por dos horas, esto da como resultado un total de 24 horas semanales bajo el uso de dispositivos electrónicos.

En cuanto a los padres de familia, estos utilizan en su cotidianidad diversas plataformas digitales tales como: Facebook, Instagram, tiktok, pinterest, whatsapp, bnmovil, family link.

Asimismo, los padres de familia consideran que invierten en su ocio y recreación mediante el pago de diversas plataformas digitales como Netflix.

Participante 11. Es costarricense, nació el 27 de noviembre del 2010 (11 años) y vive en San Rafael de Alajuela. Entre sus pasatiempos se encuentran: juegos en la computadora, Youtube y videojuegos. La computadora la utiliza durante tres horas diarias o más jugando o viendo videos, su juego favorito en línea es Roblox. Además, cuenta con celular, computadora y consola de videojuegos.

No obstante, el participante enfatiza que no le gusta ver series y por tanto, no ve ni tiene alguna plataforma digital. Con respecto a los encargados legales, estos aseguran que invierten dinero en paseos para la obtención de su ocio y recreación.

Participante 12. Es costarricense, nació el 13 de abril del 2011, actualmente tiene 11 años y vive en San Antonio de Belén. La estudiante indica que por lo general lo que realiza en su tiempo libre es usar su celular con la aplicación de WhatsApp, el cual utiliza por dos horas o más diariamente, también lee durante una hora por tres veces a la semana, juega videojuegos durante 40 minutos, usa su tableta durante 30 minutos y ve televisión durante 30 minutos diariamente, ya que cuenta con plataformas como HBO+, Disney+, Netflix y YouTube. Dedicando alrededor de casi 25 horas a la semana en plataformas de entretenimiento.

Además, su familia indica que la aplicación que más utilizan es Google Link sin tiempo definido y que el ocio y la recreación son esenciales y fundamentales para la salud mental, por lo tanto, se invierte dinero para un bien en viajes.

Participante 13. Posee la nacionalidad costarricense, nació el 19 de enero del 2011 (11 años), añade que reside en la Ribera de Belén, Heredia.

Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentra el uso de YouTube, videojuegos y el celular; para las dos primeras dedica 2 horas al día y para la tercera 3 horas diariamente. En cuanto a los dispositivos electrónicos a los que posee acceso son: el celular, la computadora, la consola de videojuegos y el televisor, en las cuales para el ordenador dedica 1 hora y 2 horas diarias en el televisor. Lo mencionado da un aproximado de 70 horas semanales en dispositivos tecnológicos y de entretenimiento.

Por otro lado, su videojuego favorito es Fornite y para los programas de televisión, tiene una preferencia por las series y películas, en las cuales destaca la serie La Casa de Papel. Además, las plataformas digitales a las cuales posee acceso se encuentran Netflix, Disney+ y Youtube, también entre las aplicaciones de mayor uso se encuentra WhatsApp, así como ya antes mencionado la aplicación YouTube.

Para la persona encargada de participante; el uso del WhatsApp y el Facebook están entre sus aplicaciones de mayor uso personal. Asimismo, añade que las actividades de ocio y recreación en donde más invierten dinero son los paseos y el gimnasio.

Participante 14. Es de nacionalidad costarricense, nació el 2 de septiembre del 2011 (10 años), además habita en el cantón Central de Alajuela, en San Rafael.

Desde el diagnóstico se identifica la visualización de vídeos de YouTube, jugar con trenes y armar robots con legos, como parte de las actividades de ocio, las cuales implementa diariamente, por un lapso de dos horas.

En cuanto a los dispositivos a los cuales tiene acceso se encuentra el celular, la computadora y el televisor, específicamente de la marca Samsung. En cuanto a las aplicaciones de uso en dichos dispositivos se encuentra Minecraft y Roblox, las cuales utiliza con mayor frecuencia, dedicando una hora al día. En relación con el uso del ordenador o computadora, se

resalta que este sólo se utiliza para fines didácticos. Con respecto al uso de la televisión, se da entretenimiento a través de series y películas, enfatizando las del programa infantil Disney, en el cual dispone de dos horas.

No obstante, entre las plataformas digitales, se encuentran Netflix, Disney+ y Youtube. Por otra parte, la persona cuidadora menciona las aplicaciones como YouTube y WhatsApp, como sus aplicaciones personales de mayor uso.

Por último, la persona encargada menciona que entre las actividades de ocio y recreación se encuentran el salir al parque y ver películas en familia.

Participante 15. Es de nacionalidad costarricense, nació el siete de junio del 2011 (10 años), vive en San Antonio de Belén, La estudiante indica que la actividad que realiza en su tiempo libre es ballet tap y la realiza de 1 a 3 veces por semana y dedica unos 30 minutos a dicha actividad. Por otra parte, la persona participante cuenta con los siguientes dispositivos tecnológicos: celular, computadora y televisor, además cuenta con la plataforma de Netflix, YouTube Kids y Disney+. Entre sus pasatiempos está jugar el videojuego de Roblox y le gusta ver series y películas como Naruto.

Con respecto al uso del celular, la participante 15 hace alusión a que el tiempo de uso del celular diario es de dos horas y en el televisor invierte regularmente una hora diaria. Dando como resultado un total aproximado de 21 horas a la semana en inversión de tiempo en dispositivos tecnológicos.

En cuanto a sus padres, estos tienen descargada la aplicación de Family link y consideran que invierten económicamente para la obtención del ocio y recreación en plataformas digitales como Netflix.

Participante 16. Nació en Costa Rica, el 4 de enero del 2011 (11 años) y reside en el distrito de Asunción del cantón de Belén, Heredia.

Entre las actividades de ocio o de tiempo libre, se encuentra el uso de videojuegos, televisión y tableta, en las cuales las dos primeras actividades invierten un aproximado de dos horas diariamente y para el uso del dispositivo tableta, únicamente de 1 a 3 veces por semana por dos horas. Además, se destaca el acceso a otros aparatos electrónicos como celular, computadora y consola de videojuegos, enfatizando las marcas Huawei y Playstation, en las cuales utiliza la aplicación Minecraft y Youtube con mayor frecuencia, dedicando una hora con respecto al uso del celular y una a dos horas en el uso del ordenador. En cuanto al televisor, se visualiza programas como películas y videos de YouTube, en las cuales posee mayor preferencia a las películas infantiles, a través de plataformas como Netflix y YouTube.

Por otra parte, en relación con el cuidador, este posee mayor preferencia por la aplicación Facebook. Asimismo, comparte que, con respecto a ocio y recreación a nivel familiar, asisten a sitios como el mall, jump center, piscinas, entre otros, enfatizando que dichas actividades requieren inversión monetaria.

Participante 17. Es costarricense, nació el 28 de noviembre del 2011, tiene 11 años y vive en La Guácima, Alajuela. El estudiante indica que lo que más realiza en su tiempo libre es jugar videojuegos por una hora diaria, también ve televisión en plataformas como Netflix diariamente y le dedica una hora o más, además le gusta andar en bicicleta, el cual invierte treinta minutos de tiempo durante tres veces a la semana. Los juegos que más utiliza son Roblox, Minecraft y Smash Bros Ultimate, los juega a diario y le dedica una hora. A su vez, cuenta con computadora, la cual utiliza para ver YouTube y le dedica dos horas o más diariamente, pero no cuenta con celular. Para un aproximado de 29 horas semanales en el uso de dispositivos electrónicos.

Por otro lado, la familia indica que no tienen uso de una aplicación con mayor frecuencia, ya que tratan de no hacer uso de tantos dispositivos electrónicos, especialmente cuando se trata de actividades de ocio y recreación en familia, por lo que siempre optan por realizar paseos.

Participante 18. Es costarricense, nació el 10 de septiembre del 2011, actualmente tiene 10 años y vive en Santa Ana. Normalmente juega videojuegos, ve televisión y suele leer en su tiempo libre. Sin embargo, la actividad que más realiza durante el día es jugar videojuegos, asimismo, indica que el videojuego que más utiliza es Fornite y le dedica dos horas diarias, mientras que a la lectura le dedica solamente una hora durante tres veces a la semana. A su vez, dicho estudiante tiene computadora y la utiliza por una hora diariamente, también cuenta con televisor propio, el cual utiliza para ver películas en plataformas como HBO+, Netflix y Disney+, diariamente por dos horas. Llegando a un aproximado de 42 horas semanales en solo el uso de dispositivos electrónicos.

Por otro lado, su familia utiliza con mayor frecuencia aplicaciones como Facebook e Instagram y consideran que invierten dinero para obtener ocio y recreación, especialmente en paseos familiares.

Participante 19. Es de nacionalidad costarricense, nació el 1 de agosto del 2011, por lo cual posee la edad de 10 años, reside en Alajuela, Central de San Rafael.

Entre las actividades de ocio se identifica el escuchar música, salir a jugar con sus amigos, ver videos y dibujar, en las cuales, la primera actividad se realiza de manera diaria dedicando 30 minutos a una hora como máximo. En la recreación con sus amistades, invierte de una a tres veces por semana, dos horas; y para las dos últimas actividades dedica de igual manera 1 a 3 veces por semana, con una diferencia de 30 minutos a una hora.

Por otro lado, la persona participante tiene acceso al celular, computadora, tableta, consola de videojuegos y televisor, en los cuales las marcas son Play y iPhone. También, los programas que más visualiza en el televisor son las series y películas, con una preferencia al programa llamado Attack on Titan. Además, las plataformas que poseen son Netflix y Youtube, en cuanto al celular, este lo utiliza por un aproximado de una hora. Con respecto al uso del ordenador, la persona participante dedica 30 minutos y para el uso de la tableta 1 hora y media.

Para finalizar, la preferencia de la persona cuidadora se encuentra en el uso de la aplicación WhatsApp, por otra parte, menciona que, entre las actividades de ocio a nivel familiar, en las cuales invierten un valor monetario significativo son el gimnasio y clases de voleibol, asimismo, en las actividades que más gastos tienen es el de salir a comer.

En resumen, la observación detallada de las actividades de ocio de los participantes revela una tendencia marcada hacia el consumo de dispositivos electrónicos como parte significativa de su tiempo libre. Esta tendencia apunta hacia un fenómeno de ocio mercantilizado, donde las plataformas de entretenimiento digital ejercen una influencia dominante.

No obstante, es importante destacar que algunos participantes aún mantienen pasatiempos que fomentan el desarrollo de habilidades personales y sociales, aunque destinan menos tiempo semanal a estas actividades. Esta dualidad en las prácticas de ocio sugiere la coexistencia de tendencias hacia el consumo pasivo y activo de entretenimiento.

Para ampliar esta perspectiva, De Certeau, en el texto "La invención de lo cotidiano", analiza la manera en que los individuos navegan y negocian con las estructuras dominantes de consumo en la vida diaria, incluyendo el ocio y el entretenimiento. Este autor alude a que la actividad diaria de los consumidores representa una generación informal de significados y

valores, donde la resistencia y la creatividad se contraponen a la normalización impuesta por los sistemas predominantes de producción y consumo.

El autor indica y da una base teórica sólida para analizar el doble sentido entre el consumo pasivo y activo en el ocio, así como la resistencia individual dentro de un entorno culturalmente dominante. Lo dicho por el autor resalta cómo las acciones cotidianas de los individuos, incluso en el ámbito del ocio, pueden ser interpretadas como una forma de resistencia y creatividad frente a las fuerzas dominantes del consumo.

En resumen, se puede concluir que hay un número considerable de horas dedicadas al consumo de aparatos electrónicos siendo utilizados como parte del tiempo libre que disponen cada uno de los participantes, lo cual evidencia un ocio mercantilizado y dirigido hacia el consumismo de plataformas de entretenimiento. Sin embargo, se visualiza que varios poseen pasatiempos que estimulan habilidades personales y colectivas, pero invierten menor tiempo durante la semana a dichas actividades.

Tabla 2

Diagnóstico de las personas participantes

Participante	Nacionalidad	Fecha de nacimiento	Edad	Residencia	Actividades de Ocio	Dispositivos Electrónicos	Plataformas Digitales	Horas Semanales en Dispositivos Electrónicos	Inversiones en Ocio y Recreación
1	Costarricense	07/11/2011	10	San Antonio	Dibujar, Cantar, Pintar, Juegos de Mesa	Computadora, Tableta	Youtube Kids, Disney+	7	Actividades al aire libre, comer fuera de casa
2	Costarricense	27/10/2011	10	Belén Centro	Ver Televisión, Dibujar, Jugar con Hermanos	Celular, Computadora, Tableta, Televisor	Netflix, Disney+, Youtube	35	Salir de paseo

3	Costarricense	01/08/2011	10	Alajuela	Videojuegos, Televisión, Jugar con Perro	Computadora , Tableta, Consola de Videojuegos, Televisor	Netflix, HBO, Disney+, Youtube	35	Paseos familiares
4	Costarricense	07/03/2011	11	Belén Centro	Jugar con Hermanos, Teléfono Celular, Bailar	Celular, Computadora , Televisor	Netflix, Disney+, Youtube	28	Paseos familiares
5	Costarricense	17/02/2011	11	La Ribera, Belén, Heredia	Dibujo, Manualidades , Coser, Diseñar Vestidos, Repostería	Celular, Computadora , Tableta, Televisor	Netflix, HBO, Disney+, Youtube	15	Paseos, Consumo de alimentos fuera de casa
6	Costarricense	26/09/2010	11	San Francisco de Heredia	Caminar, Ver Películas, Salir a Comer	Celular, Televisor	Netflix, HBO+, Disney+	35	Plataformas digitales, gimnasio

7	Costarricense	19/04/2011	11	San Rafael de Alajuela	Jugar en Celular, Dibujar, Leer	Celular, Computadora, Consola de Videojuegos, Televisor	Netflix, Youtube	31	Playa, Montaña, Salir a comer, Mall, Cine
8	Costarricense	10/07/2011	10	Desamparados de Alajuela	Dibujar, Ver TV, Andar en Bicicleta	Celular, Tableta, Consola de Videojuegos, Televisor	PK, XD, Netflix, Disney+, Youtube	14	-
9	Costarricense	03/10/2011	10	Heredia	Videojuegos, Celular, Caminar	Celular, Computadora, Tableta, Consola de Videojuegos	Apex Legends, Netflix, HBO, Disney+, YouTube, Tik Tok	70	Paseos, Gimnasio
10	Costarricense	14/09/2011	10	La Guácima de Alajuela	Escuchar Música, Pintar, Recortar	Celular, Computadora, Tableta, Televisor	Netflix, HBO+, Disney+, Youtube	24	Netflix, Gimnasio

11	Costarricense	27/11/2010	11	San Rafael de Alajuela	Juegos en Computadora , Youtube, Videojuegos	Celular, Computadora , Consola de Videojuegos, Televisor	Roblox, Minecraft, Youtube	35	Paseos
12	Costarricense	13/04/2011	11	San Antonio de Belén	Uso de Celular, Lectura, TV, Tableta	Celular, Tableta, Televisor	HBO+, Disney+, Netflix, Youtube	25	Paseos, Salidas familiares
13	Costarricense	19/01/2011	11	La Ribera de Belén, Heredia	Uso de Youtube, Videojuegos, Celular	Celular, Computadora , Tableta, Consola de Videojuegos	Fortnite, Netflix, Disney+, Youtube, Tik Tok	70	Paseos, Gimnasio
14	Costarricense	02/09/2011	10	Central de Alajuela, San Rafael	Ver Youtube, Jugar con Trenes, Armar Robots con Legos	Celular, Computadora , Televisor	Netflix, Youtube	35	Paseos

15	Costarricense	07/06/2011	10	San Antonio de Belén	Ballet, TV, Celular	Celular, Computadora, Televisor, Tableta	Netflix, Youtube Kids, Disney+	21	Netflix
16	Costarricense	04/01/2011	11	Asunción de Belén, Heredia	Videojuegos, TV, Tableta	Celular, Computadora, Consola de Videojuegos, Televisor	Minecraft, Youtube	70	Paseos, Gimnasio
17	Costarricense	28/11/2011	11	Guácima de Alajuela	Netflix, jugar Roblox, YouTube y andar en bicicleta	Computadora y televisor	Netflix, Youtube	29	Paseos
18	Costarricense	10/09/2011	11	San Ana	Video juegos, televisión.	Computadora, televisor y consola de videojuegos.	Netflix, HBO, Disney+, Youtube	42	Paseos

19	Costarricense	01/08/2011	11	San Rafael de Alajuela	Dibujar, escuchar música, videojuegos	Celular, Computadora, Tableta y televisor	Netflix, Youtube	15	Gimnasio, clases de voleibol
-----------	---------------	------------	----	------------------------	---------------------------------------	---	------------------	----	------------------------------

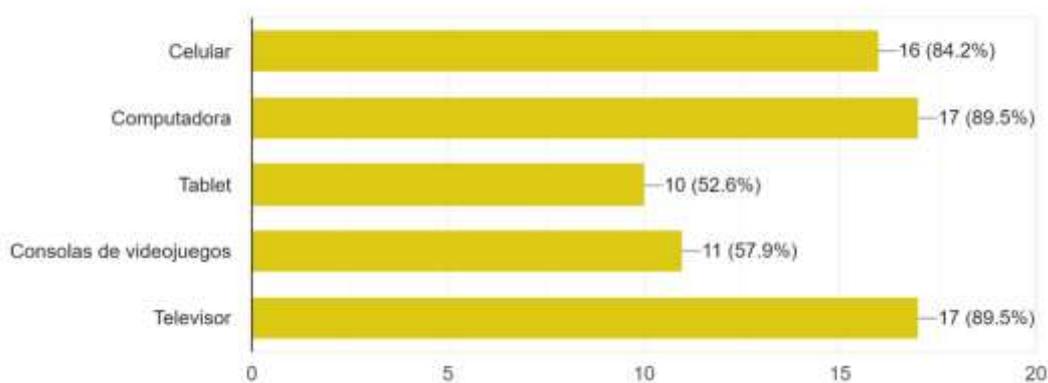
Esta tabla resume la información de los 19 participantes, incluyendo su nacionalidad, fecha de nacimiento, edad, residencia, actividades de ocio, dispositivos electrónicos utilizados, plataformas digitales preferidas, horas semanales en dispositivos electrónicos e inversiones en ocio y recreación.

En la figura 4, se observa que el mayor porcentaje de actividades realizadas por los discentes son: entretenimiento virtual, pasatiempos al aire libre, dibujo y baile. Por otra parte, en la figura 5, se observa como la mayoría de las personas participantes poseen un amplio acceso a diversos dispositivos electrónicos, entre los cuáles resaltan computadora, televisor y celular, siendo estos utilizados en un rango de 1 a 2 horas diarias después de clases.

Figura 4

Diagnóstico de dispositivos electrónicos

7. ¿Cuáles dispositivos electrónicos tiene acceso su hijo/a)? Puede seleccionar varias opciones.

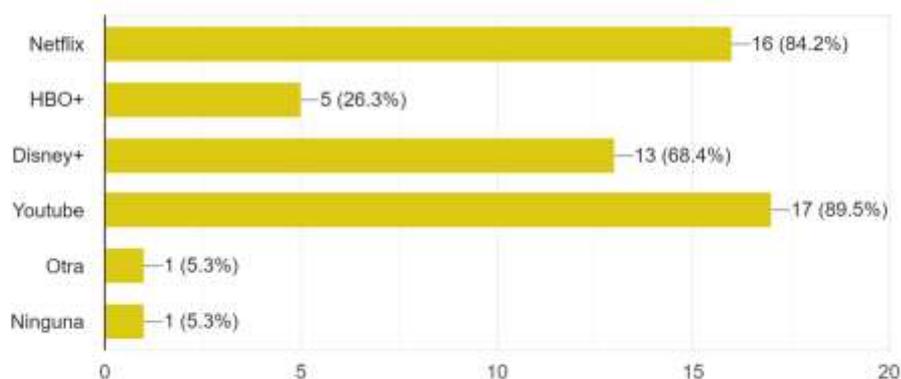


Cabe mencionar que en dichos dispositivos electrónicos las personas estudiantes suelen observar series y películas, siendo las plataformas YouTube, Netflix y Disney+ las más recurrentes entre la población participante.

Figura 5

Diagnóstico de plataformas digitales

¿Tiene acceso a alguna plataforma digital?, Si es así marque las opciones que correspondan.(
)Netflix()HBO+()Disney+()Youtube()Ninguna



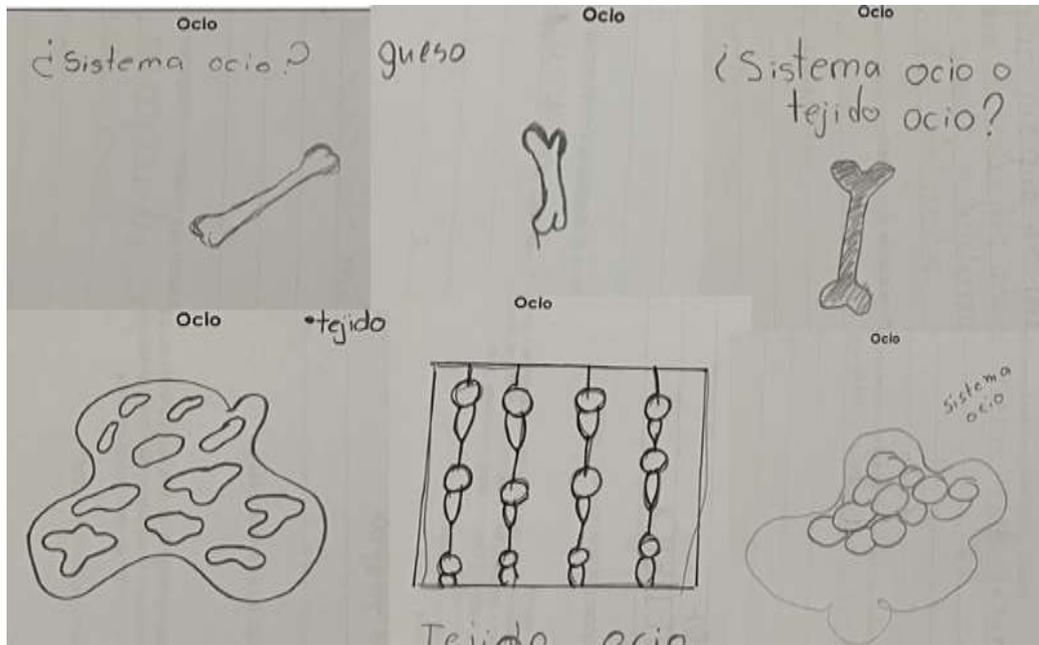
En resumen, se puede concluir que hay un número considerable de horas dedicadas al consumo de aparatos electrónicos siendo utilizados como parte del tiempo libre que disponen cada uno de los participantes, lo cual evidencia un ocio mercantilizado y dirigido hacia el consumismo de plataformas de entretenimiento. Sin embargo, se visualiza que varios poseen pasatiempos que estimulan habilidades personales y colectivas, pero invierten menor tiempo durante la semana a dichas actividades.

Por otro lado, se ejecutó un instrumento Apéndice C, en donde cada participante debía de realizar un dibujo sobre el concepto de ocio y recreación, siendo el primer instrumento utilizado para un diagnóstico previo de la temática y por el cual se logró detectar que las personas participantes no tenían un concepto claro de lo que era ocio y recreación. Los participantes 2, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 15, 16, 18 y 19 presentaron una confusión lingüística de escritura al confundir la palabra “ocio” con el “sistema óseo”, por lo que terminaron dibujando un hueso o un tejido óseo en ese apartado, como se muestra en la Figura 7, en la cual se adjunta

algunas muestras para la evidencia de este. Los participantes restantes lograron identificar actividades que realizaban en su tiempo libre, como bañarse y jugar.

Figura 6

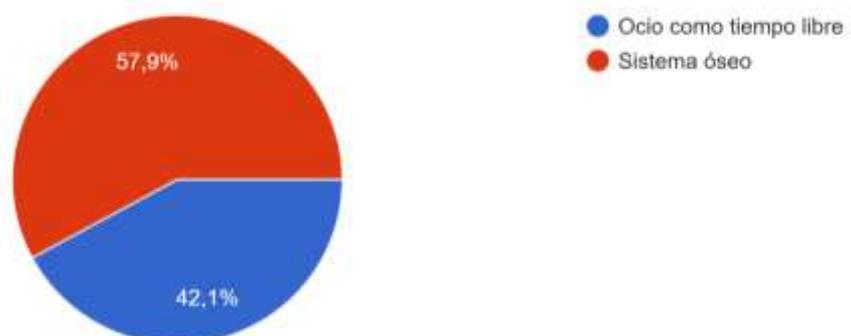
Diagnóstico de ocio



Para una mayor comprensión y visualización de la información obtenida del diagnóstico de ocio se adjunta la figura 7 en la cual se evidencia que el 57,9% (11 personas) de la población participante asociaron la palabra ocio con el tejido o sistema óseo del cuerpo humano, mientras que el 42,1% (8 personas) lo vincularon con tiempo libre. Por tanto, se evidencia una confusión lingüística de escritura con respecto a la palabra ocio.

Figura 7

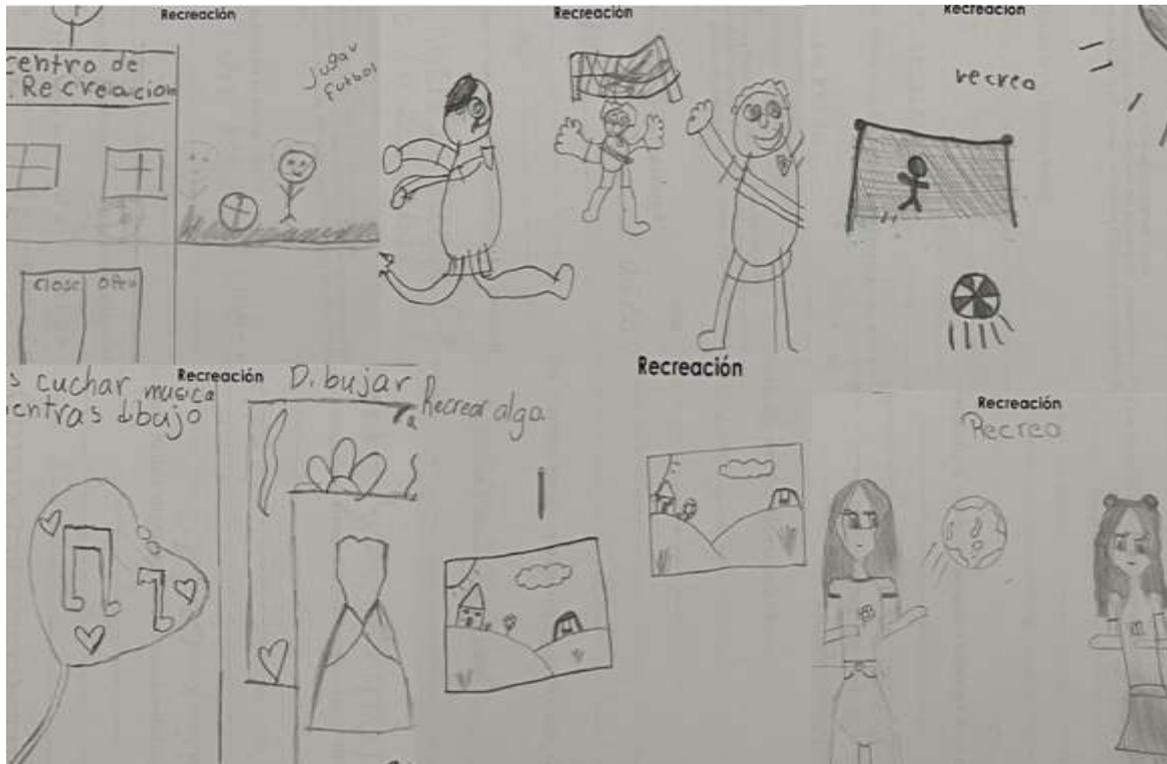
Concepto de ocio según la niñez participante



Además, con el concepto de recreación, los participantes 12 y 14, lo relacionaron con la palabra “recrear”, mientras que el resto de los participantes relacionaron “recreación”, con tiempo de “recreo” o de compartir, ya que se dibujaron con sus amigos y jugando fútbol.

Figura 8

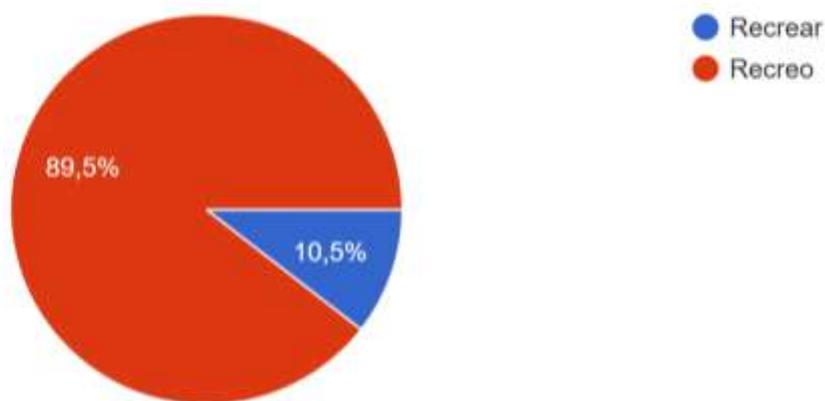
Diagnóstico de recreación



Por tanto, en la figura 9 se logra identificar según los resultados obtenidos por parte de las personas beneficiarias del proyecto, que el 10,5% (2 personas) relacionaron la palabra recreación con recrear y el 89,5% (17 personas) vincularon la recreación con el tiempo de recreo que brinda la institución durante el periodo de clase.

Figura 9

Concepto de recreación según la niñez participante



Con el diagnóstico realizado al personal docente de la sección 5-A, así como la inversión de horas en el uso de diversos dispositivos electrónicos por parte de la población participante y su confusión en el concepto se evidencia la necesidad de desarrollar un proyecto que potencie los aprendizajes sociales como lo son la comunicación asertiva y el trabajo colaborativo.

De estos elementos y de acuerdo con las tendencias en las respuestas se puede señalar que emergen los siguientes hallazgos:

Uso intensivo de dispositivos electrónicos:

- Se observa que la mayoría de los participantes dedican una cantidad significativa de tiempo al uso de dispositivos electrónicos como teléfonos celulares, computadoras, tabletas y televisores.

- En promedio, los participantes invierten alrededor de 30 a 70 horas semanales en actividades relacionadas con dispositivos electrónicos, lo que sugiere una alta exposición a pantallas y tecnología.

Preferencias y hábitos de entretenimiento digital:

- Las plataformas digitales como Netflix, Disney+, YouTube y juegos en línea como Roblox son ampliamente utilizados por la mayoría de los participantes.
- Se identifican videojuegos específicos que son populares entre los participantes, como GTA 5, Minecraft, Fortnite y Star Wars Battlefront.

Variabilidad en las actividades de tiempo libre:

- Aunque el uso de dispositivos electrónicos es común, se observa una diversidad de actividades de ocio y recreación, que van desde actividades artísticas como dibujar y pintar hasta actividades al aire libre como andar en bicicleta y salir a pasear.
- Algunos participantes también mencionan actividades como bailar, practicar ballet y jugar con mascotas como parte de su tiempo libre.

Inversión en ocio y recreación familiar:

- Se destaca que varias familias invierten recursos económicos en actividades de ocio y recreación, como salir a pasear, ir al cine, visitar parques temáticos y realizar actividades al aire libre.
- La inversión económica en el ocio familiar se considera importante para el bienestar y la salud mental de los participantes.

Confusión en la conceptualización de ocio y recreación:

- Se evidencia una falta de claridad en la comprensión del concepto de ocio y recreación por parte de algunos participantes, como se refleja en los dibujos realizados durante el diagnóstico.

- Algunos participantes confundieron la palabra "ocio" con "sistema óseo", lo que indica la necesidad de educación y clarificación de conceptos en este aspecto.

Necesidad de desarrollo de habilidades sociales y trabajo colaborativo:

- El diagnóstico sugiere la importancia de desarrollar proyectos educativos que fomenten habilidades sociales como la comunicación asertiva y el trabajo colaborativo, especialmente en el contexto escolar.
- Se señala la importancia de equilibrar el uso de tecnología con actividades que promuevan la interacción social y el desarrollo personal fuera de las pantallas.

Estos hallazgos resaltan la importancia de diseñar intervenciones educativas y recreativas que fomenten un uso equilibrado de la tecnología, promuevan actividades de ocio saludables y faciliten el desarrollo integral de los participantes.

Capítulo II Plan Operativo para la ejecución

REFERENTES TEÓRICOS DEL PLAN OPERATIVO

En el presente apartado, se busca consolidar a la luz de la teoría los aspectos relevantes para la construcción del proyecto, dentro de este orden de ideas se encuentra: el concepto de educación, tipos de educación, pedagogía (modelo pedagógico, principios, parámetros), pedagogía social, ocio, recreación y habilidades o aprendizajes sociales. Seguidamente se aborda el concepto más generalizante de la educación.

Educación

Según la Real Academia Española (s.f.), el término educación hace alusión a “acción y efecto de educar”, “crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes” e “instrucción por medio de la acción docente”. Por tanto, se logra apreciar como la palabra educación se basa en un aprendizaje a través de la mediación de una persona docente y esta según la RAE se da en un lapso de periodo de vida definido.

No obstante, para Freire la educación va más allá de una simple transmisión según Redín et al. (2015), en el libro denominado “Diccionario Freire”, indica que:

Para Paulo Freire no existe la educación, sino las educaciones, o sea, formas diferentes de que los seres humanos parten de lo que son, hacia lo que quieren ser. Básicamente, las varias “educaciones” se resumen en dos: una, que él llamó “bancaria”, que vuelve a las personas menos humanas, porque las aliena y las convierte en dominadas y oprimidas; y otra, liberadora, que hace que ellas dejen de ser lo que son, para ser más conscientes, más humanas. (p.168)

Desde esta perspectiva, se puede considerar que la educación para Freire es vista como potenciadora para la liberación y la transformación de las personas.

Por su parte, Delors (1996), expresidente de la Unión Europea en su informe para la UNESCO sobre Educación Superior, afirma que:

La educación debería llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada uno de nosotros, lo cual supone trascender una visión puramente instrumental de la educación, percibida como la vía obligada para obtener determinados resultados (experiencia práctica, adquisición de capacidades diversas, fines de carácter económico), para considerar su función en toda su plenitud, a saber, la realización de la persona que, toda ella, aprender a ser. (p. 1)

Por lo tanto, la educación es la capacidad del individuo de construir conocimientos o aprendizajes y poder aplicarlos en la cotidianidad, siendo una herramienta para el pleno desenvolvimiento de este y en el mejoramiento de distintas áreas que son parte del diario vivir de cada uno. Asimismo, la construcción de conocimientos debe trascender el pensamiento para revolucionar y cambiar la propia realidad e influir en los demás, por ello, Barreiro (2017), en su análisis sobre la visión de Paulo Freire con respecto a la educación, menciona que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (p. 1).

Desde esa perspectiva, el proyecto asume la posición del concepto educación bajo el marco de Paulo Freire, puesto que no es solamente una obtención de aprendizajes, sino que también debe beneficiar, mejorar y construir diversas áreas de la vida de cada persona. A continuación, se abordan los tipos de educación, la cual se diversifica constantemente a lo largo del tiempo.

Tipos de educación

A continuación, se expondrán tres tipos de educación:

Exploratoria.

Primeramente, se encuentra el exploratorio y esta “es la que se recibe “sin quererlo” por mencionarlo así, cuando adquirimos conocimientos y habilidades imitando lo que vemos o van surgiendo de manera espontánea en el vivir, también se le llama educación imitativa” Echavarría (2015, p. 5). En este sentido, se considera la educación exploratoria como un tipo de educación que se da en el contexto más cercano de las personas y que genera nuevos conocimientos en estos. De la educación exploratoria se transita al concepto de educación escolarizada la cual representa el abordaje de conocimiento sociales que se consideran valiosos por lo cual se institucionalizan.

Escolarizada.

Por su parte la educación escolarizada, es aquella que “se somete a la normativa educativa sobre parámetros de edad, secuencia y continuidad de niveles, grados y cursos” Ministerio de Educación del Ecuador (2013, p. 16). Por tanto, la educación escolarizada presenta una gradualidad en la edad, grados cursados y un currículum claramente preestablecido. La educación escolarizada tiene como elemento fundamental la curricularización del conocimiento, el cual es legitimado socialmente, en el tanto se considera especializado y necesario. En contraposición se desarrolla la educación no escolarizada, para muchos autores complementaria una de otra, este tema se aborda seguidamente.

No escolarizada.

La educación no escolarizada, “es la que se desarrolla fuera de las aulas, talleres, laboratorios y no necesariamente comprende horarios determinados” (Silvia 2017, p. 34). Es decir, es aquella que se da en un medio abierto y por ende se encuentra fuera del currículum.

Ahora bien, el presente proyecto se enmarca en el tipo de educación no escolarizada, ya que, aunque se desarrolle y construya dentro de un centro educativo formal, la temática del proyecto no está dentro del currículum oficial, no conlleva a la obtención de un título para pasar a un siguiente nivel y tiene un principio voluntario, está basado en el interés y las necesidades del grupo meta. Por tanto, el proyecto asume una posición desde el ámbito no escolarizado. La ciencia que estudia la educación en diversos niveles, lo es la Pedagogía, la cual no solo ofrece técnicas y elementos de mediación, sino que implica análisis históricos, filosóficos, etc, pero siempre guardando su carácter prescriptivo. Este es el concepto que se comenta seguidamente.

Pedagogía

La pedagogía es una ciencia social que permite reflexionar sobre la práctica que se lleva a cabo en el aula escolar, Di Caudo (2013, p.38), define pedagogía como el desenvolvimiento de destrezas, conocimientos y habilidades que por medio del aprendizaje colaborativo y las nuevas tecnologías de información permiten generar aprendizajes significativos.

De lo anterior, se puede afirmar que la pedagogía permite ver la manera en que la educación toma sentido y la que vela para que el proceso de aprendizaje sea lo mejor posible. Los autores Runge y Muñoz (2012, p.93), mencionan que “la pedagogía tradicional se ocupa de aclarar las tareas de las medidas educativas y de determinar las metas y finalidades de la educación.” Por tanto, la pedagogía permite ver el rumbo y el camino por el cual debe ir la educación para que sea de calidad y se cumpla con los objetivos de una nueva sociedad, en donde la criticidad y la reflexión forman parte fundamental.

Por otra parte, Liscano (2014), hace énfasis en que la pedagogía:

Se ubica en el espacio-tiempo de la sociedad, en sus valores y principios, y se aventura a proponer cómo debería llevarse a cabo la educación, en qué condiciones y por qué. El rol

de la pedagogía es por tanto de proyecciones profundas, abarcador, panorámico y procura la síntesis, aunque se apoya en la fenomenología diversa que caracteriza al aula de clase y a la escuela. (p. 24)

De lo anterior, cabe mencionar que, sin la pedagogía, la educación no tendría una ruta, ni un modelo estable que se pueda emplear para lograr la educación de calidad de la que tanto se habla hoy en día. Por tanto, se puede decir que la pedagogía es la base analítica de la educación. En el proyecto se visualiza como la pedagogía desde el modelo social cognitivo permite que los participantes desarrollen habilidades sociales, logrando que sean personas conscientes, participen de manera activa y reflexionen acerca del uso y aprovechamiento del ocio y la recreación. Los comentarios anteriores se enfocan en la Pedagogía general, muchas veces escolarizada, desde inicios del siglo pasado en Alemania emerge una nueva idea Pedagógica que con el tiempo adquiere el carácter autónomo de una nueva disciplina científica, la cual es el marco inspirado y el que sustenta la propuesta de este proyecto, seguidamente se aborda el concepto.

Pedagogía social

Según González (2021, p.2), menciona que la Pedagogía Social “pretende aclarar cuáles son los factores que determinan una deficiencia personal o una conducta distinta y contribuir a superar esta situación de manera gradual mediante la inclusión en la comunidad”. Por tanto, se puede argumentar con lo anterior, que es aquella disciplina que estudia las problemáticas sociales desde un ámbito educativo, para promover soluciones por medio del aspecto social e inclusivo dentro de la colectividad.

Por otra parte, Caride (2015), refuerza la idea anterior, en la que se enfatiza que la educación se encuentra implícitamente en lo social, por lo cual, “si la educación es social, la pedagogía que se interese por ella también debe serlo”, (p.5). En consecuencia, la pedagogía

social estudia las relaciones y los diversos aspectos que convergen en las interacciones sociales, en las que se encuentra inmerso cada individuo, para su análisis y en el reforzamiento de una educación dirigida a fortalecer habilidades y aprendizajes sociales fundamentales en desarrollo humano de cada uno y su papel activo en la sociedad.

Además, Mendizabal (2016), resalta que a la Pedagogía Social le compete el aspecto social, pero desde una mirada más global y comunal, buscado su objeto de estudio en todos aquellos factores aparte de lo académico y escolar, así como también la familia, por tanto, visualiza y problematiza desde un todo, de manera interconectada. Así lo expresa a continuación:

La Pedagogía Social queda configurada como teoría y praxis del conjunto de actividades educativas fuera de la escuela, convirtiéndola en nuevo sistema, con nuevos entes e instituciones responsables, asignándole, de modo normal y no excepcional, determinadas funciones dentro del objetivo global de la formación de los jóvenes a cargo de la familia, la sociedad y del Estado. (p.56)

En consecuencia, la Pedagogía Social busca el entendimiento y el estudio de la educación como parte intrínseca del ser humano con los otros, en su cotidianidad y desde las realidades que viven en colectividad y personalmente.

Por tanto, desde la perspectiva del proyecto, se busca una pedagogía social involucrada en las relaciones interpersonales en donde la promoción del ocio y la recreación sean la base para la construcción de aprendizajes sociales esenciales en el desenvolvimiento y en el garantizar habilidades para la vida en comunión y compromiso con los demás. Tradicionalmente la Pedagogía Social se ha desenvuelto en diferentes ámbitos, estos no son estáticos y conforme se complejiza la realidad y los retos sociales, emergen nuevos espacios de acción y teorización. A continuación, se hace referencia a dichos ámbitos y se especifica en el que se desarrolla el presente proyecto.

Ámbitos de la Pedagogía Social

La Pedagogía Social al ser una disciplina abarca un conjunto de ámbitos para su apropiada intervención y lograr los objetivos con respecto al grupo a tratar. Según García, citado por Torres (2013, p. 16), menciona que la Pedagogía Social abarca diversas poblaciones y por lo tanto, el conocimiento de estas, centra las soluciones y propuestas a tratar con respecto a los diversos escenarios que se presentan en la sociedad, por tanto, menciona los siguientes ámbitos a tratar:

1. Escenarios relacionados con personas mayores: personas adultas mayores, personas mayores con autonomía, personas adultas y mayores autónomos, personas mayores autónomos y dependientes.
2. Sector de la población adulta y desempleada: Adultos en general, adultos con diferentes necesidades de formación o promoción o atención.
3. El ocio y el tiempo libre para los adultos: Todo tipo de colectivos adultos: colectivos especialmente jóvenes y familias. Colectivos de adultos en general.
4. Colectivos con necesidades especiales: Adictos a las drogas, excluidos en barrios periféricos o conflictivos, poblados, transeúntes, desplazados, semáforos, personas con diferentes necesidades de formación y ocupación, jóvenes y adultos con necesidades educativas, sociales, de normalización, persona con carencias familiares y problemas de riesgo social, inmigrantes.
5. Segmento poblacional de la mujer: Mujeres en general, Mujeres maltratadas, Mujeres con necesidades específicas, Mujeres con cargas familiares, Mujeres sin titulación alguna, Mujeres con dificultad de inserción social, Madres comunitarias.
6. Población de la juventud: Jóvenes en general, jóvenes desempleados, jóvenes con problemas de integración y/o justicia.
7. Sector de la población infantil: Niños en general, niños escolarizados.

Por otra parte, Quintana, citado por Núñez y Úcar (2010), refuerza los ámbitos anteriores en los cuales menciona que el aspecto social al ser un ambiente dinámico y que está constante transformación; su delimitación es crucial, por tanto, comparte las siguientes especialidades de Pedagogía Social: atención a la infancia con problemas; a la adolescencia, a la juventud, a la familia, a la tercera edad, a las personas con discapacidad física, sensorial y psíquicas; pedagogía hospitalaria, prevención y tratamiento de toxicomanías, prevención de la delincuencia juvenil; atención a grupos marginados, promoción de la condición de la mujer, educación de adultos y la animación sociocultural.

El trabajo final de graduación sobre el ocio y la recreación de niños en el Centro Educativo San Ezequiel Moreno se encuentra estrechamente vinculado al ámbito de la pedagogía social, que tradicionalmente se ha desarrollado en diversos contextos. Según "Introducción a la Pedagogía Social/Educación Social" de Bedmar y Añaños (2009), la pedagogía social se ha aplicado en áreas como la educación especializada, la educación de adultos, la educación para el ocio y la recreación, la animación sociocultural, la inserción laboral, la educación socioambiental, entre otros, tal y como se ha comentado en este texto.

En particular, el proyecto realizado en el Centro Educativo San Ezequiel Moreno se enfoca en el ámbito del ocio y la recreación, dos aspectos cruciales para el desarrollo integral de los niños. A través de talleres y actividades diseñadas para reflexionar sobre el uso del tiempo libre y la participación en actividades recreativas, se promueve un enfoque educativo que trasciende las asignaturas del currículum escolar tradicional.

Es importante destacar que, aunque el trabajo se lleva a cabo en un entorno escolar, está dirigido a generar aprendizajes sociales fuera del marco estricto de las materias curriculares. Al hacerlo, se aprovecha el potencial educativo de las interacciones cotidianas y las

experiencias de ocio y recreación para promover el desarrollo personal y social de los niños de quinto grado en el contexto de su comunidad educativa.

Así, el proyecto no solo busca fomentar el disfrute y la creatividad en los momentos de ocio, sino también fortalecer habilidades sociales, valores y actitudes positivas que contribuyan al bienestar individual y colectivo de los niños. En este sentido, se evidencia la relevancia de situar el trabajo en el marco teórico de la pedagogía social, reconociendo la importancia de los contextos informales y comunitarios en el proceso educativo. En los últimos años y como parte de la formación de las estudiantes proponentes de este proyecto, se estudian los modelos pedagógicos, sobre todo aquellos en los cuales se ha desarrollado y desarrolla la pedagogía para la niñez y en general para mirar los procesos educativos escolarizados, en el apartado siguiente se intenta hacer un cruce entre los modelos pedagógicos y las tendencias en educación y en pedagogía social, solamente es un intento ya que el espacio para eso requiere otro momento y otro trabajo.

Modelo pedagógico

Cuando se habla de educación de calidad, esta se direcciona hacia un modelo pedagógico que la sustenta. Flórez (1998), menciona que el modelo pedagógico está directamente relacionado con el currículo, sin embargo, para un proyecto en educación social no hay un currículo como tal, el modelo que viene a iluminar en la educación social es la forma en la que se estructura para lograr cambios en los aprendizajes de un grupo específico.

El proyecto inicialmente se concibió con una orientación socio-crítica, con el propósito de involucrar activamente a la niñez participante en la modificación de comportamientos arraigados que los vinculan estrechamente con productos generados en el mundo capitalista globalizado. Este enfoque se fundamentó en un diagnóstico exhaustivo de la situación actual y en la necesidad de generar una conciencia crítica sobre su entorno y sus prácticas cotidianas.

Sin embargo, al avanzar en el diseño de la propuesta y al adherirse al modelo preestablecido, se encontraron limitaciones que distanciaron la intervención del verdadero espíritu de una perspectiva socio-crítica. Aunque se planearon actividades de mediación previas por las proyectistas, la intención era que la niñez participante pudiera liderar el diseño y la implementación de la mayoría de las acciones. Sin embargo, debido a restricciones logísticas y estructurales, esto no se logró plenamente.

El proceso de estructuración de actividades, aunque con la intención de fomentar el cuestionamiento por parte de la niñez participante, no logró plenamente el objetivo de empoderar a la niñez para que pudieran influir activamente en la transformación de su realidad. Estas actividades, si bien contienen elementos de reflexión y cuestionamiento, siguen estando dirigidas y controladas desde fuera, lo que limita su verdadero potencial emancipador.

A pesar de que el proyecto se desarrolla de manera predominantemente cualitativa, con un enfoque en la reflexión y la interpretación de las experiencias de los participantes, la estructura y la ejecución de las actividades pueden ser consideradas más dentro de un marco social deductivo. Esto se debe a la falta de una genuina redistribución de poder que permita a la niñez participante asumir un rol más activo en la definición y ejecución de las acciones.

Por lo que, la autora Monterroza (2013), sustenta que un modelo social cognitivo es aquel que desarrolla habilidades sociales, tanto comunicativas, como de interpretación y producción, logrando que los individuos lleguen a ser conscientes, autónomos y participen de manera activa y reflexiva en el ámbito social, siendo así capaces de transformar la sociedad.

Por consiguiente, el trabajo a realizar está bajo el modelo social cognitivo, ya que se espera que las y los estudiantes logren ser conscientes y reflexivos sobre cómo el ocio y la recreación están influenciados por la globalización y los intereses de ganancia económica

propia del mercado, sin embargo, no por eso dejan de ser oportunidades para lograr desarrollar habilidades sociales que son de gran utilidad para la vida.

Además, Osorio y Pereira (2011), citando a Bandura, menciona que “la teoría social cognitiva asume que la capacidad humana es dinámica y que el desarrollo competente en la complejidad y rasgos cambiantes requiere ambos componentes, habilidades y un fuerte sentido de eficacia” (p.26). Dicho esto, se puede afirmar la importancia de que se actualicen los procesos de aprendizaje con el fin de lograr el desarrollo de habilidades esenciales para que los individuos puedan ser capaces de insertarse en un mundo complejo y globalizado en el que se vive.

Por lo que, Ortiz (2015), señala que:

Si la persona que enseña parte del principio de que el conocimiento se construye, va a promover la participación activa de los estudiantes, va a entrar en diálogo con ellos, para lograr un ambiente de colaboración, en el cual es posible, llegar a la construcción del conocimiento, tomando como base el acervo científico y tecnológico, acumulado por el ser humano a lo largo de su historia. (p. 100)

De lo mencionado, cabe destacar la importancia de que los docentes con formación en educación social realicen estrategias pedagógicas que promuevan espacios de ocio y recreación en donde las personas escolares participen de manera activa y logren el desarrollo de habilidades sociales como parte esencial del proceso de aprendizaje, reflexión y participación.

Por otro lado, es importante aclarar que el modelo social cognitivo que se da en pedagogía tiene su referente en investigación y educación social en el paradigma socio-crítico, el cual, la autora Unzueta (2011), menciona que el enfoque socio – crítico:

Trata de conocer e interpretar la realidad como praxis; integra los saberes a los valores, normas y acciones sociales; reconoce e impulsa el carácter liberador de la educación; fomenta en todos los participantes procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas para la acción transformadora. (p.107)

Por tanto, se muestra como desde el modelo social cognitivo, se evidencia el paradigma socio-crítico, le cual pretende que los participantes desde su realidad puedan ser conscientes de cómo utilizan el ocio y la recreación con una perspectiva crítica y reflexiva, en donde se busque alternativas para emplear su tiempo y el desarrollo de habilidades sociales de una mejor manera.

Además, Díaz y Pinto (2017) agregan que:

El paradigma sociocrítico está fundamentado en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo y considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano que se consigue a través de la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (p. 47)

Basado en lo anterior, se rescata la importancia de cómo desde el proyecto se pretende que los participantes sean conscientes de su ocio y recreación por medio del paradigma socio-crítico, el cual permite que los participantes construyan gradualmente su aprendizaje e influyen socialmente desde la participación activa y la reflexión.

Los modelos pedagógicos implican principios, seguidamente se abordan los que sirven de sustento al presente proyecto de graduación.

Principios pedagógicos

En este apartado, no se puede dejar de lado el quehacer docente y el papel de la persona educadora social, ya que es la figura que debe velar por que los principios pedagógicos que se van a mencionar a continuación puedan desarrollarse y cumplirse dentro del espacio de aprendizaje.

Si bien se parte de los diez principios de Flórez (2005), se desea resaltar los siguientes elementos los cuales luego de mucho análisis se establecen como principios que alimentan la propuesta.

Principio pedagógico 1: Trabajo en equipo y comunicación asertiva.

Desde un enfoque socio-cognitivo, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva se consideran habilidades fundamentales para el desarrollo socioeducativo. En el contexto del proyecto, se busca que los participantes aprendan a colaborar de manera efectiva y a expresar sus ideas de forma clara y respetuosa. Esto se logra mediante actividades prácticas que fomenten la interacción entre los estudiantes, docentes y la comunidad, promoviendo la construcción conjunta de conocimiento y la resolución de problemas de manera colaborativa. Desde una perspectiva socio-crítica, se reconoce que estas habilidades no solo son útiles para el ámbito educativo, sino que también son herramientas para la participación ciudadana y el ejercicio de derechos. Por lo tanto, se enfatiza la importancia de desarrollarlas en un contexto que promueva la equidad, el respeto mutuo y la inclusión social.

Principio pedagógico 2: Derechos al ocio y la recreación.

El reconocimiento de los derechos al ocio y la recreación es fundamental en un enfoque socio-cognitivo, ya que implica comprender que el aprendizaje no se limita al ámbito académico, sino que también abarca aspectos sociales, emocionales y culturales. En el

proyecto, se busca promover una visión integral del desarrollo humano, que incluya el derecho de las personas a disfrutar de su tiempo libre y a participar en actividades recreativas que favorezcan su bienestar físico y emocional. Desde una perspectiva socio-crítica, se reflexiona sobre cómo estos derechos están condicionados por factores socioeconómicos, culturales y de género, y se busca promover su ejercicio de manera equitativa y justa. Asimismo, se fomenta la participación activa de los estudiantes en la planificación y organización de actividades recreativas, brindándoles la oportunidad de ejercer su autonomía y tomar decisiones informadas sobre cómo utilizar su tiempo libre.

Principio pedagógico 3: Construcción de aprendizajes sociales.

La construcción de aprendizajes sociales se entiende como un proceso dinámico y colaborativo, en el cual los individuos participan activamente en la construcción de su propio conocimiento y en la adquisición de habilidades para la vida. Desde un enfoque socio-cognitivo, se reconoce que el aprendizaje no se produce de manera aislada, sino que está influenciado por las interacciones sociales y las experiencias compartidas. En el proyecto, se fomenta la reflexión crítica sobre los espacios de ocio y recreación como escenarios de aprendizaje, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la empatía. Desde una perspectiva socio-crítica, se cuestionan las relaciones de poder y desigualdad que pueden estar presentes en estos espacios, y se busca promover prácticas educativas que fomenten la inclusión, el respeto mutuo y la solidaridad. En este sentido, se anima a los participantes a cuestionar estereotipos y prejuicios, y a trabajar en conjunto para crear entornos de ocio y recreación más equitativos y accesibles para todos. Además de los principios que se consideró agregar o resaltar en el proyecto se comentan a la luz de este los diez principios usados tradicionalmente y que se sustentan en la obra de Flórez (2005).

Principio pedagógico 4: El afecto.

Se da a través del compartir con los demás, en la interacción espontánea, entendiendo las emociones como un complemento esencial del aprendizaje. Por lo cual, desde el proyecto este principio posee relevancia ya que, emerge durante toda la propuesta y estrategias pedagógicas desde el ocio y la recreación, las cuales potencian vínculos desde la empatía, la afectividad y la comprensión del sentir de cada uno. No obstante, Jiménez (2022, p.12), enfatiza que, a las personas estudiantes, el educador social “no las mira como objetos fríos de estudio, los comprende, los valora y los aprecia”. Por esta razón el proyecto está planteado para que surjan vínculos afectivos entre los pares, así como con las personas proyectistas, ya que los participantes son valorados como personas y no como objetos que adquieren conocimientos.

Principio pedagógico 5: La experiencia natural.

En el cual las vivencias previas toman mayor relevancia y donde la estimulación de estas, construyen nuevos aprendizajes que se consolidan con los anteriores, generando aprendizajes significativos y a largo plazo. Por tanto, el tiempo libre y de recreación, traen a flote esas experiencias y brindan la estimulación necesaria para la construcción de los conceptos de ocio y recreación, partiendo de las experiencias previas que cada participante posee. Asimismo, Bello (2020, p.1), afirma que “el docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia”, logrando así un aprendizaje significativo e integral que se adapta a la realidad y a la experiencia previa de cada individuo.

Principio pedagógico 6: El diseño del medio ambiente.

Brinda los recursos y las herramientas fundamentales en la influencia de los aprendizajes a nivel cognitivo y en el desenvolvimiento de aprendizajes sociales que involucran la creatividad y la innovación, por lo cual el espacio en el que se da el ocio y la recreación se

enriquecen de ese ambiente en el que se desarrolla, donde la espontaneidad y la imaginación están presentes. Según Bello (2020, p.2), “el reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”, por ello, el espacio o el ambiente debe inspirar y estimular la creación y la integración para los nuevos aprendizajes.

En el caso del proyecto, se cuenta con el espacio del gimnasio y el aula para desarrollar la propuesta, estos espacios serán acoplados (mover sillas, pupitre, mobiliario, entre otros) para la realización oportuna de las diversas estrategias pedagógicas que se desarrollarán con el grupo meta.

Principio pedagógico 7: El desarrollo progresivo.

Entendiendo que el aprendizaje es integral y a lo largo de la vida, por tanto, se da desde un proceso gradual que comprende el desarrollo humano de cada individuo, considerando las habilidades y las destrezas de éste según la etapa en la que se encuentre. Desde la aplicación de la propuesta, se pretende que las estrategias pedagógicas a realizar se adapten y valoren al ritmo de aprendizaje que poseen, tomando en cuenta la edad en la que se encuentran.

Además, el proyecto busca dejar una serie de herramientas en las personas participantes para que estas a lo largo de su vida puedan implementarlas en su diario vivir a nivel personal como social.

Principio pedagógico 8: La individualización.

La cual se fundamenta en que la diversidad que se presenta en cada persona es vasta, desde lo cognitivo, las creencias, las experiencias, hasta el grupo sociocultural al que pertenece, por ello el ser de cada individuo en esencia es único y, por tanto, el ocio toma en cuenta esa individualidad y que en el compartir se aprecia las diferencias para enriquecer el conocimiento

de todos. “Estas diferencias han de ser consideradas desde cualquier óptica educativa, dado que el sujeto de la educación y protagonista del proceso no es la colectividad sino el hombre único e irrepetible” García (2016, p.12). Por ello, toda propuesta toma sentido de inclusión cuando comprende la diversidad que presenta cada individuo y en la cual, se debe resaltar la importancia de la integración de las características individuales de cada uno.

Por otra parte, desde el diagnóstico realizado a las personas participantes se ve reflejado este principio, ya que se respeta y se resguarda el concepto individual que cada persona posee del ocio y la recreación para que a partir de ahí se pueda transformar dichos términos. En ese sentido, desde las proyectistas es fundamental no violentar este principio, puesto que en cada estrategia pedagógica propuesta busca de forma gradual la construcción de aprendizajes sociales respetando siempre la individualización de cada beneficiario.

Principio pedagógico 9: La actividad grupal.

Converge una serie de habilidades sociales fundamentales en la interacción humana, fortaleciendo la comunicación, colaboración y enfatizando valores humanos como la empatía, el respeto, la tolerancia, pero sobre todo la búsqueda de un bienestar común desde la validación de los derechos y deberes como grupo social. Por tanto, el ocio y la recreación se muestran como recursos potenciadores de dichos aspectos, puesto que se fundamentan en la actividad grupal.

Por tanto, la actividad grupal se encuentra reflejada en el proyecto, desde el primer momento en que se da la interacción con el grupo, en el compartir, en el entender de la problemática que el grupo presenta. Asimismo, converger para la creación de un proyecto enfocado en fortalecer y brindar las soluciones necesarias para la construcción de habilidades sociales desde el trabajo en grupo con los participantes, donde se refuercen estrategias dirigidas

a estimular aprendizajes como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva para garantizar de esa manera relaciones interpersonales sanas.

Principio pedagógico 10: La actividad lúdica.

Por medio del disfrute donde la diversión y las risas despiertan la curiosidad e impregne en la memoria del individuo un mensaje claro, que el aprender es positivo y brinda felicidad, llevando a la creatividad y a la imaginación a ser protagonistas de este. Además, engloba valores como el respeto y tolerancia ante la pérdida del juego, por lo que, el ocio y la recreación refleja ese disfrute donde lo lúdico y la interacción desde el humor, parte esencial para su aplicación, esto se afirma con lo que expresa Jiménez (2022, p.13), “el juego por lo general va acompañado del gozo y este genera procesos bioquímicos a nivel cerebral que facilitan el aprendizaje”.

Lo anterior desde la visión del proyecto, se enfatiza la actividad lúdica en la ruta metodológica, que busca la dinámica y la creatividad, pero sobre todo el disfrute en donde se promuevan habilidades como trabajo en equipo y la comunicación. Dando a entender que el ocio y la recreación abren espacios para la diversión y las risas, pero con intencionalidad para un desarrollo significativo e integral.

Importancia del quehacer y los principios pedagógicos que lo fundamentan

El proyecto realizado se basa en varios aspectos fundamentales de la práctica pedagógica, por tanto, es importante recalcar que el modelo social cognitivo es el que dirige el enfoque pedagógico del trabajo, ya que desde el modelo social cognitivo y el paradigma socio crítico se pretendió que las personas estudiantes puedan participar de manera activa, reflexionar y ser conscientes acerca de su ocio y su recreación. Por lo que, a continuación, se presentan

una serie de aspectos básicos sobre la práctica pedagógica y los principios que orientan la propuesta.

En primer lugar, es esencial que los docentes con formación en educación social puedan implementar el diálogo como parte esencial del proceso de aprendizaje, asimismo, es sumamente importante crear un ambiente adecuado y capaz de trabajar en equipo con una asertiva comunicación. Sin embargo, como lo mencionan varios pedagogos entre los que destaca Bataloso (2011) y Ochoa & Peiró (2012, p.34), es necesario que el educador social tenga “una formación inicial y permanente que le permita desarrollar las competencias pedagógicas para enfrentar los nuevos retos que la educación plantea”.

Basado en lo anterior, se puede afirmar la importancia de actualizarse e innovar en los procesos de enseñanza – aprendizaje, con el fin de mejorar las prácticas educativas y lograr el desarrollo de aprendizajes y habilidades esenciales para la vida. Parte fundamental de este aspecto de innovación, es el poder accionar, reflexionar y volver a accionar, el cual forma parte esencial de los procesos pedagógicos, ya que sin la reflexión del trabajo que se realiza, nunca se podría implementar o mejorar en las estrategias planteadas. Por tanto, la praxis es uno de los aspectos fundamentales del quehacer pedagógico. Además, como lo menciona la autora Alvarado (2013), es de vital importancia que:

Los maestros en formación y en ejercicio inicien y profundicen en procesos de reflexión permanente sobre su quehacer en el aula para generar praxis pedagógica, como acto cotidiano de construcción y reconstrucción del quehacer educativo, que permita ampliar las experiencias del momento, comprender los contextos y establecer un análisis crítico para estructurar, reelaborar y organizar nuevos saberes, que, a su vez, los convalida, consolida y transforma en su práctica pedagógica. (p. 100)

De lo mencionado anteriormente, también se puede resaltar la importancia de que el educador social prepare un ambiente de aula adecuado, armonioso y positivo, en donde el afecto forme parte fundamental de este, ya que, si los estudiantes se sienten cómodos, su proceso de aprendizaje será más llevadero, logrando así que construyan nuevos aprendizajes a partir de la reflexión. Por tanto, el diálogo, reflexión, el trabajo en equipo, un ambiente armonioso y afectivo son aspectos esenciales por los cuales se orienta el proyecto.

Parámetros pedagógicos

En esa misma línea, cabe destacar los parámetros que conforman el modelo social cognitivo, el cual busca que las personas estudiantes consoliden habilidades y aprendizajes sociales y críticas durante todo el proceso que se pretenden lograr, para una integración de estos de manera oportuna y consciente, por ello, se presentan los siguientes parámetros expuestos por Jiménez (2022).

Metas de formación

Hacen referencia al objetivo que se pretende alcanzar en los estudiantes y la intencionalidad o el impacto que se desea lograr en la sociedad, por tanto, es vital un constante cuestionamiento por parte del educador social, de lo que se quiere formar a largo plazo durante el proceso de aprendizaje. Por ello, desde la propuesta y sus objetivos, se desea construir con la población estudiantil aprendizajes sociales que garanticen su pleno desenvolvimiento, asimismo, que logren crear conciencia y criticidad con respecto a la importancia del tiempo libre y de las actividades recreativas en convivencia con otros.

Relación profesor-alumno

Busca entender la relación que existe entre educador y la persona estudiante, desde la posición en la que se encuentra ambos, ya sea vertical u horizontal, sin embargo, depende del

modelo escogido. Por tanto, dentro del modelo social cognitivo se busca que la persona estudiante sea protagonista de sus propios conocimientos y que la persona docente se encargue de ser guía o facilitador de dichos constructos. De esta manera, el proyecto busca que el grupo de escolares, sean autónomos, críticos y activos en la formación de valores y aprendizajes sociales significativos que lo lleven a potenciar y desenvolverse en cualquier ámbito social.

El desarrollo - aprendizaje

Para fundamentar este apartado Flórez (2005), resalta sobre este parámetro como el entendimiento acerca del desarrollo cognitivo del individuo y las habilidades que se poseen en el momento para alcanzar nuevos aprendizajes. Dicho eso, Jiménez (2022, p. 5), enfatiza que “la forma en que se entienda y asuma este parámetro, tendrá un vínculo directo con la metodología, los contenidos y la evaluación, por ello ante cualquier propuesta pedagógica o proyecto que se vaya a desarrollar”. Por tanto, el proyecto pretende la construcción de aprendizajes sociales, al mismo tiempo que se desea lograr un pensamiento crítico y reflexivo a nivel personal y colectivo a través de propuestas en donde cada uno se desarrolle y disfrute plenamente del ocio y la recreación comprendiendo la etapa en la que se encuentran los participantes.

Contenidos

Sin ellos no podría darse la práctica educativa, ya que son la base para trabajar las competencias que se pretenden desarrollar, así lo afirma Flórez (2005, p. 171), cuando menciona que “permite y orienta el diseño de la enseñanza o currículo de maneras muy diversas”. Por ende, la elección de lo que se planea trabajar con los participantes determinará los aprendizajes que pretende alcanzar el proyecto desde la reflexión y el fomento del ocio y la recreación como espacios vitales para el desarrollo humano.

La metodología

Por lo general se encuentra dividida en tres categorías; el método hipotético deductivo, parte de teorías o algoritmos a nivel macro, para luego centrarse en el análisis de casos a nivel micro o específicos para la comprensión de estos. Por otra parte, se tiene los métodos inductivos que se podría afirmar que es lo contrario a lo deductivo, puesto que busca partir de lo específico para siguiente a ello, llegar a la generalización.

En tercer lugar, se encuentran los métodos dialécticos, en el cual, dos afirmaciones contrarias se anteponen una contra otra, para concluir por medio del diálogo y la contrastación, con una nueva afirmación. Sin embargo, la explicación de las categorías es general, puesto que en la práctica puede haber modificaciones, incluso combinación entre ellas, por tanto, se dan variaciones significativas que moldean la metodología aplicada. A partir de esto, el proyecto busca fortalecer los aprendizajes sociales a través del ocio y la recreación, por lo que se basará en una metodología sustentada bajo una base dialéctica, puesto que parte de las experiencias personales de cada participante para llevarlo a un ámbito más generalizador y lograr cambios a nivel personal, pero sobre todo colectivo, donde se reflejen en ella, los aprendizajes sociales esperados.

La evaluación

Dependerá del método aplicado, ya que la misma se encuentra estrechamente relacionada con los aprendizajes que se pretenden construir, para lograr visualizar los logros, los avances o las dificultades durante el proceso de aprendizaje. Por tanto, ya que el modelo pedagógico escogido por el proyecto es el social cognitivo, se implementará una serie de estrategias pedagógicas evaluativas a partir de la observación y la reflexión por parte de las personas participantes y de las proyectistas sobre los aprendizajes y logros construidos al finalizar la aplicación de las estrategias pedagógicas realizadas.

Enfatizando, además, una evaluación democrática y auténtica en el autoconocimiento y en la toma de conciencia por parte de las personas participantes como también la de las proyectistas, esto con la finalidad de construir una reflexión a lo largo de toda la ejecución del proyecto.

A su vez, el proyecto refleja un conjunto de principios pedagógicos necesarios para el desarrollo de este, y que buscan potenciar habilidades y competencias que estimulen el pleno desenvolvimiento de cada uno de los participantes a través del ocio y la recreación.

Teniendo presente que el presente proyecto tiene como tema medular el Ocio y la recreación se abordan dichos conceptos.

Conceptualización de ocio

En páginas anteriores se abordaron los principales ámbitos de la pedagogía social, y se explicó cómo el proyecto se enmarca en el ámbito del ocio y la recreación, en este subapartado se profundiza conceptualmente sobre el tema, desarrolla en este espacio del informe dada la guía que se facilita para elaborarlo.

Es vital reconocer el ocio como un derecho que tienen todas las personas, por esta razón Cuenca (2004), citando a World Leisure and Recreation Association, argumenta que:

El ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica. (p.75)

Dicho lo anterior, todas las personas sin distinción alguna tienen derecho a gozar de un ocio libre y que contribuya a su realización como persona. Por ende, partiendo de lo indispensable que es el ocio en la vida de cada ser humano; es importante conceptualizar estos

dos términos (ocio y recreación), para lograr una oportuna comprensión de estos. Por lo cual, World Leisure and Recreation Association, citado por Cuenca (2004) menciona que:

El ocio se refiere a un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividad amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual. (p.75)

Por tanto, el estudio visualiza la necesidad de conocer a los estudiantes, sus intereses, gustos y preferencias en la elección de su tiempo libre y de ahí partir para generar concientización y transformación en el ocio y la recreación de cada persona participante está desarrollando en su diario vivir. Asimismo, World Leisure and Recreation Association (como se citó en Cuenca, 2004) alude que:

El ocio fomenta una buena salud general y un bienestar al ofrecer variadas oportunidades que permiten a individuos y grupos seleccionar actividades y experiencias que se ajustan a sus propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio. (p.75)

Esta cita refuerza lo mencionado anteriormente sobre la importancia de partir de las necesidades y de los intereses de la población participante para lograr en estos una potencialización máxima de su tiempo de ocio y recreación y así fomentar aprendizajes sociales bajo una criticidad de cada uno de los participantes.

Por otra parte, Cuenca (2004), citando a World Leisure and Recreation Association, indica que:

El ocio es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y es un aspecto importante de la calidad de vida. El ocio es también una industria cultural que crea empleo, bienes y servicios. Los factores políticos, económicos, sociales, culturales y medioambientales pueden aumentar o dificultar el ocio. (p.75)

De esta forma, se logra contemplar el ocio como un recurso fundamental en el pleno desarrollo de las personas, pero también la problemática del ocio como una industria de la globalización que puede acaparar los recursos económicos de las personas, para que estas inviertan el dinero en lograr conseguir un ocio por medio de viajes, juguetes, diversos dispositivos electrónicos, entre otros.

En resumen, el ocio es un derecho fundamental que deben gozar todas personas sin distinción alguna incluyendo la edad. En ese sentido, es vital desarrollar el proyecto en la población escolar, con la finalidad de que estos logren aprendizajes sociales y que tengan herramientas para gozar plenamente de su tiempo libre, pero con calidad. Asimismo, que este contribuya a su realización personal y social. No obstante, el ocio como comercio es una realidad y probablemente continúe creciendo, por esta razón se debe de impactar en las generaciones actuales y futuras, para que el tiempo de ocio sea administrado de manera enriquecedora y mejore la calidad de vida de las personas, así como las interacciones sociales. Seguidamente se aborda el concepto que por lo general y en la teoría de la pedagogía social aparecen entrelazados: la recreación.

Conceptualización de recreación

Por otra parte, el término de recreación según Ziperovich (2012, p. 15), es “considerada hoy como un sistema, porque trasciende el concepto tradicional de recreo, diversión o descanso,

para abarcar en su campo de acción el estudio, la experimentación y la investigación”.

Asimismo, para este autor la recreación es como:

Una actitud o estado de ánimo que posibilita a los sujetos sociales emprender o estimular experiencias enriquecedoras. Un modo de vida que permite ocupar positivamente las horas libres y, por otra parte, contribuye al proceso educativo en su totalidad, sea en instancias formales, no formales y/o informales permanentes.

De esto se desprende su relación con el aprendizaje, la proyección pedagógica que adquiere en un proceso educativo y social. (p. 20)

La cita menciona la relevancia que posee la recreación en diversas instancias sean formales, no formales o informales, puesto que el ocio compete a todas las personas, ya que es un derecho insoslayable que los seres humanos gozan, pero que lastimosamente no suele ir acompañado como se ha visualizado en la problemática de una enseñanza para el ocio y la recreación, y cómo disfrutarlo sanamente, adicciones o conductas adictivas sin necesidad de acudir al consumismo para regocijarse. Con el pasar del tiempo las sociedades en general las occidentales en particular ha ido repensando en el ocio, de esa forma se llega a considerarlo como un derecho fundamental del ser humano, este tema se aborda a continuación.

Perspectiva filosófica y socio jurídica del ocio y la recreación como derecho humano fundamental.

Es fundamental evidenciar que el ocio y la recreación es un derecho humano y como tal debe ser reconocido y validado en la vida de cada persona. Fundamentando lo anterior la Corte Interamericana de Derechos Humanos, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos y la Organización de los Estados Americanos, en el documento denominado Documentos Básicos en materia de Derechos Humanos en el Sistema Interamericano (2018) refieren en el Artículo XV que “Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la

oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico” (p. 36). De esta forma, se destaca la importancia de los espacios de ocio y recreación en la vida de todo ser humano como derecho inquebrantable.

Además, en el Artículo 22 sobre el derecho a la recreación, al esparcimiento y al deporte, se indica que “la persona mayor tiene derecho a la recreación, la actividad física, el esparcimiento y el deporte” (Corte Interamericana de Derechos Humanos, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos y la Organización de los Estados Americanos, en el documento denominado Documentos Básicos en materia de Derechos Humanos en el Sistema Interamericano, 2018).

Por tanto, el presente proyecto pretende involucrar en cierta medida a la comunidad por medio de una visita por parte de las personas participantes al Centro Diurno del Adulto Mayor de Belén, y crear así un espacio de ocio y recreación productivo para ambas partes.

En el diagnóstico realizado para la creación de este proyecto se encontraron necesidades en torno a la reconceptualización y redefinición de las habilidades sociales de la niñez estudiada, por dicha razón seguidamente se analiza el concepto.

Habilidades sociales

Las habilidades son aquellos comportamientos que permiten interaccionar y convivir con los demás de forma adecuada, permitiendo una convivencia saludable y armoniosa. Por otro lado, estas también permiten que el individuo pueda desenvolverse de una mejor manera en la sociedad, el autor Roca (2014), las define como:

Un conjunto de hábitos en nuestras conductas, pero también en nuestros pensamientos y emociones que nos permiten comunicarnos con los demás en forma eficaz, mantener relaciones interpersonales satisfactorias, sentirnos bien, obtener lo que queremos y

conseguir que las otras personas no nos impidan lograr nuestros objetivos... Por tanto, cualquier mejoría en esta actitud tan importante supondrá un incremento en nuestro bienestar y de nuestra calidad de vida. (p.9)

De lo expuesto anteriormente, se puede decir que las habilidades son conductas aprendidas que se pueden desarrollar e inclusive potenciar, ya que permiten interactuar de una mejor manera con los demás, logrando relaciones adecuadas, respetuosas y hasta divertidas mientras se convive con los demás. Por otro lado, (Torres et al, 2018) mencionan que:

Las habilidades sociales son partes esenciales de la actividad humana... Dichas habilidades son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de estas habilidades nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Algunos ejemplos son: decir no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con un amigo, empatizar o ponerse en el lugar de la otra persona. (p. 3)

De lo anterior, se puede afirmar la importancia de desarrollar habilidades sociales desde edades muy tempranas, ya que son esenciales para la vida y nos permiten cumplir ciertos objetivos. Además, como mencionan Gil y Llinás (2020, p. 7), “las habilidades sociales se aprenden, como montar en bici, los deportes o tocar un instrumento. Nadie nace siendo hábil en algo si no lo ha aprendido y practicado antes durante un tiempo. Como con cualquier habilidad, cuanto más practiquemos nuestras habilidades sociales, mejor seremos.”

Es de suma importancia que los docentes logren desarrollar habilidades sociales que permitan a los estudiantes tener esas herramientas tan básicas, pero que a su vez son tan fundamentales para la vida diaria, tales como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. El autor Durán (2018, p. 11), menciona que trabajar en equipo no solamente permite el logro de los objetivos de una manera más rápida, sino que este también aporta una serie de ventajas,

tales como, “mejor comunicación, conocimiento compartido, mayor flexibilidad, facilita el desarrollo personal gracias a los aportes del equipo, mayores niveles de producción y estimula la creatividad y la innovación.”

De esta manera, se evidencia como el trabajo en equipo se vuelve fundamental para lograr objetivos de una manera más rápida siempre y cuando se mantenga una comunicación adecuada, por lo que el autor García (2013), hace énfasis en que la comunicación asertiva permite que:

Los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. La comunicación es, por tanto, un proceso fundamental y determinante de toda relación social, es el mecanismo que regula y que, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas. (p. 53)

Basado en lo anterior, se resalta la importancia que para poder interactuar con los demás, es primordial aprender a comunicarse, es por esta razón que el proyecto se encamina en el desarrollo de habilidades sociales específicas como la comunicación y el trabajo en equipo, siendo habilidades fundamentales para el mundo en el que se vive, ya que permiten relacionarse con los demás de una manera empática, respetuosa y armoniosa.

Una vez concluida toda esta reflexión y exposición teórica pedagógica y de otros elementos fundamentales del proyecto se presenta y describe el Plan operativo para la solución de las problemáticas encontradas en la fase diagnóstica.

Participantes

En esta sección, se establece la metodología (Plan Estratégico) que guiará la implementación del proyecto, siguiendo una secuencia lógica de acciones fundamentadas en principios pedagógicos. En primer lugar, se presenta una introducción a los principios que

sustentan el enfoque pedagógico del proyecto. Luego, se detallan los roles y participantes involucrados en su ejecución, destacando su importancia en el proceso. Posteriormente, se describe el perfil de las personas beneficiarias, delineando sus características y necesidades específicas. Finalmente, se expone el diseño del plan de ejecución del proyecto, estructurado para alcanzar los objetivos planteados en relación con el ocio y la recreación como catalizadores para la construcción de aprendizajes sociales. Esta secuencia organizada proporciona una visión clara y coherente del camino a seguir en la implementación del proyecto, garantizando una dirección efectiva hacia el logro de sus metas.

El presente proyecto, se realizó en el grupo 5-A del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, el cual se ubica en la comunidad de San Antonio de Belén. Las sesiones de trabajo y las diversas estrategias pedagógicas que integran la propuesta, están diseñadas para que todo el grupo escolar participe, incluyendo la persona estudiante que requiere de apoyo curricular significativo y seis estudiantes con apoyo curricular no significativos. Puesto que, la intención es que las personas estudiantes trabajen de forma colaborativa y sin ningún tipo de discriminación, para que logren construir aprendizajes sociales que involucren una sociedad inclusiva y con una actitud que reconoce el valor de la diversidad.

El grupo de participantes está conformado por 10 hombres y 9 mujeres, para un total de 19 beneficiarios del proyecto y todos los niños y niñas tienen la edad cronológica que corresponde al nivel escolar. Para la construcción del proyecto al estudiantado se le asignó un número y estos se manejan de forma anónima bajo la denominación de “participante 1”, “participante 2” y así sucesivamente hasta completar los 19 participantes.

Para la ejecución del proyecto, se tuvo como base presencial dos lecciones de 40 minutos y 30 minutos de almuerzo del lunes de 10:30 a.m. a 12:30 p.m., las cuales la directora de la institución facilitó al proyecto para realizar las sesiones de trabajo en dicho espacio.

Asimismo, es importante mencionar que se llevó simultáneamente el texto paralelo, el cual debió ser realizado por las personas participantes según los saberes que iban construyendo a lo largo de la propuesta.

No obstante, se estimó que el plazo de ejecución del proyecto fuera entre el año 2022 y 2023. Durante dicho periodo se realizaron tres sesiones de trabajo presenciales por fase y con apoyo del texto paralelo, esto con la finalidad que la población escolar meta plasmara los aprendizajes que construyen de manera gradual, y para finalizar se realizó una última actividad únicamente con el texto paralelo, la cual va desde que las personas participantes vean un video y realicen comentarios críticos a modo de foro hasta la visualización de películas y que estos dibujen aprendizajes a partir de esta, entre muchas otras estrategias pedagógicas. Por tanto, se ejecutó un total de 21 sesiones de trabajo más el tiempo individual invertido en la realización del texto paralelo (una a dos horas por semana).

Por otra parte, requirió que la persona educadora fuera guía y brindara apoyo a los participantes, generando en estos reacciones autónomas y conscientes de sus propias actividades de ocio y recreación. Por lo cual, fue fundamental que los educadores conocieran del tema y su relevancia dentro del aula, puesto que es ahí donde surgieron diversas interacciones, situaciones y aprendizajes sociales que desafían la capacidad de respuesta crítica ante sus actividades cotidianas.

El ocio y la recreación fueron herramientas que fomentaron procesos educativos y de aprendizajes sociales, ya que se tomaron en cuenta el sentir de cada persona estudiante, en cuanto a las relaciones y circunstancias que se presentaron en su cotidianidad tanto fuera como dentro del aula escolar, por lo cual este tipo de proyecto es para toda la vida, puesto que, se fomentan habilidades y competencias necesarias para el desenvolvimiento sano y de calidad de

manera individual y colectiva. A su vez, el proyecto potencia y agiliza procesos de aprendizaje sociales, partiendo de los intereses del estudiantado.

Por consiguiente, el ocio y la recreación son necesarios para el desarrollo integral de cada individuo para que este busque potenciar aprendizajes sociales que garanticen una sana convivencia, dando como resultado un bienestar personal y social. En el caso de la propuesta presentada, es flexible y adaptable a las necesidades que presente el grupo escolar o incluso se puede contextualizar a cualquier espacio. Estas afirmaciones previas se valoraron tomando como base lo sucedido en la ejecución.

En cuanto a la temática planteada en el presente estudio, este tuvo sus bases en el diagnóstico arrojado en el capítulo I en el cual se logró evidenciar y visualizar cómo el ocio y la recreación se ven envueltos por el consumismo dejando de lado los aprendizajes y habilidades sociales. Así como también, lo señalado por las docentes a cargo sobre las carencias que presenta el grupo en cuanto a habilidades esenciales como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, mencionando que consideran el ocio y la recreación como espacios sumamente importantes y fundamentales para la potencialización y el desarrollo de aprendizajes y habilidades, especialmente en un escenario post-pandemia, donde el único ocio y recreación que tuvo el estudiantado durante casi dos años fue de manera digital.

Inicialmente, el proyecto surgió del interés de las investigadoras por abordar el tema de ocio y recreación en la actualidad desde un mundo cada vez más globalizado (comercialización), y también debido a la relevancia que tiene hoy día la calidad de vida y los aprendizajes permanentes, los cuales se vinculan con la educación.

En relación con la problemática expuesta, se logró visualizar una deficiencia en la educación con respecto a los aprendizajes sociales en el grupo meta, así como el concepto de ocio y recreación. Por tanto, se pretendió dar la debida importancia para el fortalecimiento de

una conciencia crítica, es decir, que logren ser personas que piensen y reflexionen acerca de su realidad y sobre las actividades que se están desarrollando, para así potenciar habilidades y aprendizajes sociales en función de una sana convivencia.

Con respecto al ocio y a la recreación, el proyecto pretendió que estos aspectos sean considerados como fundamentales en la vida de todo ser humano, y no sólo para mejorar los tiempos de ocio y recreación, sino también para potenciar una educación para la vida y a su vez haciendo de estos espacios óptimos para la promoción de valores, la sana convivencia y el pleno desenvolvimiento, para un bien común a largo plazo.

Se planteó entonces, una propuesta que buscó potenciar los aprendizajes sociales mediante la incorporación de diversas estrategias pedagógicas oportunas que apoyaran los procesos de ocio y recreación de calidad como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno. Por tanto, por medio de este propósito se brindaron herramientas y estrategias pedagógicas a la población escolar, para así fomentar espacios de socialización, cuestionamiento, pensamiento crítico, análisis reflexivo, entre otros., para una sana convivencia, en la cual se estimuló actitudes y aptitudes para una mejor calidad de vida.

La propuesta pretendió desarrollar habilidades sociales por medio de espacios en donde el estudiantado pudo tener un aprendizaje significativo. Sin embargo, para que esto sea una realidad, fue necesario innovar en los procesos de aprendizaje, y en la mediación pedagógica de manera que las estrategias y actividades sean dinámicas, divertidas y provechosas en la formación integral del estudiantado. Por tanto, sabiendo los beneficios que tienen estos espacios, se pretendió desde el ocio y la recreación una educación que sea para la vida, logrando la formación y el desarrollo de personas críticas, reflexivas y dispuestas a accionar en caso de que sea necesario un cambio en la sociedad.

En cuanto a la relación de las personas investigadoras y la población meta, se pretendió la participación y construcción de saberes a partir de espacios de pensamiento, diálogo, análisis, autoanálisis, entre otros. Por tanto, el proyecto no buscó ni pretendió que las investigadoras sean la única fuente de información o de saberes. De esta forma el proyecto estableció una metodología basada en la participación de todas las personas beneficiarias, sin discriminación alguna.

Referente al modelo pedagógico, en el capítulo II se planteó desde el social-cognitivo, el cual busca generar en las personas participantes (estudiantes), habilidades que sean funcionales en la vida cotidiana y en la sociedad. De esta forma, el proyecto tiene sus bases bajo el enfoque cualitativo. Por tanto, la evaluación, se rige bajo este enfoque y se desarrolló en los diversos momentos del proyecto, la evaluación presentó tres finalidades durante la construcción del proyecto: primeramente fue diagnóstica para evaluar los conocimientos, habilidades y características de las personas participantes, la segunda cobró un sentido formativo a lo largo de la ejecución de las diversas fases y por último tuvo un carácter de salida, esto permitió a las investigadoras conocer e identificar los diversos saberes y aprendizajes contruidos por las personas participantes.

El enfoque cualitativo, fue oportuno para la construcción del proyecto, puesto que Guerrero (2016), infiere que este enfoque se utiliza principalmente en las Ciencias Sociales y su finalidad es la comprensión de los hechos. Por esta razón, el estudio se fundamenta bajo este enfoque, ya que desde la investigación se buscó identificar y conocer las realidades que viven las personas participantes, así como las oportunidades y necesidades que estas presentaron en relación con el ocio y la recreación.

Además, según Hernández et al. (2014) “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o

entorno, detalles y experiencias únicas” (p. 16). De esta forma, el proyecto buscó la construcción de manera individual y colectiva del concepto del ocio y recreación a raíz de las diversas necesidades e intereses del estudiantado y la potenciación de diversos aprendizajes y desarrollo de habilidades. Por su parte, Herrera (s. f) menciona que este tipo de investigación es:

Una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y vídeo cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos. (p. 1)

Lo mencionado anteriormente, resalta la importancia de implementar la investigación cualitativa para desarrollar los objetivos propuestos, así como para la construcción de un proyecto basado en el ocio y la recreación. A su vez, el presente estudio se rigió con base en el método fenomenológico ya que este “busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia y lo importante es aprender el proceso de interpretación por el que la gente define su mundo y actúa en consecuencia” (Herrera, s.f., p. 1). Por consiguiente, el estudio parte de los intereses de las personas participantes, esto hizo que este método fuera oportuno ante la construcción y desarrollo.

Participantes beneficiarios

En el presente apartado, se buscó describir a las personas participantes beneficiarias directas del proyecto. Por tanto, se facilitan los siguientes datos de forma individual de la población meta: sexo, edad, lugar de residencia, gustos y actividades que realizan en sus tiempos libres, un dibujo realizado por cada una de las personas beneficiarias, una breve descripción de cómo se visualiza cada una de las personas participantes. Es importante recalcar que para la realización del dibujo y de la descripción el día de la aplicación de la estrategia se

ausentaron los siguientes beneficiarios del proyecto: participante 3, participante 12, participante 16 y participante 19.

Participante 1 (mujer - 10 años)

Vive en San Antonio, en su tiempo libre le gusta realizar actividades como: dibujar, cantar, pintar y jugar juegos de mesa, todas estas actividades las realiza diariamente, le gusta ver series y Youtube kids. La familia de la participante indica que los fines de semana buscan realizar diversas actividades al aire libre y comer fuera de casa, esto lo consideran como inversión para su ocio y recreación. Ella se describe como: “desordenada, inteligente, amorosa, cariñosa, linda y educada”.

Figura 10

Descripción participante 1



Participante 2 (mujer - 10 años)

Es costarricense, vive en Belén Centro. Con respecto a su tiempo libre, este lo invierte viendo televisión, dibujando y jugando con sus hermanos. Le gusta mucho la serie “Soy Luna” y ver videos en Youtube. La niña se describe: “graciosa, amable, simpática, pasiva y cariñosa”.

Figura 11

Descripción participante 2



Participante 3 (hombre - 10 años)

Es de nacionalidad costarricense y vive en la provincia de Alajuela. Entre las actividades de tiempo libre, menciona que dedica tiempo a los videojuegos, a la televisión y juega con su perro. Por otra parte, expresa que el videojuego de su preferencia se llama Gta 5 y su serie favorita entre es Teen Wolf.

Participante 4 (mujer - 11 años)

Es costarricense, vive en Belén Centro. Invierte su tiempo libre jugando con sus hermanos, con el teléfono celular y bailando. Su videojuego favorito en línea es Star Wars battlefront y en la televisión le gusta ver series y películas como La Casa de Papel. La persona participante se describe de la siguiente manera: “buena, linda, inteligente, capaz, buena gente, alegre y empática”.

Figura 12

Descripción participante 4



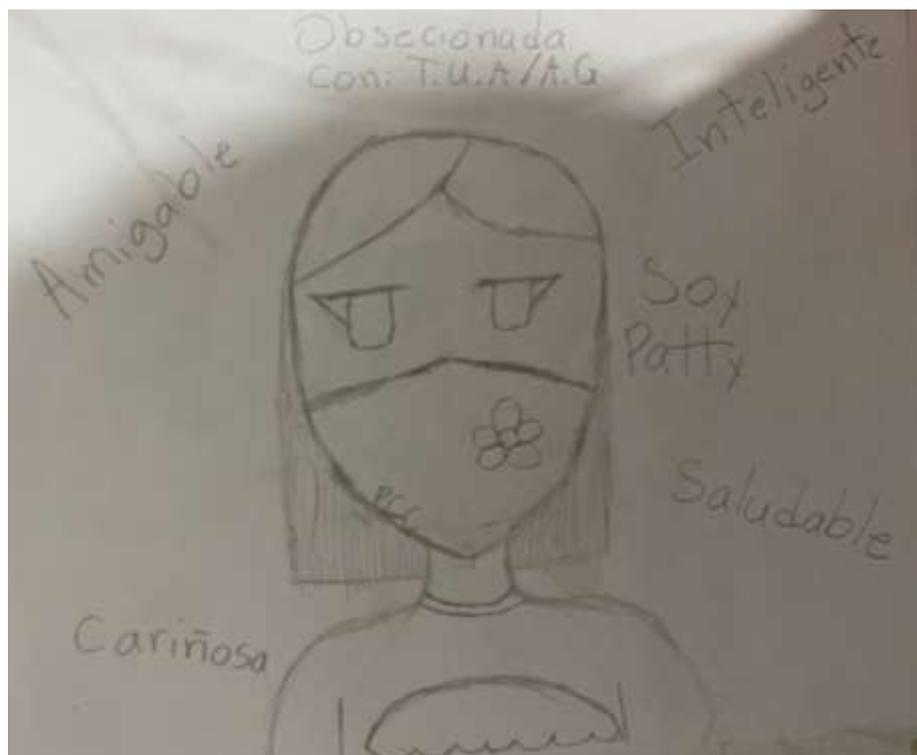
Participante 5 (mujer - 11 años)

Posee la nacionalidad costarricense, reside en el distrito La Ribera, en el cantón de Belén, Heredia. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentra el dibujo, las manualidades, el coser prendas para sus muñecas, diseñar vestidos y repostería básica.

Además, entre los videojuegos que utiliza con frecuencia se encuentra Ever Run. Por otro lado, la persona encargada menciona que el participante utiliza la televisión para ver series y películas, entre ellas se encuentra Umbrella Academy, películas de Marvel, de Star Wars, entre otras. Por otra parte, la niña se describe de la siguiente manera: “obsesionada con T.U.A / A.G, amigable, saludable, cariñosa e inteligencia”.

Figura 13

Descripción participante 5



Participante 6 (hombre - 11 años)

Es costarricense, vive en San Francisco de Heredia. En cuanto a las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentran: caminar, ver películas, y salir a comer fuera de la casa. A su vez, el estudiante cuenta con celular, el cual utiliza para ver YouTube y para jugar juegos como Roblox y Demos de Sonic, también posee televisor propio, el cual utiliza para ver películas y series como Transformers y Sonic. Asimismo, indica que lo que más realiza en su tiempo libre es ver televisión, ya que cuenta con plataformas como Netflix, HBO+ y Disney+. La familia indica que en lo que más invierten dinero es en las plataformas que utilizan y en el gimnasio, viéndolo como un gasto beneficioso para su hijo.

Figura 14

Descripción participante 6

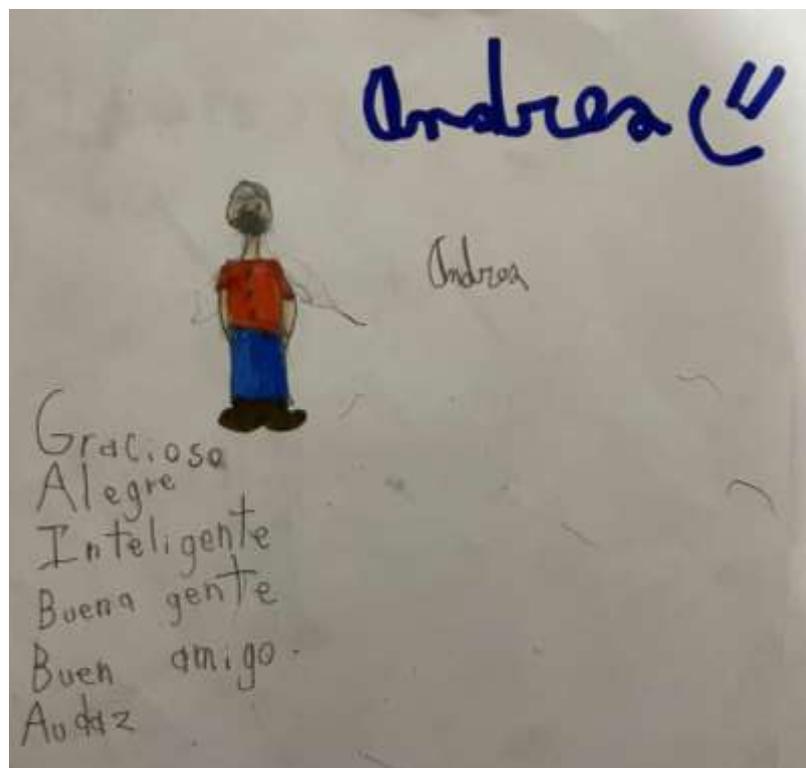


Participante 7 (hombre - 11 años)

Es de nacionalidad costarricense, vive en San Rafael de Alajuela. Entre las principales actividades que realiza la persona participante en su tiempo libre se encuentran: jugar en el celular, dibujar y leer. A nivel familiar, estos consideran que invierten dinero en actividades como: ir a la playa, montaña, ríos, salir a comer, mall y cine. El participante describe de la siguiente manera: “gracioso, alegre, inteligente, buena gente, buen amigo y audaz”.

Figura 15

Descripción participante 7



Participante 8 (mujer - 10 años)

Posee la nacionalidad costarricense, vive en Desamparados de Alajuela. Entre sus pasatiempos favoritos se encuentran: Dibujar, ver tv o electrónicos, andar en bicicleta. Sus videojuegos favoritos son PK y XD y le gusta ver en el televisor diversas series de Disney

Channel y Nickelodeon así como visualizar videos en la plataforma digital de YouTube. Entre las aplicaciones descargadas por la estudiante se encuentran: Geométrica Dash, ibis Paint X, Subway Surfers. Los padres de familia de la estudiante consideran que no invierten económicamente en ninguna actividad para su ocio y recreación. La niña se describe de la siguiente manera: “amigable, graciosa, valiente, cariñosa, desordenada y molestadora”.

Figura 16

Descripción participante 8

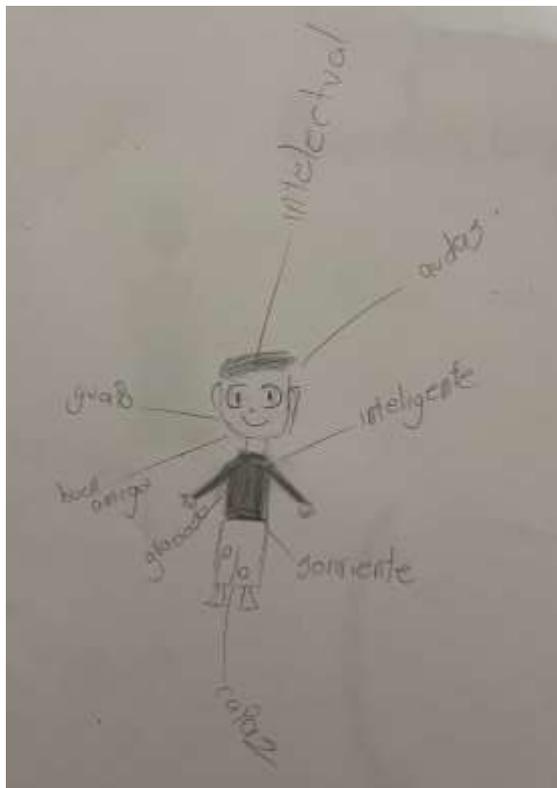


Participante 9 (hombre - 10 años)

Es costarricense y vive en Heredia. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentran: los videojuegos, el celular y caminar. Además, menciona que su videojuego favorito es Apex Legends, en cuanto a los programas que ve en televisión se encuentran las series entre ellas: La Casa de Papel y Stranger Things. Asimismo, el participante se describe como una persona: intelectual, audaz, inteligente, sonriente, capaz, buen amigo, gracioso y guapo.

Figura 17

Descripción participante 9

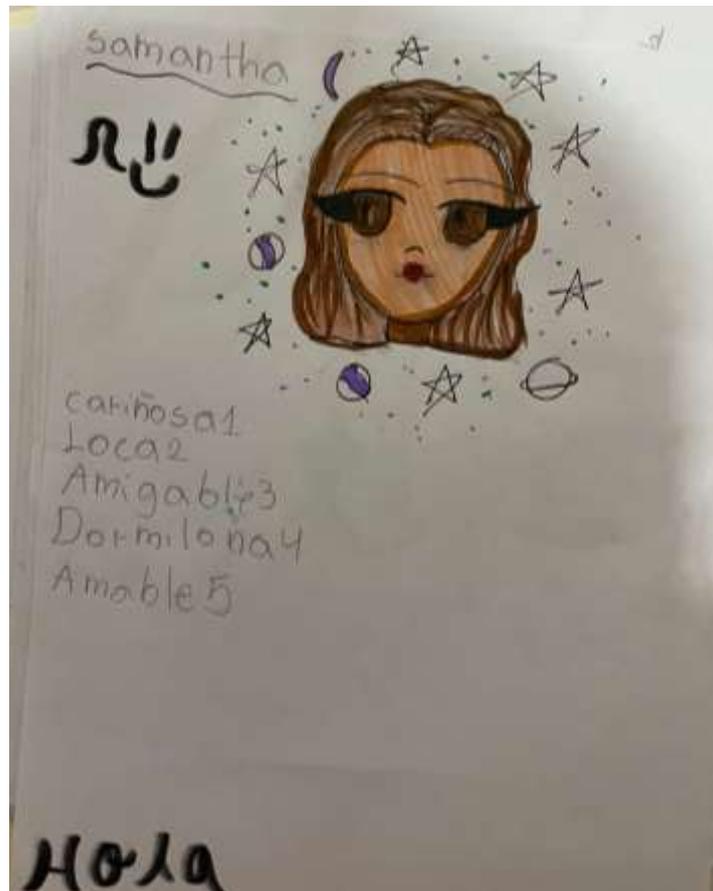


Participante 10 (mujer - 10 años)

Es costarricense, vive en la Guácima de Alajuela. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre, se encuentran: escuchar música, pintar dibujos y recortar. Entre sus videojuegos favoritos se encuentra Roblox y le gusta ver series y Tiktok, entre sus películas y series favoritas se encuentran: Anime, Demos Slayer, Los siete pecados capitales. En cuanto a los padres de familia estos consideran que invierten en su ocio y recreación mediante el pago de diversas plataformas digitales como Netflix. Ella considera que es una persona: “cariñosa, loca, amigable, dormilona y amable”.

Figura 18

Descripción participante 10



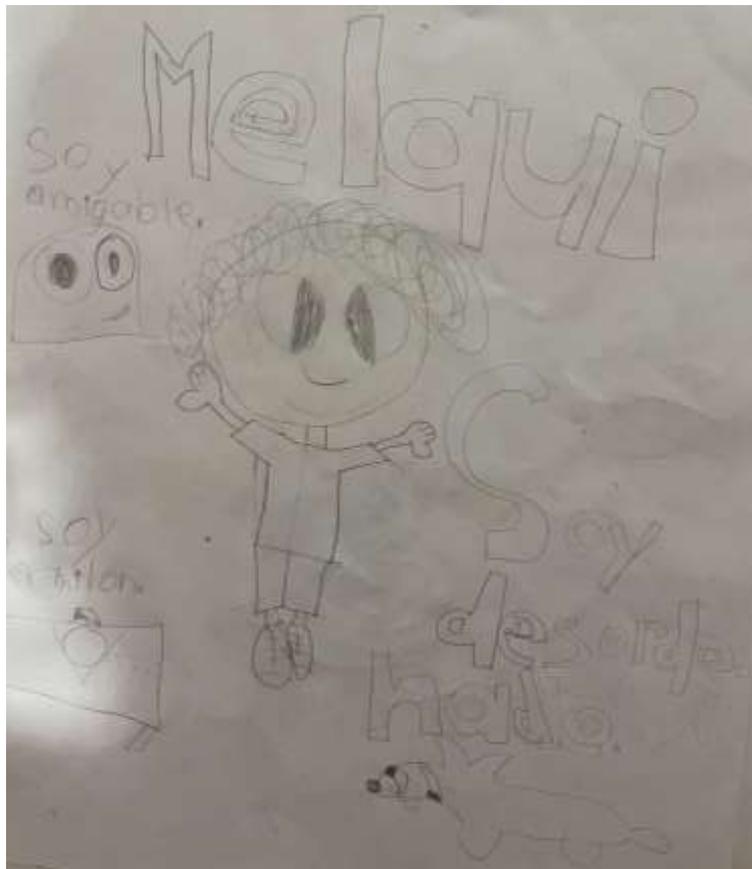
Participante 11 (hombre - 11 años)

Es costarricense, y vive en San Rafael de Alajuela. Entre sus pasatiempos se encuentran: juegos en la computadora, Youtube y videojuegos. Su juego favorito en línea es Roblox. No obstante, el participante enfatiza que no le gusta ver series.

Él se describe de la siguiente forma: “amigable, dormilón y desordenado”.

Figura 19

Descripción participante 11



Participante 12 (mujer- 11 años)

Es costarricense y vive en San Antonio de Belén. La estudiante indica que por lo general lo que realiza en su tiempo libre es usar su celular con la aplicación de WhatsApp, lee, juega

videojuegos, usa su tableta y ve televisión, ya que cuenta con plataformas como HBO+, Disney+, Netflix y YouTube. Su familia indica que consideran el ocio y la recreación como esenciales y fundamentales para la salud mental, por lo tanto, se invierte dinero para un bien en viajes.

Participante 13 (hombre - 11 años)

Posee la nacionalidad costarricense y reside en la Ribera de Belén, Heredia. Entre las actividades que realiza en su tiempo libre se encuentra el uso de YouTube, videojuegos y el celular. Por otro lado, su videojuego favorito es Fornite y para los programas de televisión, destaca la serie La Casa de Papel. Por otra parte, la persona participante se describe como una persona: buena gente, capaz, inteligente, buen amigo y gracioso.

Figura 20

Descripción participante 13

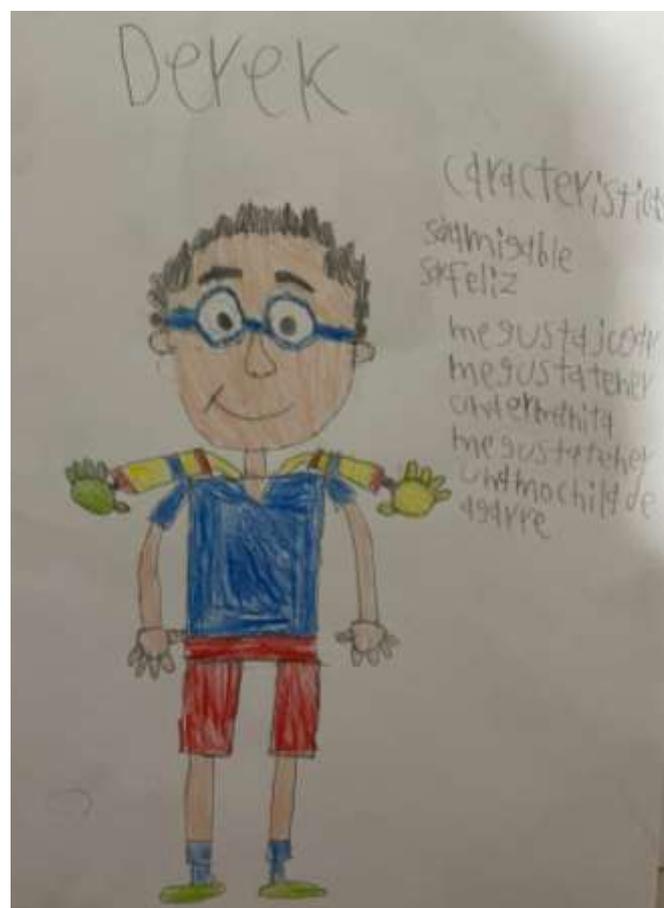


Participante 14

Es de nacionalidad costarricense, habita en el cantón Central de Alajuela, en San Rafael. Desde el diagnóstico se identifica la visualización de videos de YouTube, jugar con trenes y armar robots con legos, como parte de las actividades de ocio. Sus plataformas favoritas son: Minecraft y Roblox y le encanta ver el programa infantil Disney. El participante se describe de la siguiente manera: “amigable, soy feliz, me gusta jugar, me gusta tener una hermanita y me gusta tener una mochila de agarre”.

Figura 21

Descripción participante 14

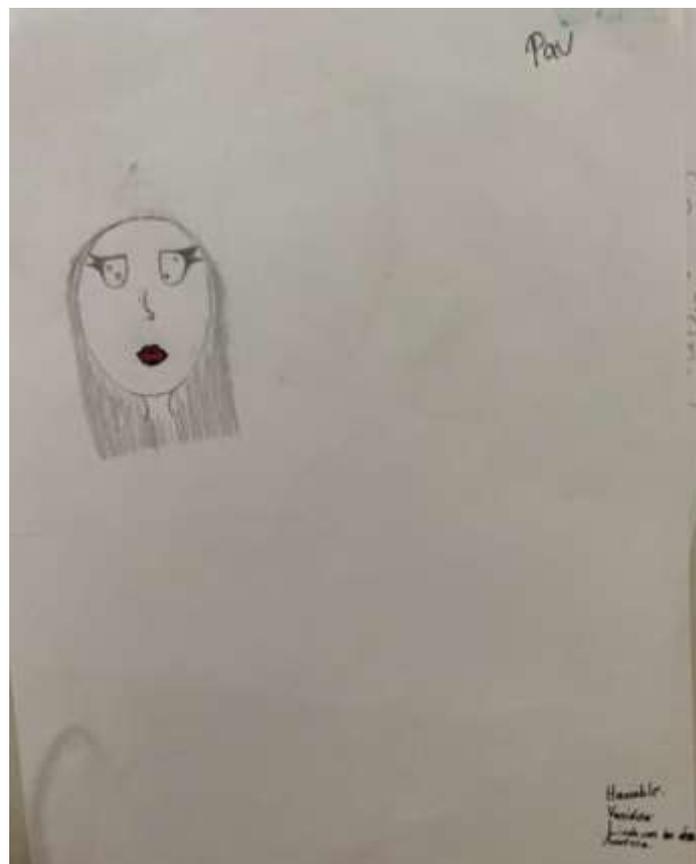


Participante 15 (mujer - 10 años)

Es de nacionalidad costarricense, vive en San Antonio de Belén. La estudiante indica que la actividad que realiza en su tiempo libre es ballet tap. Entre sus pasatiempos está jugar el videojuego de Roblox y le gusta ver series y películas como Naruto. Sus padres consideran que invierten económicamente para la obtención del ocio y recreación en plataformas digitales como Netflix. La persona participante se autopercibe de la siguiente manera: "amable, vanidosa, linda con los demás, amorosa"

Figura 22

Descripción participante 15



Participante 16 (hombre - 11 años)

Nació en Costa Rica y vive en el distrito de Asunción del cantón de Belén, Heredia.

Entre las actividades de tiempo libre, se encuentra el uso de videojuegos, televisión y tableta, en las cuales utiliza la aplicación Minecraft y Youtube con mayor frecuencia, visualiza programas como películas y videos de YouTube, en las cuales posee mayor preferencia a las películas infantiles, a través de plataformas como Netflix.

Participante 17 (hombre - 11 años)

Es costarricense, vive en La Guácima, Alajuela. El estudiante indica que lo que más realiza en su tiempo libre es jugar videojuegos, también ve televisión en plataformas como Netflix y le gusta andar en bicicleta. Los juegos que más utiliza son Roblox, Minecraft y Smash Bros Ultimate, A su vez, cuenta con computadora, la cual utiliza para ver YouTube, pero no cuenta con celular. Su familia indica que cuando se trata de actividades de ocio y recreación siempre optan por realizar paseos. El participante se describe de la siguiente forma: “inteligente, divertido, amigable, feliz y buena gente”.

Figura 23

Descripción participante 17



Participante 18 (hombre - 10 años)

Es costarricense y vive en Santa Ana. Normalmente en su tiempo libre juega videojuegos, ve televisión y suele leer. Indica que el videojuego que más utiliza es Fornite. A su vez, dicho estudiante tiene computadora y también cuenta con televisor propio, el cual utiliza para ver películas en plataformas como HBO+, Netflix y Disney+. Su familia considera que sí invierten dinero para obtener ocio y recreación, especialmente en paseos familiares. El participante se describe

de la siguiente manera:

Figura 24

Descripción participante 18



Participante 19 (mujer - 10 años)

Es de nacionalidad costarricense y reside en Alajuela, Central de San Rafael. Entre las actividades de ocio se identifica el escuchar música, salir a jugar con sus amigos, ver videos y dibujar. También, los programas que más visualiza en el televisor son las series y películas, con una preferencia al programa llamado Attack on Titan.

Participantes destinatarios

La participación de las personas colaboradoras para el acceso a la información requerida para la construcción del diagnóstico y el acercamiento a los participantes directos (los estudiantes), se vuelven parte esencial para la agilización en el desarrollo de la propuesta. Por tanto, a pesar de que su participación es indirecta, se les considera parte relevante, puesto que se encuentran estrechamente conviviendo con los participantes beneficiarios del proyecto. En consecuencia, los aportes de la aplicación de la propuesta, implícitamente trae beneficios a las personas colaboradoras y destinatarias de esta, ya que enfatiza la importancia de ciertas habilidades o aprendizajes sociales que puede mejorar los procesos educativos, personales y sociales de la población participante con la que se pretende trabajar y que deben ser de interés para las personas cercanas a estas.

Por tanto, se toma en cuenta los siguientes participantes destinatarios, los cuales son las personas encargadas, las personas educadoras y el personal administrativo de la institución.

Para las personas encargadas, el fortalecimiento y el desarrollo de aprendizajes sociales en sus hijos e hijas participantes, puede mejorar las interacciones interpersonales e intrapersonales con los mismos, así como también la influencia de estos en el mejoramiento de aspectos importantes en el garantizar de un desarrollo integral donde el ocio y la recreación, se enfatiza de manera positiva y fundamental en una mejor calidad de vida. Esto, se fundamenta con respecto al diagnóstico grupal realizado en el Capítulo I, ya que se evidencia a las plataformas digitales y de entretenimiento como parte principal de sus actividades de tiempo libre.

Por otra parte, el personal administrativo de la institución se ve beneficiada de igual manera, ya que el comprender los aspectos que pueden mejorar el proceso educativo y de formación social en los estudiantes participantes, abre espacios a futuras propuestas que

mejoren los procesos de aprendizaje de toda la población estudiantil de dicho centro educativo. Además, las docentes a cargo del grupo también se ven beneficiadas en cuanto a las habilidades y carencias señaladas en relación con el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, ya que por medio del proyecto se pretenden potenciar, logrando un ambiente de aprendizaje más armonioso y una mejor convivencia entre el estudiantado.

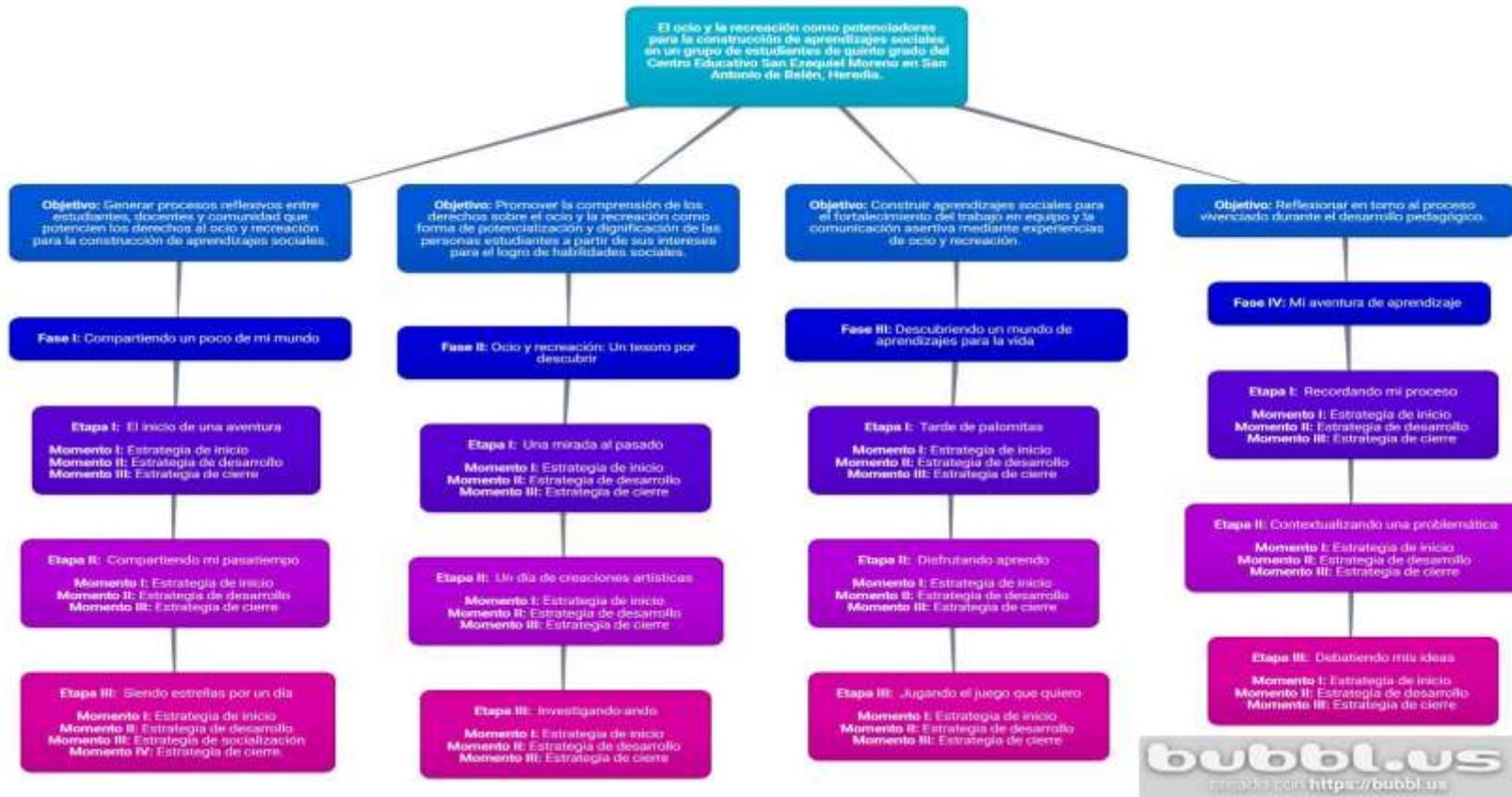
Descripción del plan seguido para la ejecución del proyecto

Para la formulación y diseño del proyecto, el cual se ejecutó en las fechas establecidas según el Apéndice J. Se necesitó la construcción de diversas fases, las cuales son una guía para direccionar el proyecto de forma oportuna y significativa en la vida de cada persona participante, así como una adecuada organización del estudio. Por tanto, en el presente apartado se detallan los momentos de cada una de las etapas que conforman las fases.

A continuación, se detalla cada una de las fases mediante el siguiente orden: objetivo de la etapa, temática abordada, las estrategias pedagógicas, los materiales y recursos, y por último la estrategia evaluativa. Es importante indicar que el esquema tal como está presentado en este proyecto se basa en la comprensión integral del mismo y en la lógica que subyace en el enfoque seguido. Bien se podría haber colocado el nombre de los momentos con la estrategia pedagógica lo cual es válido; sin embargo, se opta por mantener el diseño original por varias razones fundamentales.

Figura 25

Esquema plan de ejecución



En primer lugar, el esquema actual refleja de manera clara y concisa la estructura y progresión del proyecto, lo que facilita su comprensión tanto para las proyectistas como para quienes lo consulten y lean. Además, al no nombrar específicamente los momentos con las estrategias pedagógicas, nos ha permitido una mayor flexibilidad en la implementación, lo que nos brindó la libertad de adaptar y ajustar las estrategias según las necesidades y el contexto específico de cada etapa. Esta decisión también refleja la comprensión profunda y holística del proyecto, destacando la interconexión y fluidez entre las diferentes etapas en lugar de centrarnos exclusivamente en las estrategias pedagógicas individuales.

Objetivo general

Se espera que al finalizar la ejecución del proyecto las personas participantes logren:
Desarrollar capacidades socio educativas centradas en el trabajo en equipo y la comunicación asertiva en un marco de derechos al ocio y la recreación en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Objetivos específicos

Al finalizar la ejecución del proyecto se espera que la niñez participante logre:

- Generar procesos reflexivos entre estudiantes, docentes y comunidad que potencien los derechos al ocio y recreación para la construcción de aprendizajes sociales.
- Promover la comprensión de los derechos sobre el ocio y la recreación como forma de potencialización y dignificación de las personas estudiantes a partir de sus intereses para el logro de habilidades sociales.
- Construir aprendizajes sociales basados en el trabajo en equipo y la comunicación asertiva para el análisis de los espacios de ocio y recreación.
- Reflexionar en torno al proceso vivenciado durante el desarrollo pedagógico.

Fase I: La primera fase del proyecto, se encuentra ligada al objetivo de generar procesos reflexivos entre estudiantes, docentes y comunidad que potencien los derechos al ocio y recreación para la construcción de aprendizajes sociales. Esta fase tiene como misión identificar y conocer los pasatiempos y actividades que les gusta realizar a la población meta en su tiempo libre, puesto que el proyecto parte del interés del estudiantado.

Por esta razón, se construyen tres etapas con tres momentos cada una en la fase I denominada: **Compartiendo un poco de mi mundo**. En el primer momento, se realizará como estrategia pedagógica una actividad de inicio en la cual, los participantes dibujarán en un globo su pasatiempo favorito. Luego se pone música y se pasan el globo, cuando la música se detenga, deben agarrar un globo y decir el pasatiempo que identifican, además adivinar a quién le pertenece el globo.

Se pretende que el grupo escolar reflexione sobre sus pasatiempos al mismo tiempo que las comparte con sus pares. Como segundo momento se realizará una comida compartida, la idea es motivar y crear vínculos con los participantes con la finalidad de que estos se sientan parte elemental de la propuesta y sobre todo para crear un ambiente agradable y socializador en el grupo estudiantil. El último momento de la fase I, se realizará la decoración del diario (texto paralelo), las proyectistas entregarán a las personas participantes cuadernos para que estos lo decoren bajo sus gustos y así sientan realmente una conexión con su diario, el cual será trabajado y construido a lo largo del proyecto.

Etapas I: El inicio de una aventura.

Momento I: Presentación del grupo y actividad de inicio: en un globo deberán dibujar su pasatiempo favorito.

Momento II: Meriendas compartidas.

Momento III: Texto paralelo, decoración de su diario.

Para la ejecución de esta etapa será necesario el uso de los siguientes materiales: globos, parlantes, marcadores, empapelados, frutas, refrescos, cuaderno de 50 páginas, material abierto decorativo (cartón, escarcha, botones, pintura, marcadores).

La segunda etapa recibe el nombre de “**Compartiendo mi pasatiempo**” y se divide en tres momentos, el primer momento consiste en una actividad de inicio que pretende que los estudiantes sean capaces de identificar sus habilidades y las de los demás por medio de un avión de papel. Seguidamente, el segundo momento tiene como objetivo que los estudiantes utilicen su creatividad realizando un cartel en donde indiquen y compartan ante sus demás compañeros y compañeras su pasatiempo favorito, luego deberán de responder las siguientes preguntas con el fin de tener un espacio de diálogo y reflexión, ¿Por qué te gusta este pasatiempo?, ¿Por qué lo consideras importante?, ¿Cuáles aprendizajes crees que desarrollas al realizar el pasatiempo? Finalmente, para el tercer momento, deberán escribir en su texto paralelo una habilidad que les gustaría potenciar, esto con el fin de que puedan identificar qué habilidad podrían mejorar durante el resto de las actividades.

Etapa II: Compartiendo mi pasatiempo

Momento I: Actividad de inicio (realización de un avión de papel con habilidades escritas)

Momento II: Exposición de su pasatiempo favorito.

Momento III: Texto paralelo (escribir en el diario de manera creativa y decorativa una habilidad que les gustaría potenciar).

Los materiales por utilizar en esta etapa son los siguientes: hojas de papel, lápices, cartulinas tamaño carta, marcadores, fotografías y diario de campo.

En la tercera etapa, llamada “**Siendo estrellas por un día**”, se propone para el primer momento, una actividad de inicio, la cual consiste en el juego del teléfono “chocho”, con ello

se busca un momento de compartir ameno y recreativo, donde se ponga en práctica el trabajo colaborativo y la comunicación como base de la actividad.

Luego, para el segundo momento, las personas participantes realizan un video sobre sus pasatiempos personales, con el objetivo de que compartan sus experiencias y aportes, además de los aprendizajes que consideran que logran en la inversión de su tiempo libre. Seguidamente; para el tercer momento, se socializa los videos realizados por las personas participantes, con esto, se pretende que las personas estudiantes analicen y de manera crítica tomen conciencia de las actividades de ocio y recreación por parte de sus compañeros y sus compañeras, así como los beneficios en la realización de estas. Para concluir, se realiza un texto paralelo de manera remota y presencial, el cual deben dibujar a uno de sus compañeros o compañeras con respecto al pasatiempo que más le gustó de esta persona, además de explicar el porqué de su escogencia. Esto permite al estudiantado comprender e implementar el ocio desde diversas perspectivas y entender sus beneficios en la construcción de habilidades sociales.

Nota: En la tercera etapa denominada “siendo estrellas por un día” se tuvo que eliminar el momento II y III, puesto que la estrategia pedagógica de los videos no se pudo ejecutar debido a que la institución no tenía permitido a las personas estudiantes el uso de dispositivos móviles dentro del centro educativo. Por lo tanto, por medio de las futuras estrategias y etapas, se buscará ahondar más en los pasatiempos e intereses de los participantes.

Etapa III: siendo estrellas por un día

Momento I: Actividad de inicio (teléfono chocho con gestos).

Momento II: Video en cual comparte sus experiencias en cuanto a sus pasatiempos (TikTok).

Momento III: Socialización del video.

Momento IV: Texto paralelo (dibujar a un compañero o compañera y el pasatiempo que más le guste).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos: dispositivos electrónicos (computadora, tableta, celular etc) y lápices de color.

Fase II:

Para la segunda fase del proyecto esta se enmarca en el segundo objetivo planteado: Promover la comprensión de los derechos sobre el ocio y la recreación como forma de potencialización y dignificación de las personas estudiantes a partir de sus intereses para el logro de habilidades sociales. Donde se busca que las personas estudiantes logren construir el concepto de ocio y recreación, además de la importancia que implican ambos, por medio de los intereses personales de estos, donde se vean reflejados el trabajo en equipo y la comunicación asertiva.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, se le da por nombre a la fase II: **Ocio y recreación: Un tesoro por descubrir**. Esta se encuentra dividida en tres etapas, las cuales a su vez están divididas en tres momentos. La primera etapa, lleva por título “Una mirada al pasado”, en el cual, para el primer momento de esta, se realiza una actividad de inicio donde se requiere de pequeños papeles con el nombre de un juego tradicional. Seguidamente, las personas participantes deben hallar las palabras escondidas que hacen referencia a los juegos tradicionales y comentarlos, con ello se pretende evaluar sus conocimientos previos acerca del tema.

Nota: En la fase II denominada “ocio y recreación: Un tesoro por descubrir” en la etapa I se realizó una modificación en la estrategia propuesta, donde debían buscar las palabras escondidas sobre los juegos tradicionales, la cual fue sustituida por el juego de la papa caliente

con las mismas palabras. Esto por la limitación en el tiempo de las lecciones, ya que no se contempló una actividad prevista por la institución.

En el segundo momento, se realiza un conjunto de juegos tradicionales divididos por estaciones entre ellos: la cuerda, carreras de sacos en parejas y tirar aros. Al finalizar la actividad se realizan una serie de preguntas generadoras: ¿Qué sintieron al realizar este tipo de actividades?, ¿Cuáles actividades volverías a realizar por cuenta propia, y por qué?, y ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con los demás?, esto para identificar cuál fue el sentir con respecto a las estrategias, además, de la toma de conciencia de los aprendizajes sociales que se dieron al trabajar y compartir con los demás.

A modo de evaluación, en el tercer momento, se realiza la estrategia del texto paralelo, en el cual como recurso se les presentará al grupo un tronco de árbol elaborado de cartulina, donde las personas participantes deben escribir con marcadores en unas figuras en forma de hoja con material de cartulina; el juego tradicional que más le agrada, para seguidamente añadir estas al tronco, hasta edificar el árbol en conjunto. Además, deben escribir en sus diarios personales elaborados anteriormente, el porqué de su escogencia con respecto al juego tradicional seleccionado.

Etapa I: Una mirada al pasado.

Momento I: Búsqueda del tesoro y reflexión de las palabras encontradas.

Momento II: Juegos tradicionales por medio de desafíos.

Momento III: Texto paralelo (escogencia del juego tradicional de preferencia y explicación).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos: hojas blancas, cuerda, sacos, conos, aros, cartulina color café y verde, y marcadores.

Posteriormente, a la segunda etapa se le denomina “Día de creaciones artísticas”, en la cual en el primero momento, se realiza una actividad de inicio en donde las personas participantes deben mencionar el nombre de un animal que los representa e indicar el porqué de su escogencia, con ello, se pretende identificar las características con las que cada individuo se siente identificado, así como determinar intereses y ciertas fortalezas según el interés de este.

Para el segundo momento, se les brinda a las personas participantes un conjunto de materiales abiertos, los cuales se encontrarán repartidos en cuatro áreas. Seguidamente, la población estudiantil debe realizar una manualidad desde su propia imaginación y creatividad. Al concluir la actividad, se hace una puesta en común sobre sus creaciones elaboradas en cada estación y deben responder a las siguientes interrogantes: ¿Por qué realizaron esa manualidad?, ¿Cómo lograron ponerse de acuerdo para la realización de la manualidad creada, se les dificultó? y ¿Cómo fue la comunicación en el grupo? Con esta etapa se desea identificar los intereses de la población participante, ya que cada manualidad es de libre elección, fortaleciéndose sus habilidades personales en cuanto a creatividad e innovación. Por otra parte, se encuentran reforzadas las habilidades sociales en intercambio de materiales y el compartir de estos, donde la cooperación y la comunicación es esencial para lograr la ejecución de la estrategia.

Para finalizar la segunda etapa, se realiza un texto paralelo, donde cada una de las personas participantes deben realizar un collage, a partir del registro fotográfico que las proyectistas facilitarán a estos. La intencionalidad es que la población participante escoja los juegos tradicionales con los que sintieron mayor afinación, reforzando las respuestas que dieron en las preguntas que se les realiza en el segundo momento.

Etapa II: Día de creaciones artísticas

Momento I: Actividad de inicio (escoger un animal que los represente).

Momento II: Día de creaciones.

Momento III: Texto paralelo (collage).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos abiertos: cajas de cartón, plastilina, cartulina, limpia pipas, escarcha, goma, entre otros, además de impresiones fotográficas.

En la tercera etapa, denominada “Investigando-ando”, el primer momento, empieza con una actividad de inicio, en el cual se hace uso de hula hulas y del juego de “piedra, papel y tijeras”, se pretende que el estudiantado comparta un momento de recreación a través de diversión y el afecto con los demás. Posteriormente, se pasa al segundo momento, el cual consiste en que las personas participantes entrevisten a diversas personas sobre el concepto de ocio y recreación, esto con la finalidad de que logren indagar y construir ambos conceptos a partir de las interacciones interpersonales. Para concluir, se realiza un texto paralelo, el cual consiste en colocar figuras de manzanas con el concepto ocio y recreación que construyeron a partir de las entrevistas realizadas, con ello, se busca resignificar ambos conceptos y consolidar aprendizajes adquiridos.

Etapa III: Investigando-ando

Momento I: Actividad de inicio (juego de piedra, papel y tijera con hula hulas)

Momento II: Entrevistas sobre ocio y recreación.

Momento III: Texto paralelo (manzanas con el concepto ocio y recreación).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos abiertos: hula hulas, hoja de entrevista, cartulina color roja y marcadores.

Fase III:

La tercera fase del proyecto se desarrolla bajo el tercer objetivo específico: Construir aprendizajes sociales basados en el trabajo en equipo y la comunicación asertiva para el análisis

de los espacios de ocio y recreación. La cual pretende que los estudiantes desarrollen aprendizajes para la vida, y consta de tres etapas principales.

Basado en lo anterior, la fase III se denomina: **Descubriendo un mundo de aprendizajes para la vida**; al igual que las etapas anteriores, su primera etapa se encuentra dividida en tres momentos y lleva el nombre de “Tarde de palomitas”, el primer momento, se basa en una actividad de inicio, la cual pretende que las personas estudiantes sean capaces de identificar sus habilidades, así como también las de sus demás compañeros y compañeras de clase por medio de un bingo. En el segundo momento, se visualizará una película llamada “Campeones”, la cual tiene como objetivo que los estudiantes sean conscientes sobre la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y valores como el respeto y la empatía, presentes en la película. A su vez, se realizarán una serie de preguntas con el fin de que las personas participantes logren reflexionar, tales como: ¿Cómo crees que el pasatiempo que realizaban los protagonistas les ayudó a trabajar en equipo?, ¿Cuáles pasatiempos crees que generan mayores habilidades sociales, los individuales o los colectivos?, ¿Qué tan importante piensas que es el trabajo en equipo y la comunicación? Por otra parte, durante el último momento, se hará uso del texto paralelo, el cual pretende que las personas participantes logren a partir de lo vivido reconocer cuáles fueron los aprendizajes que adquirieron después de visualizar la película mediante un dibujo o un texto, luego tendrán que compartirlo ante sus demás compañeros y compañeras con el fin de generar un espacio de confianza, reflexión y respeto.

Nota: La presente estrategia no se ejecutó debido a que al aprendizaje que se deseaba obtener se evidenció durante el momento dos. Por lo cual, bajo criterio docente no se realizó el momento tres.

Etapa I: Tarde de palomitas

Momento I: Actividad de inicio (bingo de las habilidades).

Momento II: Visualización de la película “Campeones”.

Momento III: Texto paralelo (escribir o dibujar los principales aprendizajes adquiridos a partir de la película y compartirlo).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos: Hojas del bingo, pantalla, computadora, película y palomitas.

Seguidamente, la segunda etapa recibe el nombre de “Disfrutando aprendo”, la cual se divide en tres momentos. El primero momento consta de una actividad de inicio, la cual pretende generar un espacio de confianza, buena comunicación y respeto por medio del juego “la papa caliente”.

El segundo momento consiste en una serie de juegos tipo rally, con el fin de que las personas estudiantes sean conscientes de que pueden realizar otro tipo de actividades y de igual manera generar aprendizaje, a su vez, se pretende potenciar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación y la cooperación.

Por último, el tercer momento consiste en tomar en cuenta los sentimientos, pensamientos y gustos de cada estudiante, por lo que en su texto paralelo deberán escribir o dibujar un juego que les gustaría realizar. Además, deberán de responder las siguientes preguntas: ¿Por qué escogiste ese juego?, ¿Cuáles aprendizajes crees que se pueden adquirir por medio de ese juego?

Etapa II: Disfrutando aprendo

Momento I: Actividad de inicio (papa caliente).

Momento II: Rally de diversos juegos recreativos.

Momento III: Texto paralelo (escribir o dibujar un juego que les gustaría realizar).

Los materiales por utilizar en esta etapa son los siguientes: parlantes, dispositivo celular, caja con chistes, vasos de papel, colas con tiras y tablas de madera con cuerdas.

Por último, la tercera etapa lleva el nombre de “Jugando el juego que quiero”, en su primer momento, se realizará una actividad rompe hielo, la cual pretende generar un ambiente agradable y ellos puedan identificar sus gustos a partir del juego “El barco se hunde”. En el segundo momento se pretende que los estudiantes a partir de los juegos propuestos en su texto paralelo puedan tener un espacio para realizarlos con sus compañeros y compañeras con el fin de promover el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. Finalmente, para el tercer momento, las personas estudiantes deberán escribir en su texto paralelo qué fue lo que más les gustó de los juegos realizados y cuál creen ellos que fue el mayor aprendizaje, además, deberán responder la siguiente pregunta con el fin de reflexionar acerca de la temática, ¿Por qué consideras qué ese fue el principal aprendizaje adquirido durante las actividades?

Nota: Para la ejecución del momento I, se efectuó un cambio debido a que no se encontró pertinente realizar la actividad inicial que se pretendía con la población participante, ya que al ser chistes podría causar incomodidad o tensiones como, por ejemplo: que no encontrarán divertidos los chistes o fuera motivación para que las personas estudiantes sacarán chistes fuera de un contexto de respeto.

Etapa III: Jugando el juego que quiero.

Momento I: Actividad de inicio (El barco se hunde adaptado con los pasatiempos y gustos de ellos)

Momento II: Actividades de interés por parte de los participantes.

Momento III: Texto paralelo (escribir qué fue lo que más les gustó y cuál fue el mayor aprendizaje que obtuvieron durante las actividades de sus compañeros).

Para esta etapa no se necesitarán materiales adicionales, solamente el texto paralelo que también se trabaja durante las demás etapas. Por otra parte, las estrategias evaluativas de esta etapa se construirán por medio de los siguientes instrumentos: diario de campo, observación participante, registro fotográfico y texto paralelo.

Nota: Es importante mencionar que, para la realización oportuna del proyecto, se contempló relevante agregar en la fase III una cuarta etapa que anteriormente pertenecía a la etapa III denominada “debatiendo mis ideas” de la fase IV. Puesto que la actividad tiene potencial para crear un análisis y reflexión en las personas participantes, lo cual permite que el objetivo se complete de forma óptima, finalizando de esta forma la propuesta del proyecto.

Fase IV:

La última fase del proyecto se enmarca bajo el cuarto objetivo específico: reflexionar en torno al proceso vivenciado durante el desarrollo pedagógico. Por esta razón, se pretende que las personas participantes, así como las proyectistas reflexionen sobre sus experiencias y sobre los aprendizajes construidos mediante la mediación pedagógica realizada. Para alcanzar dicho objetivo se formulan tres etapas con tres momentos cada una.

Dicho lo anterior, la fase IV se denomina: **Mi aventura de aprendizaje**; su primera etapa se encuentra dividida en tres momentos claves, el primer momento se basa en una actividad de inicio, la cual busca motivar a las personas estudiantes a participar y a su vez promover interacciones sociales entre los pares. En el segundo momento, a partir del registro fotográfico, las proyectistas brindarán fotografías y las personas participantes deberán escoger las fotos que más les gustaron y pegarlas en su diario a modo de álbum, además deberán agregar un pie de página indicando lo que les trasmite la imagen y el aprendizaje que construyeron de

ese momento. Finalmente, el tercer momento se realizará un conversatorio con la finalidad de abrir espacios de diálogo y escucha, en el cual se realizarán las siguientes preguntas generadoras y problematizadoras: ¿Cuáles habilidades sociales te dejó dicha actividad?, ¿Consideras que en dicha actividad trabajaste en equipo para lograr un objetivo en común?

Etapa I: Recordando mi proceso

Momento I: Actividad de inicio (juego de pasarse la camisa).

Momento II: Construyendo el álbum de las vivencias.

Momento III: Texto paralelo, reflexionando las vivencias por medio del álbum (conversatorio).

Para esta etapa, se utilizarán los siguientes materiales o recursos: diario, fotografías, camisa talla XL.

Nota: El momento II y III no se ejecutaron debido a que dichas estrategias se abordan en conjunto con otras actividades que poseían el mismo objetivo de formación.

Etapa II: Contextualizando una problemática

Momento I: Actividad de inicio (dos verdades y una mentira con pasatiempos).

Momento II: Situación problema.

Momento III: Constatar las siguientes preguntas en tu diario.

- ¿Cómo te hubieras sentido si hubieras sido tú?
- ¿Qué cambiarías del problema planteado?
- ¿Estás de acuerdo con las soluciones que brindaron tus compañeros? Justifica tu respuesta.

Los recursos y materiales necesarios para la ejecución de esta etapa son los siguientes: hojas blancas, marcadores y el problema contextualizado.

La etapa II denominada “contextualizando una problemática”. Se presenta un primer momento con una actividad rompe hielo en donde las personas participantes deberán identificar los pasatiempos que realizan sus compañeros y compañeras de clase y cual pasatiempo no lo realiza, la idea de la actividad es romper con el individualismo y conocer realmente a los pares.

En el segundo momento, se les plantea a los beneficiarios un problema contextualizado basado en el ocio y la recreación, el cual es el siguiente: Hola, mi nombre es Juan vivo en San Antonio de Belén, después de ir a la escuela me gusta jugar videojuegos en línea porque siento que tengo amigos por todo el mundo, además me gusta utilizar el celular para ver videos de YouTube y divertirme un rato, cuando llega el momento de cenar no converso con mi familia, porque suelo estar en el celular conversando con mis amigos, al día siguiente vuelvo a tener un día igual. Mediante esta estrategia pedagógica se pretende crear un análisis en las personas estudiantes para que indaguen y busquen soluciones oportunas ante el problema planteado.

En el último momento, se crea una reflexión mediante su diario, ya que estos deberán responder las siguientes interrogantes: ¿Cómo te hubieras sentido si hubieras sido tú?, ¿Qué cambiarías del problema planteado?, ¿Estás de acuerdo con las soluciones que brindaron tus compañeros? Justifica tu respuesta.

Nota: El motivo por el cual no se ejecutaron las actividades del segundo momento fue debido a que las proyectistas identificaron que el grupo de personas participantes alcanzó los aprendizajes que se pretendían construir, ya que se lograron anteriormente.

Etapa III: Debatiendo mis ideas.

Momento I: Actividad de inicio (lo mismo y diferente).

Momento II: Debate (a favor y en contra de los momentos de ocio y recreación).

Momento III: Texto paralelo. (escribo mi experiencia siendo participante del proyecto) y entrega de título de participación.

Nota: Se omitió la ejecución del debate puesto que a lo largo del proceso se evidenció un análisis significativo por parte de las personas participantes en la importancia del ocio y la recreación de calidad en su tiempo libre, vinculadas a las habilidades sociales e individuales.

Finalmente, las estrategias evaluativas de esta etapa se sistematizaron, por medio de los siguientes instrumentos: observación participante, diario de campo, registro fotográfico, videos y texto paralelo. Es vital tomar en cuenta que la evaluación es de carácter cualitativa y por ende, se busca recolectar información que valide las emociones, pensamientos, ideas, vivencias, aprendizajes construidos, entre otros aspectos expresados por las personas participantes.

Tabla 3

Propuesta pedagógica

Proyecto pedagógico: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de personas estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Objetivo general: Desarrollar capacidades socio educativas centradas en el trabajo en equipo y la comunicación asertiva en un marco de derechos al ocio y la recreación en un grupo de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Objetivos específicos:

- Generar procesos reflexivos entre estudiantes, docentes y comunidad que potencien los derechos al ocio y recreación para la construcción de aprendizajes sociales.
- Promover la comprensión de los derechos sobre el ocio y la recreación como forma de potencialización y dignificación de las personas estudiantes a partir de sus intereses para el logro de habilidades sociales.
- Construir aprendizajes sociales para el fortalecimiento del trabajo en equipo y la comunicación asertiva mediante experiencias de ocio y recreación.
- Reflexionar en torno al proceso vivenciado sobre el desarrollo pedagógico.

Plan operativo de ejecución: El valioso tesoro del tiempo libre

Objetivo / etapas		Actividades y tareas (estrategias de mediación pedagógicas)	Descripción de recursos / materiales	Estrategias de evaluación
<p>1. Generar procesos reflexivos entre estudiantes, docentes y comunidad que potencien los derechos al ocio y recreación para la construcción de aprendizajes sociales.</p>	<p>Fase I: Compartiendo un poco de mi mundo.</p>	<p><u>Etapas I:</u> El inicio de una aventura.</p> <p>Momento I: Presentación del grupo y actividad inicial (en un globo deberán dibujar su pasatiempo favorito. Luego se pone música y se pasan el globo, cuando la música se detenga, deben agarrar un globo y decir el pasatiempo que identifican, además adivinar a quién le pertenece).</p> <p>Momento II: Merienda compartida (Picnic). Las proyectistas traen un refrigerio para cada estudiante y comparten en un ambiente abierto dentro de la institución educativa, un momento de interacción, así como de</p>	<p>-Globos -Marcadores -Parlante -Emparedado, fruta y refresco.</p>	<p>-Diario de campo. -Observación participante. -Texto paralelo. -Video. -Registro fotográfico.</p>

		<p>afectividad con sus pares y con todas las personas participantes.</p> <p>Momento III: texto paralelo (decoración de su diario). Las proyectistas brindan cuadernos y diversos materiales decorativos a la población meta para que estos personalicen a su gusto su texto paralelo.</p> <p><u>Etapa II:</u> Compartiendo mi pasatiempo</p> <p>Momento I: actividad inicial (realización de un avión de papel), en el cual el estudiantado escribirá características y</p>	<p>-Cuaderno de 50 páginas.</p> <p>-Material abierto decorativo (cartón, escarcha, botones, pintura, marcadores).</p> <p>-Hojas de papel.</p> <p>-Lápices.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>habilidades que los describan. Luego todos los participantes lanzarán al mismo tiempo los aviones y deberán recoger un avión que no sea el de ellos. Seguidamente, leerán las características y habilidades que indica el avión que seleccionaron y deberán pensar e identificar de quién cree que corresponde el avión.</p> <p>Momento II: Las personas estudiantes previamente preparan desde su casa un cartel en donde exponen su pasatiempo favorito. Al finalizar cada exposición se realizan las siguientes preguntas generadoras y problematizadoras, tales como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué te gusta este pasatiempo? 2. ¿Por qué lo consideras importante? 	<p>-Cartulinas tamaño carta. -Fotografías.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>3. ¿Cuáles aprendizajes crees que desarrollas al realizar el pasatiempo?</p> <p>Momento III: texto paralelo (escribir en el diario de manera creativa y decorativa una habilidad que les gustaría potenciar).</p> <p><u>Etapa III:</u> siendo estrellas por un día.</p> <p>Momento I: actividad inicial (teléfono chocho con gestos). La actividad se desarrollará en el gimnasio del centro educativo. En donde se dividirá el grupo en dos equipos uno de 10 y otro de 9 participantes, luego se formarán filas y</p>	<p>-Marcadores. -Diario.</p>	
--	--	---	----------------------------------	--

		<p>deberán estar dándole la espalda a la primera persona participante de cada fila, la cual creará un gesto y luego se lo demostrará al siguiente de la fila y así sucesivamente. Al finalizar se comparará el gesto de la primera persona y del último participante de la fila.</p> <p>Momento II: cada persona participante realizará un video en cual comparte sus experiencias en cuanto a sus pasatiempos (TikTok).</p> <p>Momento III: Socialización del video.</p> <p>Momento IV: texto paralelo (dibujar a un compañero o compañera y el pasatiempo que más le guste). Además, deben escribir y explicar el porqué de su escogencia).</p>	<p>-Dispositivos electrónicos (computadora, tableta, celular etc).</p> <p>-Lápices de color.</p> <p>-Marcadores</p>	
--	--	--	---	--

<p>2. Promover la comprensión de los derechos sobre el ocio y la recreación como forma de potencialización y dignificación de las personas estudiantes a partir de sus intereses para el logro de habilidades sociales.</p>	<p>Fase II: Ocio y recreación: un tesoro por descubrir</p>	<p><u>Etapa I:</u> Una mirada al pasado.</p> <p>Momento I: actividad inicial (búsqueda del tesoro y reflexión de las palabras encontradas). Las proyectistas esconden alrededor del gimnasio diversas palabras relacionadas con juegos tradicionales tales como: cuerda, aros y conos, carrera de sacos, entre otros. Luego, los participantes deberán de comentar cuáles juegos tradicionales poseen estos materiales.</p> <p>Momento II: diversos juegos tradicionales por medio de un rallie. La actividad se llevará a cabo en el gimnasio y se dividirán en tres estaciones: cuerda, carrera de sacos y poner aros en conos. El grupo se divide en subgrupos de 5 o 4</p>	<p>-Hojas blancas.</p> <p>-Cuerda.</p> <p>-Sacos</p> <p>-Conos</p> <p>-Aros</p> <p>-Tablas</p>	<p>-Diario de campo.</p> <p>-Observación participante.</p> <p>-Texto paralelo.</p> <p>-Registro fotográfico.</p>
---	---	---	--	--

		<p>personas, para realizar las estrategias. Al finalizar, se realizan las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué sintieron al realizar este tipo de actividades? 2. ¿Cuáles actividades volverías a realizar por cuenta propia y por qué? 3. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con los demás? <p>Momento III: texto paralelo intereses personales con respecto a los juegos tradicionales. Las proyectistas se encargan de brindar un árbol de cartulina el cual solo cuenta con el tronco. Por otra parte, se le brinda a la población participante hojas del árbol, donde deben de escribir el juego</p>	<p>-Cartulina color café y verde.</p> <p>-Marcadores.</p>	
--	--	--	---	--

tradicional de su interés, además, en su diario deben de escribir por qué escogieron ese juego.

Etapas II: Un día de creaciones artísticas

Momento I: actividad inicial. La población participante debe de escoger un animal que los represente e indicar el porqué de su escogencia.

Momento II: Los proyectistas brindan diversos materiales abiertos los cuales se van a repartir en cuatro áreas. Luego, la población participante debe crear cualquier manualidad desde su imaginación y creatividad. Al finalizar, deben

-Materiales abiertos:
cajas de cartón,
plastilina, cartulina,
limpia pipas, escarcha,
goma, entre otros.

		<p>presentar y compartir sus creaciones elaboradas en grupos, a su vez se realizan las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué realizaron esa manualidad? 2. ¿Cómo lograron ponerse de acuerdo para la realización de la manualidad creada, se les dificultó? 3. ¿Cómo fue la comunicación en el grupo? <p>Momento III: texto paralelo. (A partir del registro fotográfico, las proyectistas llevan diversas imágenes impresas para que los estudiantes puedan construir un collage).</p> <p><u>Etapa III:</u> investigando-ando</p>	<p>-Impresiones fotográficas.</p>	
--	--	--	-----------------------------------	--

		<p>Momento I: actividad inicial: juego de piedra, papel y tijera con hula hulas. Se colocan dos filas de hula hulas, los participantes deben de competir corriendo por cada hula hula y cuando los dos integrantes se junten, deben de realizar el juego de piedra, papel y tijera. El que gane podrá continuar hasta el final de la fila del hula hula, dándole el punto a su equipo.</p> <p>Momento II: Por medio de un instrumento dado por las proyectistas, el cual debe de llenar cada participante, por medio de entrevistas, realizadas a sus padres, abuelos, vecinos, amigos o cualquier persona cercana.</p> <p>Momento III: texto paralelo (anteriormente se realizó un árbol con hojas para una de las estrategias pedagógicas. Para</p>	<p>-Hula hulas.</p> <p>-Hoja de entrevista.</p> <p>-Cartulina color roja.</p> <p>-Marcadores.</p>	
--	--	--	---	--

		dicho árbol, se le añade manzanas de cartulina, en las cuales, el estudiantado debe escribir el concepto que entienden por ocio y recreación, a partir de las entrevistas realizadas.		
3. Construir aprendizajes sociales para el fortalecimiento del trabajo en equipo y la comunicación asertiva mediante experiencias de ocio y recreación.	Fase III: descubriendo un mundo de aprendizajes para la vida	<u>Etapa I:</u> tarde de palomitas. Momento I: actividad rompe hielo (bingo de las habilidades). Las proyectistas entregan una hoja a cada estudiante, en donde dicho material contiene varios cuadros, en los cuales aparecen preguntas tales como: ¿Quién es bueno cantando?, ¿A quién le gusta bailar?, entre otras. Los estudiantes deben preguntarle a sus compañeros y compañeras de clase si poseen esas habilidades o pasatiempos y escribir en los cuadros los nombres de los	-Hojas del bingo.	-Diario de campo. -Observación participante. -Texto paralelo. -Registro fotográfico.

		<p>niños y niñas con dicha característica hasta llenar por completo la hoja.</p> <p>Momento II: Por medio de la pantalla que se encuentra en el aula escolar se visualiza la película “Campeones”. Al finalizar se realizan las siguientes preguntas a las personas participantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo crees que el pasatiempo que realizaban los protagonistas les ayudó a trabajar en equipo? Justifique su respuesta. 2. ¿Cuáles pasatiempos crees que generan mayores habilidades sociales, los individuales o los colectivos? 3. ¿Qué tan importante piensas que es el trabajo en equipo y la comunicación? 	<p>-Pantalla.</p> <p>-Computador.</p> <p>-Película.</p> <p>-Palomitas.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>Momento III: texto paralelo (Las personas estudiantes en sus respectivos diarios deben escribir o dibujar los principales aprendizajes adquiridos a partir de la película visualizada. Al finalizar, se realiza un conversatorio en donde se abre un espacio de diálogo para compartir con el grupo escolar sus ideas.</p> <p><u>Etapa II:</u> Disfrutando aprendo</p> <p>Momento I: actividad rompe hielo de papa caliente (las personas participantes se colocan sentados en forma de círculo, mientras que las proyectistas ponen música, el estudiantado debe irse pasando una pelota y cuando la música</p>	<p>-Marcadores.</p> <p>-Parlantes.</p> <p>-Dispositivo celular.</p> <p>-Caja con chistes.</p>	
--	--	--	---	--

		<p>termine la persona que tenga la pelota debe sacar un chiste de una caja que contiene diversos chistes seleccionados previamente por las personas proyectistas.</p> <p>Momento II: Rally de diversos juegos recreativos. En el primer juego, se divide al grupo en cuatro equipos, tres de 5 personas y uno de 4, estos deben armar una pirámide con vasos, utilizando una cola con tiras en las que todos jalan para abrir y cerrar la misma y así prensar el vaso, logrando llevar cada uno de los vasos, hasta lograr construir la pirámide en conjunto.</p> <p>Para el segundo juego, en los mismos equipos deben coordinarse para caminar juntos con unas tablas de maneras que se encuentran unidas a los pies de cada participante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Vasos de papel. -Colas con tiras. -Tablas de madera con cuerdas. 	
--	--	---	---	--

		<p>Momento III: texto paralelo (La población participante debe de escribir o dibujar un juego que les gustaría realizar y con base a eso, deben de responder las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué escogiste ese juego? 2. ¿Cuáles aprendizajes crees que se pueden adquirir por medio de ese juego? <p><u>Etapa III:</u> Jugando el juego que quiero.</p> <p>Momento I: Actividad rompe hielo (El barco se hunde. Los estudiantes deben formar grupos dependiendo de los gustos de cada uno; por ejemplo, las proyectistas dicen “formen grupos de 3 los que escuchan música, formen grupos de 5 los que les gusta leer” y así sucesivamente).</p>	<p>-Texto paralelo. -Marcadores.</p>	
--	--	---	--	--

Momento II: Actividades de interés por parte de los participantes (los participantes mencionan cada uno de los juegos de su interés, que pusieron anteriormente en el texto paralelo y tienen un tiempo estimado para que todas las personas participantes realicen el juego de su escogencia).

Momento III: texto paralelo (Las personas participantes deben de escribir qué fue lo que más les gustó y cuál fue el mayor aprendizaje que obtuvieron durante las actividades de sus compañeros). Al finalizar, deben de responder la siguiente pregunta:

1. ¿Por qué consideras que ese fue el principal aprendizaje adquirido durante las actividades?

-Texto paralelo.
-Marcadores.

<p>4. Reflexionar en torno al proceso vivenciado sobre el desarrollo pedagógico.</p>	<p>Fase IV: mi aventura de aprendizaje</p>	<p><u>Etapa I:</u> Recordando mi proceso</p> <p>Momento I: actividad rompe hielo (se divide el grupo en dos, un grupo quedará de 9 integrantes y otro de 10 integrantes. Ambos grupos realizarán una fila y deberán trabajar en equipo y tener una buena comunicación para irse pasando la camisa por medio de los brazos hasta llegar la camisa al último participante.</p> <p>Momento II: A partir del registro fotográfico, las proyectistas facilitarán diversas impresiones de momentos vivenciados a lo largo del desarrollo de la propuesta. Las personas estudiantes deberán seleccionar las fotos y crear un álbum fotográfico con las vivencias generadas en el proyecto, así como un breve pie de página indicando lo que le recuerda</p>	<p>-Camisa talla XL.</p> <p>-Fotografías impresas.</p>	<p>-Observación participante.</p> <p>-Diario de campo.</p> <p>-Registro fotográfico-</p> <p>-Videos.</p> <p>-Texto paralelo.</p>
--	---	---	--	--

		<p>o transmite la imagen, así como el aprendizaje más significativo que obtuvieron de dicho momento.</p> <p>Momento III: texto paralelo. (Al finalizar, se realizará un conversatorio, para abrir un espacio de diálogo y escucha). Se formularán las siguientes interrogantes a la población meta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles habilidades sociales te dejó dicha actividad? 2. ¿Consideras que en dicha actividad trabajaste en equipo para lograr un objetivo en común? <p><u>Etapa II:</u> Contextualizando una problemática</p> <p>Momento I: actividad rompe hielo (cada estudiante deberá pensar en dos pasatiempos que realiza y en uno que no</p>	<p>-Texto paralelo.</p> <p>-Marcadores.</p>	
--	--	---	---	--

		<p>realiza. Todos deberán comentar sus dos verdades de pasatiempo y su mentira de pasatiempo, los demás deberán adivinar cuál es mentira.</p> <p>Momento II: las proyectistas entregarán un problema contextualizado sobre el ocio y la recreación. Las personas participantes deberán analizar el problema y brindar soluciones a la problemática planteada. El problema será el siguiente: Hola, mi nombre es Juan vivo en San Antonio de Belén, después de ir a la escuela me gusta jugar videojuegos en línea porque siento que tengo amigos por todo el mundo, además me gusta utilizar el celular para ver videos de YouTube y divertirme un rato, cuando llega el momento de cenar no converso con mi familia, porque suelo estar en el</p>	<p>-Hojas blancas.</p> <p>-Marcadores-</p> <p>-Problema contextualizado.</p>	
--	--	---	--	--

		<p>celular conversando con mis amigos, al día siguiente vuelvo a tener un día igual.</p> <p>Momento III: las personas participantes contestarán en su diario las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo te hubieras sentido si hubieras sido tú? ● ¿Qué cambiarías del problema planteado? ● ¿Estás de acuerdo con las soluciones que brindaron tus compañeros? Justifica tu respuesta. <p><u>Etapa III:</u> Debatiendo mis ideas.</p> <p>Momento I: actividad rompe hielo (Lo mismo y diferente). Se divide el grupo en subgrupos de 4 o 5 personas, luego se les brinda dos hojas, en una de ellas dice la palabra</p>	<p>-Texto paralelo.</p> <p>-Marcadores.</p> <p>-Hojas blancas y de colores.</p> <p>-Lápices</p>	
--	--	--	---	--

		<p>“compartimos” y en la otra hoja dice “único”. En la hoja de “compartimos”, deben escribir una cualidad que todos poseen en el subgrupo y en la hoja de “único”, escriben una cualidad que sea exclusiva de cada miembro).</p> <p>Momento II: se dividirá el grupo en dos, un grupo de 9 integrantes y otro de 10 integrantes, un grupo deberá de estar a favor de espacios de ocio y recreación y otros en contra del ocio y recreación.</p> <p>Momento III: texto paralelo: (las personas beneficiarias tendrán la libertad de escribir un texto o dibujar su experiencia y los aprendizajes que construyeron siendo participante del proyecto. Al finalizar, se les hará entrega de un título por su participación.</p>	<p>-Marcadores.</p> <p>-Títulos de participación.</p> <p>-Diario.</p>	
--	--	--	---	--

Viabilidad del proyecto

El proyecto es sumamente viable, puesto que el Centro Educativo San Ezequiel Moreno, brinda dos lecciones de clases de emociones, el lunes de 10:30 a.m. a 12:30 p.m., las cuales la directora de la institución facilitó al proyecto para realizar las sesiones de trabajo en dicho espacio. Además, existe facilidad de comunicación con la docente titular, con la directora y con los padres de familia o encargados de las personas menores de edad, ya que la institución cuenta con un correo electrónico junto con los padres de familia, para facilitar la comunicación con estos. Asimismo, se va a desarrollar en todas las sesiones de trabajo el texto paralelo con una modalidad tanto presencial como remota, el cual las personas participantes deberán construir durante todo el transcurso de la construcción del proyecto. Dicha estrategia se analizará en el apartado de formas de evaluación.

Además, como se evidenció en los diversos diagnósticos, el tema de ocio y recreación, así como los aprendizajes sociales son relevantes para la construcción de una sociedad con calidad de vida y que logren desenvolverse de forma integral. Por tanto, el proyecto pretende potenciar habilidades y aprendizajes sociales que son necesarios para lograr una vida digna, así como el uso del tiempo libre con conciencia social y que supere el individualismo.

Con respecto a los recursos humanos, el proyecto tratará de crear vínculos entre la escuela y la municipalidad, por lo cual, se buscará traer personas que dirijan una charla o actividades a los participantes. En cuanto a los recursos financieros, serán costeados en su totalidad por las investigadoras, con la finalidad de no generar inconvenientes en la institución o con los padres de familia. Con respecto a los recursos materiales, serán dinámicos y contextualizados a las diversas necesidades de la población estudiantil. Además, se implementan materiales que sean amigables con el medio ambiente, por lo cual, se trata en la medida de lo posible de utilizar materiales reciclados como cartón, revistas, periódicos, cajas o incluso materiales que ya posean el grupo escolar.

Descripción de materiales y recursos

Como parte de los materiales y recursos que se utilizarán para la implementación del proyecto, tenemos, recursos, los cuales se utilizarán para la realización de actividades según las fases diseñadas por objetivos, algunos de estos materiales son: hojas blancas, escarcha, botones, pintura, marcadores, lápices, cuerda, sacos, conos, aros, cartulinas, hula hulas, hojas de bingo y palomitas. A su vez, se utilizarán recursos reciclados como cartones, tapas y cajas, y se implementará el uso de recursos tecnológicos como parlantes para colocar música, la computadora y proyector para visualizar la película “Campeones, celulares para grabar los videos que serán utilizados como parte de la evidencia y la evaluación de los participantes. Por otro lado, también se hará uso de recursos físicos como la institución y sobre todo el gimnasio, el cual se utilizará para realizar la mayoría de las actividades, sin embargo, no se puede dejar pasar el recurso humano, ya que fue esencial para poder ingresar a la institución, tanto las docentes a cargo del grupo de quinto grado como a la directora por permitir la realización del proyecto.

Presupuesto

El reconocimiento de la labor pedagógica y social que implicó el aporte del proyecto a la comunidad educativa y comunal de la zona se volvió significativa en cuanto a la inversión, ya que no sólo se invirtió a un nivel social, sino que también a nivel monetario, así como el tiempo que se destinó a la aplicación y desarrollo de este, según Jiménez, et al. (2014, p. 436):

Las prácticas profesionales tienen la finalidad de contribuir en la formación integral del alumno, las cuales le permiten ante realidades concretas, consolidar las competencias profesionales, enfrentándolos a situaciones reales de la práctica de su profesión, desarrollar habilidades para la solución de problemas y reafirmar su compromiso social y ético.

Por tanto, desde una perspectiva ética, se debe resaltar el compromiso profesional de cada una de las personas proyectistas como educadoras sociales. Esto conlleva una inversión económica para la realización y agilización del proyecto, ya que se contribuyó a aspectos que implican gastos en transporte, materiales y otros.

Tabla 4

Costo de materiales para la ejecución del proyecto

<u>Materiales</u>	<u>Costo</u>	<u>Cantidad</u>
Hula hulas	₡ 750	₡ 9 000
Cuadernos para diario de campo	₡ 800	₡ 12 800
Hojas de colores	₡ 1 900	₡ 1900
Goma líquida	₡ 1 200	₡ 1 200
Globos	₡ 1 675	₡ 3 350
Cartulina	₡ 250	₡ 2 000
Platos plásticos	₡ 600	₡ 1 200
Confites	₡ 6 450	₡ 12 840
Refrescos	₡ 1 200	₡ 3 600
Piñata	₡ 6 000	₡ 6 000
Pan para sándwich	₡ 1 350	₡ 1 350
Jamón	₡ 2 900	₡ 2 900
Queso amarillo	₡ 1 300	₡ 2 600
Mantequilla	₡ 750	₡ 750
Tomate	₡ 800	₡ 800
Lechuga	₡ 500	₡ 500
Mayonesa	₡ 950	₡ 950
Salsa de tomate	₡ 1 000	₡ 1 000
Queque	₡ 9 000	₡ 9 000
Pizza	₡ 7 500	₡ 22 500
Total		₡ 96 140

Estrategia de evaluación del proyecto

La utilización de diversos instrumentos en la recolección de información o datos agiliza y orienta el objetivo central, así como también propicia una optimización de lo que se propone en el estudio. Por ello, la implementación de herramientas cualitativas en el campo se vuelve indispensable para la recopilación de datos, evidencias y hallazgos que se hayan dado, para dar

respuesta al problema encontrado. Asimismo, desde una perspectiva que valora el proceso hasta el final y se involucra no en resultados numéricos, sino comprendiendo al estudiante en un análisis más integrador y significativo, según Gamboa y Castillo (2013), argumentan que:

La evaluación cualitativa, al ser principalmente descriptiva, permite ir más allá de la valoración académica, lo que le permite al docente evaluador ser más sensible y humano y convertirse en un verdadero investigador de la realidad que rodea a cada educando y cómo influye esa realidad directamente en el proceso de aprendizaje. (p. 55)

Por lo tanto, los instrumentos que se emplearon para la evaluación de la propuesta son los siguientes: observación participante, diario de campo, entrevista semi-estructurada realizada al personal docente y administrativo, padres y madres de familia, así como cuestionarios, entre otros. Dichos instrumentos de valoración buscarán entender y analizar si la propuesta cumplió su propósito e indagar en las mejoras que deben realizarse.

Por consiguiente, los procesos de evaluación o valoración se vuelven indispensables para analizar, comprender los logros, realizar ajustes, replantear la propuesta y contextualizarla, así como también identificar las acciones por mejorar que se puedan presentar durante todo el proceso, esto para brindar soluciones inmediatas y visualizar el impacto que tiene el proyecto con respecto a los aprendizajes sociales de los estudiantes.

Para finalizar, es importante recalcar que la indagación realizada sobre los distintos fundamentos teóricos vinculados con el tema de estudio propuesto, son una guía y dan sustento a la propuesta, en donde se abarca el papel relevante del ocio y la recreación como potenciadores en la construcción de aprendizajes sociales para un bienestar integral. Por lo cual, el proyecto educativo buscará contribuir con aprendizajes permanentes y significativos en los participantes.

Formas y estrategias para la valoración del impacto de la propuesta

La utilización de diversos instrumentos en la recolección de información, datos y resultados agiliza y orienta el objetivo de la propuesta, así como también propicia una optimización en la ruta metodológica que se propone. Por ello, la implementación de herramientas cualitativas que se utilizan para evaluar la propuesta se vuelve indispensables para la recopilación de datos, evidencias y hallazgos que se hayan dado durante el proceso, para comprobar si el mismo cumplió con lo cometido. Asimismo, son recursos esenciales para modificar y comprender qué aspectos de la propuesta se deben cambiar o mejorar para lograr resultados deseables, por lo tanto, los instrumentos que se emplean en esta propuesta son los siguientes:

Observación participante.

El observador se vuelve parte del grupo y es miembro activo junto con los demás estudiantes, por lo que, fácilmente va ganando la confianza de estos, lo cual le ayuda a comprender con mayor cercanía las posibles situaciones que los estudiantes evidencian, así como también entender con mayor profundidad los resultados de las actividades que propone. De esa manera, se alcanza un mayor acercamiento con los participantes, ya que los mismos llegan a identificarse con el observador. “Es decir, el observador tiene una participación tanto externa, en cuanto actividades, como interna, en cuanto a sentimientos e inquietudes.” (Campoy y Gomes, s.f, p. 3), generando un ambiente de seguridad y de confianza, donde los participantes logren compartir sus emociones, para obtener el progreso del estudiantado a través de la observación participante, en la cual se realiza una lista de cotejo, Apéndice D.

Diario de campo.

A partir del diario de campo Apéndice E, se registran los resultados, comportamientos y mejoras que se observaron durante el desarrollo de la propuesta, por tanto, con este recurso

de manera detallada y concisa se anota lo que acontece, para llegar a corroborar si los objetivos se cumplieron o no, además de otros datos relevantes para la evaluación. Por ello, se convierte en un instrumento necesario en la recolección de datos significativos al momento de comprender el problema, asimismo es una herramienta a la que se puede recurrir en cualquier momento para su reflexión, según Alzate, et al. (2008), “cuando nos paramos a reflexionar lo hacemos para evaluar algo que ha sucedido, para prepararnos para la acción, o para las dos cosas.” (p. 4), por lo que, el diario de campo es guía para modificar o demostrar el impacto y la influencia del proyecto.

Entrevista semi-estructurada.

Con este tipo de entrevista (Apéndice A y Apéndice B), se pretende formular preguntas previamente estructuradas, sin embargo, se permite ahondar en otras preguntas que van surgiendo a través de la conversación con los estudiantes participantes. “Es decir, el/la investigador/a realiza una serie de preguntas (generalmente abiertas al principio de la entrevista) que definen el área a investigar, pero tiene libertad para profundizar en alguna idea que pueda ser relevante, realizando nuevas preguntas.” (Blasco y Otero, 2008, p. 3). Por consiguiente, en la entrevista semi-estructurada se realiza un conjunto de preguntas en que los participantes arrojan respuestas acordes y que probablemente dichas respuestas propicien nuevos cuestionamientos, lo cual enriquece la dinámica, puesto que, aunque son preguntas estructuradas con anterioridad, es accesible a conocer otros aspectos que pueden estar vinculados al objetivo central del proyecto.

Texto paralelo.

Por medio de este tipo de instrumento evaluativo, se pretende la construcción crítica desde las percepciones propias de cada participante, puesto que el mismo, logra a través de un documento educativo en relación con el tema a tratar, crear reflexión desde sus propias perspectivas y pensamientos con lo abarcado en la lectura brindada. Asimismo, puede ser una elaboración propia de las vivencias, desde el sentir y lo logrando durante todo el proceso, donde se refleje el aprendizaje alcanzado, con el objetivo de que cada participante sea consciente, analítico y crítico desde su experiencia. En resumen, la UNED (s.f.), describe el texto paralelo como “construcción o reconstrucción de un texto sobre un tema o un contexto de aprendizaje en particular. Más precisamente, es un escrito que surge por la movilización que despiertan en cada persona las actividades realizadas o la experiencia de aprendizaje vivida”, (p.2).

Videos.

El video puede utilizarse como una herramienta para el aprendizaje, sin embargo, también puede usarse como un instrumento de evaluación, el autor (Salazar, 2020, p.21), menciona que el video permite “evaluar al estudiante, donde se consideran habilidades, destrezas o actitudes cuando el estudiante está frente a la cámara”. Por tanto, el uso del video como un instrumento de evaluación permite ser una estrategia de gran ayuda que de manera distinta recolecta aprendizajes y evidencia de los participantes, Apéndice F.

Registro fotográfico.

Esta técnica de investigación aporta evidencia relevante al estudio puesto que el registro fotográfico “en la investigación supone ir más allá de su función ilustradora; no se trata simplemente del paso de una narrativa textual a una visual, sino del pasaje de la verificación a la construcción de conocimiento” (Augustowsky, 2017, p. 149). De esta forma, el presente instrumento de investigación se vuelve elemental para la construcción, evidencias e incluso

análisis de datos para el estudio, ya que, esta permite un acercamiento mayor a la problemática y a la evidencia de la construcción de saberes realizados durante la implementación del proyecto, Apéndice G.

Consideraciones éticas

Consentimiento informado

Primeramente, para la realización de este proyecto se toma en cuenta el consentimiento informado, en la cual se buscó la autorización del personal administrativo y de las personas encargadas de los participantes, en donde se les compartió previamente a través de un comunicado, el objetivo y los beneficios de la propuesta, Apéndice H. Por tanto, el apoyo de la persona directora y de la docente a cargo del grupo agiliza el contacto con las familias de las personas participantes; con ello se logra compartir la finalidad, así como también el compromiso y los aportes que pretende el proyecto.

Por otra parte, dentro de lo que se abarca en el consentimiento, se encuentra el permiso al ingreso de la institución por parte de la persona encargada del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, la cual habilita la posibilidad de la realización de la propuesta los días lunes de 10:30 a.m. a 12:30 p.m.; por tanto, se tiene un estimado de 2 lecciones para trabajar con las personas participantes.

Manejo de la información recolectada y anonimato de los participantes

El tratamiento de la información recopilada se da desde una responsabilidad ética con todas las personas involucradas en el proyecto; respetando el acuerdo llegado con la persona directora, las personas docentes, las personas encargadas y el grupo participante, en cual se establece total confidencialidad en cuanto a las respuestas brindadas en las entrevistas y lo

observado durante las sesiones. Mencionando que el uso de la información presentada en este proyecto sólo puede ser usada para fines educativos y únicamente para dicha finalidad.

No obstante, las únicas personas autorizadas y que poseen acceso directo a la información recopilada confidencialmente, son la persona docente guía, la persona encargada del centro educativo y las personas proyectistas, quienes trabajan en cercanía con las personas participantes. Asimismo, se enfatiza el uso de seudónimos con el objetivo de mantener en anonimato a todas las personas participantes involucradas directamente al proyecto.

Bono de privilegio (beneficios para las personas y para la institución)

Entre los beneficios que adquieren los participantes en la ejecución del proyecto, se encuentra un fortalecimiento en cuanto a las habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación que propician mejoras en las relaciones interpersonales. Además, se estimulan otras habilidades que se encuentran implícitamente relacionadas a las dos habilidades sociales ya mencionadas como la empatía, el respeto, así como también el pensamiento crítico y la concientización hacia un ocio y una recreación que promueva espacios saludables y estimulantes para el desarrollo cognitivo y social de cada uno de los individuos participantes del proyecto.

Por otra parte, para la docente guía y para las personas docentes de otras materias que se encuentran a cargo del grupo escolar, la realización del proyecto podría mejorar las relaciones sociales y la dinámica dentro del aula. Lo cual, agilizaría los procesos de aprendizaje y la resolución de conflictos o situaciones problemáticas, que muchas veces surgen de la falta de habilidades sociales. Además, el documento sirve como insumo a las personas docentes para la continuidad y el desarrollo de aprendizajes sociales, asimismo, contribuye a la visualización del cambio progresivo que han tenido las personas participantes a lo largo del desarrollo del

proyecto, por lo que, puede orientar a las personas docentes en los aspectos que debe mejorar los participantes y en las habilidades que se han potenciado gracias a la aplicación de la propuesta.

En cuanto a las personas encargadas legales de los estudiantes, se proyecta aportes en las relaciones familiares, puesto que al fortalecerse habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación, se logra conexiones sociales de mayor alcance. Entendiéndose que para lograr mejoras en el contexto familiar se debe dar la cooperación por ambas partes y la comunicación asertiva asegurando una mejor comprensión y negociación por ambas partes, dando, así como resultado, contextos familiares beneficiosos para el desarrollo humano y que a largo plazo se consolida junto con otros aprendizajes sociales que permiten el desarrollo de personas activas e involucradas en el cambio social.

Veracidad de la información

Se resalta que la totalidad de la información recopilada y presentada en este proyecto es completamente verídica, por tanto, cada dato compartido y expuesto en la realización del proyecto, no se encuentra alterado, ni mucho menos presenta inconsistencia en cuanto a la veracidad de este. Por tanto, se reitera que no se encuentra evidencia de plagio en la elaboración de esta propuesta y en ninguna parte del documento. Por otra parte, para la utilización de otras fuentes de información, las cuales contribuyen a la fundamentación de la propuesta, se da por medio del formato de citación APA 7 del Centro de Investigación y Docencia en Educación de la Universidad Nacional, respetando los derechos de autor declarados ante la ley. El APA 7 no se edita en el CIDE, es el manual internacional en español.

Devolución de la información (participación e instituciones)

A modo de cierre del proyecto, se establece un encuentro con las personas participantes y la docente guía, donde se pretende agradecer el proceso y el espacio brindado para la aplicación de este. Seguidamente, se les comunicará y compartirá, los aportes y los aspectos más relevantes del trabajo a ambas partes, esperando con ello, una retroalimentación de vuelta con respecto al proyecto y su sentir en cuanto al tiempo vivenciado a lo largo del proceso. Por tanto, la información que se le facilitará a la educadora guía contiene los datos recopilados, por medio de los diversos diagnósticos realizados en un principio, además, de los datos obtenidos a través de las valoraciones constantes en cuanto a la aplicación del proyecto, una vez se dé por finalizado el mismo.

En cuanto a las personas encargadas legales, se les brindará un reporte sobre la situación de las personas participantes antes de iniciar la aplicación de la propuesta, para posteriormente darse una debida comparación de los datos recopilados, una vez concluido el proyecto. Esto con el objetivo de responder al apoyo y a la colaboración que tuvieron durante la realización del proyecto como tal.

Con respecto a la devolución de información a la persona directora del centro educativo, se pretende una reunión personal con esta, en la cual se le hará entrega de una copia del trabajo escrito completo con los datos diagnósticos y los datos obtenidos en la realización del proyecto. Esto con el objetivo de brindar un insumo que posibilite futuras aplicaciones de las estrategias planteadas, para el aprovechamiento de otros grupos de la institución.

Capítulo III Sistematización, análisis y discusión de resultados que considera la reflexión teórico-conceptual sobre los principales resultados del proyecto

En el presente apartado, se realizarán las sistematizaciones de cada una de las fases, etapas y momentos (estrategias pedagógicas de inicio, desarrollo y cierre) realizadas durante la ejecución del proyecto, estas incluyen: el objetivo de cada estrategia, el nombre de la estrategia, un cuadro con los logros, aspectos a mejorar, la evaluación de instrumentos y la evidencia fotográfica. Además, una reflexión pedagógica, conclusión y las referencias bibliográficas.

Sistematización #1

Objetivo. Identificar los aprendizajes alcanzados en la aplicación de las estrategias de ocio y recreación de las personas participantes.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas I. El inicio de una aventura.

Momento I. Presentación del grupo y actividad inicial (en un globo deberán dibujar su pasatiempo favorito. Luego se pone música y se pasan el globo, cuando la música se detenga, deben agarrar un globo y decir el pasatiempo que identifican, además adivinar a quién le pertenece).

El martes 20 de septiembre de 2022, a la 1:05 p.m., en el aula escolar de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la actividad inicial, sobre el pasatiempo favorito de cada uno de los participantes, donde debían dibujar en un globo su pasatiempo y luego se realizó una dinámica con música de pasar los globos, por lo cual luego debían adivinar a quién pertenecía con solo visualizar los dibujos en el globo. Además, se contó con la participación de las proyectistas y dieciséis beneficiarios del proyecto, ya que se ausentaron dos.

El disfrute de esta actividad fue evidente mientras inflaban los globos y seguidamente dibujaban en estos. Luego, al momento de poner la música, saltaron, bailaron, jugaron, corrieron por medio del compartir y del disfrutar del juego. Sin embargo, la persona participante número 14 no quiso compartir el globo, por miedo a que alguno de sus compañeros explotara el mismo. Por ello, se podría analizar la confianza y el autoconcepto que este tiene hacia el grupo, que debe ser fortalecido a través de las próximas estrategias a aplicar.

Por otra parte, entre los aspectos que se deben resaltar es la significativa cantidad de participantes que entre sus pasatiempos o en la inversión de su tiempo libre, lo dedican al celular, a los videojuegos, a la televisión, entre otros aparatos electrónicos de ocio consumista y lo que se da en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, se resaltan una serie de habilidades o aprendizajes logrados durante la aplicación de las estrategias.

Estas habilidades identificadas son: libertad de expresión, debido a que los participantes tuvieron la oportunidad de escoger el globo del color que deseaban y dibujar en él, lo que quisieran respecto a sus pasatiempos, dándose un espacio en plena libertad de expresión.

Por otra parte, se encuentra la creatividad, al tener que crear dibujos que reflejen sus intereses a través de bocetos que realizaban para representarse a través de sus intereses personales y de sus espacios de ocio. Asimismo, se resalta el auto-conocimiento, por medio de la actividad, ya que los hizo pensar y reflexionar sobre el tiempo libre y en qué invierten, conociendo a fondo sus intereses y sus gustos. También se destaca la apertura hacia los demás, al compartir con los demás de manera recreativa y explicando a detalle los pasatiempos de cada uno y el conocimiento que poseían del otro, así como también los intereses comunes de los mismos.

En cuanto a los aspectos que se deben mejorar, se encuentra uno bastante significativo y es el seguir las indicaciones, puesto que unos se distraen y se iban correr con el globo o a

gritar, causando alboroto en los otros participantes que faltaban de terminar, por lo que, un factor a considerar son los estudiantes que terminan rápido las actividades.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Libertad de expresión. -Creatividad. -Auto-conocimiento. -Apertura hacia los demás 	<ul style="list-style-type: none"> -Atención. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. La aplicación de la estrategia con respecto al ocio y la recreación, demuestran la importancia de abrir espacios de interacción social. Asimismo, la relevancia que posee dar momentos donde haya interés por conocer a los demás, por medio de sus gustos e intereses. Lo cual posibilita un acercamiento y fortalece vínculos sociales, además,

le da significado y valor a lo personal, mejorando la autoestima y el autoconcepto que tiene el individuo sobre sí mismo. Así, lo plantea Campo (2013):

El autoconcepto se construye durante toda la infancia a partir del desarrollo experimentado en otras áreas como la evolutiva y la social, y va de la mano de la autoevaluación realizada ante las reacciones verbales y no verbales, de las personas con las que se ha establecido un compromiso emocional, p. 69.

Por consiguiente, abrir espacios de interacción social a través del ocio y la recreación, posibilitan que los individuos posean una clara imagen de sí mismos de manera positiva en frente de los otros.

Conclusión. La sistematización de la experiencia demuestra diversos aprendizajes durante la ejecución de la estrategia, lo que cumple con el objetivo planteado, donde se busca demostrar cómo el ocio y la recreación poseen un impacto positivo en el mejoramiento y en la estimulación de habilidades sociales; como la apertura hacia los demás, la escucha activa y la cooperación, además, aprendizajes a nivel personal, como la libertad de expresión, la creatividad y el auto-conocimiento. A largo plazo, los aprendizajes logrados por medio de las estrategias aplicadas pueden mejorar el ambiente educativo en el que están inmersos los estudiantes, pero al mismo tiempo, se convierten en aprendizajes perdurables y aplicables a lo largo de la vida en la interacción con los demás, en cualquier espacio social.

Sistematización #2

Objetivo. Valorar los logros y los desafíos presentados durante la experiencia como referentes para futuros cambios en las estrategias a aplicar.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas I. El inicio de una aventura.

Momento II. Merienda compartida. Las proyectistas traen los materiales para realizar un refrigerio para cada estudiante y comparten en un ambiente abierto dentro de la institución educativa, un momento de interacción, así como de afectividad con sus pares y con todas las personas participantes.

El lunes 26 de septiembre de 2022, a las 10:40 a.m., en el aula escolar de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia de una merienda compartida, con la participación de las proyectistas junto con los dieciocho beneficiarios del proyecto.

Se inició la estrategia mediante una presentación breve por parte de las proyectistas y luego por parte de los participantes. Seguidamente, se les compartió lo que se iba a realizar con ellos, que era la elaboración de una merienda compartida, donde tenían la posibilidad de armar o elaborar el sándwich a su gusto. Sin embargo, durante la indicación varios participantes no prestaron atención, por lo que la comunicación con ellos se dificultó. A pesar de que hubo dificultad con la comunicación, se prosiguió con la estrategia, donde cada estudiante tenía sus ingredientes y podía armar su propio sándwich, a su propio gusto, resaltando la creatividad, como una habilidad potenciada a través de la propuesta. Además, durante la elaboración de sus sándwiches se visualiza como los compañeros se pasan los ingredientes y se ayudan de forma respetuosa, lo que evidencia, el trabajo en equipo y el respeto son evidentes al momento, ya que nadie realiza ningún juicio valorativo hacia ningún compañero respecto a sus gustos o preferencias con ciertos ingredientes o a la manera en que elaboran la comida.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Creatividad. -Trabajo en equipo. -Respeto 	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación. -Atención. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico.

Evidencia



Reflexión pedagógica. Desde lo relatado anteriormente, se puede analizar la comunicación como una habilidad a mejorar y que se comprueba a través de la entrevista con las docentes del grupo, las cuales argumentaban anteriormente en la construcción del diagnóstico que eran una de las habilidades a mejorar. Con ello, se puede evidenciar desde lo planteado en la problemática encontrada al principio en los participantes, que esa dificultad de comunicación o de atención, puede estar ligada a la falta de ocio y recreación positiva, ya que, como se evidenció anteriormente en el diagnóstico, la mayoría pasan largas horas en la computadora o en el celular cuando están en casa, lo cual limita sus interacciones sociales sanas.

Por consiguiente, Gaptain (2019):

Los procesos de socialización tienen como objetivo que el menor adquiera todos los elementos y conocimientos necesarios para interactuar de forma correcta en la sociedad.

Las nuevas tecnologías han supuesto, con su aparición y posterior colonización del espacio social y personal, un elemento transformador en los ritos y pautas de comunicación e interacción social. Incorporando no sólo ventajas y posibilidades, sino también desafíos y riesgos. (párr. 1)

Por tanto, se entiende que las relaciones interpersonales e intrapersonales pueden estar estrechamente ligadas a un ocio y una recreación que propicie interacciones sociales que promuevan habilidades sociales, necesarias para el desarrollo personal y social.

A pesar del desafío identificado, se resalta que el trabajo en equipo y el respeto se dio de manera natural por medio de la estrategia donde se puso en práctica la recreación, por lo que se puede afirmar que “mediante el trabajo colaborativo, desarrollamos entre los estudiantes algo más que competencias profesionales, ya que provocamos en ellos un pensamiento más crítico y solidario, (Ruiz y Ruiz, 2014, como se citó en Ruiz et al, 2012). Por tanto, se puede argumentar que las interacciones sociales propician esas habilidades cuando se abre el espacio que promuevan la construcción o la potenciación de las mismas. Por otra parte, la creatividad se ve estimulada, por el ocio, puesto que se visualiza como los participantes toman decisiones personales con respecto a lo que desean consumir y la manera en la que desean elaborar su sándwich.

Conclusión. A partir de la sistematización de la experiencia se puede visualizar como el ocio y la recreación, pueden mejorar y estimular aprendizajes sociales carentes en la población participantes, por tanto, de esa manera se identifica el alcance y las mejoras que se deben dar para las próximas estrategias, en la que se encuentra la comunicación como una habilidad a mejorar. Por lo cual, las estrategias de ocio y recreación que se vayan a aplicar deben enfatizar dicha habilidad.

Por otra parte, se evidencia que en la estrategia basada en el ocio y la recreación de la merienda compartida propició ciertas habilidades como la creatividad, el respeto y el trabajo en equipo, demostrando la importancia de abrir espacios que promuevan el ocio y la recreación.

Sistematización #3

Objetivo. Identificar las habilidades que se desarrollan durante la aplicación de la actividad de decoración de diarios.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas I. El inicio de una aventura.

Momento III. Texto paralelo (decoración del diario). Las proyectistas brindan cuadernos y diversos materiales decorativos a la población meta para que estos personalicen a su gusto su texto paralelo.

El lunes 03 de octubre de 2022, a las 10:45 a.m., en el aula escolar de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la actividad de decoración, la cual consistía en decorar su diario de campo según sus gustos e imaginación.

Se inició con las instrucciones y la división de los materiales, los cuales ellos debían de escoger según sus gustos. Sin embargo, la actividad no se logró terminar en un solo día, así que la lección del siguiente día fue utilizada para terminar la decoración de los diarios y empezar a utilizar dicho instrumento de evaluación, el cual es utilizado con el fin de que ellos puedan reflexionar acerca del proceso construido y vivido hasta el momento. Un punto relevante que destacar son las habilidades logradas como por ejemplo el trabajo en equipo a la hora de decorar los diarios y compartir los materiales, el respeto por los gustos de los demás y la creatividad a la hora de elaborar y utilizar su imaginación para el diseño de su diario.

Tendencia encontrada	Aspectos por mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
-Creatividad -Libertad de expresión	-Orden	-Observación participante

<ul style="list-style-type: none"> -Respeto -Trabajo en equipo -Colaboración -Cooperación 		<ul style="list-style-type: none"> -Registro fotográfico -Diario de campo
---	--	---

Evidencia



Reflexión pedagógica. Desde lo anterior, cabe resaltar la importancia de cómo el trabajo en equipo es una habilidad fundamental hoy en día, esto permite convivir de manera sana y lograr un objetivo en común con mayor eficacia, por tanto “en esta nueva y novedosa forma de trabajo se requiere de la colaboración, el reconocimiento mutuo y el compañerismo en el trabajo” (Ayoví, 2019, p. 61). A su vez, se evidencia cómo el poder desarrollar de manera indirecta valores sociales tales como el respeto permiten un ambiente positivo en donde la confianza y la sana convivencia predominan dentro del aula. Lo cual permite ver cómo el ocio y la recreación como potenciadores de habilidades mediante actividades que no necesariamente se relacionan con contenidos desarrollados en libros y fotocopias.

Por otra parte, las habilidades y aprendizajes que se potencian a través del interés del estudiante, donde se evidencia sus gustos y preferencias se ven reflejados en las creaciones que

es capaz de realizar. En consecuencia, la libertad de expresión y la creatividad evidencian la estimulación a partir de los intereses del estudiantado que se encuentran estrechamente relacionados al ocio. Al mismo tiempo, la potenciación de valores como el respeto, la colaboración y la cooperación se dan a través de las relaciones interpersonales que resultan de las interacciones sanas y que, por ende, abrir espacios de recreación posibilitan esas relaciones sociales óptimas en el individuo.

Conclusiones. A partir de la sistematización de la experiencia se puede visualizar como el ocio y la recreación pueden ser espacios muy provechosos dentro del aula escolar, ya que permiten desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación e inclusive valores sociales que son esenciales. Sin embargo, es importante que los estudiantes entiendan que sin trabajo en equipo el resultado de la decoración de diarios no hubiese sido el mismo, ya que, si no hubiesen compartido, probablemente no hubieran logrado concluir con éxito la actividad.

Sistematización #4

Objetivo. Valorar las interacciones interpersonales entre las personas participantes.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas II. Compartiendo mi pasatiempo

Momento I. Actividad inicial (realización de un avión de papel), en el cual el estudiantado escribirá características y habilidades que los describan. Luego todos los participantes lanzarán al mismo tiempo los aviones y deberán recoger un avión que no sea el de ellos. Seguidamente, leerán las características y habilidades que indica el avión que seleccionaron y deberán pensar e identificar de quién cree que corresponde el avión.

El martes 4 de octubre del 2022, se llevó a cabo en el Centro Educativo San Ezequiel Moreno ubicado en San Antonio de Belén la segunda etapa denominada: Compartiendo mi pasatiempo. La cual inició con el primer momento y su actividad inicial, la cual consistió en la realización de un avión de papel, en el cual el estudiantado escribió características y habilidades

que los describen. Luego todos los participantes lanzaron al mismo tiempo los aviones y debieron recoger un avión que no sea el de ellos. Seguidamente, leyeron las características y habilidades que indica el avión que seleccionaron y pensaron e identificaron a quién cree que corresponde el avión.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Compañerismo -Autoconocimiento -Autoestima -Relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación. -Atención. -Integración grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Se destaca que las personas participantes lograron identificar rápidamente de quién trataba la descripción del avión, cada estudiante describió e identificó las cualidades al que pertenecía el avión, sin problema alguno, puesto que es un grupo que se conoce muy bien entre ellos, por lo que incluso muchos con sólo ver la letra en el avión identificaron a quién le pertenecía. Sin embargo, la mayoría tuvo problemas para identificar

uno de los aviones, el cual le pertenecía al participante 14, fue después que dijo que el avión era de él, este niño es nuevo en el grupo, por tanto, el grupo todavía no lo conoce muy bien.

Otro aspecto para resaltar de esta actividad fue la apertura y las relaciones interpersonales que se dieron durante este espacio, puesto que entre los participantes se contaban chistes de cada uno sin llegar hacer mofa o que alguno se sintiera mal. Esto se dio por medio de las descripciones que los mismos niños y niñas habían anotado de ellos mismos, por ejemplo: la participante 4 con la descripción de “ratera”, porque siempre tomaba cosas que estaban mal puesta, o la “padra” a una niña que actuó de padre en una obra de teatro, los compañeros se rieron recordando este tipo de anécdotas y contándolas a las proyectistas.

De esta forma, la estrategia pedagógica promueve las relaciones interpersonales sanas dentro del grupo escolar, las cuales “permiten a los individuos practicar habilidades de interacción social que les serán de utilidad en toda su vida, y les permitirán establecer relaciones cercanas, comunicarse adecuadamente con otros, solucionar los conflictos y aumentar la confianza en los demás”. (Mejía y Hoyos 2021, p. 27). Por consiguiente, se evidencia la relevancia que tiene crear y permitir espacios que estimulen las relaciones interpersonales en los centros educativos y sobre todo estrategias que favorezcan este tipo de relaciones, así como un espacio sano y seguro para la convivencia de los discentes.

No obstante, la comunicación fue un aspecto a mejorar durante la realización de la estrategia, ya que en varias ocasiones las proyectistas tuvieron que pedir silencio al grupo participante e indicar las instrucciones varias veces. Por lo cual, se puede identificar y considerar que la comunicación y la escucha es un área por mejorar dentro del grupo escolar.

De esta forma, se puede inducir que la problemática de comunicación y escucha dentro del grupo escolar se pueden potenciar por medio de estrategias de ocio y recreación que promuevan estas habilidades y que los estimule a escuchar y comunicarse de forma oportuna. Según Lomas (2003).

Favorecer desde el aula el aprendizaje de las destrezas del hablar, escuchar, leer, entender y escribir. Porque, en última instancia, ¿cuáles son las habilidades comunicativas que hemos de aprender en nuestras sociedades si deseamos participar de una manera coherente, eficaz, correcta y adecuada en los intercambios verbales que caracterizan la comunicación entre las personas...? (p. 3)

De esta manera, se evidencia lo fundamental que es la comunicación y la escucha dentro de la sociedad y la riqueza tan grande de aprender estas habilidades sociales desde el espacio del aula promoviendo cada vez más habilidades para la vida.

Conclusión. Partiendo de la sistematización, se concluye que falta realizar actividades vinculadas al ocio y recreación que promuevan espacios de comunicación asertiva y escucha, para lograr estas habilidades sociales. Además, se identifica como resultado de haber realizado la estrategia pedagógica un fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el grupo escolar, las cuales crean un ambiente de aula positivo y agradable tanto para las personas estudiantes como para las proyectistas. No obstante, queda en evidencia que el grupo escolar posee conocimientos bastos sobre las características y personalidad de sus pares, pero aún les falta conocer la personalidad, gustos y pasatiempos que realiza el compañero que ingresa nuevo al grupo escolar.

Sistematización #5

Objetivo. Apreciar la importancia de las interacciones sociales en un contexto recreativo para futuras aplicaciones de dinámicas que involucren el compartir con otros.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas II. Compartiendo mi pasatiempo

Momento II. Compartir con personas adultas mayores. La institución nos ofreció un espacio para realizar una gira pedagógica al Centro Diurno del Adulto mayor, ubicado en San Antonio de Belén. La idea era realizar una manualidad en donde pudieran participar las

personas estudiantes en conjunto con los adultos mayores. Y así promover espacios de ocio y recreación para ambas partes.

El martes 11 de octubre de 2022, a las 11:00 a.m., en el Centro Diurno del Adulto Mayor, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia emergente para compartir con los adultos mayores, además, con la participación de las tres proyectistas Katherine Caravaca, Hazel Ugalde y Katia Zhong, junto con los dieciocho beneficiarios del proyecto.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Libertad de expresión -Iniciativa -Socialización -Adaptabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> -Organización 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante -Registro fotográfico -Diario de campo
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. La experiencia empieza con la iniciativa emergente por parte de los participantes del grupo escolar, de realizar un baile junto a los adultos mayores, quienes se muestran amenos a interactuar a través de la música con los estudiantes. Se evidenció la libertad de expresión, ya que los participantes bailaron a su gusto e incluso tuvieron la posibilidad escoger la música de su interés. Seguidamente, los participantes realizan una coreografía para los adultos mayores, en la cual se encuentran la iniciativa como una habilidad identificada, puesto que las personas estudiantes propusieron realizar una coreografía, además de que sacaban a bailar a las personas adultas mayores. Por otro lado, se identifica la adaptabilidad como una habilidad evidenciada, ya que los estudiantes bailaban y disfrutaban de la música de antaño, a pesar de que desconociera o no fuera de su gusto dicho tipo de melodías. Por otra parte, se resalta también, la convivencia o la socialización, ya que propició un momento agradable de compartir entre todos desde el respeto y el disfrute.

A partir de lo relatado anteriormente, se identifica la libertad de expresión, la iniciativa, la socialización y la adaptabilidad como habilidades que se desprenden y se fortalecen en los procesos recreativos, donde se evidencia la importancia de promover espacios de compartir donde las relaciones interpersonales se enriquezcan. Por tanto, en las estrategias de recreación se potencian aprendizajes sociales, ya que permiten el desenvolvimiento social de cada individuo frente a un grupo y viceversa. Además, se fortalece con ello un sentido de pertenencia y de seguridad, demostrando que el compartir implica ceder y aceptar la diversidad que puede darse.

Por otra parte, se fundamenta y válida el derecho fundamental de la libertad de expresión, el cual según Cruz (2018)

En efecto, la libertad de expresión es un derecho fundamental y su ejercicio debe iniciarse en la infancia, para permitirles su desarrollo en libertad y autonomía en su hogar, comunidad y escuela, escenarios propicios para su formación en donde los padres

de familia y maestros serán conscientes de promover este derecho sin ninguna exclusión de sexo, pertenencia a comunidades étnicas, religión y condición socioeconómica. (p. 7)

Según la cita, la estrategia pedagógica realizada promovió el derecho rotundo de la libertad de expresión tanto de las personas beneficiarias del proyecto como de las personas mayores que se encontraban interactuando con los discentes. Esto debido a la apertura que tuvieron en todo momento ambas partes para interactuar, construir material e incluso bailar y escoger la música de su preferencia por ambas partes.

En cuanto a la socialización, esta tuvo un rol protagónico en la presente estrategia. Por consiguiente, Gurri y Farías (2008) indican:

Es importante, para el niño o niña, la presencia de sujetos adultos que operen como modelos con los cuales identificarse porque, en este período, desarrollan la imitación de las personas adultas como entretenimiento, “hacen con y como” ellas. El desplazamiento de energía habilita, finalmente, la aparición de un conjunto de actividades, intereses y valores fundamentales en las interacciones con pares y sujetos adultos significativos. (párr. 8)

De esta forma, se visualiza la relevancia de que los niños convivan y socialicen con personas mayores, con los cuales se puedan identificar e incluso tomar como referencia para su vida. Estas interacciones evidenciaron un espacio oportuno y agradable tanto para las personas de tercera edad como para las personas estudiantes.

Conclusión. Por medio de la sistematización de la experiencia, se puede identificar como la recreación debe ser aplicada dentro de los procesos educativos y el compartir con diversas generaciones o personas de distintas edades, aportan en la construcción de aprendizajes sociales por medio de la interacción.

Por tanto, la importancia de abrir espacios recreativos se vuelve fundamental para garantizar el desarrollo de habilidades como la libertad de expresión, la iniciativa, la socialización y la adaptabilidad, que se dan cuando se posibilitan espacios de recreación

Sistematización #6

Objetivo. Valorar las distintas formas de ocio y recreación de los participantes.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapa II. Compartiendo mi pasatiempo

Momento II. Las personas estudiantes previamente preparan desde su casa un cartel en donde exponen su pasatiempo favorito. Al finalizar cada exposición se realizan las siguientes preguntas generadoras y problematizadoras, tales como:

1. ¿Por qué te gusta este pasatiempo?
2. ¿Por qué lo consideras importante?
3. ¿Cuáles aprendizajes crees que desarrollas al realizar el pasatiempo?

El día 17 de octubre del 2022, los estudiantes de Sexto Grado de la Escuela San Ezequiel Moreno tuvieron la tarea de traer fotos o imágenes que representarán su pasatiempo favorito. Luego, realizaron un cartel que tenía como fin compartir sus gustos con sus demás compañeros. Al finalizar la exposición, los estudiantes respondieron las preguntas anteriormente mencionadas de manera participativa, como por ejemplo: “escogí este pasatiempo porque me relajo y hago algo que me gusta”, “es algo que me hace feliz”, “me distraigo”, “me quita el estrés de los exámenes”, “con mi pasatiempo siento que aprendo a ser mejor cada día”, “aprendo a relajarme y disfrutar la vida”, “aprendo nuevas habilidades y posturas de baile que antes no sabía” y “aprendo a trabajar con mi equipo para ganar”, como parte de algunas de las respuestas.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
-Autoconocimiento -Autoestima -Comunicación	-Atención.	-Registro fotográfico. -Observación participante.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Fue un espacio de compartir muy enriquecedor, ya que permitió que se conocieran más como grupo e inclusive hasta lograron identificar qué otros pasatiempos les gustaba hacer y cuáles otros podrían potenciar o mejorar. Entre algunos de los pasatiempos que compartieron fue: bailar, jugar fútbol, jugar videojuegos, dibujar, pasear, tocar violín y tocar guitarra. A la hora de realizar la exposición los estudiantes se sentaron en un círculo y se mostraron muy anuentes y dispuestos a escuchar a los demás, algunos, hasta recibieron comentarios relacionados a sus habilidades que permitieron fortalecer su autoestima, como

“que carga”, “wow”, “qué artista”, “demasiado talentosa”, “usted tiene un talento enorme”, entre otros.

Conclusión. Se rescata la importancia de crear espacios de ocio y recreación en el estudiantado como formas necesarias y esenciales para su crecimiento personal, ya que esto les permite desarrollar habilidades necesarias para la vida, siendo una herramienta que facilita el desarrollo de conocimientos y destrezas de manera indirecta. “Los aspectos fundamentales que definen el ocio son la libertad de elección, la motivación por la actividad y un estado mental caracterizado por la satisfacción” (Dobe, 2022, p. 2). De lo anterior, se deduce que el aprendizaje se da sin necesidad de sentarse obligatoriamente frente a un libro o una fotocopia, por esta razón es más enriquecedor y esencial, ya que se da desde la libertad y los gustos de la persona.

Sistematización #7

Objetivo. Reflexionar sobre las habilidades que el estudiantado desea potenciar para lograr habilidades sociales e individuales.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas II. Compartiendo mi pasatiempo

Momento III. Dibujando nuestras habilidades. Texto paralelo (escribir en el diario de manera creativa y decorativa una habilidad que les gustaría potenciar).

La presente estrategia pedagógica se llevó a cabo el martes 18 de octubre del 2023, la cual consistía en escribir en el diario de manera creativa y decorativa una habilidad que les gustaría potenciar. En dicha estrategia las personas participantes decidieron dibujar su pasatiempo o la habilidad que más les gustaría potenciar. También debían dibujar a un compañero o compañera y la habilidad que este posee y expresar el por qué les llama la atención la habilidad o pasatiempo que presenta esa persona.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
-Creatividad. -Respeto. -Autoconocimiento. -Autoestima.	-Comunicación y escucha.	-Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.

Evidencia



Reflexión pedagógica. Esta estrategia les permitió reflexionar y a la vez reconocer sus habilidades y la de las demás personas estudiantes de clase. Por tanto, la actividad no solamente contribuyó a conocerse a ellos mismos y sus destrezas, sino también al resto de sus compañeros al reconocer en que son buenos y en cuáles actividades podrían mejorar, luego se compartió el trabajo realizado con el resto de la clase siempre respetando la individualidad y los gustos de cada uno.

Se logra plasmar, que las personas discentes al dibujar su pasatiempo o actividad favorita logran un nivel de autoconocimiento debido a la identificación de sus habilidades y destrezas que poseen.

Además, mediante el autoconocimiento las personas estudiantes logran reconocer cuáles áreas de su pasatiempo o actividad favorita deben potenciar para lograr una mejora sin que esto les afecte en su autoestima. Según Suanes, 2009 “el autoconocimiento es la base de la autoestima (concepción que tenemos de nosotros mismos). De ahí la importancia del autoconocimiento para el desarrollo personal” (p. 1). De esta forma, la estrategia pedagógica busca impactar positivamente la vida de las personas participantes, dándoles herramientas para que logren un autoconocimiento con respecto a sus habilidades, pasatiempo y actividades que le provocan placer de realizar en el tiempo libre y sobre todo que conlleven un bienestar individual o colectivo.

Cabe considerar, que, al dibujar al compañero o compañera de clase, se muestra un nivel de empatía, ya que los estudiantes lograron reconocer las habilidades y potenciales de sus pares.

Como evidencia de los aprendizajes logrados, las proyectistas por medio de la observación participante recalcaron comentarios de los estudiantes cuando se les consultaba por qué habían escogido a ese compañero (a) y la mayoría de los niños respondieron que era porque admiraban o les gustaba esa habilidad de la persona a la cual seleccionaron.

En relación con la temática expuesta, Perdomo et al. (2018), expone:

La empatía es una conducta que hace parte de este componente humano. El desarrollo de la misma permite que niños y niñas sean capaces de reconocer las necesidades físicas y emocionales de los compañeros, permitiéndoles mantener un clima escolar de comprensión, colaboración y compañerismo (p. 228)

Al ser los discentes capaces de identificar las habilidades, potencialidades y destrezas de sus pares, sin necesidad de sentir envidia, resentimiento o alguna emoción negativa; estos demuestran su alto nivel de empatía hacia los demás. Fue digno de admirar como proyectistas el comportamiento relacionado con la empatía de las personas participantes a su corta edad.

No obstante, se tuvo que pedir silencio en varias ocasiones, para lograr continuar con la estrategia pedagógica. Por tanto, se continúa visualizando la necesidad de trabajar y reforzar la escucha y la comunicación asertiva dentro del grupo escolar.

Conclusión. Se considera que, durante la estrategia pedagógica, se evidenció un autoconocimiento y autoestima significativa. Así como un nivel de empatía para lograr identificar sus habilidades y las de sus pares, esto conlleva también un ejercicio mental incluso en dibujar e identificar cómo es físicamente el compañero para que el dibujo quede similar y se logre apreciar las características del compañero (a).

Sistematización #8

Objetivo. Potenciar el compañerismo mediante una actividad de gestos.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapas III. Siendo estrellas por un día.

Momento I. Actividad inicial (teléfono chocho con gestos). La actividad se desarrollará en el gimnasio del centro educativo. En donde se dividirá el grupo en dos equipos uno de 10 y otro de 9 participantes, luego se formarán filas y deberán estar dándole la espalda a la primera persona participante de cada fila, la cual creará un gesto y luego se lo demostrará al siguiente

de la fila y así sucesivamente. Al finalizar se comparará el gesto de la primera persona y del último participante de la fila.

El lunes 24 de octubre del 2022, los estudiantes de quinto grado realizaron la actividad del teléfono chocho como parte de la estrategia inicial. Al inicio, los estudiantes se mostraron un poco confundidos con la actividad, ya que no estaban acostumbrados a realizar el juego de teléfono chocho con gestos, sin embargo, disfrutaron y se rieron un montón. Se dividió el grupo y se realizaron dos filas. El primer participante de cada fila debía hacer uno o varios gestos, luego mostrarle los gestos al segundo participante y así seguidamente hasta llegar al último. Fue una actividad que permitió el compañerismo y reforzar lazos de amistad.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Convivencia. -Compañerismo. -Amistad -Vínculos afectivos 	<ul style="list-style-type: none"> -Atención 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Por medio de dicha estrategia los estudiantes convivieron de una manera distinta a través del juego. Se evidenció como la mayoría insistía en repetir el juego una y otra vez, ya que nunca lo habían jugado de esa manera. Como lo mencionan Evan y Padilla (2019), desde el marco de los derechos humanos y un concepto de educación de calidad se destacan habilidades como “el buen trato, el respeto a la diversidad, la igualdad de derechos, la equidad, la justicia, la convivencia solidaria y el desarrollo de capacidades para la resolución no violenta de conflictos”, p.12. De lo anterior, se resaltan las distintas habilidades que por medio de actividades lúdicas se pueden desarrollar, tal y como la actividad del teléfono chocho, siendo una estrategia divertida que promueve el buen trato, el respeto y el compañerismo mediante una sana convivencia.

Conclusión. Se evidencia como por medio de distintas actividades se promueve el desarrollo de habilidades básicas para la vida como una sana convivencia, el respeto y compañerismo, por ende, sería primordial que en las instituciones tanto públicas como privadas a nivel nacional e internacional, brinden espacios distintos en donde los estudiantes puedan aprender mientras se divierten.

Sistematización #9

Objetivo. Visualizar los pasatiempos de la población estudiantil en su tiempo de ocio y recreación.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapa III. Siendo estrellas por un día.

Momento II. Cada persona participante realizará un video en cual comparte sus experiencias en cuanto a sus pasatiempos (TikTok).

En la presente estrategia pedagógica se tuvo que implementar un cambio, puesto que no se tenía previsto cuando se realizó el diseño del proyecto que la institución escolar en la cual se iba a implementar el proyecto no permitía a la población estudiantil el uso de dispositivos

móviles, esto conlleva a que la estrategia pedagógica que consistía en que cada persona participante realizará un video para compartir sus habilidades y pasatiempos en (TikTok) no se logrará ejecutar.

Sistematización #10

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapa III. Siendo estrellas por un día.

Momento III: Socialización del video.

Este momento no se logró ejecutar, debido a que iba ligado con el momento II de la fase I, etapa III.

Sistematización #11

Objetivo. Reconocer el alcance de las estrategias aplicadas en los estudiantes y el desarrollo de estas para una mejor comprensión de los objetivos propuestos.

Fase I. Compartiendo un poco de mi mundo.

Etapa III. Siendo estrellas por un día.

Momento IV. Texto paralelo (dibujar a un compañero o compañera y el pasatiempo que más le guste). Además, deben escribir y explicar el porqué de su escogencia).

El martes 25 de octubre de 2022, a las 10:30 a.m., en el aula escolar de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia de texto paralelo, el cual consistía en dibujar a un compañero o compañera y el pasatiempo que más le gustase. Además, se contó con la participación de las proyectistas y dieciséis beneficiarios del proyecto, ya que se ausentaron dos.

La estrategia se dio inicio por medio de la indicación de lo que se iba a realizar, en el cual se les indicó a los participantes que debían realizar un dibujo del compañero o compañera que escogieran y del pasatiempo que más les gustaba de él o ella. La actividad se dio de manera

amena, puesto que los estudiantes tuvieron un espacio de expresión artística, además de que realizaron la actividad sin dificultad alguna.

Por tanto, se resalta ciertas habilidades logradas dentro del proceso en los participantes, las cuales son: creatividad, puesto que los participantes dibujaron y pintaron de manera libre, donde fueron capaces de plasmar a través de sus creaciones artísticas la manera en que perciben a sus compañeros. Así como también la convivencia, que se evidencia a la hora interacción entre los participantes, ya que fue amena y respetuosa, puesto que daban su opinión y admiraban el trabajo de cada uno mutuamente. También se resalta la libertad de expresión, ya que los estudiantes pudieron realizar con total libertad lo que deseaban representar sobre sus compañeros, así como su percepción hacia ellos.

Por otro lado, se destaca el compañerismo, puesto que trabajaron de manera colaborativa, ya que aquellos estudiantes que tenían mayor habilidad artística ayudaban a los que pedían ayuda para mejorar sus dibujos, asimismo con el compartir de materiales. Concluyendo con el fortalecimiento de la autoestima, ya que la percepción que tenían los participantes entre ellos era positiva, lo que aumentó la autoestima de los demás por observar cómo el otro compañero lo representaba mediante un dibujo.

Entre los aspectos que deben mejorarse son la atención, puesto que unos se distraen constantemente y no prestan atención a las indicaciones, por lo que, constantemente, preguntaban qué debían realizar. Por otra parte, el dibujo debía relacionarse con el pasatiempo del compañero o compañera, sin embargo, lo que realizó la mayoría fue un dibujo representativo de cómo percibían al otro.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
-Creatividad. -Convivencia. -Libertad de expresión. -Compañerismo. -Autoestima.	-Atención.	-Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica

El ocio y la recreación en la aplicación de las estrategias anteriores muestran cómo ciertas habilidades sociales se van desarrollando y potenciando, ya que por medio de las estrategias propuestas, el ocio, se refleja a través de la libertad de expresión, la creatividad y la autoestima, además del autoconcepto y el pensamiento crítico, lo cual demuestra el alcance de implementar el ocio en espacios educativos y su importancia en el desarrollo humano.

Por otra parte, se resalta la importancia de la recreación, en donde se evidencia otras habilidades sociales las cuales se encuentran la sana convivencia y el compañerismo, que, junto al ocio, potencian en unísono aprendizajes que se complementan mutuamente en el

mejoramiento de espacios o ambientes sanos donde las relaciones interpersonales se dan de manera que garantice un bienestar de todas las partes involucradas.

Según Carrillo (2015) “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que el niño necesita para relacionarse de forma eficaz y mutuamente satisfactoria con sus iguales y adultos. Manteniendo relaciones positivas y siendo capaz de afrontar las demandas de su entorno social”, p.17. Por tanto, el significado del ocio y la recreación en la promoción de habilidades sociales se evidencian cuando las relaciones a través de los espacios de interacción aumentan.

Conclusiones

Por medio, de la sistematización de la experiencia, se evidencia el alcance del proyecto en diversas habilidades sociales que mejoran el espacio educativo en el que se encuentran inmersos los participantes. Además, que dichas habilidades se integran a cada una de las personas participantes y al mismo tiempo los prepara para un desarrollo integral como individuos y en la comunión con los demás.

Cabe destacar que a pesar de haber habilidades que se deben mejorar como la atención de los participantes ante las indicaciones brindadas, son más los aprendizajes que han logrado en comparación a los aspectos a mejorar en el grupo, lo que demuestran que el ocio y la recreación pueden mejorar y desarrollar habilidades sociales necesarias para la convivencia y el bienestar personal y mutuo.

Sistematización #12

Objetivo. Identificar los juegos tradicionales que conocen las personas participantes para potenciar habilidades y aprendizajes sociales.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapa I. Una mirada al pasado.

Momento I. La actividad inicial (búsqueda del tesoro y reflexión de las palabras encontradas). Las proyectistas esconden alrededor del gimnasio diversas palabras relacionadas con juegos tradicionales tales como: cuerda, aros y conos, carrera de sacos, entre otros. Luego, los participantes deberán de comentar cuáles juegos tradicionales poseen estos materiales.

Caja con palabras de juegos tradicionales. La actividad se llevó a cabo el martes 25 de octubre del 2022, la estrategia pedagógica, se diseñó de la siguiente manera: las proyectistas ponen en una caja con forma de hamburguesa distintas palabras relacionadas con juegos tradicionales tales como: cuerda, aros y conos, carrera de sacos, entre otros. Luego, los participantes deberán pasarse la caja, cantando la canción de la papa caliente, para que cuando se detenga la música se deba sacar una palabra y comentar cuáles juegos tradicionales utilizan estos materiales. Se tuvo que ejecutar una adaptación a la estrategia pedagógica al momento de la ejecución, ya que el espacio donde se tenía pensado realizar el juego estaba ocupado (gimnasio escolar), por esta razón se realizó de la manera descrita anteriormente.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo. -Comunicación. -Escucha. -Fortalecimiento de la narración. 	<ul style="list-style-type: none"> -Atención y escucha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. A través de la presente estrategia, se abrió un espacio de reflexión y escucha al contar anécdotas con respecto a los juegos tradicionales. Además, los estudiantes trabajaban de manera respetuosa por medio de la dinámica, puesto que escuchaban de manera atenta lo que comunicaban o compartían el estudiante que tenía la caja.

La estrategia pedagógica fomenta el trabajo en equipo, ya que los estudiantes se pasaban la caja de palabras de manera coordinada y colaborativa, por lo que se evidenció un disfrute en colectivo. Además, se ayudaban entre sí para adivinar o recordar un juego tradicional relacionado con la palabra que aparecía en el papel.

Además, mediante esta estrategia pedagógica se fomenta de manera significativa el trabajo en equipo, el cual se debe adquirir “(cooperar para aprender...: el trabajo en equipo como recurso), sino también para que aprenda a trabajar en equipo (.../ aprender a cooperar: el trabajo en equipo como un contenido o una competencia más que también se debe aprender).” (Lago et al., 2015, p. 83).

Por medio de dicha estrategia se evidenció la recreación y ocio, ya que se abrió un espacio de compartir de manera lúdica, las experiencias respecto de los juegos tradicionales que cada uno había vivenciado. Asimismo, el ocio se ve reflejado a través de los intereses respecto a los juegos de interés de cada uno.

Por último, validando los comentarios y expresiones de los estudiantes varios manifestaron que lo que más disfrutaron era “jugar escondido, anda o stop”, ya que les gustaba bastante correr y sentir cierta adrenalina al saber que podrían ser atrapados.

Conclusión. El trabajo en equipo se vuelve fundamental en esta parte del proyecto, puesto que, para implementar juegos tradiciones y estrategias lúdicas, el grupo escolar debe poseer una buena comunicación y escucha dentro de la sección. Estas habilidades, están en proceso de construcción y desarrollo por parte de la población meta, por lo que el desarrollo de

estas actividades se vuelve significativas para cada uno de los integrantes que conforman el proyecto.

Adicionalmente, al realizar una estrategia de comunicación narrativa, esta permitió a los discentes tener un diálogo abierto en donde se validaron las experiencias que cada uno había tenido con respecto a los juegos tradiciones, motivó a una escucha activa y proporcionó un ambiente acogedor para exponer vivencias y anécdotas.

Sistematización #13

Objetivo. Comprender cuáles fueron los aprendizajes más significativos de la experiencia.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapa I. Una mirada al pasado.

Momento II. Diversos juegos tradicionales por medio de un rally. La actividad se llevará a cabo en el gimnasio y se dividirán en tres estaciones: cuerda, carrera de sacos y poner aros en conos. El grupo se divide en subgrupos de 5 o 4 personas, para realizar las estrategias. Al finalizar, se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué sintieron al realizar este tipo de actividades?
2. ¿Cuáles actividades volverías a realizar por cuenta propia y por qué?
3. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con los demás?

El lunes 31 de octubre de 2022, a las 10:45 a.m., en el gimnasio del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la actividad de juegos tradicionales, la cual consistía en desarrollar habilidades y aprendizajes por medio de actividades distintas y divertidas. Para dicha actividad participaron dos de las proyectistas, las cuales estuvieron en cada estación de juego para llevar un control de los grupos ganadores.

La actividad inició con las instrucciones y la división de los tres subgrupos, los cuales se conformaron de la siguiente manera: dos de seis personas y uno de cinco, ya que dos

participantes estuvieron ausentes, una vez realizada la división, se colocaron en cada estación correspondiente, la primera estación consistía en el juego de aros, la segunda de sacos y la tercera de la cuerda. Por tanto, cada subgrupo debía turnarse y trabajar en equipo, ya que el equipo que menos tiempo durara en la competencia de sacos o mayor cantidad de aros o saltos lograran, ganaban.

Esto conlleva a que el trabajo en equipo y la comunicación fueran claves para lograr con éxito la actividad, al finalizar los participantes mostraron su alegría sobre las actividades realizadas y pudieron reflexionar acerca de la importancia del trabajo en equipo, ya que mencionaron aspectos como “si no hubiésemos trabajado en equipo, yo no hubiera podido saltar la cuerda”, comentó un estudiante que no posee parte de su mano derecha, otros comentaron la importancia y lo significativo de trabajar en equipo, ya que los unía y se divertían más como grupo.

Al finalizar, se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué sintieron al realizar este tipo de actividades? A la cual respondieron: “emoción, competitividad, responsabilidad, adrenalina, trabajo en equipo...” Otra de las preguntas fue: ¿Cuáles actividades volverías a realizar por cuenta propia y por qué? La mayoría de las personas estudiantes mencionó que todas volverían a jugar los juegos propuestos, ya que la pasaron muy bien. Y para la última pregunta, ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con los demás? Algunos mencionaron que no hubiesen podido realizar las actividades sin ayuda, por tanto, se enfatizó una vez más la importancia del trabajo en equipo.

Tendencia encontrada	Aspectos por mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo -Comunicación asertiva -Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> -Respeto en caso de perder el juego a pesar de haber trabajado en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. De lo anterior, cabe resaltar la importancia del trabajo colaborativo y comunicación asertiva para lograr un objetivo común, ya que durante dichas actividades los estudiantes evidenciaron que sin trabajo en equipo no hubiesen podido realizar las actividades en un menor tiempo. Como lo menciona De La Ossa, (2022):

Una persona no solo requiere contar con habilidades cognitivas, sino también, poseer habilidades blandas fortalecidas tanto a nivel personales como interpersonales, con las cuales puede lograr encajar adecuadamente en la sociedad global y producir trabajos de excelencia. Las habilidades blandas también se les puede hallar como habilidades para la vida (p.8)

Por tanto, es fundamental que los docentes permitan desarrollar en sus estudiantes habilidades que les serán útiles no solo en el presente, sino para toda la vida, tanto en ámbito personal como en ámbito profesional y laboral más adelante.

Conclusiones. A partir de la sistematización de la experiencia se puede evidenciar la importancia del ocio y la recreación como potenciadores del desarrollo de habilidades tales como la convivencia y el trabajo en equipo, siendo habilidades fundamentales que no necesariamente se construyen con un libro o una fotocopia, por tanto, incluir este tipo de espacios en la comunidad educativa deberían de ser obligatorios, inclusivos y esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sistematización #14

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas I. Una mirada al pasado.

Momento III. Texto paralelo intereses personales con respecto a los juegos tradicionales. Las proyectistas se encargan de brindar un árbol de cartulina el cual solo cuenta con el tronco. Por otra parte, se le brinda a la población participante hojas del árbol, donde deben de escribir el juego tradicional de su interés. Además, en su diario deben escribir por qué escogieron ese juego. Este momento no se logró ejecutar, debido a que como proyectistas y bajo criterio docente, identificamos que el objetivo fue ejecutado de manera oportuna en el momento II. Además, las respuestas brindadas por las personas participantes evidenciaron una reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo y la comunicación.

Sistematización #15

Objetivo. Identificar las características que representa a cada persona participante.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas II. Un día de creaciones artísticas.

Momento I. Actividad inicial. La población participante debe de escoger un animal que los represente e indicar el porqué de su escogencia.

La actividad se llevó a cabo el lunes 7 de noviembre del 2022, la estrategia pedagógica, se diseñó de la siguiente manera: La población participante debía escoger un animal que los representara e indicar el porqué de su escogencia.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación visual. -Autoexpresión. -Observación. -Creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> -La presente estrategia cumplió con el objetivo propuesta de forma oportuna. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		

Reflexión pedagógica. A través de la presente estrategia, se abrió un espacio de comunicación visual y autoexpresión, en donde “el alumno deberá visualizar un objetivo, proponer y bocetar ideas, ir conformando un criterio de selección, definir modos de representación, así como el empleo de las técnicas, los materiales y los soportes” (Farias et al., 2015, p. 73). Todo esto, para realizar un dibujo con coherencia en donde se logre evidenciar el animal plasmado por la persona participantes y como este se vincula a la persona.

La mayoría de los participantes, dibujaron animales domésticos como el perro o el gato, ya que según los participantes “son animales que crean sensación de compañía y realizan actividades básicas que también ejecuta el ser humano: dormir, comer y jugar”.

Otra parte del grupo dibujó animales muy particulares como lo fueron el oso perezoso, la ballena e incluso un perrito con una bandera de Argentina (el país favorito del participante, debido a que de ahí nació Lionel Messi, su jugador favorito de fútbol).

La estrategia pedagógica, permitió a los beneficiarios del proyecto identificar sus características y reflexionar sobre cuál animal podría representar de mejor manera los atributos que cada uno posee.

Por consiguiente, se desprenden las siguientes habilidades: observación, ya que el dibujo potencia la capacidad de atención a los detalles, para representar cada animal de manera precisa. Además, el dibujo potencia la creatividad, comunicación visual, puesto que, por medio del dibujo se logra expresar ideas y emociones; y por último, autoexpresión, la cual permite a las personas participantes expresarse y mostrar su individualidad.

Por otra parte, por medio de la técnica del dibujo “los niños/as logran expresar su estado psicológico y bienestar emocional, es además un medio de socialización con los demás y que éste les permite hacer relación entre su mundo interno y su mundo exterior” (Guaño, 2021, p. 14). De esta manera, el dibujo llega hacer un gran potenciador en la presente estrategia, tanto para socializar con sus pares el dibujo que realizaron y como este los representa, así como para

externar sus emociones y sentimientos hacia el grupo meta. Por ende, el dibujo se convierte en una herramienta de autoexpresión.

Conclusión. El dibujo es una herramienta fundamental para la comunicación visual, motricidad, autoexpresión, entre otras habilidades. Por ende, la estrategia del dibujo se vuelve elemental en la ejecución del proyecto para lograr plasmar y evidenciar los conocimientos, aprendizajes, emociones e inquietudes de las personas participantes del proyecto.

Se logra evidenciar bajo esta técnica, que las personas participantes en su mayoría prefieren animales domésticos que los represente bajo un hogar, actividades diarias y que creen una sensación de bienestar y compañía. Lo cual, logra evidenciar que los estudiantes sienten amor y ternura por la familia.

Sistematización #16

Objetivo. Valorar el trabajo en equipo por medio de la actividad.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas II. Un día de creaciones artísticas.

Momento II. Los proyectistas brindan diversos materiales abiertos los cuales se van a repartir en cuatro áreas. Luego, la población participante debe crear cualquier manualidad desde su imaginación y creatividad. Al finalizar, deben presentar y compartir sus creaciones elaboradas en grupos, a su vez se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué realizaron esa manualidad?
2. ¿Cómo lograron ponerse de acuerdo para la realización de la manualidad creada, se les dificultó?
3. ¿Cómo fue la comunicación en el grupo?

El martes 8 de noviembre del 2022 los estudiantes tuvieron la oportunidad de usar su creatividad e imaginación para realizar con materiales reciclados una manualidad. Una vez finalizada la actividad, los estudiantes respondieron las preguntas, algunas de las respuestas obtenidas fueron “hicimos la manualidad porque ya casi es Navidad”, “fue lo que se nos ocurrió”, “al principio nos costó ponernos de acuerdo, ya que todos queríamos hacer algo diferente, pero ya después nos pudimos poner de acuerdo”, “nos faltó comunicación al inicio”, “no tuvimos problemas para terminar, pero si para empezar”, como parte de las respuestas de las preguntas anteriormente mencionadas.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo -Comunicación -Creatividad -Relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> -El orden -La comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. La actividad les permitió compartir con sus pares y tener un espacio distinto dentro de la institución. A su vez, este espacio permitió que pudiesen identificar habilidades que tal vez no se suelen fomentar y potenciar tanto en el ámbito educativo por la gran carga académica que se lleva, por lo que los estudiantes se mostraron muy felices de sus creaciones finales, ya que mientras elaboraban la manualidad, debían compartir sus distintas ideas, logrando un espacio de respeto que se volvió fundamental para poder lograr el objetivo.

Conclusión. Se rescata la importancia de tener espacios distintos en el aula en donde ellos puedan crear y elaborar de manera libre. A su vez, se evidencia como por medio de este tipo de actividades los estudiantes suelen divertirse y compartir sus gustos y destrezas con sus pares. Como lo mencionan Carvalho et al. (2021)

La creatividad es una herramienta de gran utilidad para la satisfacción de las necesidades educativas de los alumnos, particularmente en un contexto social como el actual, de cambio e incertidumbre sobre el futuro. En este sentido, cabe destacar que todos los alumnos disponen de un potencial de aprendizaje del pensamiento creativo, si se les proporciona un ambiente de aula adecuado (p. 173)

De lo anterior, se resalta la importancia de que los docentes puedan crear espacios distintos de aprendizaje, en donde por medio del trabajo en equipo se puedan desarrollar habilidades como la comunicación asertiva, la creatividad, la escucha activa y la cooperación.

Sistematización #17

Objetivo. Apreciar las habilidades sociales que construyen los participantes en la interacción mutua.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas II. Un día de creaciones artísticas.

Momento III. Texto paralelo. (A partir del registro fotográfico, las proyectistas llevan diversas imágenes impresas para que los estudiantes puedan construir un collage).

El lunes 14 de noviembre de 2022, a la 1:05 p.m., en el aula escolar de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia de texto paralelo, el cual consistía que los participantes realizarán un collage con fotografías del grupo, a partir del registro fotográfico que tomaron las proyectistas. Además, se contó con la participación de las proyectistas y dieciséis beneficiarios del proyecto, ya que se ausentaron dos.

Se inició la estrategia por medio de una indicación breve de lo que debía realizarse, luego se procedió a organizar dos subgrupos de cinco personas y dos subgrupos de cuatro personas. Esto evidenció la capacidad de organización de grupo para acomodarse entre ellos, sin tener conflictos, además, de que procuraron incluir a todos, sin que nadie tuviera problemas para incorporarse a un subgrupo. Siguiendo a ello, se ejecutó las indicaciones sobre la elaboración de un collage, en el cual cada subgrupo evidenció las habilidades que se mencionan a continuación:

Primeramente, la creatividad fue clave durante la estrategia pedagógica, ya que los participantes realizaron la elaboración del collage a partir de sus gustos, a la vez que trabajan su creatividad e imaginación, ya que decoraban y agregaban dibujos de su interés. También se evidenció el humor, por medio de la estrategia, los estudiantes agregan dibujos de muecas y caras graciosas a las fotografías de ellos mismos, lo que abrió un espacio para las risas y la alegría.

Asimismo, se fortaleció el trabajo en equipo, ya que los estudiantes trabajaron en subgrupos, donde ellos mismos se ofrecían o se asignaban lo que debían hacer, por ejemplo, uno se dedicaba a hacer el título del collage, mientras otros cortaban y pegaban las fotografías,

además de los que decoraban, y al mismo tiempo, se daban ideas para hacer el collage más artístico.

Por consiguiente, la comunicación asertiva también fue clave, ya que los estudiantes preguntaban a los demás si no tenían problemas en que les dibujaran muecas o dibujos graciosos en sus fotografías, para evitar conflictos, además, al momento de repartir las tareas los subgrupos fueron los encargados de organizarse para terminar a tiempo y cumplir con el objetivo.

Por otra parte, un aspecto que se debe mejorar es la escucha, ya que, al principio, tuvieron dificultad para poner atención mientras se daban las indicaciones para la realización de la estrategia, ya que se distrajeron hablando entre ellos.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Creatividad. -Humor. -Trabajo en equipo. -Comunicación asertiva. 	<ul style="list-style-type: none"> -Atención. -Escucha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. El brindar un espacio para recordar los momentos que se han vivido como grupo durante todo el proceso del proyecto, generó un ambiente de alegría, donde los estudiantes junto a las proyectistas veían en las fotografías el tiempo que se compartió y las experiencias que se generaron en cada visita. Esto, además, de lograr un espacio de disfrute, fue un momento de reflexión, donde los estudiantes lograron conectar y entender que el vínculo que poseen como grupo es fuerte y que, por ende, siempre tendrán el apoyo en sus compañeros y amigos del aula. Según Flores (2014), “estas relaciones juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas, porque a través de ellas el individuo obtiene los refuerzos que favorecen su adaptación e integración al grupo”, p.44.

Desde el ocio y la recreación, es entender que el propiciar espacios de convivencia y de disfrute a través del juego y los intereses personales y colectivos, generan aprendizajes sociales que les preparan para la convivencia con los demás y el fortalecimiento de un buen autoconcepto.

Conclusión. La sistematización de la experiencia posibilitó la reflexión de la dinámica en donde los estudiantes y las proyectistas, pudieron visualizar los aprendizajes sociales que se alcanzaron, las cuales se resalta la creatividad, el humor, el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva como habilidades que se propiciaron por medio del ocio y la recreación que se planteó en la estrategia.

Dicho esto, la reflexión y el análisis de la experiencia, evidencia el logro que se ha alcanzado con la población participante, además, del desempeño pedagógico que las proyectistas reflejan en la ejecución de las actividades a nivel social y educativo.

Sistematización #18

Objetivo. Demostrar las habilidades sociales que se encuentran en la aplicación de la estrategia y la importancia del ocio y la recreación en los espacios educativos.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas III. Investigando-ando

Momento I. Juego de piedra, papel y tijera con hula hulas. Se colocan dos filas de hula hulas, los participantes deben de competir corriendo por cada hula hula y cuando los dos integrantes se junten, deben de realizar el juego de piedra, papel y tijera. El que gane podrá continuar hasta el final de la fila del hula hula, dándole el punto a su equipo.

El martes 7 de marzo de 2023, a la 1:05 p.m., en el aula escolar de sexto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia de piedra, papel y tijera con hula hulas. Se colocaron dos filas de hula hulas, los participantes debían de competir saltando por cada hula hula y cuando los dos integrantes se encontraban en un mismo punto, debían de realizar el juego de piedra, papel y tijera. El que ganaba podía continuar hasta el final de la fila del hula hula, dándole el punto a su equipo. Además, se contó con la participación de las proyectistas y los dieciocho beneficiarios del proyecto.

Los participantes mostraron interés por la dinámica, puesto que ya la habían realizado en la clase de educación física y comentaron que les había gustado muchísimo, por lo que, estaban emocionados de jugarlo de nuevo. Entre los aprendizajes encontrados se destaca el trabajo en equipo donde los participantes se apoyan y motivan entre sí, para lograr ganar el juego. Por tanto, también se evidenció el compañerismo y la perseverancia, ya que a pesar de que algunos perdían, lo seguían intentando, por lo cual no fue una limitante para seguir intentándolo.

A su vez, se destaca la iniciativa por parte de los estudiantes que participaron activamente de la estrategia, sin necesidad de obligarlos o motivarlos, entre ellos mismos se ayudaban, lo que también reflejó el potenciamiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes. Participaban de manera grupal e interactúan de manera respetuosa mientras se realiza la estrategia, además de que generó un ambiente agradable de risas y de compartir.

Un aspecto que se debe mejorar es la escucha, ya que tienden a hablar mientras se daban las indicaciones, además de que alzaban la voz para comunicarse, por lo cual, atrasaba la iniciación de la estrategia.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo. -Perseverancia. -Iniciativa. -Relaciones interpersonales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Escuchar. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Brindar espacios que promuevan el ocio y la recreación posibilitan y promueven ambientes de aprendizaje social, donde cada persona comprende la importancia del compartir y sobre todo del convivir con otros para generar sentido de pertenencia. Asimismo, se logra la consolidación y la promoción de habilidades vitales en el desarrollo humano, puesto que ello se encuentra ligado al bienestar personal de cada individuo, ya que el ser humano es un ser social y, por tanto, el encuentro con los demás se vuelve parte de su cotidianidad. Para Bravo (2020), “el desarrollo de las habilidades sociales es significativo debido a que son un encadenamiento de comportamiento aparente pero también se encuentran intrínsecamente el raciocinio y emociones, que permiten el mantener una buena interacción social”, p.13.

Conclusión. La sistematización de la experiencia demuestra cómo el ocio y la recreación posibilitaron espacios para la promoción de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la perseverancia, iniciativa, comunicación y las buenas relaciones interpersonales. Las cuales, evidencian la importancia de dichos aspectos que surgen o se estimulan cuando se presenta un ambiente para ello, donde surgen con fluidez ante el convivir con los otros. A través de dinámicas en las que todos sean partícipes y donde el interés de todos los participantes sea tomado en cuenta.

Sistematización #19

Objetivo. Valorar las interacciones interpersonales entre las personas participantes.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapa III. Investigando-ando.

Momento II. Por medio de un instrumento dado por las proyectistas, el cual debe de llenar cada participante, por medio de entrevistas, realizadas a sus padres, abuelos, vecinos, amigos o cualquier persona cercana.

El martes 14 de marzo del 2023 durante la aplicación se tuvo que realizar un cambio, ya que las entrevistas se les realizaron a los docentes y no a los familiares como se tenía previamente estipulado. Este cambio se dio con el fin de tener una visión más de cerca sobre el conocimiento y concepto de ocio y recreación que se tenía dentro de la institución. Los estudiantes de Sexto Grado de la Escuela San Ezequiel Moreno les hicieron las entrevistas a docentes de otros niveles. Los estudiantes se sintieron muy felices ya que se realizó en modo competencia, entonces se dividió el grupo en 3 subgrupos de 5 personas para realizar las entrevistas. Luego de obtener los resultados los estudiantes colocaron en manzanas de papel el concepto de ocio y recreación que ellos habían construido a partir de las entrevistas y con los insumos de las estrategias pedagógicas que se han aplicado hasta el momento en el proyecto.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Liderazgo -Comunicación -Relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> -Brindar más tiempo para realizar las entrevistas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. De esta actividad se rescata el liderazgo a la hora de que los participantes hicieran las preguntas de las entrevistas y la comunicación, ya que sin comunicación asertiva no se hubiese podido realizar la actividad con éxito. Además, se evidencia un contraste significativo comparado con el diagnóstico, donde las personas participantes habían indicado que el ocio significaba un hueso o hacían referencia a que se vinculaba con el sistema óseo.

Conclusión. Como conclusión, se rescata la importancia de las relaciones interpersonales, ya que este tipo de actividad permitió que los estudiantes se divirtieron mientras competían de una manera sana y se relacionarán con los docentes de otros niveles. Mejía y Hoyos (2021) agregan que:

Los seres humanos son seres sociales que tienen la necesidad de estar en contacto a lo largo de su vida. Las relaciones interpersonales permiten a los individuos practicar habilidades de interacción social que les serán de utilidad en toda su vida, y les permitirán establecer relaciones cercanas, comunicarse adecuadamente con otros, solucionar los conflictos y aumentar la confianza en los demás. (p. 27)

Por tanto, los docentes tienen un gran reto al tener que incorporar espacios en donde los estudiantes no solamente desarrollen habilidades cognitivas, sino también habilidades blandas esenciales para la vida.

Sistematización #20

Objetivo. Identificar las habilidades alcanzadas y su impacto en el desarrollo educativo.

Fase II. Ocio y recreación: un tesoro por descubrir.

Etapas III. Investigando-ando.

Momento III. Texto paralelo (anteriormente se realizó un árbol con hojas para una de las estrategias pedagógicas. Para dicho árbol, se le añade manzanas de cartulina, en las cuales,

el estudiantado debe escribir el concepto que entienden por ocio y recreación, a partir de las entrevistas realizadas.

El martes 21 de marzo, se realizó la presente estrategia pedagógica, la cual se modificó debido a que no se llegó a ejecutar el año pasado, por tanto, se adaptó de la siguiente manera.

Se identificó el trabajo en equipo donde los participantes trabajaron organizadamente para lograr construir el árbol, además que se daban entre ellos opiniones de donde debían posicionar las manzanas para que se viera el equilibrado todo, por lo que se evidencia la colaboración por parte de todos. Además, se visualizó la comunicación como un logro significativo ya que los participantes dialogaron entre sí para construir el árbol de manera respetuosa y asertiva, donde cada uno tuvo su oportunidad para colaborar. Por otra parte, la paciencia fue otra habilidad que se visualizó en los estudiantes debían esperar su turno, por lo cual se evidenció como uno por uno esperaba de manera paciente a que el otro terminara de colocar su manzana.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo. -Comunicación. -Paciencia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Escucha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Los espacios de recreación, donde los estudiantes tienen posibilidad de interactuar y trabajar en equipo, posibilitan el desarrollo y la estimulación de diversas habilidades sociales importantes en la convivencia diaria. Las cuales como se visualiza en la estrategia anterior, se identifica la comunicación, la paciencia y el trabajo en equipo como aprendizajes que emergen de un proceso de interacción social de los participantes. Por tanto, se vuelve fundamental en los procesos educativos, crear ambientes donde se incentive la recreación y el ocio, como ejes importantes en las relaciones interpersonales sanas, donde los aprendizajes sociales tomen mayor relevancia que los aspectos académicos.

Conclusión

Se visualiza la importancia de desarrollar estrategias que promuevan la recreación y el ocio como ejes fundamentales en la construcción de habilidades sociales. Logrando un impacto a largo plazo en los estudiantes que aseguren un desenvolvimiento sano en cuanto a las relaciones interpersonales que día a día se enfrentan en su cotidianidad. Por tanto, el objetivo propuesto para la estrategia propuesta evidencia el logro alcanzado por las proyectistas, en el cual se identifica la comunicación, la paciencia y el trabajo en equipo como aprendizajes logrados durante la realización de esta.

Sistematización #21

Objetivo. Identificar las habilidades de los pares por parte de los beneficiarios del proyecto.

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapa I. Tarde de palomitas.

Momento I. Actividad inicial (bingo de las habilidades). Las proyectistas entregan una hoja a cada estudiante, en donde dicho material contiene varios cuadros, en los cuales aparecen preguntas tales como: ¿Quién es bueno cantando?, ¿A quién le gusta bailar?, entre otras. Los

estudiantes deben preguntarle a sus compañeros y compañeras de clase si poseen esas habilidades o pasatiempos y escribir en los cuadros los nombres de los niños y niñas con dicha característica hasta llenar por completo la hoja.

La actividad se llevó a cabo el martes 28 de marzo del 2023. La estrategia consistía en que las proyectistas entregan una hoja a cada estudiante (Apéndice I) en donde dicho material contiene varios cuadros, en los cuales aparecen preguntas tales como: ¿Quién es bueno cantando?, ¿A quién le gusta bailar?, entre otras. Los estudiantes deben preguntarle a sus compañeros y compañeras de clase si poseen esas habilidades o pasatiempos y escribir en los cuadros los nombres de las personas con dichas características hasta llenar por completo la hoja.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Interacciones sanas en el grupo escolar. -Comunicación. -Socialización. 	<p>-Se recomienda continuar potencializando las habilidades construidas en la población metas para que estos logren asimilarlas en su vida diaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Esta actividad, fue de agrado a los participantes, ya que la mayoría de los participantes conocen las habilidades que cada uno de sus compañeros posee, esto debido a la variedad de estrategias pedagógicas que se han realizado en el grupo escolar, para que estos logren identificar y potenciar las habilidades sociales e individuales que cada uno posee.

En la estrategia pedagógica, se resalta la comunicación como una fortaleza, ya que a diferencia de cuando se comenzó el proyecto, los participantes logran coordinarse para escuchar y hablar de manera que fluya la comunicación y todos logren expresarse de forma exitosa.

Dentro de los beneficios que contempla la estrategia del bingo de habilidades se encuentran: socialización y trabajo en equipo, interacción entre los participantes, diversión y entretenimiento en colectivo.

Basado en las principales habilidades que se construyeron mediante la estrategia pedagógica, se analiza las interacciones sanas en el grupo escolar, Bonilla (2017), menciona que:

La convivencia aparece como causa de preocupación porque existen aspectos que afectan el normal desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje y perjudican a los estudiantes dentro y fuera del aula de clase. Esto es problemático debido a que la convivencia está entre los aspectos fundamentales de la formación del ser humano, especialmente en la escuela y en su relación con la familia, ya que toda persona que educa ya sea padre, madre o docente, demanda enseñar a los niños, niñas y jóvenes a formarse como seres humanos capaces de vivir e interactuar junto a otros de la mejor manera posible. (p. 14)

Es decir, depende de todas las personas que educamos a las personas menores de edad, que estas salgan adelante en su convivencia oportuna dentro de la sociedad, en donde las

interacciones sanas logren generar ambientes ricos en aprendizajes sociales e individuales basados en una convivencia respetuosa.

Además, la socialización se vincula fuertemente con la comunicación, ya que “la socialización tiene como principio fundamental, establecer herramientas para que el sujeto adquiera la capacidad de adaptarse a su entorno, que le permita fortalecer sus condiciones sociales, físicas, cognitivas y morales” (Santamaría, 2012, p. 1).

Es así como la comunicación asertiva hace posible una adecuada y oportuna socialización dentro del grupo escolar, en este caso, por medio de la estrategia, se logra evidenciar ambas habilidades sociales: la comunicación y la socialización, siendo esta una estrategia clave dentro del proyecto educativo.

Conclusión. El convivir, comunicarse de forma asertiva, establecer relaciones interpersonales sanas son clave, para lograr ciudadanos íntegros de una convivencia pacífica y oportuna en una sociedad que cada vez exige más habilidades blandas y en donde el mejoramiento y la realización personal son claves para lograr vivir en comunidad.

Sistematización #22

Objetivo. Identificar las habilidades sociales que se encuentran en la aplicación de la estrategia y su alcance en la promoción del ocio y la recreación.

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapas I. Tarde de palomitas.

Momento II. Por medio de la pantalla que se encuentra en el aula escolar se visualiza la película “Campeones”. Al finalizar se realizan las siguientes preguntas a las personas participantes.

1. ¿Cómo crees que el pasatiempo que realizaban los protagonistas les ayudó a trabajar en equipo? Justifique su respuesta.
2. ¿Cuáles pasatiempos crees que generan mayores habilidades sociales, los individuales o los colectivos?
3. ¿Qué tan importante piensas que es el trabajo en equipo y la comunicación?

El martes 18 de abril de 2023, a la 1:05 p.m., en el aula escolar de sexto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno, ubicado en el cantón de Belén, Heredia, se realizó la estrategia de observar y analizar la película “Campeones”. Además, al finalizar el cortometraje, se hizo un conversatorio sobre la misma, donde se formularon una serie de preguntas en relación al filme.

En general, los estudiantes visualizaron la película con mucha atención y se reían constantemente, ya que había varias escenas humorísticas que causaron diversión entre los estudiantes. Una vez finalizada la película, se abrió el espacio para analizar y escuchar las diversas opiniones de los estudiantes.

La primera pregunta fue “¿Cómo crees que el pasatiempo que realizaban los protagonistas les ayudó a trabajar en equipo? Justifique su respuesta.”, a la cual los estudiantes respondieron que el baloncesto era un deporte que todos los protagonistas tenían en común y que además disfrutaban, por lo que, el trabajo en equipo se dio, por el compromiso que evidenciaron a través de aquello que consideraban importante.

En la segunda pregunta las proyectistas formularon lo siguiente: “¿Cuáles pasatiempos crees que generan mayores habilidades sociales, los individuales o los colectivos?”, a lo que los participantes respondieron que los colectivos, ya que en el compartir con los otros, se divierten más y logran un bien común.

Para la última pregunta, se les consultó a los participantes, lo siguiente: “¿Qué tan importante piensas que es el trabajo en equipo y la comunicación?”, y la respuesta de los

estudiantes de manera unánime fue que eran dos habilidades muy importantes para la convivencia y lograr ganar el premio que se proponían los personajes de la película.

Los participantes, evidenciaron una serie de habilidades muy notables, a raíz del conversatorio que se propició, las cuales son: pensamiento crítico, por medio, de la visualización de la película, los participantes, responden las preguntas de manera crítica, donde analizaron la importancia de ciertos valores en la convivencia y en la unión de grupo. Además, la iniciativa permitió que las personas estudiantes comenten sobre la película y dieran su opinión por iniciativa propia, por lo que no hubo dificultad para que dieran su opinión o que hubiera que motivarlos.

Otra habilidad para resaltar fue la apertura hacia los demás, ya que los participantes expresaron su pensar y su sentir sobre la película hacia los demás, con confianza y seguridad. Finalmente, se evidenció la cooperación, esto debido a que los estudiantes estuvieron atentos y dispuestos a ayudar en la instalación técnica y brindar ayuda a las proyectistas mientras se lograba proyectar la película, lo que demostró solidaridad y colaboración en el proceso para propiciar la dinámica.

Por otra parte, por reglamento de la institución no se permitía el uso de los microondas para hacer las palomitas, por lo que, no se pudo consumir dicho comestible, lo cual modificó la intencionalidad de la estrategia en el que se buscaba un ambiente similar al cine.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Pensamiento crítico. -Iniciativa -Apertura hacia los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> -Escucha -Atención 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.

-Cooperación.		
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. El brindar espacios de reflexión y análisis desde una perspectiva que brinde a los participantes un momento de retrospectiva sobre la importancia de ciertos valores sociales en la convivencia con los demás, amplía su alcance. Puesto que son los momentos donde el pensamiento crítico juega un papel fundamental en la consolidación de un aprendizaje, ya que permite al estudiante visualizar desde otro punto de vista y brindar su opinión. Además, que converge junto a los demás, la conversación a través del convivir con las diversas opiniones y perspectivas en relación con un tema central. Como mencionan Castro y Garavito (2019):

El desarrollo de expresión de sus opiniones, sus saberes reflejados en las diferentes experiencias vivas respeto a su entorno que generan en los estudiantes un aprendizaje significativo, el cual se da por medio de las interacciones con sus pares y maestros, p.36.

Conclusión. La sistematización posibilitó la reflexión de la dinámica, donde se evidenció que el propiciar espacios recreativos, donde la reflexión desde el pensamiento crítico de cada individuo converge de manera respetuosa y mutua. Logrando una unión grupal y social, en la cual se crea una relación estrecha entre los participantes y de la cual está ligada las habilidades mencionadas como la iniciativa, apertura hacia los demás y cooperación.

Sistematización #23

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapas I. Tarde de palomitas.

Momento III. Texto paralelo (Las personas estudiantes en sus respectivos diarios deben escribir o dibujar los principales aprendizajes adquiridos a partir de la película visualizada. Al finalizar, se realiza un conversatorio en donde se abre un espacio de diálogo para compartir con el grupo escolar sus ideas.

La presente estrategia no se ejecutó debido a que el aprendizaje que se deseaba obtener se evidenció en el momento II. Por lo cual, bajo criterio docente no se realizó el momento III.

Sistematización #24

A partir de la sistematización 24, se realizó una priorización de estrategias pedagógicas. Esto debido a que la institución, nos informó que por Pruebas Nacionales tenían que preparar a las personas estudiantes de sexto nivel, por lo cual, se brindó a las proyectistas la oportunidad de realizar el día 02 de junio del 2023 después de clases (1:55 pm), las estrategias que como proyectistas priorizamos para ejecutar durante esa tarde hasta las (6: 00 pm).

Mencionado lo anterior, todas las actividades se realizaron el día 02 de junio del 2023 y se sistematizaron por actividad, esto ocasiona que las estrategias pedagógicas no se ejecuten en el orden del plan operativo de ejecución, puesto que se tomaron ciertas actividades de la fase

III (Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida) y de la fase IV (Mi aventura de aprendizaje).

Objetivo. Generar un ambiente agradable dentro del grupo de beneficiarios.

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapas II. Disfrutando aprendo.

Momento I. Actividad de inicio (las personas participantes se colocan sentados en forma de círculo, mientras que las proyectistas ponen música, el estudiantado debe irse pasando una pelota y cuando la música termine la persona que tenga la pelota debe sacar un chiste de una caja que contiene diversos chistes seleccionados previamente por las personas proyectistas.

No obstante, es importante recalcar que hubo cambios en la implementación de la estrategia, ya que al principio se logró utilizar el parlante y escuchar música del agrado de la población meta: Shakira, Tini, Bad Bunny, entre otros. Pero, a la mitad de la estrategia el parlante falló y se tuvieron que utilizar palmadas como música. Además, las proyectistas tomaron en cuenta que, si se implementa la estrategia con chistes seleccionados por los discentes, esto podría ocasionar que los demás participantes no les diera gracia los chistes o que se dijera un chiste atrevido o “pasado de tono”. Por lo que, se optó mejor por la estrategia de juegos mentales, tales como: Tocase de arriba a abajo con una mano en la cabeza y con la otra tocarse el estómago formando círculos o incluso que hicieran mímicas de su pasatiempo favorito y sus pares adivinen cuál pasatiempo está representando.

En ningún momento se eliminó a un participante, si al terminar la música o las palmadas este tenía una bola. Puesto que, nuestra finalidad era crear un ambiente agradable enriquecedor para el grupo meta y no generar un ambiente de estrés o frustración ante la pérdida.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Diversión y entretenimiento. -Socialización. -Trabajo en equipo. -Reducción del estrés. 	<ul style="list-style-type: none"> -Propuesta de segundas actividades por parte de las proyectistas “plan B”. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. Esta estrategia, permitió un ambiente agradable a las personas participantes, pero sin duda alguna fue un aprendizaje para las proyectistas, ya que se vio inmerso el principio de incertidumbre al fallar el parlante, y tener que buscar una solución oportuna ante la situación que se estaba presentado. La resolución de problemas y el trabajo en

equipo por parte de las proyectistas, también fue fundamental para que la estrategia prosiguiera y que las personas estudiantes realmente pudieran tener un espacio de ocio entretenido y convivir con sus pares.

El ocio y la recreación se ven ligados a la diversión y el entretenimiento en el presente proyecto pedagógico. Según Cuenca (2011), el ocio:

El verdadero acceso al ocio no consiste sólo en la posibilidad de hacer, sino en la capacidad para el disfrute personal al que sólo se accede desde la formación. La educación del ocio abre múltiples posibilidades de mejora, que no se refieren sólo a la infancia, sino que afectan a todas las edades. Adquiere su sentido dentro de la educación integral y total, pero su especificidad radica en orientar el desarrollo personal y social desde el ámbito del ocio y la vivencia de sus valores. (p. 35)

Por tanto, el ocio y la recreación son fundamentales para construir relaciones sociales e individuales de calidad, pero sobre todo la institución educativa debe crear espacios para la edificación de ambientes que permitan crear relaciones sanas para potenciar habilidades, así como una mejora continua en cada persona estudiante.

Es por esta razón, que como proyectistas y conocedoras de la educación social, se toma la decisión de intervenir en las áreas de ocio y recreación, para así lograr potenciar habilidades en la población meta. Las estrategias como la “papa caliente”, permiten un ambiente acogedor de estímulos positivos y agradables para las personas estudiantes, en donde es más importante participar, disfrutar y conocer diversos pasatiempos de sus pares, que generar un ambiente de preocupación, rechazo, generación de emociones desagradables y un fomento en la competitividad de manera negativa ante una posible eliminación en una actividad lúdica.

Conclusión. El ocio forma parte de la educación permanente que toda persona debería tener acceso, al implementar el proyecto con sus estrategias, se visualiza como las personas

participantes logran disfrutar sanamente de su tiempo libre y potenciar a su vez aprendizajes sociales mentiras se conocen a sí mismos. La educación del ocio y recreación debe estar inmersa en la educación formal, lastimosamente el currículum escolar muchas veces no contempla estos espacios que generan aprendizajes para la vida. En su lugar suele existir un enfoque en los contenidos académicos.

De esta manera, la estrategia demuestra los logros que se pueden llevar a cabo con personas conscientes de sus actividades, gustos, preferencias, habilidades y cómo se puede potenciar el área individual y colectiva de los mismos desde el disfrute y gozo.

Sistematización #25

Objetivo. Compartir por medio de actividades lúdicas.

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapas II. Disfrutando aprendo.

Momento II. Rally de diversos juegos recreativos. En el primer juego, se divide al grupo en cuatro equipos, tres de 5 personas y uno de 4, estos deben armar una pirámide con vasos, utilizando una cola con tiras en las que todos jalan para abrir y cerrar la misma, así prensar el vaso, logrando llevar cada uno de los vasos, hasta lograr construir la pirámide en conjunto. Para el segundo juego, en los mismos equipos deben coordinarse para caminar juntos con unas tablas de maneras que se encuentran unidas a los pies de cada participante.

En esta actividad inicialmente se tenía pensado dividir el grupo en cuatro equipos, tres de 5 personas y uno de 4, sin embargo, los dividimos en dos grupos grandes para mayor facilidad para competir entre ellos. La actividad consistió en armar una pirámide con vasos, para ello se utilizó el cronómetro para ver cuál de los dos grupos la armaba en menos tiempo y conforme ganaban, tenían que cambiar con el siguiente participante.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo -Colaboración -Atención -Concentración -Equilibrio -Tolerancia a la frustración -Autorregulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> -Brindar más espacios en donde los estudiantes puedan disfrutar y potenciar habilidades de manera distinta. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.

Evidencia



Reflexión pedagógica. Durante esta actividad los estudiantes se mostraron muy felices y entretenidos con la actividad, ya que fue una actividad que no solían hacer con regularidad, permitiendo así un espacio agradable en donde la comunicación, el respeto y la cooperación

entre todos fue fundamental para que el juego pudiese llevarse a cabo. Medina (2021) menciona que:

En el mundo globalizado en que vivimos, la educación requiere potenciar prácticas que estimulen la convivencia entre las personas con diferentes habilidades, características socioculturales, académicas; en ese sentido, el ejercicio pedagógico que promueve el aprendizaje cooperativo desde temprana edad ayuda en la formación integral de los estudiantes (p. 66)

De lo anterior, cabe resaltar que el trabajo en equipo permite integrar distintas habilidades y características de las personas, esto con el fin de promover un aprendizaje cooperativo en donde todos pueden colaborar, opinar y trabajar por una meta en común, que al final permite generar un aprendizaje valioso y esencial para la vida, tanto de manera personal como social.

Conclusiones. El trabajo en equipo forma parte de una de las habilidades más importantes para la vida, por tanto, como personas docentes está inherente la obligación y el reto de brindar espacios en donde los estudiantes puedan disfrutar, divertirse y trabajar de manera conjunta sin necesidad de estar en espacios áulicos.

Sistematización #26

Objetivo. Reforzar habilidades sociales como el trabajo en equipo, comunicación, compañerismo, entre otras.

Fase III. Descubriendo un mundo de aprendizaje para la vida.

Etapa II. Disfrutando aprendo.

Momento II. Rally de diversos juegos recreativos.

Para el presente juego, la población meta se dividió en cuatro equipos, los cuales tuvieron que coordinarse para construir una estrategia y lograr caminar juntos con unas tablas de maneras que se encuentran unidas a los pies de cada participante.

La estrategia pedagógica consistió en que el grupo escolar se divide en cuatro equipos, tres de cinco y uno de cuatro personas, cada equipo tuvo que coordinarse para caminar juntos con unas tablas de madera que se encuentran unidas a los pies de cada participante.

La presente estrategia, fue de mucho agrado para las personas beneficiarias. Los cuales al principio no lograban coordinarse para caminar y avanzar, hasta que un grupo descubrió que si contaban juntos y movían los pies diciendo: “uno, dos, uno, dos” y así sucesivamente hasta llegar a la meta, se desplazan más fácilmente y no se cometen tantos errores de coordinación, al notar esta organización los demás subgrupos también optaron por ejecutar la misma táctica.

Además, las personas estudiantes conforme pasaban el juego, descubrieron nuevas formas de avanzar más rápido, como meter la cuerda entre el dedo pulgar e índice de sus pies “como si el mecate fuera una sandalia” comentaron las personas participantes, esto para tener mayor agarre y equilibrio. Todos los grupos por medio de la comunicación y el trabajo en equipo lograron llegar hasta la meta.

Al finalizar el juego no hubo un ganador, puesto que la idea principal era el goce, el disfrute, la creación de estrategias mediante la comunicación asertiva y el trabajo en equipo, para que al finalizar todos los grupos lograran llegar hasta la meta.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación asertiva. -Trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se considera que la presente estrategia logró un gran impacto en la población 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante.

<p>-Apoyo y motivación.</p> <p>-Creación de estrategia.</p> <p>-Mejoramiento de las relaciones interpersonales.</p>	<p>participante e inclusive en los proyectistas. Por tanto, se observó y se plasmó en evidencia fotográfica cómo los discentes lograron organizarse entre ellos con una comunicación asertiva y colaborativa, para así lograr el objetivo final. Por tanto, no se evidenciaron aspectos por mejorar, fue una actividad enriquecedora para todas las partes involucradas.</p>	<p>-Registro fotográfico.</p>
---	--	-------------------------------

Evidencia



Reflexión pedagógica. A través de la presente estrategia, se abrió un espacio de apoyo y motivación, ya que el trabajo en equipo brinda un entorno de apoyo, en el cual los participantes pueden colaborar, compartir ideas, conocimientos, y brindarse mutuamente ayuda y acompañamiento. Toro (2015) afirman que:

“El trabajo en equipo es una herramienta donde se puede llegar a conocer las capacidades, limitaciones, formas de pensar y de enfrentar diferentes situaciones, por cada uno de los que integran el equipo de trabajo y este se basa en la tolerancia por la diferencia, el respeto, convivencia, permitiendo sacar un provecho de una forma más eficiente a cada una de las ideas que individualmente no tendrían impacto” (p. 23)

Este trabajo en equipo logró generar en el grupo escolar un mayor sentido de pertenencia y motivación para lograr finalizar hasta la meta.

Además, se logró un espacio para mejorar las relaciones interpersonales, esto debido a que, al trabajar en equipo, las personas participantes tienen la oportunidad de desarrollar y potenciar sus habilidades de comunicación, negociación, resolución de conflictos y liderazgo. Según Lacunza y Contini (2016) sostiene que “las relaciones positivas suponen habilidades de empatía, cooperación y compromiso por el bienestar de los demás” (párr. 1). Es fundamental recalcar que estas habilidades son valiosas tanto en el entorno laboral como a lo largo de la vida personal de cada persona participante.

Además, la creación de estrategias de manera colaborativa es importante para: El desarrollo de habilidades sociales, la creatividad e innovación, para fomentar la resolución de problemas mediante el diálogo, promover el liderazgo y aumentar la autoestima de cada persona participante ya que impulsa una actitud positiva y de aceptación en el grupo.

Conclusión. En la penúltima estrategia pedagógicas implementada por el proyecto, se logra evidenciar como el grupo ha mejorado en sus habilidades sociales tanto colectivas como individuales, al trabajar en equipo, respetando la individualidad de cada persona, organizando estrategias, escuchando tácticas para avanzar más rápido, motivados mutuamente e incluso abriendo espacios de apoyo hacia los compañeros que presentaban ciertas dificultades para avanzar.

Esta experiencia sin duda alguna fue enriquecedora tanto para las personas participantes las cuales recordarán el proyecto desde la construcción de habilidades como desde la parte de ocio y recreación; así como para las personas proyectistas, puesto que fue un aprendizaje mutuo, y en todo momento hubo un espacio para reflexionar sobre las estrategias que se estaban implementando y como estas se podrían potenciar según los gustos y preferencias del grupo meta.

Sistematización #27

Objetivo. Entretener a los participantes con actividades donde se potencien las habilidades blandas.

Fase IV. Mi aventura de aprendizaje

Etapas I. Recordando mi proceso.

Momento I. Actividad inicial (se divide el grupo en dos, un grupo quedará de 9 integrantes y otro de 10 integrantes. Ambos grupos realizarán una fila y deberán trabajar en equipo y tener una buena comunicación para irse pasando la camisa por medio de los brazos hasta llegar la camisa al último participante.

La estrategia pedagógica consistió en dividir el grupo en dos subgrupos de 9 estudiantes. Ambos grupos debían hacer una fila, trabajar en equipo y tener una buena comunicación para irse pasando la camisa por medio de los brazos hasta que la camisa llegara al último

participante, el equipo ganador fue quien logró hacerlo en menos tiempo, siempre recordando que lo importante es divertirse y no ganar.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Respeto y coordinación -Trabajo en equipo -Comunicación -La ética 	<ul style="list-style-type: none"> -Valores que por medio de actividades indirectas se puedan seguir potenciando. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico.

Evidencia



Reflexión pedagógica. La actividad permitió potenciar el trabajo en equipo y la comunicación asertiva de los estudiantes, ya que para poder pasarse la camisa debían tener una muy buena comunicación y coordinación. Además, el poder realizar este tipo de actividades de manera indirecta también se da el desarrollo y aprendizaje de valores, como lo es el respeto en este caso, debido a que los participantes respetaron el ritmo y la manera de pasar la camisa sin dejar de divertirse, al contrario, se mostraron muy felices y emocionados, Rodríguez et al. (2020) agrega que:

La necesidad de fomentar una actitud ética ha de asumirse que los valores éticos deben ser compartidos en las instituciones educativas, complementando los objetivos a lograr en cada nivel de enseñanza, juntamente con las metodologías activas que se implementen en el proceso de enseñanza y aprendizaje (p. 233)

De lo anterior, cabe resaltar la importancia de no dejar los valores de lado a pesar de los cambios constantes que la sociedad y la educación enfrentan. Por tanto, los docentes tienen el reto de potenciar una actitud ética en donde los valores no sean un contenido nuevo, sino más bien una forma de aprender del día a día de manera indirecta, pero significativa.

Conclusiones. Los docentes tienen el reto y la obligación de lograr desarrollar en los estudiantes habilidades y conocimientos básicos, pero fundamentales para la vida. Tal y como lo son los valores, los cuales no necesariamente se aprenden con un libro o una fotocopia, sino más bien durante la vida cotidiana y mediante actividades lúdico - pedagógicas donde el estudiantado pueda trabajar en equipo para un mejor aprendizaje.

Sistematización #28

Objetivo. Identificar las diferencias y las similitudes entre las personas participantes.

Fase IV. Mi aventura de aprendizaje

Etapas III. Debatiendo mis ideas.

Momento I. Actividad inicial (lo mismo y diferente).

La estrategia pedagógica consistió en una actividad de inicio. En la cual, se divide el grupo en subgrupos de cuatro o cinco personas, luego se les brindó dos hojas, en una de ellas dice la palabra “compartimos” y en la otra hoja dice “único”. En la hoja de “compartimos”, deben escribir una cualidad que todos poseen en el subgrupo y en la hoja de “único”, escriben una cualidad que sea exclusiva de cada miembro).

Con la presente estrategia se desarrolló y abordó el tema de la comunicación, escucha, creación de vínculos así como expresar opiniones respetando los diferentes puntos de vista, ya que entre los participantes se preguntaban qué cosas o actividades les gustaba realizar, para poder escribir en los respectivos papeles las respuestas.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
-Comunicación. -Escucha. -Creación de vínculos. -Fomento de la creatividad e innovación.	-Continuar potenciando la comunicación y escucha para lograr la construcción de vínculos afectivos.	-Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		

Reflexión pedagógica. La creación de vínculos es sumamente importante, en la etapa de vida en cual se encuentran las personas participantes, ya que están creando su mundo social, el cual se ve influenciado por su contexto más cercano, según Castro y Robes (2018) “en efecto, la calidad del vínculo afectivo que se establece entre los padres o seres cercanos y el infante, es la base para que este pueda emprender con confianza la tarea de explorar, aprender autónomamente y convivir de manera positiva con los demás” (p.26). Al crear un vínculo sano en las personas beneficiarias con sus pares, se crea por ende un ambiente sano de convivencia en el cual se logra fomentar diversas habilidades sociales como lo son la comunicación asertiva y la escucha activa.

Además, se fomentó la creatividad e innovación, ya que al trabajar juntos se crean estrategias que potencian la combinación de ideas, así como resolver diferencias de forma asertiva con la finalidad de encontrar soluciones innovadoras. También, la formación en habilidades blandas permite a la población meta prepararse para un mundo real, en el cual deben poseer la capacidad de trabajar en equipo, así como colaborar de manera asertiva, esto permitirá a los participantes del proyecto tener mayores herramientas en el colegio, universidad, el mundo laboral y en su diario vivir.

Conclusión. La presente actividad permitió visualizar el avance que se ha construido a lo largo de la implementación del proyecto, el hecho de observar y plasmar mediante el registro fotográfico cómo las personas discentes lograban una óptima comunicación entre los mismos para llenar las hojas.

Además, las proyectistas lograron identificar que ya el grupo meta conocía muy bien sus habilidades, gustos, preferencias y pasatiempos tanto individuales como de sus pares, esto fue un indicativo para evidenciar que las estrategias pedagógicas ejecutadas han ido

cumpliendo con su objetivo y a su vez, las estrategias se han visto permeadas por el ocio, el disfrute y la recreación sana.

Sistematización #29

Objetivo. Compartir todo el aprendizaje obtenido durante la experiencia del proyecto aplicado.

Fase IV. Mi aventura de aprendizaje

Etapas III. Debatiendo mis ideas.

Momento III. Texto paralelo: (las personas beneficiarias tendrán la libertad de escribir un texto o dibujar su experiencia y los aprendizajes que construyeron siendo participante del proyecto. Al finalizar, se les hará entrega de un título por su participación.

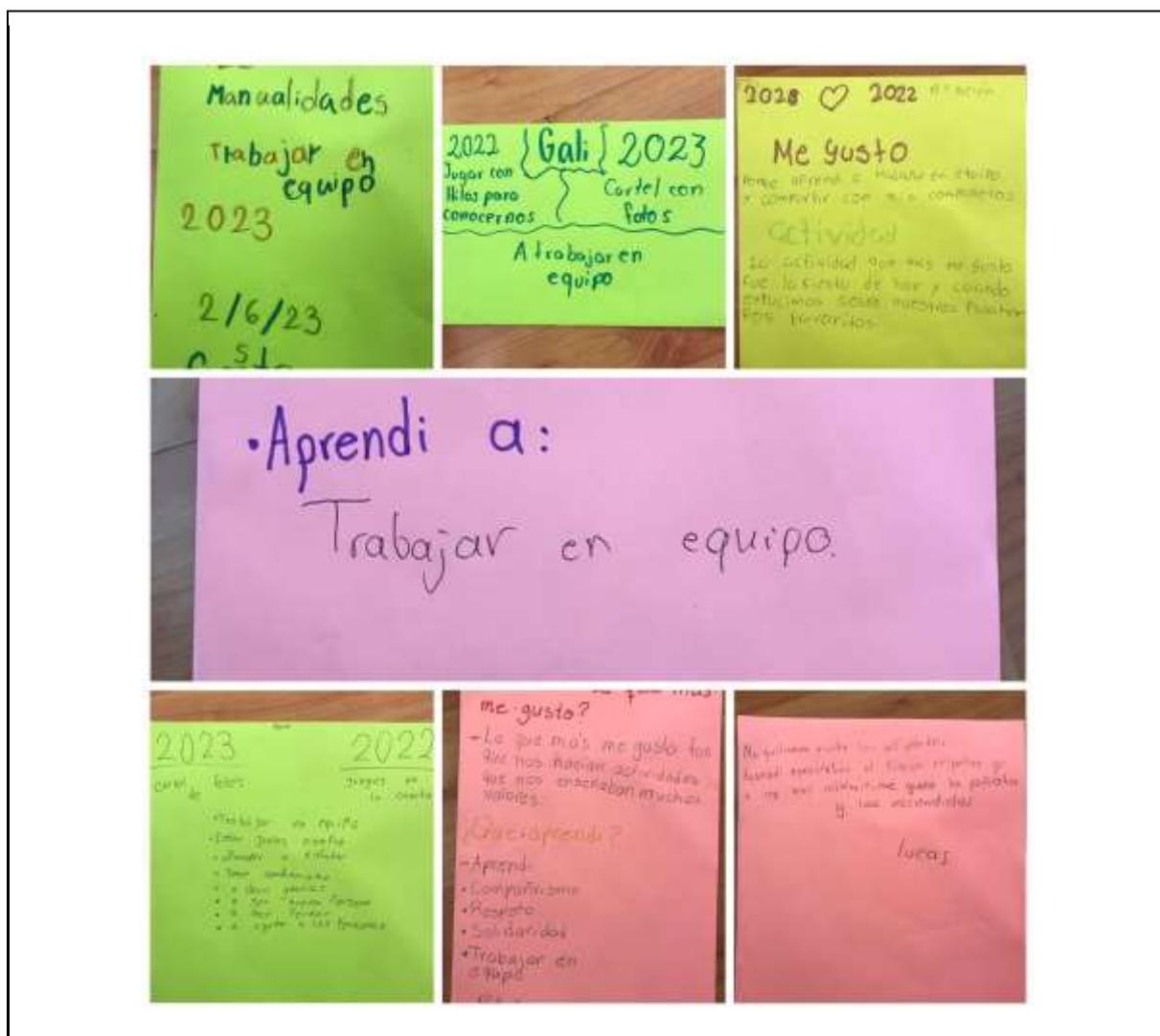
Para la actividad de cierre los estudiantes escribieron en un papel lo que más les había gustado del proyecto y lo que más aprendieron, luego, lo pegaron en el diario de campo. Fue una actividad muy linda y provechosa en donde pudieron pensar y reflexionar sobre los conocimientos construidos durante todo el proceso. Algunos manifestaron que lo que más aprendieron fue a trabajar en equipo, aprender a realizar manualidades, otros mencionaron que lo que más les gustó fueron las actividades de conocerse, identificar y aprender sobre los pasatiempos favoritos, aprovechar el tiempo libre, a ser solidarios, ayudar a las personas e incluso un participante expresó que a través del proyecto aprendió a decir gracias.

Cabe mencionar, que al presente momento se le añadió un espacio para compartir, para el desarrollo de dicho momento se realizó un cierre en donde ellos tuvieran la oportunidad de compartir sin necesidad de estar en un espacio áulico con libros, por tanto, como cierre, los participantes tuvieron la oportunidad de disfrutar de una piñata, la cual fue una actividad en donde hubo risas y entretenimiento por parte de los participantes, como de las proyectistas también. Luego de esto, se disfrutó del queque y la pizza, esto con el fin de tener un espacio de

ocio y recreación distinto en donde ellos pudieran compartir con sus pares, reflexionar de lo aprendido y sobre todo disfrutar de la experiencia vivida durante la aplicación de todo el proyecto.

Finalmente, los estudiantes plasmaron en hojas de colores, los principales aprendizajes que construyeron durante la realización del proyecto durante el año 2022 y el año 2023, este III momento de la etapa IV, se concluye con la entrega de un certificado de participación para cada persona participante.

Tendencia encontrada	Aspectos a mejorar	Técnicas e instrumentos utilizados
<ul style="list-style-type: none"> -Socialización -Trabajo en equipo -Comunicación asertiva -Felicidad 	<p>-La mejora continua de habilidades esenciales para la vida como lo es la comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Observación participante. -Registro fotográfico. -Diario de campo.
Evidencia		
		



Reflexión pedagógica. Como lo menciona Gomes, (2014) “el ocio es una necesidad humana, la recreación podrá ser una de las posibles formas de satisfacer la necesidad de ocio”. A través de todo el proyecto, los participantes desarrollaron y potenciaron aprendizajes esenciales y fundamentales para vida, por tanto, se evidencia como el ocio y la recreación permite la potencialización de aprendizajes sociales desde edades muy tempranas e inclusive como muchas veces de manera indirecta o por medio de actividades lúdicas se puede reforzar no solamente una habilidad, sino distintas capacidades, valores y destrezas también.

Conclusiones. Como conclusión, se destaca la felicidad y satisfacción de los participantes con la actividad final y la aplicación de todo el proyecto, logrando así la reflexión y el desarrollo de distintas habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y

valores a través del ocio y la recreación, siendo habilidades fundamentales e importantes para la actual sociedad en la que vivimos.

Discusión teórico-conceptual

Entender el alcance que se ha logrado durante todo el proceso en la ejecución de cada una de las estrategias propuestas, se convierte en una parte fundamental del proyecto. Puesto que se profundiza en los logros que conlleva la aplicación de un proyecto educativo y social como tal. Por tanto, las sistematizaciones de cada una de las experiencias le dan sustento y demuestra si lo propuesto tuvo el impacto esperado por parte de las proyectistas.

Por lo cual, conviene resaltar aspectos específicos del proyecto que se destacan como resultado de las estrategias pedagógicas realizadas durante la implementación del proyecto.

Aprendizajes sociales

Las personas participantes durante las diferentes estrategias desarrollaron un profundo interés por lo que se ejecutaba en cada visita del proyecto, puesto que sus gustos y preferencias eran parte de las dinámicas. Además de que los sacaba de su rutina diaria dentro de la escuela, lo que incentivaba en ellos la participación a las actividades planeadas.

Se puede destacar que las habilidades sociales construidas durante el proceso fueron evidentes al realizarse las estrategias propuestas, puesto que a partir de las reflexiones que se dieron por medio de las sistematizaciones, se puede reflejar, aprendizajes sociales como el respeto, la atención, la creatividad, la cooperación, la iniciativa, el liderazgo, el compañerismo, auto concepto, adaptabilidad, entre otras, que se resaltaron en la mayoría de las actividades. Por tanto, cada estrategia propuesta logró el alcance deseado por parte de las proyectistas, donde se puede evidenciar en los mismos participantes, así como las observaciones, los diversos aprendizajes sociales alcanzados por estos.

Trabajo en equipo

Construir aprendizajes sociales como el trabajo en equipo, es tan solo uno de los objetivos específicos del proyecto que sin duda se evidenció durante la aplicación del mismo. Los estudiantes mediante el proyecto tuvieron la oportunidad de trabajar y reforzar los lazos de amistad entre sus pares. Lograron competir y completar las actividades que se les asignaban por grupos mientras se enfrentaban a sus diferencias y distintas opiniones. La oportunidad de trabajar en equipo no solamente permite que los estudiantes puedan conocerse mejor, sino que también potencia otras habilidades como la escucha, la comunicación, la tolerancia y el respeto, que fueron habilidades que de manera indirecta a través del trabajo en equipo también se desarrollaron.

Por tanto, se concluye que la oportunidad de trabajar en equipo no solamente permite el desarrollo de una de las habilidades sociales más esenciales y fundamentales para la vida, sino que también permite el desarrollo de destrezas, habilidades y conocimientos en otras áreas de la vida como lo son los valores.

Comunicación asertiva

El diagnóstico realizado anteriormente permitió evidenciar una de las dificultades que presentaba el grupo participante, la cual era la comunicación entre ellos, ya que no se respetaba el espacio del otro al hablar (hablaban al mismo tiempo) y presentaban conflictos para comunicar algo de manera adecuada entre ellos y con los mismos docentes de la institución. Por tanto, el ocio y recreación podía presentarse como soluciones ante la problemática identificada, puesto que, al abrir espacios de interacción social, donde se requiriera de habilidades sociales para su ejecución, se podría mejorar la situación con respecto a ello.

Lo anterior, se evidencia en las sistematizaciones 6, 11, 12, 13, 16 y 17, en las cuales se trabajó la comunicación asertiva mediante las estrategias de ocio y recreación, logrando un

avance progresivo en las habilidades comunicativas que se dieron a raíz de otras habilidades sociales como el trabajo colaborativo y el compartir. Lográndose el objetivo planteado para el proyecto con respecto a la comunicación asertiva por medio de estrategias de ocio y recreación.

Tabla 5

Recopilación de sistematizaciones

Sistematización #6	Sistematización #11	Sistematización #12
		
Sistematización #13	Sistematización #16	Sistematización #17
		

Ocio y recreación

El proyecto pedagógico creó un espacio donde las personas participantes lograran reflexionar y analizar las actividades que estaban realizando en su tiempo de ocio y creación, esto fue valioso, ya que como proyectistas logramos visualizar y evidenciar los aprendizajes construidos durante y después de la aplicación de la propuesta.

Entre estos aprendizajes se encuentra la construcción para la transformación del concepto ocio y recreación. Este conocimiento se logra plasmar en diferentes momentos de la propuesta pedagógica, primeramente, bajo el diagnóstico previo realizado a las personas estudiantes se refleja el conocimiento sobre el ocio como “un hueso o parte del sistema del ocio”. Seguidamente, con la construcción del árbol en donde debían colocar en las manzanas el nuevo concepto de ocio y recreación se evidencia que los estudiantes lograron alcanzar una percepción más amplia del concepto y su vinculación con el tiempo libre.

La reflexión constante mediante el texto paralelo logra evidenciar que las personas participantes tenían claridad sobre las actividades que realizaban en su tiempo libre, pero no tenían un concepto definido de ocio y recreación.

En la actividad de contrastación para identificar y evidenciar los aprendizajes construidos que se evidencian en la sistematización 19, se logra observar cómo las personas beneficiarias por medio de entrevistas a las personas docentes y con insumos de las estrategias aplicadas, se lograron obtener como resultado que el ocio era el tiempo libre o el descanso y la recreación era realizar actividades de agrado de la persona.

Lo anterior responde de manera positiva a lo planteado por las proyectistas. Mostrando resultados significativos en donde se evidencia la necesidad de promover el ocio y la recreación para la construcción de aprendizajes y habilidades sociales necesarias para el desarrollo de cada individuo. Por tanto, todo ambiente educativo debe procurar enriquecer las interacciones entre los estudiantes, involucrando sus intereses y propiciando las relaciones interpersonales sanas desde el compartir en comunión.

Por otra parte, se contribuye al enriquecimiento de las interacciones interpersonales saludables, ya que intrínsecamente el fomentar espacios de ocio y recreación incentivan habilidades blandas como comunicación asertiva, trabajo en equipo, creación de espacio de

convivencia, desarrollo de la empatía, creatividad e inclusión. Los cuales son fundamentales para una sana convivencia y un desarrollo social oportuno en cada individuo.

El proporcionar a los discentes espacios y oportunidades para experimentar diferentes formas de ocio y recreación se vuelve vital para abrir espacios donde la niñez encuentre momentos de sana de convivencia, generando un desarrollo físico y emocional saludables, los cuales fomentan la creatividad, la imaginación, las relaciones interpersonales, así como el desarrollo de habilidades sociales básicas para una sana convivencia en la sociedad. Por tanto, es una responsabilidad por parte de los centros educativos proporcionar a los niños y a las niñas experimentar diversos espacios de ocio y recreación para su desarrollo integral y lograr una conexión real con el mundo que los rodea.

Visión de las proyectistas

Desde la perspectiva de las proyectistas se han obtenido diversos aprendizajes a lo largo de la mediación pedagógica, entre ellos se encuentra: la flexibilidad y adaptabilidad, debido a que en varias ocasiones se presentaron cambios y situaciones de incertidumbre, las cuales se tuvieron que solventar en el momento con la finalidad de que las estrategias se llevarán a cabo de la mejor forma posible.

Así mismo, el compromiso constante demostrado para la ejecución del proyecto permitió el desarrollo y la promoción del ocio y la recreación en espacios escolares que muchas veces se limitan a lo académico. Por tanto, esto permitió tener una visión de transformación educativa en la niñez. Además, la creatividad fue un elemento fundamental para la ejecución de la propuesta debido a que este se refleja en las diversas estrategias pedagógicas dando como resultado un proyecto dinámico y significativo para lograr en centros educativos espacios de ocio y recreación favorables para la implementación de habilidades y aprendizajes sociales. Esto conlleva, a reflexionar sobre la importancia de construir procesos creativos por parte de las personas educadoras, para que se promuevan ambientes de disfrute estudiantil.

En cuanto al sentir de las proyectistas a nivel grupal, hay un sentimiento de satisfacción por la ejecución del proyecto debido a que la temática abordaba desde el inicio fue de interés común. Por otra parte, realizar esta propuesta generó un estado de resiliencia, ya que se enfrentaron diversos desafíos durante el desarrollo del proyecto en donde la persistencia y la constancia por parte de las proyectistas fue más que evidente. Entre los desafíos se encuentran: disponibilidad de horario laboral de cada proyectista y también de la institución, actividades extracurriculares (actos cívicos, celebraciones, entre otros), esto debido a que el día que se ejecutiva la propuesta ya tenían una actividad programada, por tanto, se tenían que cambiar las fechas. Así mismo el desarrollo de la propuesta a nivel teórico fue exhaustivo en cuanto a lo que requiere inversión de tiempo en la investigación, lectura y revisión de documentos, así como la producción textual.

En cuanto a la ejecución del presente proyecto este conlleva un impacto directamente en la labor docente, puesto que se enfatiza la importancia de la mediación pedagógica activa y dinámica que logre fomentar espacios de convivencia entre las personas participantes. Para lograr una conciencia sobre no reducir el espacio de aprendizaje a un sitio de cuatro paredes, sino ver oportunidades de desarrollo integral para la construcción de habilidades en diversos contextos tanto formales como informales.

Por otra parte, las proyectistas son conscientes de que se construyó una conciencia sobre el tiempo libre de ocio y la recreación dentro del espacio educativo. Sin embargo, no se logra obtener conocimiento sobre los límites y el uso de dispositivos, que ya depende de las reglas y la estructura de cada familia.

Limitaciones

El proyecto se concluyó de manera satisfactoria y con resultados deseados por las proyectistas, logrando demostrar la importancia de abrir espacios de ocio y recreación en ambientes educativos. Puesto que los participantes, así como la comunidad educativa envuelta en el proceso, se vio beneficiada.

Sin embargo, hubo retos que dificultaron la ejecución de la propuesta, desde el espacio hasta la limitante del tiempo; circunstancias que modificaron y dieron otro rumbo a lo planificado por las proyectistas, de las cuales se mencionan a continuación:

- Tiempo: a pesar de que la escuela, se encontraba anuente con respecto al proyecto y su aplicación, hubo una limitante con las lecciones. Puesto que las personas docentes mencionaron que no podían brindar el número de lecciones acordadas inicialmente, ya que esto implicaba un retraso en los contenidos académicos a aprender. Lo cual, alargó el plazo de la aplicación del proyecto al solo brindar una lección por semana.
- Actividades del centro educativo: por celebraciones de la institución o por actividades recreativas planeadas por esta, se modificaron ciertas estrategias. Sin embargo, en muchas ocasiones se incorporaron como parte del proyecto, ya que se encontraban acorde al objetivo, como fue el caso de las actividades del Día del Adulto Mayor.
- Dispositivos digitales: es importante preguntar a la institución si posee acceso a aparatos electrónicos como reproductores de vídeo, parlantes y demás, en buen estado, y también, preguntar por su disponibilidad con anterioridad. Ya que una de las estrategias se vio limitada, por motivo de que los parlantes no se encontraban en buen estado, por lo que se tomó tiempo para buscar otros.
- Reglas de la institución: es fundamental preguntar sobre la reglamentación del centro, ya que, al no permitirse dispositivos celulares, una de las estrategias no se ejecutó como

se planeó. Además, la institución prohibía el uso de los microondas para hacer palomitas, por tanto, no hubo dicho comestible en la estrategia de Tarde de Palomitas.

Capítulo IV Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Mediante la ejecución del proyecto el ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia. Obtenemos diversas conclusiones significativas tanto para la pedagogía como para el área de educación social.

Primeramente, se evidencia el desarrollo de aprendizajes sociales como el trabajo en equipo y la comunicación asertiva como pilares fundamentales para construir habilidades blandas en el estudiantado, siendo habilidades esenciales en la vida diaria para convivir en sociedad.

Por otra parte, la resignificación, es decir, pasar de que la población meta relaciona la palabra “ocio” con el sistema óseo a un término vinculado con aspectos recreativos, sanos y que promovieron habilidades, tanto individuales como colectivas, permitió una comprensión del vocabulario. Además, se fortalecieron los saberes relacionados con la recreación, potenciando una unión grupal y un sentimiento de pertenencia al grupo, en el cual se encuentra cada uno de los participantes. Esto se logró evidenciar a lo largo del 2022 y 2023 que duró la aplicación de la propuesta.

En particular, identificar las actividades de ocio y recreación en la población meta, permitió visualizar las necesidades reales que el grupo presentaba, así como el diagnóstico previo, en el cual se visualizó la necesidad de abordar dos habilidades en específico: trabajo en equipo y comunicación asertiva. Por tanto, las estrategias pedagógicas fueron lúdicas, recreativas y reflexivas, esto permitió la realización de una propuesta que produjera cambios significativos dentro del grupo escolar.

Por consiguiente, la propuesta tiene un énfasis en la construcción de habilidades blandas y brinda espacios para que los estudiantes tengan un tiempo de calidad en grupo, en donde cada

persona participante tenga un sentimiento de pertenencia, se sienta estimado y respetado por sus pares. Además, el aula se convirtió en un espacio de escucha atenta, en donde la comunicación logró tomar mayor fluidez, así como el disfrute del trabajo en equipo sin importar con cuál compañero o compañera de clase le correspondiera realizar el trabajo o la actividad.

Para finalizar, se evidencia la importancia de brindar espacios de ocio y recreación en las instituciones educativas, con el fin de contribuir en la construcción de aprendizajes sociales fundamentales para la vida diaria. Habilidades necesarias no solo a nivel personal, sino también a nivel colectivo, permitiendo de manera indirecta la posibilidad de desarrollar por medio de este tipo de actividades otros tipos de conocimientos, habilidades y destrezas. Tales como valores y actitudes que se vieron reflejadas a lo largo del proyecto, como: el respeto, la escucha activa, la tolerancia, la comunicación, la convivencia y la empatía.

Recomendaciones

Durante el transcurso, hubo situaciones que pudieron ser prevenidas para la ejecución del proyecto, y que, por lo tanto, si se pretende la aplicación de este proyecto en otro grupo a nivel educativo. Se instruye a que se sigan las siguientes recomendaciones, para lograr agilizar la aplicación de las actividades de manera óptima:

- Docentes a cargo del grupo: se debe preguntar al centro quién es la persona encargada del grupo en dicho momento, en caso de que ocurra una situación crítica a los estudiantes, para evitar inconvenientes con respecto a los horarios de labor de las personas docentes.
- Niñez participante: motivar a la población estudiantil en espacios de ocio y recreación sanos que potencien habilidades y destrezas sociales para una sana convivencia en el desarrollo integral de cada individuo. Esto puede garantizar a largo plazo generaciones conscientes de su tiempo libre y la inversión de su tiempo de forma saludable y proactiva.

Como proyectistas se insta a seguir las recomendaciones mencionadas para evitar imprevistos que puedan surgir durante la realización del proyecto, esto con la finalidad de no encontrar mayores dificultades en la ejecución.

Por otra parte, el proyecto podría integrarse a los programas de estudios escolares, actividades extracurriculares y ejes transversales, de esta forma el currículum podría contemplar tanto los conocimientos académicos y a su vez estimular habilidades y aprendizajes sociales, que contemplen actividades recreativas que fomenten una sana convivencia dentro del grupo escolar y en las instituciones. El objetivo es hacer que la educación y la construcción de aprendizajes sean relevantes, significativos e interesantes para las personas estudiantes y que estos logren habilidades que potencien la comunicación asertiva, trabajo en equipo y la escucha.

Referencias

- Aldana, P. y Cardona, M. (2016). *La recreación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/2991>
- Alvarado, V. (2013). Práctica pedagógica y gestión de aula, aspectos fundamentales en el quehacer docente. *Revista UNIMAR*, 31(2), p. 100.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/340/291>
- Alzate, T. Puerta, A, y Morales, R. (2008). Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. *Revista Iberoamericana De Educación*, 47(4), 1-10.
<https://doi.org/10.35362/rie4742301>
- Amilburu, M0., y Gutiérrez, J. (2012). *Filosofía de la educación: Cuestiones de hoy y de siempre* (Vol. 4). Narcea Ediciones.
- Arcos, C. (2015). *La recreación dirigida como mediadora de habilidades sociales en los estudiantes de grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir*. [Trabajo Final de Graduación, Universidad del Valle].
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10893/9423/3464-0510757.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Argüello, D. y Salas, M. (2003). *Programa de promoción de la salud, mediante la utilización positiva del tiempo libre en la persona adulta mayor que asiste a la Asociación de Protección al Anciano de Calle Blancos y San Francisco de Goicoechea, junio-noviembre 2003*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica].

- Augustowsky, G. (2017). El registro fotográfico para el estudio de las prácticas de enseñanza en la universidad. De la ilustración al descubrimiento. *AREA, Agenda de Reflexión en Arquitectura, Diseño y Urbanismo*, (23), 13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8213821>
- Ayoví-Caicedo, J. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN : 2588-090X . *Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 4(10), 58-76.
<https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/39/41>
- Ballesteros, B. (2015). *Taller de investigación cualitativa*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Barreiro, J. (2017). *Educación y concientización*. Recuperado de https://isfd801-chu.infed.edu.ar/sitio/upload/Freire_Educacion_2.pdf
- Batalloso, J. (2011). *Diálogo y praxis. Una aproximación al conocimiento pedagógico, Paulo Freire*.
- Bedmar, M. Añaños, B. (2006). *Introducción a la Pedagogía Social/Educación Social*. España: Grupo Editorial Universitario.
- Bello, S. (2020). *Principios pedagógicos de la labor docente*.
https://tecnica4chiautempan.edu.mx/sites/default/files/2020-05/Principios%20pedag%C3%B3gicos%20de%20la%20labor%20docente_1.pdf
- Bénitez, J., Cadenas, M., Campón, O., Espartero, A y Muñoz, E. (2015). Evolución del concepto de recreación y sus beneficios en diferentes poblaciones. *Revista Heducasport*, 1(1),58. Recuperado de <https://n9.cl/3md12>

- Bisquerra, R. (2016). *10 ideas claves Educación emocional*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Blasco, T. y Otero. L. (marzo-abril, 2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *Nure investigación*. (33). 1-5. <https://www.nureinvestigacion.es//OJS/index.php/nure/article/view/408>
- Bonilla, D. (2017). *La interacción en la convivencia escolar*. Recuperado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1025>
- Bravo, A. (2020). *El desarrollo de las habilidades sociales en las relaciones interpersonales en los niños de 5 años* (tesis de maestría). Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3849>
- Campo, L. (2013). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. *Revista Psicogente*, 17(31), 67-79. <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v17n31/v17n31a05.pdf>
- Campoy, T. y Gomes, E. (s.f.). La observación, técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. *Calaméo*. <https://es.calameo.com/read/005523508241fc8822914>
- Caride Gómez, J. (2005). La animación sociocultural y el desarrollo comunitario como educación social. *Revista de educación*. <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/18581>
- Caride, J. (2012). Lo que el tiempo educa: el ocio como construcción pedagógica y social. *Arbor*, 188(754), 301-313. doi:<http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2004>
- Caride, J. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio en el desarrollo humano. *Edetania*, (45), 33-53. <https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/675>

- Caride, J., Gradaille, R. y Caballo, M. (2015). De la pedagogía social como educación, a la educación social como Pedagogía. *Perfiles Educativos*, 37(148), 4-11.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v37n148/v37n148a16.pdf>
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años* (tesis doctoral). Universidad de Granada, Nicaragua.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carvalho, T., Fleith, D. y Almeida, L. S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17 (1), 164-187.
<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272/3929>
- Castillo, B. (2017). *Diagnóstico del uso del tiempo libre de las personas jóvenes del territorio indígena de Coto Brus: Propuesta de un programa socioeducativo de actividades recreativas*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica].
http://aleph.sibdi.ucr.ac.cr/F/JNV5CMBU35LDMU8HH682S6VVCHBXDT7XSUYSJGFLJKH98MRX3U-00262?func=full-set-set&set_number=017153&set_entry=000011&format=999
- Castro, L. y Garavito, K. (2019). *El trabajo colaborativo: una estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales en niños y niñas del grado 301 del Colegio La Palestina (CLP)*, (tesis de licenciatura). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7938/1/CastroPe%c3%b1aLinaMarcela_2019.pdf
- Castro, L. y Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para establecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender* (Tesis

- Doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Repositorio Uniminuto.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Corte Interamericana de Derechos Humanos, Comisión Nacional de los Derechos Humanos y Organización de los Estados Americanos. (2018). *Documentos Básicos en materia de Derechos Humanos en el Sistema Interamericano*.
https://www.corteidh.or.cr/docs/documentos_basicos/documentosbasicos2018.pdf
- Cruz, R. (2018). *Libertad de expresión en la autonomía comunicativa de los niños*.<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1528>
- Cuenca, M. (2011). El ocio como ámbito de Educación Social. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/29052/00920113012788.pdf?sequence=1>
- Cuenca, M., Aguilar, E. y Ortega, C. (2010). Ocio para innovar. Publicaciones de la Universidad de Deusto. <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio42.pdf>
- De Certeau, M. (2000). *La Invención de lo cotidiano I*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente- Universidad Iberoamericana.
- De la Ossa, VJ. (2022). Habilidades blandas y ciencia. *Rev Colombiana Cienc Anim. Recia*, 14(1), p.8. <https://doi.org/10.24188/recia.v14.n1.2022.945>
- Delors, J. (1996). *Los cuatro pilares de la educación*. Madrid, España: Santillana. Recuperado de https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf

Di Caudo, M. (2013). La ciencia pedagógica: construcciones, disputas, desafíos. (14), 38.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846099003.pdf>

Díaz, C. y Pinto, M. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. *Revista Praxis Educativa*, 1(21),

47. <http://www.scielo.org.ar/pdf/praxis/v21n1/v21n1a05.pdf>

Dobe, S. (2022). Reflexión y sistematización acerca de la influencia de espacios de ocio y recreación inclusivos en personas con discapacidad. Trabajo final de grado. Montevideo : Udelar.FP, 2022.

https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/34932/1/trabajo_final_de_grado_sabrina_dobe.pdf

Dobles, C., Ramírez, P., & Herrera, A. (2020). Desde la crisis de la pregunta: prácticas y reflexiones en torno a los trabajos finales de graduación en la formación de docentes. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 7. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.24>

Durán, A. (2018). *Trabajo en equipo*. Editorial Elearning S.L. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GG12DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=trabajo+en+equipo+importancia+&ots=4Z9A4SFRFj&sig=b-p-3gI1YcIQ5s8Cq1qLpVDMb9Q>

Echavarría, J. (2015). *Línea del tiempo*. [Diapositivas de Prezi]. <https://prezi.com/pznogz-vfwja/educacion-espontanea/>

Elizalde, R. y Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. *Revista de la Universidad Bolivariana*, (9)26, 19-40. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000200002>

Evans, C., y Padilla, P. (2019). Convivencia escolar: Una revisión del concepto.

Psicoperspectivas, 18(1), 12. <https://www.scielo.cl/pdf/psicop/v18n1/0718-6924-psicop-18-01-00009.pdf>

Farias, C., Rosenfeld, M., & Nogueira, M. (2015). Cuando dibujar no es suficiente. Dibujo de la carrera de Diseño en Comunicación Visual. *Bold*, (2), 68–73. Recuperado a partir de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/bold/article/view/119>

Felizzola, Y. (2021). *El Tiempo Libre como Espacio de Aprendizaje, Crecimiento Personal y Proyección Profesional*. [Trabajo Final de Graduación, Universidad Piloto de Colombia].

<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/11343/Trabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández, C. y Rodríguez, M. (2005). Educación formal, no formal e informal en el Espacio Europeo: nuevas exigencias para los procesos de formación en educación. *Aula Abierta*, 85, 45-56. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/26947>

Flores, M. (2014). *Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013* (tesis de maestría).

Universidad de Piura, Perú.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1981/MAE_EDUC_119.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Flórez, R. (1998). Currículo y pedagogía. (2ª ed). Mcgraw-Hill.

Flórez, R. (2005). Pedagogía del conocimiento. (2ª ed). Mcgraw-Hill.

Franco, S. (2011). El ocio en la tensión global-local.

- Gamboa, R. y Castillo, M. (2013). La evaluación educativa en el campo social y en la educación. *Revista Posgrado y Sociedad*, 13 (1), 46-60.
<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/posgrado/article/view/385/284>
- Gamboa, S., Hernández, M. y Zúñiga, J. (2009). *Recreación y Discapacidad: Un Análisis desde la Categoría Trabajo*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica].
- Gaptain. (7 mayo de 2019). ¿Cómo afectan las nuevas tecnologías a la socialización de los menores ?, *Gaptain*. <https://gaptain.com/blog/como-afectan-las-nuevas-tecnologias-a-la-socializacion-de-los-menores/>
- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 9-23. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859001.pdf>
- García, M. R. (2013). Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación posmasiva. *Imagonautas*, 3(2), p. 53.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781884.pdf>
- Gil, S. y Llinás, A. (2020). *Grandes Herramientas para pequeños guerreros habilidades sociales*. Primera edición. Barcelona: Flamboyant.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ejvIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=habilidades+sociales&ots=IoTtnFLd8L&sig=8wS8M43ILnqARU0XS588UMBY9g#v=onepage&q=habilidades%20sociales&f=false>
- Gimeno Sacristán, J. (1998). *O currículo: una reflexao sobre a prática*. Morata.
- Gobierno local de Belén. (2022). *Desarrollo Cantonal*.
<https://www.belen.go.cr/web/guest/inicio>

- Gomes, C. L. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales. *Polis, Revista Latinoamericana*, 13(37), 363- 384.
<https://www.scielo.cl/pdf/polis/v13n37/art20.pdf>
- Gomes, C., Osorio, E., Pinto, L. y Elizalde, R. (2009). *Lazer na América Latina / Tiempo libre, ocio y recreación en América Latina*. Belo Horizonte: Editorial UFMG
- Gómez, M. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *Divulgare*, 11(1), 2. Recuperado de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/divulgare/article/view/3760/5951>
- González, E. (2021). *Tema 5: Concepto y Objeto de la Pedagogía Social*.
https://edu.cardenalcisneros.es/darwin/app_data/documentos/4fff40df786d63e8cdbaa7545e8fa515/pedagogia-social/tema-5/tema-5_concepto-y-objeto-de-la-pedagogia-social_1.pdf
- Guaño, D. (2021). *El dibujo infantil y su relación en las habilidades y destrezas en el desarrollo de aprendizaje en los niños 2do "C" de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado en el periodo de octubre 2019-julio 2020* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Guerrero, M. (2016). La Investigación Cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7>
- Gurri, F. y Farías, P. (2008). Cambios en la adaptabilidad de niños y niñas durante los primeros diez años de vida en los altos de Chiapas. *Salud Problema*, (5), 41-48.
<https://saludproblemaojs.xoc.uam.mx/index.php/saludproblema/article/view/111>
- Heredia Gobierno Local. (2022). <https://www.heredia.go.cr/es>

- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición, México: Mc Graw Hill.
- Herrera, J. (s.f.). *La investigación cualitativa*. Recuperado de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/1167>
- Jiménez Yáñez, C. E., Martínez Soto, Y., Rodríguez Domínguez, N. A., & Padilla Hacedaba, G. Y. (2014). Aprender a hacer: la importancia de las prácticas profesionales docentes. *Educere*, 18(61), 429-438.
- Jiménez, R (2022). *Los modelos pedagógicos: rutas históricas para los procesos educativos. Una relectura del constructo*. “manuscrito no publicado”. UNA.
- Jiménez. R. (2020). *Consideraciones en torno a las narrativas pedagógicas*. “manuscrito no publicado”. UNA.
- Lacunza, A. y Contini, E. (2016). Relaciones interpersonales positivas: los adolescentes como protagonistas. *Revista psicodebate: psicología, cultura y sociedad.*, 16(2), 73-94. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S2451-66002016000200004&script=sci_arttext
- Lago, J. et al. (2015). El aprendizaje cooperativo y cómo introducirlo en los centros escolares. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 9(2), 73-90. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5504531>
- Liscano, A. (2007). La pedagogía como ciencia de la educación. *Revista Cultura de nuestra América*, 14(56), 24. <http://revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/view/19931/18922>

- Lomas, C. (2003). Aprender a comunicar (se) en las aulas. *Ágora digital*, 5(1), 1-18.
<https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3508/b15760844.pdf?sequence=1>
- Marrufo, C. (2016). *Programa de Juegos Recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°10373 de Sucse, Cutervo, para obtener el Grado de Doctor en Educación*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3263>
- Mechán, I., Bermejo, M. y González, J. Eficacia de un Programa de Educación Emocional en Educación Primaria. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*. 1(1), 91-99. <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2014.1.1.30/12>
- Medina, S. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *Innova Research Journal*, 6(2), 66.
<http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/1663/1858>
- Mejía, G. y Hoyos, C. (2021). Las Relaciones Interpersonales en Contextos Educativos Diversos: estudio de casos. *Perspectivas*, 6(21), 25-40.
<https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.6.21.2021.25-40>
- Mejía, G., y Hoyos, C. (2021). Las Relaciones Interpersonales en Contextos Educativos Diversos: estudio de casos. *Perspectivas*, 6(21), 27.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2456/2445>
- Mendizabal, M. (2016). La Pedagogía Social: Una disciplina básica en la sociedad actual. *HOLOS*, 5, 52-69. <https://www.redalyc.org/pdf/4815/481554869007.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Modalidades de atención educativa. Guía de trabajo*. <https://oei.int/oficinas/ecuador/publicaciones/modalidades-de-atencion-educativa-guia-de-trabajo>

Ministerio de Educación Pública. (2015). Fundamentación Pedagógica de la Transformación Curricular. Recuperado de

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/transf-curricular-vacademico-vf.pdf>

Monterroza, V. (2013). Modelo pedagógico social-cognitivo y su aplicación en las prácticas pedagógicas de docentes y estudiantes del programa de formación complementaria de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo. *Educ Humanismo*, 16(26), 114. Recuperado de

<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2350/2242>

Municipalidad de Belén. (2016). *Política Municipal de niñez y adolescencia*.

<https://www.belen.go.cr/documents/20181/33038/Politica+Municipal+CAI.pdf/884d19e9-56b2-485f-af56-18b69af56a96>

Naciones Unidas (2018). Artículo 24: derecho al descanso y al tiempo libre. *Noticias ONU*. <https://news.un.org/es/story/2018/12/1447471>

Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. (LC/G.2681-P/Rev.3). https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Núñez, H. y Úcar, X. (2010). *Los ámbitos de la Pedagogía Social*. Recuperado de https://www.academia.edu/6230629/Los_%C3%A1mbitos_de_intervenci%C3%B3n_de_la_Pedagog%C3%ADa_Social_2010

Núñez, Y. (2007). *Guía didáctica de la información publicada sobre el cantón de Belén*. <https://www.belen.go.cr/documents/20181/114440/Gu%C3%ADa+Did%C3%A1ctica>

[+de+la+informaci%C3%B3n+publicada+sobre+el+cant%C3%B3n+de+Bel%C3%A9n/d6a09c72-6fe1-4f70-87fd-c72c293e246b](#)

Ochoa, A. y Peiró, S. (2012). El quehacer docente y la educación en valores. *Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3), p.34.
<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652002.pdf>

Ortega, C. (2017). Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas. Primera edición, Ecuador: Ecotec

Ortega, J. (2014). Educación social y enseñanza: los educadores sociales en los centros educativos, funciones y modelos. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos.*, (45), 11-31. <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/170/145>

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), 100. Recuperado de <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>

Osorio, F. y Pereira, F. (2011). Hacia un modelo de educación para el emprendimiento: una mirada desde la teoría social cognitiva. *Scielo*, 24(43), 25-26. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cadm/v24n43/v24n43a02.pdf>

Ospina, M. (2008). *Identificación de conceptos y prácticas sociales de tiempo libre, ocio y recreación en los estudiantes de pregrado de la jornada diurna de la Universidad Libre de Pereira en el segundo semestre de 2008*. [Trabajo de Licenciatura, Universidad Libre de Pereira.]. <https://repositorio.utp.edu.co/items/9a7b8ecb-5fd5-46a9-ad5b-33fb6367267e>

Otero, J. (2009). La pedagogía del ocio: nuevos desafíos. Primera edición, España: Axac

- Perdomo, J et al. (2018). Desarrollo de la empatía para mejorar el ambiente escolar. *Educación y ciencia*, (21), 217-244. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9407/7854
- Pérez, G. (2003). *Pedagogía social-Educación social*. (3ª ed). Narcea.
- Real Academia Española. (s.f.). Educación. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 04 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n>
- Redin, R. Streck, D. y Zitzoski, J. (2015). *Diccionario. Paulo Freire*.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Cuarta edición. Valencia: ACDE. http://librosffyl.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/12500/3-ciencias-politicas-y-sociales-torres-marcelo-une.pdf
- Rodríguez, E. (2017). Ocio, ociosidad y recreación en América Latina. *Crítica y Resistencias. Revista de conflictos sociales latinoamericanos*, (5), 159-176. <https://www.criticayresistencias.com.ar/revista/article/view/62/55>
- Rodríguez, M., García, W., y Fuentes, C. (2020). Valores éticos y emociones desde el desarrollo de metodologías activas en la formación docente. *Revista Científica*, 5(15), 233. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155012/563662155012.pdf>
- Ruiz, M., y Ruiz, I. (2014). La recreación del universo profesional en el aula a través de técnicas de aprendizaje colaborativo: el Método del Caso y el Juego de Rol. *Historia y Comunicación Social*, 19, 223-234. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45023
- Runge, A., y Muñoz, D. (2012). Pedagogía y praxis (práctica) educativa o educación. De nuevo: una diferencia necesaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 8(2), 93.

- Salazar, A. (2020). El video como instrumento de evaluación. *Revista Informática, Educación y Pedagogía*, 1(10), 21.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/download/6127/6883/#:~:text=Usar%20el%20video%20como%20instrumento,cuenta%20los%20diferentes%20procesos%20de>
- Salazar, C. (2020). Voz experta: La recreación durante la crisis del coronavirus. Recuperado de <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2020/03/24/voz-experta-la-recreacion-durante-la-crisis-del-coronavirus.html>
- Santamaría, B. (2012). La escuela: ¿un espacio de socialización de niños y niñas? Una mirada al presente. *Poiésis*, 12(24). <https://doi.org/10.21501/16920945.529>
- Silva, V. (2017). *Las competencias docentes en la modalidad no escolarizada y mixta del IPN: una propuesta pedagógica de formación*. [Tesis de maestría, Instituto Politécnico Nacional].
https://tesis.ipn.mx/jspui/bitstream/123456789/24341/1/2017_Vania%20Edith%20Silva%20D%C3%ADaz.pdf
- Suanes, M. N. (2009). Autoconocimiento y autoestima. *Temas para la educación*, 3(5), 1-9.
<https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6409.pdf>
- Tavares, J. (2020). Estudios Latinoamericanos de Ocio: América Latina como Horizonte. *Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - UFMG*, 23(3), 645-665. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2021/01/1145395/25457-texto-do-artigo-74946-1-10-20200925.pdf>

- Tiana, A., Sanz, F., Carreño, M., Ruíz, C., Labrador, C., Ruíz, J., Montero, F. & Martín, A. (2015). *Génesis y situación de la educación social en Europa..* UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Toasa, J. (2017). *Espacios recreativos y el rendimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Isabel la Católica del cantón Píllaro provincia, Tungurahua.* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26523>
- Toro, L. (2015). *La importancia del trabajo en equipo en las organizaciones actuales.* [Tesis, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio Institucional UMNG. <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/13939/LUZ%20YOLANDA%20TORO%20SUAREZ%20%20TRABAJO%20FINAL.pdf>
- Torres, M., Caballero, D., y Ullon, E. (2018). *Habilidades Sociales: Detección en alumnos del primer curso de la carrera de Contabilidad en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Este en Ciudad del Este, Paraguay.* http://librosffyl.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/12500/3-ciencias-politicas-y-sociales-torres-marcelo-une.pdf
- Torres, N. (2013). *Ámbito de la Pedagogía Social en América Latina. Estudios Latinoamericanos,* 13- 24. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rceilat/article/download/3758/4432/>
- Universidad Estatal a distancia. (s.f). *El texto paralelo. Como estrategia para el aprendizaje autónomo en un curso en línea.* https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/El_texto_paralelo.pdf

- Universidad Técnica Nacional. (2015). *Cultura, deporte y recreación*. Recuperado de <https://www.utn.ac.cr/Cultura-Deporte-Recreacion>
- Unzueta, S. (2011). Algunos aportes de la psicología y el paradigma socio crítico a una educación comunitaria crítica y reflexiva. *Scielo*, 4(2), 107. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v4n2/v4n2a06.pdf>
- Vilas, F. (11 de enero de 2022). *11 de enero de 2022*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=b_ygLO8XW4Y
- World Leisure Organization. (2019). *Carta sobre el ocio*. https://www.worldleisure.org/wlo2019/wp-content/uploads/2021/07/Charter-for-Leisure_es.pdf
- Zapata, A. (2016). *Actividades recreativas en el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de la unidad educativa 14 de julio del cantón Latacunga*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22407/1/TESIS%20PARA%20IMP_RIMIR.pdf
- Ziperovich, C. (2011). *Recreación hacia el aprendizaje placentero*. Primera edición, Córdoba: Editorial Brujas.
- Ziperovich, P. (2012). *Recreación hacia el aprendizaje placentero*. Editorial Brujas

Apéndices

Apéndice A

Cuestionario para personas docentes

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social



Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de niños de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

En el presente apartado, se busca la obtención de datos por parte de las personas docentes que tiene a cargo el grupo de 5-A del Centro Educativo San Ezequiel Moreno. Esto con la finalidad de mejorar y brindar información que aporte para fundamentar la intencionalidad del proyecto a ejecutar con los participantes de quinto grado.

Tema de investigación: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Investigadoras: Katherine Caravaca Murillo, Hazel Ugalde García, Katia Zhong Zhong.
Estudiantes de licenciatura de la Universidad Nacional.

Instrucciones: A continuación, se le presenta una serie de preguntas, favor responder de manera clara y precisa. Asimismo, la información facilitada tendrá un uso académico y confidencial.

1. Categoría profesional
2. Especialidad
3. Universidad donde estudió
4. ¿Considera que el ocio y la recreación de calidad son esenciales para potenciar los aprendizajes sociales (liderazgo, comunicación, trabajo colaborativo, entre otros)?
Justifique su respuesta.
5. ¿Cuáles aprendizajes sociales considera que el grupo 5-A de manera general presenta carencias?
6. De las habilidades mencionadas por usted en la pregunta anterior, indique por qué las considera relevantes para la formación de los niños y niñas del 5-A.

Apéndice B

Diagnóstico de ocio y recreación en el hogar

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social



Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de niños de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

El presente instrumento, pretende recolectar información relevante sobre el ocio y la recreación que se realiza desde el hogar o fuera de la institución, para fundamentar la intencionalidad del proyecto a ejecutar con los participantes de quinto grado.

Instrucciones: a continuación, se le presenta una serie de preguntas, favor responder de manera clara y precisa. Asimismo, la información facilitada tendrá un uso académico y confidencial. Para la elaboración del siguiente instrumento, se tomará en cuenta los siguientes términos:

- Ocio: las actividades que realiza la persona estudiante en su tiempo libre, por ejemplo: escuchar música, jugar videojuegos, leer, entre otros pasatiempos.
- Recreación: aquellas actividades que el estudiante realiza en convivencia con otras personas o actividades lúdicas planificadas como: un equipo de fútbol, clases de teatro, clases de baile etc.

Nombre completo del estudiante:

Nacionalidad del estudiante:

Fecha de nacimiento del estudiante:

Lugar de residencia (indicar la provincia, cantón, y distrito):

1. ¿Cuáles actividades realiza la persona estudiante en su tiempo libre (ocio)? Indicar tres actividades principales.
2. ¿Con qué frecuencia el estudiante realiza la actividad 1 mencionada anteriormente?
3. ¿Cuánto tiempo le dedica a la actividad 1 mencionada anteriormente?
4. ¿Con qué frecuencia el estudiante realiza la actividad 2 mencionada anteriormente?
5. ¿Cuánto tiempo le dedica a la actividad 2 mencionada anteriormente?
6. ¿Con qué frecuencia el estudiante realiza la actividad 3 mencionada anteriormente?
7. ¿Cuánto tiempo le dedica a la actividad 3 mencionada anteriormente?
8. ¿Cuáles dispositivos electrónicos tiene acceso su hijo/a)? Puede seleccionar varias opciones.
9. Indique cuáles (ejemplo: Samsung, HP, Play, iPhone...)
10. ¿Cuáles videojuegos o juegos en línea utilizan más su hijo/a? Especifique e indique el nombre de los juegos.
11. ¿Qué tipo de programas son los que su hijo/a más ve en la televisión?
12. Indique el nombre de los programas, series o películas que su hijo/a más ve en la televisión.
13. ¿Tiene acceso a alguna plataforma digital?, Si es así marque las opciones que correspondan.
() Netflix() HBO+() Disney+() Youtube() Ninguna
14. ¿Cuáles aplicaciones descargadas desde Play Store o App Store utiliza su hijo/a con mayor frecuencia?

15. ¿Cuáles aplicaciones descargadas desde Play Store o App Store utiliza usted como madre/padre/cuidador con mayor frecuencia?

16. Indique cuántas horas invierte la persona estudiante utilizando su celular.

17. Indique cuántas horas invierte la persona estudiante utilizando su computadora.

18. Indique cuántas horas invierte la persona estudiante utilizando su tablet.

19. Indique cuántas horas invierte la persona estudiante utilizando su consola de juegos.

20. Indique cuántas horas invierte la persona estudiante utilizando el televisor.

21. ¿Considera que cómo familia invierte dinero para obtener actividades de ocio y recreación?

Explique su respuesta de manera amplia.

22. ¿En cuáles actividades cree que invierte más dinero? Favor explicar.

Si desea comentar o agregar algo más, lo puede hacer en este espacio

Apéndice C

Diagnóstico del concepto de ocio y recreación

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social



Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de niños de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Nombre: _____ **Edad:** _____

Instrucciones: Realice un dibujo de una actividad que se relacione con cada una de las palabras escritas en los cuadros, y luego escriba lo que ilustró.

Ocio	Recreación

Apéndice D

Observación participante

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social

Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de niños de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.



Situación observada	Reflexión de la situación	Hipótesis

Apéndice E

Diario de campo

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social

Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.



Descripción de la actividad realizada	Reflexión	Transformación construída

Apéndice F

Video

Situación registrada	Video	Reflexión del video

Apéndice G

Registro fotográfico

Situación registrada	Fotografía	Explicación en el pie de la foto

Apéndice H

Consentimiento informado

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social

Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.



Consentimiento Informado dirigido encargados legales

Título del proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores del proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades blandas en un grupo de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.

Investigadoras: Katherine Caravaca Murillo, Hazel Ugalde García y Katia Zhong Zhong.

Estimados padres de familia:

Esperamos que se encuentren muy bien, con mucha disposición y entrega les informamos que estaremos realizando en modalidad proyecto nuestro trabajo final de graduación en la institución en donde cursan sus hijos, por lo que estaremos más que agradecidas de que formen y participen de dicho trabajo. A continuación, se brinda la información de manera más detallada:

Antes de que usted decida que su hijo (a) forme parte de este estudio de investigación lea cuidadosamente este documento.

Las investigadoras expondrán la metodología a utilizar y las diversas actividades que se realizarán en el mismo. Por otra parte, si después de haber leído la información, usted decide

que la persona menor de edad participe en el estudio, deberá firmar el consentimiento en el lugar indicado y devolverlo a las investigadoras; por consiguiente, usted recibirá una copia de este consentimiento informado.

Procedimiento por seguir:

Se desarrollarán una serie de actividades y observaciones participativas, las cuales se relacionan con el ámbito del ocio y la recreación, las actividades se realizarán en la institución y otras en el hogar, como, por ejemplo: cuestionarios o completar el material que se entregará con anticipación.

Beneficios al estudiante:

A la persona estudiante se le realizarán evaluaciones sin costo alguno. No deben de cancelar ningún monto por la participación en el estudio. El estudiante ganará el desarrollo de habilidades de aprendizajes por medio de actividades que se realizarán tanto dentro del centro educativo como fuera de, ya que se les brindará en ciertas ocasiones tareas que deben de realizar en el hogar con el fin de cumplir con el objetivo y el desarrollo de habilidades blandas, como, por ejemplo: creatividad, inteligencia emocional, trabajo en equipo, comunicación asertiva, productividad, organización y responsabilidad.

Confidencialidad:

La información recolectada será archivada y es de carácter confidencial, es decir, el nombre del estudiante no aparecerá en ningún informe o publicación resultante de este estudio. Además, las fotografías obtenidas durante las actividades no revelarán la identidad del niño o la niña, ya que siempre se protegerá su anonimato.

Contactos:

Si usted tiene alguna duda o pregunta adicional antes o durante el estudio puede comunicarse con las investigadoras: **Bach:** Katherine Caravaca Murillo - **Tel.** 86615075, **Bach:** Hazel Ugalde García - **Tel.** 71518245, **Bach:** Katia Zhong Zhong - **Tel.** 71756159. O bien, con la Universidad Nacional, específicamente con el profesor a cargo: Dr. Rafael Esteban Jiménez Corrales – **Tel.** 88232492.

Participación voluntaria:

La participación de las personas menores de edad en esta investigación es voluntaria, usted como encargado legal puede negarse a la participación del estudiante o puede interrumpir el proceso en cualquier momento durante el estudio, sin perjuicio alguno o pérdida de sus derechos.

Consentimiento:

He leído y entendido este documento, por lo tanto, autorizo que mi hijo/a menor de edad participe de manera contributiva con esta investigación y se realicen las observaciones y actividades correspondientes.

.....

Firma del encargado

Cédula de identidad

Fecha

.....

.....

.....

Nombre del estudiante

Cédula de identidad

Fecha

Apéndice I

Instrumento “Bingo de habilidades”

Universidad Nacional

Centro de Investigación y docencia en Educación (CIDE)

División de Educación Básica

Licenciatura en Pedagogía I y II Ciclo con énfasis en Educación Social

Proyecto: El ocio y la recreación como potenciadores para la construcción de aprendizajes sociales en un grupo de estudiantes de quinto grado del Centro Educativo San Ezequiel Moreno en San Antonio de Belén, Heredia.



Indicaciones: Deberá consultar a sus compañeros/as de clase si poseen habilidades, gusto o preferencias según la pregunta de cada cuadro, para contestar con el nombre de la persona que se sienta identificado con cada pregunta.

Bingo de habilidades

¿Quién posee habilidad para el canto? _____	¿Quién posee habilidad para el baile? _____	¿Quién posee habilidad para el lettering? _____	¿Quién posee habilidad para ser creativo? _____
¿Quién posee habilidad para dibujar? _____	¿Quién tiene como color favorito el azul? _____	¿Quién ama viajar? _____	¿Quién viaja en buseta? _____
¿Quién posee habilidad con un instrumento musical? _____	¿Quién posee una habilidad deportiva? _____	¿A quién le gusta dormir? _____	¿Quién le tiene miedo a las arañas? _____
¿Quién tiene un animal inusual como mascota? _____	¿Quién pasa mucho tiempo usando dispositivos tecnológicos? _____	¿A quién le gusta cocinar? _____	¿Quién tiene más de un hermano /a? _____

_____	_____	_____	_____
¿Quién es el más sociable?	¿Quién posee habilidad para pintar?	¿Quién posee habilidad para correr?	¿A quién le gusta el ajedrez?
_____	_____	_____	_____

Apéndice J

Cronograma de aplicación



Descripción del plan seguido para la ejecución del proyecto

	2022					2023				
	JL	A	S	O	N	Mz	A	M	JN	JL
Estrategias y actividades										
Entrega del anteproyecto a la comisión										
Corrección de										

observaciones										
Ejecución de Fase I										
Valoración y sistematización										
Ejecución Fase II										
Valoración y sistematización										

Ejecución Fase III										
Valoración y sistematización										
Ejecución etapa IV										
Valoración y sistematización										