

**PROYECTO TRANSVERSAL
APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE**

**RESPONSABLE:
BERTHA LILIANA JIMENEZ PATIÑO**

**INSTITUCION EDUCATIVA DE CERINZA
2013**

INTRODUCCION

Las crónicas cuentan que en las sociedades indígenas existía una actitud de preocupación ante la vida, no había mediciones del tiempo. Pero si dividían las jornadas de la cotidianidad en ciclos de diez días: los primeros diez días se dedicaban a mascar coca, los siguientes a labrar la tierra y los últimos diez días del ciclo, hombres y mujeres compartían la vida y participaban en actividades de recreación. Es decir, el tiempo de trabajar juntos era el de recreación, como fabricar una canoa, tallar una piedra, etc.

En el siglo XVI se da a conocer una ley o acuerdo de audiencia en la Nueva Granada sobre los juegos: solamente van a permitirse los juegos en los días de fiesta, después de la misa y se discriminan los tipos de juegos permitidos y los que no. Paralelamente los españoles comienzan a introducir juegos distintos a los indígenas de estas tierras, como los ecuestres, peleas de gallo, grandes cacerías y otros. Se prohíben los ritos religiosos prehistóricos. En 1593, Felipe II introduce en las colonias jornadas de ocho horas y ya en esa época se hablaba de un tiempo de trabajo y otro de descanso.

En el siglo XIX se continúa tratando de controlar el tiempo y las funciones del ocio. Hay mayor importancia por la producción que por el descanso, y existía la concepción de que el descanso o tiempo libre hacía que el hombre se dedicara a liviandades y a libertinajes.

En 1940, Rafael Uribe Uribe en una conferencia afirmaba: "...para alejar a los obreros de las tabernas, el estado debe procurar distracciones encaminadas a la educación moral y estética, como teatros populares a bajo precio, museos, bibliotecas, escuelas dominicales y nocturnas, gimnasios y retretas..."

Todo esto significa que en Colombia el tema de la recreación se viene tratando desde hace mucho tiempo y desde entonces no se tiene una clara concepción política social ni cultural al respecto y además continúa existiendo una condena del ocio que no permite la libertad para la utilización del tiempo libre personal.

Por lo tanto el rescate de la esencia que tiene para el hombre el disfrute y la recuperación del ocio son el reto y el compromiso para quienes se hagan cargo de dichos proyectos.

JUSTIFICACION

El buen uso del tiempo libre y la lúdica en general, son los mejores momentos de esparcimiento y disfrute que permiten al ser humano formarse individual y socialmente; por lo tanto el principal propósito de la educación, es la formación integral del estudiante en su exigencia MENTAL, FISICA Y CREATIVA.

Es así como la lúdica, el ocio y el tiempo libre, permiten la formación de valores, habilidades y conocimientos, los cuales actúan recíprocamente, creando apreciaciones, intereses y actitudes, que orientan hacia la motivación personal, y al desarrollo integral del educando, con integración y proyección a la comunidad, la cual constituye la calidad esencial para el uso correcto del tiempo libre, la calidad de vida, la calidad educativa y de pensamiento.

A través del tiempo se ha demostrado que el niño y el joven aprenden jugando y es allí en esta actividad, en donde se dan a conocer un cúmulo de valores que van desde el amor por sí mismo y por los demás, la amistad, la tolerancia, el respeto por las normas de juego y por las diferencias individuales, al igual que la cooperación y el trabajo en grupo, entre otros muchos valores que se vivencian a través de la recreación, el deporte y de las actividades sociales y culturales.

El proyecto está dirigido a la población estudiantil de la **INSTITUCION EDUCATIVA DE CERINZA.**

TÉCNICAS

1. JUGADAS

Son todas las actividades relacionadas con la lúdica y el movimiento como las rondas, dinámicas de grupo, juegos de salón, acuáticos, mesa e ingenio.

Etimológicamente la palabra juego significa movimiento, espontaneidad, libertad, alegría y entretenimiento.

El juego tiene unos principios a saber:

De totalidad, es decir las cosas marchan bien en conjunto y no aisladamente.

De disfrute, donde hay gozo espiritual y tranquilidad, relacionadas con la necesidad básica del hombre de recrearse.

De evolución del hombre , pues hace parte de su proceso normal que desde siempre ha jugado.

De libertad, de libre elección, es el hombre quien decide que jugar.

De solidaridad mutua, con o sin normas, en el juego en grupo este principio es básico, se juega es para el grupo y no para si mismo

Clases de juegos

Juegos de habilidad e ingenio, de salón, al aire libre, de percepción, con elementos, de competencia, para viajes, tradicional, de la calle, entre otros.

Clases de dinámicas

Dinámicas de presentación, de conocimiento de acercamiento o integración.

2. DEPORTIVAS:

Están relacionadas con el deporte como los predeportivos, el deporte recreativo y de alto rendimiento, la animación deportiva, la rumba terapia, los aeróbicos en todas sus variedades.

3. EXPRESIVAS:

Comprende el modelado, las artesanías, el bricolaje o todo lo que tenga que ver con arreglos caseros. El collage o composición y mezclas, recortado, origami, títeres, y el sin número de manualidades que la capacidad del ingenio del ser humano puede crear.

4. INTERPRETACION AMBIENTAL O ECOLOGICAS

Son las referidas al escultismo, los campamentos, caminatas, paseos, excursiones, senderos, montañismo y demás actividades que tengan como objetivo el encuentro con la naturaleza..

5. **SOCIALES:**

Aquí están incluidos los festivales, bazares, fiestas, ferias, mini ferias, convivencias, piyamadas, juegos múltiples y cooperativos, encuentros y todas aquellas actividades cuya función primordial es la sociabilidad.

6. **CULTURALES.:**

De índole intelectual como la lectura, las visitas didácticas y guiadas, las expresiones culturales de teatro, danza, música, exposiciones, museos, cine, radio, televisión, Internet y todas las artes plásticas, es decir todas las que hacen parte de una comunidad y que le permiten mantener su entorno cultural.

ESTRATEGIAS

Llegar al alumno con actividades que le permitan desarrollar los diferentes componentes del uso del tiempo libre como son:

- Artístico
- Lúdico
- Deportivo
- Cultural

Todas ellas como medio enriquecedor del Proceso educativo que conlleve al desarrollo armónico del niño y que le permitan mejorar su calidad de vida.

OBJETIVO GENERAL

Generar en la comunidad educativa de Cerinza, una cultura de recreación e inversión del tiempo libre posibilitando oportunidades, estrategias, actividades y alternativas diferentes, hasta las ahora concebidas por ellos como formas de recreación, y que les permitan potenciar sus capacidades y mejorar la convivencia, aprovechando todos los recursos a su alcance.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ♣ Generar en la comunidad educativa una cultura recreativa y de inversión del tiempo libre que además de divertirla, la forme.
- ♣ Indagar acerca de los gustos recreativos, culturales, deportivos, de entretenimiento, entre otros que potencien la sana convivencia y el bienestar de la comunidad educativa.
- ♣ Propiciar los espacios para el desarrollo de actividades encaminadas a la inversión del tiempo libre.
- ♣ Recalcar acerca de los vínculos estrechos entre la recreación y la salud como una estrategia para el buen vivir.
- ♣ Informar acerca de las políticas, leyes, normas y programas administrativos encaminados a desarrollar y disfrutar del tiempo libre.
- ♣ Fomentar la formación ética, de valores (de convivencia, solidaridad, responsabilidad, respeto, amistad) y de urbanidad a través de los programas recreativos y de inversión del tiempo libre.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	FECHAS	RESPONSABLE
Inauguración Intercursos	Marzo 01	Liliana Jiménez; Estudiantes Grado 11º
Juegos Intercursos	Durante el año	Liliana Jiménez; Estudiantes Grado 11º
Banda Heráldica	Eventualmente.	Comités de la Banda.
Fortalecimiento del hábito de la Lectura	Cada docente dentro de su área de desempeño.	Todos los docentes
Danzas	Contra jornada y fines de semana	Gladys Ordúz
Teatro y Poesía	Clase de Lengua Castellana	Profesores área, Rector
Semana cultural y deportiva Primaria	Septiembre	Director de núcleo, profesores de primaria.
Día Deportivo Bachillerato	17 Mayo y 04 Octubre	Liliana Jiménez, y estudiantes grado 11º

**COORDINADORA DEL PROYECTO:
LIC. LILIANA JIMENEZ.**