



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 2
--------	--------------	---------	---	----------	------	--------	--------

Neiva, 18 de octubre del 2023

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

El suscrito:

Alexsamyher Sánchez Castro_, con C.C. No. 1075.229.144

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado o Alexsamyher Sánchez Castro _____

Titulado: Estrategias Didácticas Artísticas para el Fortalecimiento del Ocio Creativo en Niños y Niñas Vinculados al Proyecto Pilositos en la Comuna 9 de Neiva, Huila.

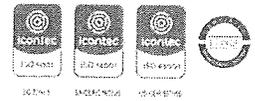
presentado y aprobado en el año 2023 como requisito para optar al título de

licenciado en educación básica con énfasis en educación artística;

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que, con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales "open access" y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

Vigilada Mineducación



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

2 de 2

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores" , los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Alexsamyher Sánchez Castro

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: *AlexsamyHERSANCHEZCASTRO*

Firma: _____

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: _____

Firma: _____

	UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA GESTIÓN DE BIBLIOTECAS					   	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 4

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Estrategias Didácticas Artísticas para el Fortalecimiento del Ocio Creativo en Niños y Niñas Vinculados al Proyecto Pilositos en la Comuna 9 de Neiva, Huila

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Sanchez Castro	Alexsamyher

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
NO APLICA	NO APLICA

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Cano Núñez Rodríguez Mendoza	Mery Elcy Juan Pablo

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística

FACULTAD: educación

PROGRAMA O POSGRADO: programa de artes

CIUDAD: Neiva

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2023

NÚMERO DE PÁGINAS: 109

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas Fotografías Grabaciones en discos Ilustraciones en general Grabados
 Láminas Litografías Mapas Música impresa Planos Retratos Sin ilustraciones Tablas
 o Cuadros

Vigilada Mineducación

La versión vigente y controlada de este documento, solo podrá ser consultada a través del sitio web Institucional www.usco.edu.co, link Sistema Gestión de Calidad. La copia o impresión diferente a la publicada, será considerada como documento no controlado y su uso indebido no es de responsabilidad de la Universidad Surcolombiana.

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO: ninguno

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o Meritoria)

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

<u>Español</u>	<u>Inglés</u>	<u>Español</u>	<u>Inglés</u>
1. <u>conflicto social</u>	social conflicts	6. tiempo libre	free time
2. Ocio creativo	Creative leisure	7. educación artística	artistic education
3. lenguajes artísticos	artistic languages	8. <u>artes</u>	<u>arts</u>
4. estrategia	strategy	9. <u>teatro</u>	<u>theater</u>
5. didáctica	didactic	10. <u>pedagogía</u>	<u>edagogy</u>

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

La población objeto de estudio para la realización de este trabajo fueron las niñas y niños del Centro cultural Adriano Perdomo y el Proyecto Pilositos de la misma institución, ubicados geográficamente en inmediaciones del Barrio Alberto Galindo y localidades conexas como: José María Carbonell, Villa Magdalena, Darío Echandía, Eduardo Santos, Álvaro Leyva Liévano, entre otros, los cuales están ubicados en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, área que presenta variadas problemáticas sociales, culturales y económicas.

El objetivo general del presente estudio, se orienta al diseño de estrategias didácticas artísticas para el fortalecimiento del ocio creativo en niños y niñas vinculados al proyecto Pilositos, los cuales generan un sentido motivador y pedagógico al ocio creativo, en el marco del Programa Pilositos del centro de cultura Adriano Perdomo de la ciudad de Neiva.

Para la realización del diagnóstico, se tuvo en cuenta instrumentos de diagnóstico como la Matriz DOFA, la encuesta, la aplicación de talleres pedagógicos, de cuyos resultados se pudo

Vigilada Mineducación



plantear estrategias didácticas desde las artes para beneficio de los niños y niñas del centro comunitario. Las conclusiones obtenidas, evidencian el aporte educativo, lúdico y motivador para la transformación y mejoramiento del ocio creativo en la calidad de vida para los niños y niñas del programa Pilositos.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The population under study for the realization of this work were the girls and boys of the Adriano Perdomo Cultural Center and the Pilositos Project of the same institution, geographically located in the vicinity of the Alberto Galindo neighborhood and related towns such as: José María Carbonell, Villa Magdalena, Darío Echandía, Eduardo Santos, Álvaro Leyva Liévano, among others, who are located in commune 9 of the city of Neiva, an area that presents various social, cultural, and economic problems.

The general objective of this study is oriented towards the design of artistic didactic strategies to strengthen creative leisure in boys and girls linked to the Pilositos project, which generate a motivating and pedagogical sense of creative leisure, within the framework of the Pilositos Program of the center. of culture Adriano Perdomo of the city of Neiva.

To carry out the diagnosis, diagnostic instruments such as the SWOT Matrix, the survey, the application of pedagogical workshops were taken into account, from the results of which it was possible to propose didactic strategies from the arts for the benefit of the children of the community center. The conclusions obtained show the educational, playful and motivating contribution to the transformation and improvement of creative leisure in the quality of life for the children of the Pilositos program.



DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO

CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 4
--------	--------------	---------	---	----------	------	--------	--------

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: *Ismael Ruiz Solórzano*

Firma: *[Signature]*

Nombre Jurado: *José Leonardo Ruiz Minda*

Firma: *[Signature]*

Nombre Jurado: *JUAN PABLO RODRIGUEZ MENDOZA*

Firma: *[Signature]*

Estrategias Didácticas Artísticas para el Fortalecimiento del Ocio Creativo en Niños y Niñas
Vinculados al Proyecto Pilositos en la Comuna 9 de Neiva, Huila

Alexsamyher Sánchez Castro
Código 2011-1-98542

Docente Asesora
Mg. Mery Elcy Cano Núñez

Universidad Surcolombiana
Facultad De Educación
Programa De Licenciatura En Educación Artística Y Cultural
Neiva –Huila
2023

Nota de aceptación

Evaluador

Evaluador

Neiva, 9 de octubre de 2023

Los niños son artistas porque creen ciegamente en su talento sin miedo a equivocarse.

Sir Ken Robinson

AGRADECIMIENTOS

A mis padres Heriberto Sánchez Perdomo y Samaria Castro Zamora por su apoyo y compañía en los momentos difíciles.

A docentes, personal administrativo del programa Pilositos de la ciudad de Neiva; sin ellos no hubiese sido posible realizar y culminar este trabajo. De igual manera, a los niños y jóvenes del Centro cultural Adriano Perdomo Trujillo, y vinculados al programa Pilositos en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, por su participación y disposición en la elaboración de los talleres.

Y al apoyo incondicional de la maestra Mery Elcy Cano Núñez por su disposición, conocimiento y paciencia.

CONTENIDO

RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
2. OBJETIVOS.....	17
2.1 OBJETIVO GENERAL	¡Error! Marcador no definido.
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	¡Error! Marcador no definido.
3. JUSTIFICACIÓN	18
CAPÍTULO II. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.1 CONTEXTO INTERNACIONAL	19
2.2 CONTEXTO NACIONAL	21
2.3 CONTEXTO REGIONAL	25
CAPÍTULO III. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	30
3. ASPECTOS TEÓRICOS.....	30
3.1 CONCEPTO DE OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACION.	30
3.1.1 Ocio: sentido humanista e importancia	34
3.1.2 Ocio creativo	35
3.1.3 Ocio Vs tiempo libre	37
3.1.4 Relaciones entre ocio y recreación.....	38
3.1.5 Educación del ocio	38
3.1.6 Ocio como estrategia didáctica	39
3.2 MARCO NORMATIVO.....	40
3.3 MARCO CONTEXTUAL.....	42
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	45
4.2 ENFOQUE Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	45
4.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	46
4.3.1 Población.....	46

4.3.2 Muestra	46
4.3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	46
CAPÍTULO V. RESULTADOS.....	50
5. HALLAZGOS DE INVESTIGACIÓN.....	50
5.1 RESULTADOS DE ENCUESTA SOBRE USO DEL TIEMPO LIBRE	50
5.2 FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO MUESTRAL	56
5.3 ANÁLISIS MATRIZ DOFA.....	60
5.4 RESULTADOS TALLERES PEDAGÓGICOS	66
5.4.1 Taller 1	66
5.4.2 Taller 2	69
5.4.3 Taller 3	71
5.4.4 Taller 4.....	74
5.4.5 Taller 5	76
5.4.6 Taller 6	78
5.4.7 Taller 7	79
5.4.8 Taller 8	80
5.4.9 Taller 9	81
5.4.10 Taller 10	82
5.4.11 Taller 11.....	83
5.4.12 Taller 12	84
5.4.13 Taller 13	85
5.4.14 Taller 14	86
5.4.15 Taller 15	87
5.4.16 Taller 16	88
5.5 ESTRATEGIA EDUCATIVA.....	89
5.5.1 Introducción	89
5.5.2 Objetivos	89
5.5.3 Justificación	90
5.5.4 Marco teórico de la estrategia	90
5.5.5 Desarrollo de la propuesta.....	91
CAPÍTULO VI.....	95
6. CONCLUSIONES.....	95
BIBLIOGRAFÍA.....	98

Anexo A. Cronograma	100
Anexo B. Planteamiento de talleres	101
Anexo C. Formato de Diario de campo	102
Población observada:	102
Anexo D. Formato Plan de aula	103
Anexo E. Ficha de observación.....	106
Anexo F. formato estudio socioeconómico.....	108

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Horas dedicadas al ocio	50
Figura 2. Actividades que realiza en tiempo libre.....	51
Figura 3. Eventos discriminatorios en familia	52
Figura 4. Seguridad al salir de casa	52
Figura 5. Seguridad en el sector donde vive	53
Figura 6. Juegos fuera de casa	54
Figura 7. Tiempo dedicado a ver televisión	55
Figura 8. Tiempo que dedicas al computador o internet.....	55

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. cronograma de actividades

Anexo B. Planeación de talleres

Anexo C. formato de diarios de campo

RESUMEN

La población objeto de estudio para la realización de este trabajo fueron las niñas y niños del Centro cultural Adriano Perdomo y el Proyecto Pilositos de la misma institución, ubicados geográficamente en inmediaciones del Barrio Alberto Galindo y localidades conexas como: José María Carbonell, Villa Magdalena, Darío Echandía, Eduardo Santos, Álvaro Leyva Liévano, entre otros, los cuales están ubicados en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, área que presenta variadas problemáticas sociales, culturales y económicas.

El objetivo general del presente estudio, se orienta al diseño de estrategias didácticas artísticas para el fortalecimiento del ocio creativo en niños y niñas vinculados al proyecto Pilositos, los cuales generan un sentido motivador y pedagógico al ocio creativo, en el marco del Programa Pilositos del centro de cultura Adriano Perdomo de la ciudad de Neiva.

Para la realización del diagnóstico, se tuvo en cuenta instrumentos de diagnóstico como la Matriz DOFA, la encuesta, la aplicación de talleres pedagógicos, de cuyos resultados se pudo plantear estrategias didácticas desde las artes para beneficio de los niños y niñas del centro comunitario. Las conclusiones obtenidas, evidencian el aporte educativo, lúdico y motivador para la transformación y mejoramiento del ocio creativo en la calidad de vida para los niños y niñas del programa Pilositos.

Palabras clave: Ocio creativo, lenguajes artísticos, estrategia didáctica, tiempo libre, educación artística.

ABSTRACT

The population under study for the realization of this work were the girls and boys of the Adriano Perdomo Cultural Center and the Pilositos Project of the same institution, geographically located in the vicinity of the Alberto Galindo neighborhood and related towns such as: José María Carbonell, Villa Magdalena, Darío Echandía, Eduardo Santos, Álvaro Leyva Liévano, among others, who are located in commune 9 of the city of Neiva, an area that presents various social, cultural, and economic problems.

The general objective of this study is oriented towards the design of artistic didactic strategies to strengthen creative leisure in boys and girls linked to the Pilositos project, which generate a motivating and pedagogical sense of creative leisure, within the framework of the Pilositos Program of the center. of culture Adriano Perdomo of the city of Neiva.

To carry out the diagnosis, diagnostic instruments such as the SWOT Matrix, the survey, the application of pedagogical workshops were taken into account, from the results of which it was possible to propose didactic strategies from the arts for the benefit of the children of the community center. The conclusions obtained show the educational, playful and motivating contribution to the transformation and improvement of creative leisure in the quality of life for the children of the Pilositos program.

Keywords: Creative leisure, artistic languages, didactic strategy, free time, artistic education.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo permite demostrar la necesidad de hacer del ocio creativo una propuesta en didácticas enseñadas desde las artes, para que sea implementada en el centro cultural Pilositos creado por la Cruz Roja Colombiana contribuyendo de esa manera, con la comunidad a disminuir índices de violencia, drogadicción y otros factores que afecta la vida social del niño y/o niña, precisamente por el tiempo libre con el que éstos cuentan.

Al proponer un proyecto de investigación basado en los principios del ocio creativo como experiencia en lo comunitario, éste se diseña a partir del desarrollo de estrategias didácticas artísticas que permitan potenciar la labor pedagógica, afectiva y motivadora del programa Pilositos, enmarcado en una temática de amplia favorabilidad para el estudio, dado que está dirigido al aprovechamiento del tiempo libre en niños y niñas ubicados en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, en el barrio Alberto Galindo, un lugar considerado de alta vulnerabilidad y violencia (Defensoría del Pueblo seccional Huila, 2022).

El texto contempla seis capítulos: En el primero se describen aspectos de la problemática que posteriormente cierra con la pregunta del problema a investigar, seguido de los objetivos y justificación; el segundo capítulo presenta los antecedentes de consulta y que vienen desde ámbito internacional, nacional y local permitiendo ampliar los conceptos, necesidades y proyección de la búsqueda de estrategias didácticas; el tercer capítulo contiene referentes normativos y teóricos que soportan y fundamentan las ideas a desarrollar.

Posteriormente, en el cuarto capítulo, se plantea la metodología, en un abordaje de investigación cualitativa, siguiendo lineamientos de diseño de investigación – creación – innovación propuesta por Olivero (2018), cimentado en la creación de propuestas pedagógicas en la comprensión e interpretación de la educación para el arte. De igual forma, en punto del proyecto se realiza una descripción del diseño, la población, la sistematización y análisis para una propuesta didáctica. En el quinto capítulo se presenta los hallazgos, en un proceso de análisis y confrontación con los aspectos relacionados en el marco teórico; y, por último, en el sexto capítulo, se finaliza con las conclusiones de la investigación, es decir, se da respuesta a cada uno de los objetivos específicos y sobre ellos se realizan las recomendaciones.

Es importante resaltar que durante la ejecución de cada uno de los puntos del proyecto, se tuvo en cuenta para este estudio el concepto de ocio creativo como aporte para el diseño de estrategias didácticas desde las artes, para la resolución de las problemáticas que presentan los niños, niñas y jóvenes en los ambientes contemporáneos, las cuales obligan a que toda la comunidad educativa: docentes, directivos, padres de familia y estudiantes, se percaten de ellas, y busquen alternativas de solución que ofrezca respuesta a las necesidades encontradas en su entorno social y cultural que repercuten de manera directa en los estudiantes en aspectos físicos, mentales y emocionales. Por tal razón, se busca dar respuesta a interrogantes que permitan abarcar el ocio creativo en la elaboración de estrategias didácticas artísticas, encaminadas a fomentar el aprendizaje como el disfrute de experiencias. Acompañados con la participación de los docentes, directivos, padres de familia y comunidad, haciendo uso de 16 talleres de fácil aplicación y fomento artístico.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El ocio creativo es fundamental para dar equilibrio a la vida de las personas, pues contribuye a evitar enfermedades relacionadas con el estrés y, a su vez, logra ocupar la mente en actividades amenas para el disfrute propio, rompiendo con la monotonía y el aburrimiento causado muchas veces por obligaciones adquiridas en la cotidianidad como lo argumenta Dumazadier (1995), puesto que establece disposición y voluntad para divertirse y descansar.

La problemática aquí planteada, guarda relación con el uso del tiempo del que disponen los niños y jóvenes en sus espacios de diversión y recreación, dado que realizan actividades que superan el cansancio mental y físico, alejándolos de procesos más enriquecedores que contribuyen con el desarrollo y crecimiento cognitivo. Precisamente, y para aproximar más el concepto de ocio creativo, es conveniente analizar ideas en diversos autores, que permitan entenderse como una estrategia para la solución de problemas de diversión y entretenimiento.

Igarza (2009), desarrolló un estudio a partir de los consumos culturales de los niños y niñas desde sus espacios de ocio a través del dibujo artístico, donde reflejaron sus sentimientos y emociones plasmados sobre cada trazo, este estudio les permitió por medio del arte, conocer las actividades que realizaban durante su tiempo libre, lo cual logró obtener resultados específicos sobre las acciones que realizaban durante varias jornadas de ocio y esparcimiento, donde prevalecieron los consumos televisivos en torno a temas relacionados con personajes de ficción y caricaturas.

Hernández -Vásquez (2003), menciona que el ocio cumple objetivos cuando las personas de forma individual o colectiva logran motivarse y desarrollar sus propias ideas de emprendimiento o formulación de proyectos e ideas de alta creatividad para que los beneficios personales o colectivos, por lo que surge la necesidad de gestar otras formas creativas y

motivadores de vida, en las que se pueda asumir procesos de responsabilidad, compromiso y proyección, que están ausentes en poblaciones de alta vulnerabilidad, precisamente, por las presiones sociales en las que se encuentran inmersos y de las cuales les resulta difícil apartarse.

Entonces, como investigador y profesor de la práctica comunitaria, se observa la urgente necesidad que tienen los centros culturales y educativos dedicado a la atención de niños y adolescentes como es el caso de Pilositos, por lo que se plantea un proyecto didáctico y pedagógico para el fortalecimiento del ocio creativo desde las artes, de tal forma, que les permita a los niños alcanzar un mayor desarrollo mental, social y afectivo en niños, jóvenes y adolescentes, de tal forma que, puedan superar flagelos de: Inseguridad, drogadicción, bullying, así como la ausencia de apoyo de entidades gubernamentales y consumos culturales como internet y televisión, donde prevalecen las redes sociales y uso de teléfonos celulares. A estas condiciones se suman también las problemáticas familiares y las consecuencias derivadas de factores como desplazamiento, violencia y microtráfico, presentes en este sector, considerado de alto riesgo.

Desde este contexto, es importante analizar los entornos sociales donde residen los niños, por lo que, debido a su ubicación geográfica el barrio Alberto Galindo de la comuna 9 de la ciudad de Neiva – Huila; es una población afectada por un entorno social y cultural muy golpeado por la violencia y desarraigo de identidad producto de los desplazamientos y los problemas de orden público. Hay que destacar el apoyo del programa PILOSITOS, en esta comuna. Cuenta con escenarios e instalaciones apropiados para llevar a cabo actividades de carácter artístico y deportivas que les permite además de desarrollar capacidades físicas, potenciar habilidades desde el arte, prácticas que a su vez logran ambientes de aprendizaje significativo ante el mundo que los rodea, preparándolos para su desarrollo físico, humano e integral. además, concientizar el cuidado para sí mismo y los demás proyectando una imagen de confianza generada a partir de las transformaciones pedagógicas en el uso adecuado para el ocio creativo.

Con el propósito de identificar los productos culturales que consumen los niños y niñas pertenecientes a los Programas Pilositos y Éxito Escolar del barrio Alberto Galindo en su tiempo libre y/o de ocio a través de los medios masivos de comunicación, se analizaron de manera

detallada los registros mediante herramientas para la recolección de información que facilitaron la locuacidad y la expresión de los entrevistados, los cuales participaron respondiendo a las preguntas con el debido acompañamiento y autorización de sus padres. A partir del material obtenido, se logró evidenciar que el 34,1% de los niños encuestados invierten su tiempo de ocio en el cine y la televisión, mostrando sólo el 20,5% interés por actividades de lectoescritura y que les permitan desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.

Livingstone (2016) asegura que cada vez son mayores los peligros a los cuales se exponen los niños y adolescentes al tener accesibilidad de manera rápida y fácil a medios de comunicación como el internet, donde están potencialmente expuestos a daños en su seguridad, bienestar y desarrollo social, debido a que la web se integra en las distintas esferas de la vida de las personas.

Así, resulta urgente en esta comunidad recuperar los espacios urbanos de interacción social a través de estrategias pedagógicas para construir escenarios participativos a través de la expresión artística y los lenguajes que la componen, promoviendo la creatividad y la participación colectiva de los niños y niñas, permitiéndoles desarrollar y potenciar habilidades de dibujo, teatro, música, danza y literatura.

Con el fin de lograr que esto sea posible, se busca a partir de estrategias didácticas artística fortalecer los procesos educativos de los niños, niñas y jóvenes pertenecientes al programa Pilositos en el barrio Alberto Galindo de Neiva, con el fin de realizar proyecciones favorables para las conductas sanas y de competencias socioemocionales (Bisguerra, 2007).

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

De acuerdo con los planteamientos descritos en la situación problema, el interrogante de investigación es el siguiente: ¿De qué manera los talleres artísticos mejoran y fortalecen el Ocio Creativo en Niños y Niñas Vinculados al Proyectos Pilositos en la Comuna 9 de Neiva, Huila?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el Ocio Creativo en Niños y Niñas Vinculados al Proyecto Pilositos de la Comuna 9 de la ciudad de Neiva por medio de estrategias y actividades relacionadas con los lenguajes artísticos que permitan el desarrollo de la creatividad individual y la interacción social.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Caracterizar la población objeto de estudio
- Identificar las actividades que realizan los niños en su tiempo libre
- Diseñar e implementar estrategias artísticas para el fortalecimiento del ocio creativo en niños y niñas vinculados al programa Pilositos en comuna 9 de Neiva, Huila
- Evaluar los resultados sistemáticos de los talleres para encontrar muestras de mejoramiento en el ocio creativo.
- Socializar ante la comunidad educativa el proyecto de investigación planteado.

3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tiene como finalidad el planteamiento de estrategias didácticas fundamentadas en actividades lúdicas y artísticas haciendo énfasis del buen uso del ocio creativo en aspectos personales y sociales; desarrollando habilidades en el campo de la creación, la motivación y el afecto; para asumir las exigencias de la vida cotidiana.

Por medio de los lenguajes artísticos como mediadores culturales como el teatro, la danza, las artes plásticas y la música se espera generar experiencias creativas para el desarrollo personal y crear un espacio de experimentación, de imaginación y de libertad de expresión, donde se fomente la toma de decisiones, utilizando el arte como estrategia, para generar actitudes y emociones positivas en la práctica, desarrollar habilidades psicomotrices y de los sentidos, mejorar la capacidad para imaginar y recrear la realidad, la representación, el pensamiento, la memoria, la abstracción y la generalización, el lenguaje y la creatividad, desarrollar la autonomía, la autorregulación, el empoderamiento y la autoconciencia.

Este proyecto se desarrolla en el centro cultural Adriano Perdomo, que basa como estrategia la utilización del tiempo libre en la población infantil y adolescente en condiciones de alta vulnerabilidad social y económica, dando una solución clara y concreta a una situación que se ha vivido y se vive en los jóvenes hoy en día, como casos de violencia intrafamiliar, presencia y uso de sustancias psicoactivas, prostitución, enfermedades, pandillas; en su mayoría, resultado de escasos recursos económicos y pobreza familiar. Esta situación y su entorno social incitan a dar un espacio a los jóvenes para que logren estar inmersos en el ámbito artístico y cultural e inviertan gran parte de su tiempo en estas actividades para desarrollar sus capacidades artísticas, y construir una mejor calidad de vida y una mejor convivencia.

CAPÍTULO II. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Hablar de ocio, no demanda solo una necesidad de entender este concepto y encontrar sus diferencias con tiempo libre y recreación, sino, reflexionar sobre lo que el ocio debería ser y las potencialidades que tiene en pos de un desarrollo humano integral. En el presente apartado se realiza una descripción general e integrada de algunas investigaciones y estudios que se han realizado en los contextos internacional, nacional y local, por lo que a continuación se describen las formas de adaptación de categorías como ocio, recreación, tiempo libre, espacio entre otras en los estudios, además de identificar la manera como se llevaron a cabo dichos estudios y los aportes más representativos para este estudio.

2.1 CONTEXTO INTERNACIONAL

El referente de este contexto se inicia en México, con la investigación “Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones: un estudio de caso en la universidad YMCA”, en el cual se cuestiona las barreras y limitaciones que encuentran jóvenes, adultos y mayores para realizar prácticas de ocio de forma organizada; aborda el interrogante desde la teoría del ocio humanista, favorable para el actual estudio, dado que la autora Aguilar centra su análisis del desarrollo que ha tenido el tiempo libre en Latinoamérica; para ello emplea como metodología la investigación mixta, con el fin de hacer favorable la obtención de resultados positivos (Aguilar, 2017).

La autora de esta investigación, actualmente ocupa el cargo de presidenta de la academia de administración del tiempo libre de la sociedad mexicana de geografía y estadística. Sus investigaciones son enfocadas en exponer las prácticas y experiencias del tiempo libre, ocio y recreación en México con familias de distinta procedencia donde ha logrado trabajar analizando diferentes modos de vida desde sus experiencias culturales creencias tradiciones y expresiones. Esta investigación se encuentra estructurada en seis (6) capítulos, los cuales giran en torno a la exploración de teorías del ocio humanista, en relación a la tipología, valoración y calidad de la experiencia de ocio, con una pregunta problema enunciada de la siguiente manera: “Cuáles son las barreras y limitaciones que encuentran jóvenes, adultos y mayores para realizar prácticas de ocio?” (pág. 14). La metodología describe procesos sistemáticos y datos empíricos empleados

para realizar su respectivo análisis de carácter cuantitativo y cualitativo, realizado sin manipular las variables, sólo se observó su ambiente natural y se analizaron los resultados transversales.

Como conclusiones, esta investigación tuvo como finalidad, identificar los cambios y la permanencia de las prácticas y experiencias de ocio de hijos, padres y abuelos en un grupo de familias mexicanas. En la actualidad existen datos que muestran que la ausencia de las prácticas de ocio o de sanas prácticas de ocio tiene influencia negativa en los adolescentes. Así se demuestra en la prevalencia del consumo actual de alcohol en la población entre los años 2000 y 2012, donde hubo un incremento del consumo en adolescentes, al tiempo que disminuía la edad de inicio en el consumo de drogas. (Encuesta de adicciones :2012). Lo que permitió a la autora de este trabajo, realizar replanteamientos en una primera aproximación del ocio a partir del tiempo disponible y la importancia que se le da al ocio y la satisfacción que se obtiene del mismo en sus prácticas negativas y prácticas positivas, que se pueden asumir como aportes al desarrollo de la temática tratada.

Seguidamente, se localizó un estudio realizado en España, que orienta la investigación hacia la educación artística y que tituló “La educación artística en las personas con diversidad funcional habilidades bio-psico-sociales y calidad de vida” (Arana, 2017); con la cual se buscaba conocer los beneficios bio-psico-sociales que se pueden provocar en las personas con diversidad funcional a través de los talleres artísticos. En este trabajo se identificó la manera como se practican las artes plásticas, visuales y arte contemporáneo; por lo tanto, se trabajó con población en el ámbito de diversidad funcional, aplicando su conocimiento como educadora artística y docente en el centro ocupacional donde la autora trabaja con personas en condición de discapacidad intelectual y por connotaciones negativas al término se ha utilizado el concepto de la diversidad funcional.

Precisamente, se plantea como objetivos aspectos que permitan analizar, observar e identificar situaciones relacionadas con el tiempo libre de los estudiantes del Centro Ocupacional El Trébol, observando concretamente el desarrollo del taller de manipulados, con el fin de implementar actividades artísticas significativas y generar experiencias creativas para su desarrollo cognitivo, lingüístico, personal, social y psicomotor con objeto de mejorar su calidad de vida; de la misma manera valorar la manera como se lleva a cabo procesos de autoestima, creatividad,

autonomía, aspectos cognitivos, comunicación, expresión, habilidades motrices y sociales a través de procesos artísticos como complemento para el bienestar de personas con diversidad funcional. (p. 53).

La propuesta se orientó bajo una metodología cualitativa, utilizando diferentes técnicas como la observación- participante de lo que ocurre en el proceso creativo, fotografías, cuaderno de campo, y talleres creativos para el desarrollo de las capacidades personales y que responda a las necesidades de cada individuo para el fortalecimiento del disfrute de un tiempo constructivo a través del arte y la creatividad.

Además, como instrumentos fueron utilizados los talleres pedagógicos desde un primer momento han partido de la premisa de lo que pueden ser; es decir, no se ha visto a la persona con déficits, sino con capacidades específicas, pero más o menos necesidades de apoyos. Se les ha empoderado a través del arte, haciéndoles sentirse capaces de crear una obra a partir de sus experiencias, ideas, creencias y gustos propios, valorando el resultado como algo original y válido, respetando la subjetividad de la persona. Se obtuvo resultados positivos, permitiendo el desarrollo de habilidades, sentidos de respeto e igualdad y el crecer sin limitaciones, logrando motivación, auto estima, bienestar emocional a través del arte y mejorando el desarrollo personal y cognitivo de las personas.

Las conclusiones del estudio permiten establecer una mayor aproximación a las expresiones artísticas en personas con diversidad funcional para así proyectar sus habilidades, fomentan la creatividad, permiten un espacio de igualdad, de libertad y sin etiquetar a nadie de válido o inválido, sino donde la persona puede “ser” en su totalidad y puede crecer sin limitaciones, haciendo sentir a la persona motivada, mejorando su autoestima, desarrollada a través de las manifestaciones artísticas, beneficiando su bienestar emocional.

2.2 CONTEXTO NACIONAL

En el contexto nacional, se hace referencia a un estudio realizado en la ciudad de Bogotá (Prieto, 2013), Construyendo corporeidad por medio del juego “aprovechando nuestro tiempo

libre”, implementando como metodología el aprendizaje de varios juegos tradicionales con el fin de evidenciar cómo el juego trae a flote valores morales implícitos en la sociedad por generaciones, para darlos a conocer y lograr su reconocimiento y apropiación por parte de los niños y niñas.

Se destaca de esta investigación que, para el aprendizaje de ciertas técnicas o habilidades específicas se recurrió a estilos basados en la recepción o reproducción de modelos (sobre todo la asignación de tareas); en otras ocasiones, se utilizaron estilos basados en el descubrimiento, búsqueda o la resolución de problemas, los cuales desarrollaran en los estudiantes su capacidad de respuestas motoras y de adaptación a diferentes situaciones, igualmente, la importancia en la resolución de situaciones de tipo táctico y relaciones entre las estructuras motrices y cognitivas de los estudiantes. La metodología planteada por el autor, se enmarca en el juego lúdico, estrategia que permite el cómo resolver conflictos sociales en la población infantil, y la utilización de la lúdica como método de concientización, reflexión y solución de problemas a nivel social y personal de manera creativa y motivadora.

Por último y como conclusión, se destaca el hecho de asumir la educación artística como una buena estrategia para entrar a solucionar problemas en el aula de clases y los aportes de la investigación se relacionan con aspectos reflexivos y propósitos de planteamientos desde aprendizajes lúdicos que generan transformaciones en estrategias didácticas para la implementación Curricular que permita retroalimentar la ejecución y puesta en escena del presente Proyecto sobre el ocio creativo y las didácticas estratégicas de sectores de vulnerabilidad. Pues al intervenir en una población en muchos casos son niños y algunos entrando en la etapa de la adolescencia, se enfrentan a muchos factores adversos a una formación personal e integral, y que nos preguntamos la importancia de proponer un ocio creativo que plantee desde la educación artística la conexión de motivación y emprendimiento. Es por este motivo que al generar espacios diferentes a los tradicionales en donde se les permita expresar sus pensamientos de manera abierta y sin restricciones se permite que cada niño o joven canalice de mejor manera sus energías y así las encaminen hacia objetivos de beneficio para ellos mismos, lo cual se traducirá en beneficio para nuestra sociedad.

Ahora bien, como *balance crítico* esta tesis es tomada como referente ya que la metodología que usa el autor es el juego lúdico en los educadores físicos y que se puede aplicar a los juegos y roles teatrales para la solución de los conflictos sociales en la población infantil como método de concientización, reflexión y solución de problemas a nivel social personal.

En otro estudio, desarrollado en instituciones educativas de la ciudad de Cali y desarrollado por estudiantes de la licenciatura en educación básica con énfasis en ciencias sociales (Hurtado & Ochoa-Trujillo, 2011) con el proyecto “Análisis del uso del tiempo libre en los estudiantes de los grados 9º, una de carácter público (colegio José Olguín Garcés) y otra de carácter privado (Colegio Americano), y sus repercusiones en su entorno social y cultural”, por lo que el diagnóstico se desarrolla en torno a la práctica de actividades durante el tiempo libre. Con el fin de promover alguna actividad formativa; siendo el ocio el objetivo para la intervención pedagógica y el tiempo libre el eje central de la misma.

Con estos argumentos, los autores plantean como objetivo el develar y analizar el uso que los estudiantes del grado 9º en dos colegios, le dan al tiempo libre, en los Colegios Americano (Carácter Privado) y José Holguín Garcés (Carácter Público) de Cali y sus repercusiones en su entorno social y cultural (pág. 22); además, con este estudio se busca que los estudiantes se apropien de diferentes conceptos y formas perceptivas acerca del tiempo libre y el ocio, de tal manera que se integren a procesos de participación en actividades socioculturales, emocionales, creativas y pedagógicas para percibir las posibles soluciones que ayuden a orientar estrategias didácticas para el ocio y el tiempo libre, fundamentadas con el aporte de los estudiantes, pues son precisamente ellos, los que pueden definir las actividades que quieren desarrollar en su tiempo libre y que estas sean beneficiosas para su desarrollo integral y emocional.

“El método de estudio utilizado para un manejo coherente de la información recolectada, durante sus etapas de clasificación y de análisis, se efectúa mediante una reflexión o interpretación descriptiva y comparativa, donde lo cualitativo tiene un peso fundamental, sin descartar que los datos recogidos permitan elaborar pequeñas tablas estadísticas para sustentar el análisis cualitativo. Ya que, para la realización sistemática de la presente investigación se toma como punto de referencia una metodología fundamentada en un trabajo documental, etnográfico

y sociocultural, entre otras fuentes de información como: los PEI, los manuales de convivencia, documentos y bibliografías, entrevistas con estudiantes, docentes, coordinadores, rectores y otros espacios” (p. 85).

En conclusión, los autores exponen que comprender el mundo de las nuevas generaciones de jóvenes es un reto muy importante porque el marco social del presente interviene de manera clara sobre su proceso de construcción como seres sociales. Las características de este marco social privilegian la velocidad, el movimiento, la virtualidad y los contactos en redes informáticas. Y es en ese marco en el que se empiezan a configurar muchas de las tramas sociales de estos jóvenes. Comprender entonces, las formas del tiempo libre y del ocio debe tener en cuenta los procesos fuertes y densos vinculados con las nuevas tecnologías, evidenciándose las nuevas tensiones en el tiempo libre de los escolares, para proponer alternativas creativas, ya que el uso excesivo de éstas crea falsas expectativas en niños y adolescentes, los cuales atraviesan un periodo de su vida de cambios, no sólo físicos sino hormonales, mentales y emocionales; es precisamente, la influencia de estos medios la que suele hacer que estos jóvenes deseen cosas a veces inaccesibles y creen aficiones o gustos por ciertas actividades. (Hurtado y Ochoa, 2019, p. 50).

Otro estudio de la universidad de los libertadores “estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños y niñas de 4 a 5 años” (Morales-Ramírez, 2020), utiliza como estrategia didáctica lo lúdico, de esta manera, el tiempo libre lo analiza como variable de incidencia en procesos de recreación, entretenimiento y aprendizaje, por lo tanto, las actividades motivan a los estudiantes en el aprendizaje significativo.

Se realiza un análisis literario para establecer comparaciones de estudio y poder comprender mejor la estrategia de ocio creativo, aportando al ambiente escolar la lectura, la música, el arte, la expresión corporal, promoviendo el desarrollo de actividades aportantes al aprendizaje, durante el tiempo libre y que dejan experiencias significativas, puesto que el arte va de la mano con la atención y la expresión artística que reactivan la atención y mejoran aspectos de tipo conductual, social, cognitiva, académica, emocional, motor. Este es un proyecto que, bajo el eje de didáctica, permite el uso de una herramienta para mejorar la atención y aportar a la

sociedad niños felices, por lo tanto, el juego lo involucran y lo interrelacionan con el arte para fortalecer los procesos de aprendizaje con creatividad y desarrollo de habilidades sociales, considerando así el arte como transformador del aprendizaje.

Los aportes de este trabajo para el desarrollo del proyecto sobre el cual se está realizando la idea de ocio creativo se observan en los resultados de grupos de niños felices, que trabajan con alto grado de interés, con competencias favorables al desarrollo psicomotriz, a la creatividad y desarrollo emocional.

Continuando con la revisión literaria, se resalta el estudio “Importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género” (Cedeño & Pazmiño-Campuzano, 2019), considerado de suma importancia para desarrollar actividades con instrumentos talleres pedagógicos, donde el juego fomenta la equidad en estudiantes de educación básica y en espacios de reflexión.

Este es un artículo importante no solo por utilizar el ocio creativo en el desarrollo de actividades infantiles, también porque a partir de éste se pueden lograr un nivel de convivencia armónico, incluyendo espacios de reflexión e interacción para con los docentes, por lo que se busca establecer la importancia e influencia de las actividades recreativas en la temática abordada. Los aportes del estudio se vieron reflejados en el uso de una metodología de tipo cualitativa, con enfoque descriptivo, los cuales arrojaron resultados de alta favorabilidad, puesto que durante su desarrollo se visualizaron y analizaron las temáticas vinculadas en las categorías de estudio, especialmente, los juegos recreativos y talleres lúdicos que fomentan espacio de armonía. Los resultados alcanzados facilitaron la aproximación de conocer lo que se brinda en los espacios de juegos recreativos, utilizando talleres lúdicos que fomentan la equidad.

2.3 CONTEXTO REGIONAL

Forma parte de este punto del proyecto, las investigaciones localizadas en las diversas bases de datos y repositorios universitarios, entre los cuales se destaca la investigación realizada por un grupo de estudiantes de la Universidad Surcolombiana, conocido como informe del

semillero de investigación “Ocio creativo: una alternativa de formación artística y cultural para niños en edades comprendidas entre los 5 a los 14 años, en la comuna 3 de la ciudad de Neiva, Huila”.

Es un estudio altamente aportante a la temática desarrollada “ocio creativo” porque además de comprender el concepto y resaltar las características, se establece relación directa con el programa de educación artística, vinculando además, ecosistema, funcionalidad, contaminación, inseguridad, miedo como factores interrelacionados con proyectos de favorabilidad para las comunidades, porque los niños además de ejecutar proyectos, desarrolla competencias ciudadanas y socioemocionales con el medio ambiente, haciendo del ocio creativo, un factor de relevancia educativa.

La metodología utilizada, posibilita la subjetividad y de esta manera analizar representaciones de los sujetos desde los roles, prácticas y significaciones, por ese motivo, se seleccionó la técnica de la observación participante, que hace posible la adopción de diferentes posturas de parte de los talleristas y de los participantes; observar mientras se participa, y participar mientras se observa.

De esta manera, durante el proceso desarrollo se le otorgó a la observación un rol fundamental para registrar las prácticas de los talleres, a lo que se concluye, la realización de una propuesta en educación artística en el marco de ocio creativo, proceso que ha venido desarrollando cambios contantes en los niños, jóvenes y comunidad, en la búsqueda permanente de estrategias de concientización en cuidado, preservación y utilidad de materiales para la creatividad y hacer del territorio un lugar agradable para la vida y sostenimiento del agua; este es un proyecto que es sostenible y sustentable porque además de favorecer el desarrollo cognitivo de los participantes, se puede llevar a cabo en los diferentes ciclos de crecimiento del ser humano.

En otra investigación del mismo ámbito de estudio, el trabajo “ocio creativo, una alternativa de formación artística y cultural para niños entre las edades 5 a 15 de la comuna 3 de la ciudad de Neiva” (Botello-Mendoza, Rivera, Bohorquez , & Polanco, 2021). Esta es una

investigación presentada para el grupo de semilleros de investigación, trabajando para la infancia y la juventud.

La observación fue utilizada como técnica para recolección de la información relacionada con trabajo social y tiempo libre, con lo cual se busca mejorar condiciones en el desarrollo integral, emocional y afectivo de la población de estudio. El objetivo planteado para este estudio se direccionó hacia el aprovechamiento del tiempo libre y ocio, referenciando como método la acción participación, para obtener información de las problemáticas y la carencia de formación que les afecta.

Para llevar a cabo esta investigación, se inició realizando un diagnóstico desde su comunidad y prácticas diarias, con el propósito de comprender su contexto y entorno. Logrando diseñar las estrategias adecuadas, a través de la educación artística.

Fue un estudio de carácter cualitativo; y para llevar a cabo este proceso, se implementaron herramientas de recolección de datos como la observación y talleres. Una vez realizado el diagnóstico, se evidenciaron las problemáticas como: violencia intrafamiliar, delincuencia, presencia de habitantes de la calle, venta y consumo de sustancias psicoactivas, consumo de bebidas embriagantes, pobreza, deserción escolar, entre otras, las cuales, afectan el desarrollo integral de niños y jóvenes, de acuerdo a las fuentes consultadas, pueden llegar al consumo de sustancias psicoactivas desde muy temprana edad. Frente a estas problemáticas se estableció el desarrollo de talleres como estrategia para promover espacios de interacción entre niños y niñas a través del arte, se desarrollaron actividades artísticas que les permitió ocuparse y aprender en su tiempo de ocio, buscando alejarlos de los malos hábitos y a su vez fomentar desde temprana edad el amor por la educación como alternativa para fortalecer y desarrollar su proyecto de vida desde los valores, sana convivencia, conciencia ambiental y cultural, los cuales les permitieran desarrollar un pensamiento crítico sobre los conflictos y/o problemáticas que se evidencian desde su comunidad.

Esta investigación reafirma la necesidad de hacer inmersión en la comunidad a través de los acercamientos y charlas informales con los actores sociales, más que las típicas herramientas

de recolección de información como lo son las entrevistas o encuestas, los cuales en muchas ocasiones predisponen o condicionan ciertos comportamientos de la comunidad, Igualmente es una guía práctica para basarse y comprender que antes de intervenir de manera directa en una comunidad, se debe estudiar su entorno inmediato a través de un diagnóstico, evidenciar y encontrar sus debilidades y fortalezas, lo cual permita diseñar las estrategias necesarias para suplir o mejorar las condiciones de vida de los actores.

Otro estudio en este contexto regional fue el analizado por estudiantes de licenciatura en educación artística, denominada “ocio creativo: una estrategia para vivir y contar las emociones” cuyo objetivo se enmarca en la identificación de problemáticas que afectan habitantes del barrio José Eustasio Rivera de la ciudad de Neiva, Huila (Guzmán, Muñoz-Narvaez, & et al, 2021).

La relevancia de este estudio está en el aporte de una propuesta de intervención dirigida a educar emociones en niños y jóvenes de la comuna tres, basada en manifestaciones artísticas para posibilitar condiciones de vida con calidad (p.52). Precisamente, el objetivo general planteado, fortaleció el desarrollo de talleres artísticos, los cuales se constituyeron en el instrumento para la recolección de información, y cuyos resultados contribuyeron al reconocimiento de la imaginación, comunicación, expresión de sentimientos de forma creativa.

En cuanto a los aportes de la investigación, estos se centraron en la capacidad de comunicar ideas, reconocer habilidades sociales, aumentar la confianza y la autoestima. De igual forma, se logró un trabajo de interiorización gracias a la libertad de expresión. De ahí, que se puede afirmar que las prácticas artísticas refuerzan el conocimiento de sí mismo, al expresar su mundo interior, activar la imaginación y plasmar sus fantasías de forma creativa.

Estos talleres, también permitieron conocer directamente a los actores sociales, acerca de su manera de pensar e interactuar, estilo de vida y algunas experiencias personales. Conociendo su vida con su familia, condiciones que afectaban directamente su autoestima y trato con sus compañeros. También permitieron reforzar el proceso aprendizaje, el entusiasmo y el interés por conocer más a profundidad un hecho o un tema. En ese sentido, las actividades artísticas incrementaron la percepción del entorno y generando ideas de pensamiento y memoria.

Por último, y como conclusión a esta investigación, se pudo conocer y medir comportamientos y actitudes, utilizando las herramientas adecuadas para intervenir de manera directa en la problemática. Igualmente, los actores sociales liberaron sus miedos para expresar a través de las actividades artísticas, sus emociones, gustos y creencias; de esta manera se recrea la mente y se da mayor aprovechamiento al tiempo libre.

CAPÍTULO III. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

3. ASPECTOS TEÓRICOS

En este apartado se incluyen aspectos relacionados con el marco teórico, aspectos normativos, referente contextual que identifica el Centro cultural Adriano Perdomo Trujillo y el programa Pilositos en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, Huila.

3.1 CONCEPTO DE OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACION.

El ocio es un vínculo que solo la persona puede establecer consigo mismo, ya que este tiene lugar a través de la conexión entre la persona y sus propios gustos, deseos, motivaciones y pasiones. En este sentido, autores como Cuenca y Aguilar (2009) reafirman que “todo el mundo puede tener tiempo libre, y no todos pueden tener ocio. El tiempo libre es una idea de la democracia realizable; el ocio no es totalmente realizable” (Cuenca y Aguilar, 2009, p.14), al menos no es algo que se garantice, aun cuando desde la institución o la cultura se den las condiciones para ello. Dichas garantías pueden darnos tiempo para el ocio, pero no el ocio en sí mismo, por tanto, más que una idea, es un ideal. En esta relación ocio-tiempo libre, hay otro elemento que es la recreación. También suele confundírsele con ocio, sin embargo, ya después de haber fragmentado el binomio ocio-tiempo libre para analizar y confrontar sus propias características, posiblemente la recreación también encuentre su lugar en la ecuación tiempo, con la que se pueden combinar matices de espacio y hora siempre y cuando se pueda realizar.

Estos conceptos llevan implícito categorías de diversión, entretenimiento, tiempo, espacio, imaginación, que contribuyen a definir elementos favorables para la sana diversión desde la educación artística. Es, precisamente, en las competencias donde las acciones del ser humano quieren decir algo, cuando se habla de un sujeto educado artísticamente u orientado en lo lúdico en función de la acción simbólica, buscan e indagan en factores que describan relación, pero a la vez a los juegos se les anexan manifestaciones folclóricas con ritmos que se convierten en elementos integrales de manifestaciones artísticas, representadas por grupos que las recrean e ilustran a través de movimientos, en las que además, se ven descritas competencias y habilidades que los hacen característicos e identifican en una cultura, tal como se hace con la danza, en

donde se produce un juego de movimientos y manifestaciones propias de las regiones o de los pueblos pero que indican manifestaciones de una cultura, para así describir movimiento, conocimiento, integración, habilidad y descripción cultural de un pueblo (Gil Madrona & Contreras Jordán, 2008).

Para entender mejor cada uno de estos conceptos, es necesario realizar una conexión entre ocio y recreación. El concepto de recreación, al igual que el de tiempo libre, está relacionado con las conquistas sociales en torno a los derechos de los trabajadores, cuando la clase trabajadora poco a poco fue tomando conciencia sobre la importancia de disponer de un mayor tiempo libre, de su ocupación laboral, a sabiendas de que el bienestar de una persona, el buen vivir, ya no se limitaba a tener trabajo, casa y familia. En este sentido, surgen dos preguntas claves: ¿tiempo libre para qué? Y si es un tiempo libre en procura de sensaciones de bienestar y satisfacción, que manifiesten expresiones de júbilo y alegría, tiempo para la recreación, o para el ocio, ¿en qué se diferencian estos dos últimos elementos en el contexto del tiempo libre? ¿Cómo darles su espacio en el “tiempo”?

La conquista social de ese tiempo libre ha demandado a su vez retos sociales e individuales en torno a cómo aprovecharlo en procura de un bienestar. Sin duda el avance del sistema capitalista, el posicionamiento en la cultura universal de su lenguaje por excelencia (el dinero) y su andamiaje mediático y publicitario, poco a poco fueron saturando la baraja de posibilidades, de lo que podría hacerse en ese tiempo libre, a través del conjunto de ofertas existentes por la gran industria del mercado del ocio: gran infraestructura de empresas del entretenimiento, recursos humanos especializados y altamente cualificados, grandes inversiones económicas existentes en el sector.

En este sentido, ante esta abrumadora oferta, la pregunta “tiempo libre para qué” pareciera estar resuelta; sin embargo, la saturada oferta que nos ofrece la sociedad de consumo hoy en día demanda con gran énfasis la necesidad de un ocio para ser consecuente con las luchas por el tiempo libre; y, ser consecuentes, significa no olvidar que dicho tiempo debía ser una tuerca fundamental en el andamiaje del bienestar y del desarrollo humano integral. Dicha necesidad de ocio, es a su vez, constituye la necesidad de un vínculo consigo mismo, con sus más profundas motivaciones y generadores de satisfacción en pos de su bienestar.

Este vínculo requiere de un canal, que en este caso vendría a ser la actividad en sí. Acá ya se involucra en el terreno de la recreación, pues para varios autores como González “la recreación es toda actividad realizada en el tiempo libre, individual, o colectiva, que es libre y placentera y que no está ejecutada para satisfacer una necesidad inmediata” (González, s.f. p. 18). En este sentido, son innumerables las actividades que podrían encajar en los posibles usos del tiempo libre: juegos, deportes, turismo, caminatas, visitas a museos, a parques de diversiones, todas estas bajo el supuesto de que generan empatía, diversión, evasión de la cotidianidad o del tiempo del trabajo. Para López, Pavón y Gallego (2013), la recreación es una valiosa actividad de tiempo libre, socialmente aceptada, que proporciona una satisfacción inherente e inmediata al individuo que voluntariamente participa en la actividad. Si bien no establece una clara diferencia entre ocio y tiempo libre.

En ideas de los autores referenciados en el párrafo anterior, la recreación se constituye en un tipo de actividades que se realizan durante el tiempo de ocio o del tiempo libre, de carácter voluntario y que son capaces de desarrollar la personalidad, ofreciéndole al sujeto una plataforma para que compense las carencias y dificultades presentes en los diferentes ámbitos.

Algo que ya se puede advertir a partir de estas definiciones de recreación es que esta, al igual que el ocio, son conceptos atravesados por un sentir lúdico; por otro lado, que la recreación hace referencia a las actividades que se puedan desarrollar en el tiempo libre, lo que indica que la recreación tiene ganado un evidente espacio en el tiempo: ¿cómo se ubica el ocio en ese tiempo? Al afirmar que el ocio es un vínculo que cada persona establece consigo mismo a través de sus pasiones, gustos, motivaciones, quiere decir que la recreación, sinónimo de actividad, se constituye en el canal que materializa el vínculo.

El ocio es entonces, la forma en que cada quien hace valiosa una actividad recreativa; así pues, esta actividad, cualquiera que sea, se convierte en una actividad de ocio cuando la experiencia de llevarla a cabo se vuelve significativa. Entonces, se podría decir que la recreación se aproxima más al plano de las actividades y a los gustos y preferencias que tienen la personas a una amplia baraja de posibilidades recreativas, pero el ocio -tal vez uno de sus principales retos-, nos acerca a los sentidos que cada quien pueda dar a esas actividades que desarrolla.

Desde luego que la cultura ejerce gran influencia a la hora de elegir las actividades de recreación en el tiempo libre, influencia que puede discriminar a través de tipologías como género, estratos sociales, niveles socioeconómicos, modelos educativos; así, por ejemplo, en Colombia ya hay algunos colegios en donde se les incluye en su plan de estudios la asignatura del deporte de ajedrez (Aciego, García, & Betancort, 2016). Este, sin duda, puede estar dentro de la baraja de actividades recreativas y a su vez puede llegar a ser una práctica de ocio para muchos; tampoco está demás decir que para otros el ajedrez puede ser el descanso entre la hora de matemáticas y química, el espacio de tiempo libre para hacer una actividad recreativa mientras piensa en otra cosa, como un modo de “piloto automático”; es decir, una actividad que no genera vínculo.

La recreación constituye la manifestación explícita de una actividad que por lo general elige la persona frente a las diferentes opciones que ofrece la industria de entretenimiento, pero más que esta, que ofrece la cultura misma. Esto nos lleva a otra premisa un tanto espinosa por la polémica que pueda causar: cualquier actividad inscrita en una cultura propia podría ser una práctica de ocio. ¿Consumir sustancias alucinógenas podría ser considerada una práctica de ocio?

Precisamente esta polémica se está dando actualmente al interior de la Universidad Surcolombiana, en Neiva, Colombia. Durante buena parte de la historia de la Universidad estas prácticas de consumo han sido más que evidentes, pero, nunca debatidas. Las normas de la Universidad son claras al advertir que está prohibido el consumo de estas sustancias al interior de la institución, y el tratamiento al tema ha sido policivo, desde luego en concordancia con la forma en que a nivel mundial se ha abordado este fenómeno; pero precisamente por el nuevo orden mundial en torno este, como un asunto que requiere un enfoque más educativo y de salud pública, desde las ciencias sociales y humanas resulta interesante preguntarse si son o no prácticas de ocio, más aún cuando las personas que las llevan a cabo aseguran sentir todas aquellas características de lo que hoy entendemos por ocio: experiencia con valor en sí misma, elegida libremente, que genera sentimientos de satisfacción y alegría, se diferencia de otras vivencias por su capacidad de sentido y su potencial para crear encuentros creativos que originan desarrollo personal; en tal sentido, el conocimiento no es algo ajeno a la vivencia de ocio, al

contrario, a mayor conocimiento más capacidad de comprensión y satisfacción. Hoy en día, los consumidores de alucinógenos se han acercado no solo al centro del espacio físico de la universidad (antes consumían en la periferia, como niños escondidos y cuyo escondite todos conocen) sino al centro del debate sobre la forma de asumir esta realidad y reivindicarla como una práctica de ocio frente a la cual deberían llegarse a acuerdos para que sea respetada y a su vez respete a los no consumidores y sus espacios.

3.1.1 Ocio: sentido humanista e importancia

Si se entiende la experiencia de ocio como una vivencia significativa, dependiente de la persona e integrada en su manera de entender el mundo, vivencia que le ayuda a realizarse, conocerse, divertirse, identificarse, recrearse, sentirse mejor, escapar de la rutina y en síntesis acercarse a lo que tal vez constituye uno de los principales fines de lo humano, la felicidad; y si de otro lado, se entiende por Humanismo aquella corriente de pensamiento en la que se concibe al ser humano como eje fundamental de su propia existencia, a través del cultivo de sus valores, conocimientos y experiencias, entonces se podría afirmar que el ocio en sí, es una experiencia humanista; claro está, el buen ocio, lo cual lleva a pensar que existe diferentes clases de ocio. Se puede afirmar entonces, que el ocio puede y debe ser humanista porque a partir de este cultivo de experiencias significativas se puede llegar a la plenitud de lo humano y en ello está la creación, construcción de buenas ideas y estrategias al servicio del mismo ser.

Para Cuenca (2006), el ocio es “una conducta humana compleja direccional y multidimensional, centrada en actuaciones voluntarias (libres), autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales), un proceso dinámico que crea un ámbito de mejora relacionada con el conocimiento, las habilidades y la toma de consciencia respecto a sí mismo y los otros” (p, 14). Igualmente, es considerado un derecho humano básico, como la educación, el trabajo o la salud, que favorece el desarrollo de una forma lúdica, y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.

Ahora bien, cada uno de estos elementos que caracterizan el ocio humanista conduce a otra premisa esencial: el ocio no es una experiencia que surja espontáneamente; es una vivencia basada en la formación. De esa manera, el ocio es humanista porque exige a la persona la capacidad de dar sentido a una actividad para hacer de esta una experiencia significativa que forje desarrollo personal, y esto requiere educación, una que conduzca al camino humanista. Al respecto, Cuenca asegura que “el ideal de la persona autorealizada, liberada y con claridad de ideas respecto a medios y fines que he venido exponiendo hasta aquí como prototipo del ejercicio de un ocio maduro es, a juicio de Kriekemans, la consecuencia de una formación humanista profunda” (Cuenca, 2009, p. 69).

3.1.2 Ocio creativo

El ocio moderno se encuentra inmerso en la era de la industria, siendo constantemente impulsado al consumo. Por ejemplo, de la industria musical; la música es unas de las principales artes culturales, pues escuchar música es una actividad de ocio común, ya sea como experiencia individual o colectiva, o como acción central o secundaria (para las generaciones multitareas). De la misma manera, las artes escénicas han experimentado un crecimiento ya que han sabido mantener la capacidad de atraer espectadores y en especial las recaudaciones; el teatro y el cine siguen siendo actividades de ocio representativas, debido en gran medida a que sus formatos se van adaptando a sus nuevos públicos.

Unido a lo anterior, se evalúa el tiempo libre como una variable que se está convirtiendo en un patrón para evaluar los demás tiempos, especialmente el del trabajo. El ocio traslada el ámbito laboral a una dialéctica anterior al desarrollo de la industrialización, al mismo tiempo que el mundo del ocio requiere de profesionales que estén adecuadamente formados y que sean conocedores de lo que es el ocio en todos los campos. Entonces, el valor del tiempo de ocio ha aumentado exponencialmente en la modernidad:

No sólo como valor económico y social, también se puede apreciar su rápido incremento en la vida media de la nueva sociedad, en la vida de las personas, en la importancia que adquieren los tiempos de ocio en un año y en las prácticas cotidianas (Hernández y Morales, 2008, p.2), ya que el ocio es un campo específico en el que es posible y conveniente expresar la

necesidad de la libertad; las prácticas de ocio son vistas como refugio de valores existenciales que están escondidas por la racionalidad del trabajo u otras formas de eficacia propias de la vida moderna; en cuanto espacio de autoconocimiento y relación de las personas y que crea un ámbito para mejorar con el conocimiento, las habilidades y la toma de conciencia respecto a sí mismo y los otros.

Según Barque, Csikszentmihalyi y Cuenca (2001), “el desarrollo de la complejidad psicológica transforma en valioso tanto al ocio como la creatividad. El ocio creativo está relacionado con la experiencia que permite acceder a altos niveles” (p.97), el ocio creativo de esta forma sirve para explorar el potencial creativo de cada persona, desarrollarlo y, consecuentemente, permite llevar a cabo una experiencia de vida con mucha más satisfacción. De igual forma, los mismos autores entienden la creatividad como “la habilidad para cambiar espontáneamente la forma en la que se contempla, pensamos o actuamos en el mundo” (p. 98); se puede entender que el ocio le permite a la mente desconectarse de forma temporal con el fin de crear nuevas posibilidades que serían posteriormente transformadas en realidad.

También cabe resaltar que se puede llegar a ser creativo sin importar la edad: Contra lo que a menudo se piensa, también la vejez y la senectud pueden y deben ser etapas ascendentes en la vida humana no hay mayor ascenso que lograr la madurez espiritual en el otoño de la vida biológica. Reducir el alcance de la alegría y el entusiasmo al campo de la diversión juvenil, basado en la exuberancia biológica, condena una parte de nuestras vidas al latido y la apatía (Barque, Csikszentmihalyi y Cuenca, 2001, p. 99). Sin embargo, lo ideal es el fomento del pensamiento creativo desde las primeras etapas de la vida. En tal medida, el ocio creativo se puede asumir como estrategia didáctica para el fomento del pensamiento creativo.

Una de las realidades que no se considera en las instituciones educativas a nivel internacional es el fortalecimiento de la creatividad en los primeros años del niño, y en general en el proceso educativo, generando una problemática pues se muestran poco comunicativos y les cuesta expresar efectivamente sus emociones; también, el escaso desarrollo del pensamiento creativo afecta el desempeño en todas las áreas, especialmente al encontrarse frente a situaciones de resolución de problemas.

Solo hasta ahora, es que los docentes están tomando conciencia sobre la creatividad, como una capacidad que se debe trabajar de manera permanente en sesiones de aprendizaje, pues esta capacidad da lugar a algo nuevo, que puede ser un producto, una técnica, una forma de ver la realidad, es decir, romper los estereotipos tradicionales, que se suelen encasillar en conceptos que en ocasiones están limitados de sus contenidos (Elisondo & Piga, 2019)

3.1.3 Ocio Vs tiempo libre

El ocio y el tiempo son dos variables que se conjugan ampliamente y a su vez están relacionadas con la noción de tiempo de trabajo, pero que por tantos factores de incidencia se ha venido modificando los conceptos, abriendo mayores oportunidades y posibilidades de resignificación de la idea, sobre todo para direccionarla hacia el bienestar, de esta manera, se establece desde un tiempo libre equilibrado cuantitativamente con el trabajo y el tiempo de sueño para descansar.

Con estos factores Cuenca y Aguilar (2009) lo enmarcan en un producto de conquistas sociales, a la que todos los seres humanos pueden alcanzar, pero no siempre se genera una experiencia de ocio; entonces, tener un trabajo es parcialmente garante de tener una mejor calidad de vida, así como tener tiempo libre es parcialmente garante de vivir una experiencia de ocio. ¿Por qué razón? ¿Qué se entiende por estos dos conceptos?

El concepto de ocio ha venido transformándose, porque como bien se describió desde los primeros años de estudio dados por Dumazadier (1964) se presentan condiciones de relajamiento desde las funciones psicológicas, es decir, provocación de descanso y diversión, así como la conjugación de funciones sociales como la integración, sociabilidad, simbolismo, funciones terapéuticas y económicas como un complemento del proceso de producción y generadoras de consumo. Más adelante, y con el pasar del tiempo Sue en el año 1982, intenta una aproximación del término, desde un proceso de negación del tiempo; posteriormente, Rodríguez (1992), describe como el tiempo incide en la aparición de ocio, marcando tonalidades de vivencias del pasado y de un tiempo mejor, a satisfacción de los individuos.

Los matices fueron evolucionando a medida que pasara el tiempo y fueron apareciendo mayores diferencias de tiempo; en las que uno es el tiempo de trabajo, otro el tiempo disponible, otro el tiempo libre; en todas puede aparecer periodos de ocio, por lo que de esta forma el tiempo se advierte como la posibilidad a la que en la sociedad se le atribuye sentido. En este contexto, el tiempo libre viene apareciendo como una oportunidad para el disfrute y en ese disfrute aparece el ocio, porque se tiene la disposición para afrontarlo de manera autónoma y voluntaria, para que los resultados se den a satisfacción.

3.1.4 Relaciones entre ocio y recreación

La recreación como el tiempo libre, están relacionados con procesos de conquista social en torno a los derechos de los trabajadores, que poco a poco han venido ganando importancia y disponen de un tiempo libre para el disfrute de un periodo de larga ocupación laboral, para beneficios y satisfacción individual y familiar. De ahí que el individuo, busca aprovecharlo al máximo, con ofertas múltiples apareciendo la gran industria en el mercado del ocio, con amplias ofertas saturadas de entretenimiento, recursos humanos especializados y cuantiosas inversiones económicas para el disfrute del individuo.

De esta forma, pareciera que todo está resuelto, respecto a la pregunta sobre ¿tiempo libre para qué?; de esta forma, el tiempo libre pasa a ser un factor indispensable para anclar bienestar y desarrollo, de ahí la necesidad de vincular de manera permanente el ocio con el tiempo libre, puesto que además produce motivaciones y genera satisfacción para sí mismo. El vínculo sería entonces, la actividad desarrollada, de forma individual o colectiva y que debe hacerse para satisfacer necesidades de manera inmediata. En esos usos de tiempo libre se pueden identificar los juegos, el deporte, turismo, caminatas, visitas a museos, parques de diversiones, entre otros aspectos que sacan al individuo de su rutina laboral diaria.

3.1.5 Educación del ocio

De acuerdo con Cuenca (2009), La educación del ocio podría entenderse como preparación de niños y jóvenes para el ejercicio del ocio presente y futuro. Su labor conecta con

la tradición de las actividades no formales en el ámbito escolar, pero además plantea interrogantes educativos, sobre el tiempo libre en la escuela o la función de las actividades extraescolares, que pueden considerarse nuevos. En otras palabras, la educación del ocio hace posible que lo que suceda en el tiempo libre a través de actividades de tipo artístico, deportiva, intelectuales, entre otros sea significativo y provechoso para la persona. Dicha formación, soportada en el conocimiento del entorno y de las múltiples posibilidades de entretenimiento que ofrece la sociedad de consumo, en la reflexión, autoreconocimiento, valores, hace que el ocio que se practique sea humanista y enriquecedor como forma de existencia que una persona teje para sí.

De esta manera, el sentido y la importancia de un ocio humanista, ya sea desde las esferas de las instituciones educativas formales o en el ámbito familiar, es además necesario para poder asumir de manera provechosa las múltiples posibilidades que la sociedad de consumo ofrece, la cual solo brinda medios, no fines ni sentidos. Es por esta razón que teóricos del ocio humanista como Cuenca, afirma, que no es correcto concebir los conceptos de ocio y de actividad recreativa como sinónimos; entonces, por ejemplo, el boxeo puede llegar a ser una actividad de ocio para alguien, pero para otro puede ser sinónimo de violencia y monotonía. Es entonces, cuando el sentido que alguien le puede dar a una actividad cobra valor significativo o pasajero, dependiendo del vínculo que la persona haya establecido con dicha actividad, mediado por su propia subjetividad e intereses y estos, a su vez, por la cultura.

Retomando a Cuenca (2009), el ocio se convierte en un factor importante si a este se le adiciona valores, en el ámbito humanista es importante el concepto de valores que de acuerdo con Gonzalez y Marquínez (2007), los valores son “determinadas maneras concretas de apreciar ciertos aspectos importantes en la vida humana, por parte de los individuos que pertenecen a un determinado grupo cultural”.

3.1.6 Ocio como estrategia didáctica

Una de las realidades que no se considera en las instituciones educativas a nivel internacional es el fortalecimiento de la creatividad en los primeros años del niño, y en general

en el proceso educativo, generando una problemática pues se muestran poco comunicativos y les cuesta expresar efectivamente sus emociones; también, el escaso desarrollo del pensamiento creativo afecta el desempeño en todas las áreas, especialmente al encontrarse frente a situaciones de resolución de problemas.

En palabras de Rivas (2020), los docentes no son conscientes de que la creatividad es una capacidad que se debe trabajar de manera permanente en sus sesiones de aprendizaje, pues esta capacidad da lugar a algo nuevo, que puede ser un producto, una técnica, una forma de ver la realidad, es decir romper los estereotipos tradicionales, que suelen encasillar en conceptos que en ocasiones están limitados de sus contenidos.

Es así como, lo lúdico es considerado fundamental para el aprendizaje, y esto implícitamente genera la necesidad de ocio para un estado de bienestar, de tal manera que les permita a las personas ser más receptivas y productivas. Aquí es donde recae una de las tareas de la educación en la modernidad, para el desarrollo humano y la educación por procesos, pues sin orientación adecuada: Todo individuo estará destinado a un ocio furtivo, no fructífero y patológico. Adquirir el sentido de creatividad y libre elección de actividades del tiempo libre debe ser un eje dentro de una educación y pedagogía transformadora, en términos de modificar la percepción del ser a favor de mejorar, progresar y evolucionar (García, 2009)

3.2 MARCO NORMATIVO

Respecto a los aspectos legales y/o normativos que enmarcan el desarrollo del presente trabajo, se inicia con la citación de la carta magna o **Constitución Política de Colombia (1991)** como soporte normativo nacional, en la cual que se describe la utilización del tiempo libre y el ocio para el desarrollo integral de los niños y adultos; de esta manera, en el artículo 44, se hace referencia a los derechos fundamentales de los niños y la importancia de la recreación para ellos.

De igual forma, en el artículo 52, se demarca textualmente: “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el

derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas”

Desde este referente se realiza la entremezcla que se produce en actores como el gobierno y los individuos, pertenecientes a una sociedad, que tienen derecho a la formación integral y que tanto el Estado como la Sociedad, han de garantizar la educación a sus pobladores, especialmente, a la niñez, la cual se expresa de manera clara en el artículo 67 que reza textualmente así:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La **Ley 181 de 1995**, establece disposiciones en el fomento deportivo, descritas en el artículo 5, el cual resalta el aprovechamiento del tiempo libre y el ocio creativo, entendiéndose como aprovechamiento del tiempo libre el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación psicobiológica.

En el análisis de este marco, también se resalta la **Ley 1098 de 2006** o bien conocida como el Código de Infancia y adolescencia, expedido por el Congreso de la República con la finalidad de garantizar a niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que

crezcan en el seno de la familia y la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión, incluye entre sus apartes el derecho a la recreación: Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan

3.3 MARCO CONTEXTUAL

El contexto en el cual se desarrolla el presente proyecto es la ciudad de Neiva, específicamente en la comuna 9, en el cual se encuentra ubicado el Centro Cultural Adriano Perdomo Trujillo

Figura 1. Georreferenciación de Neiva y división política administrativa



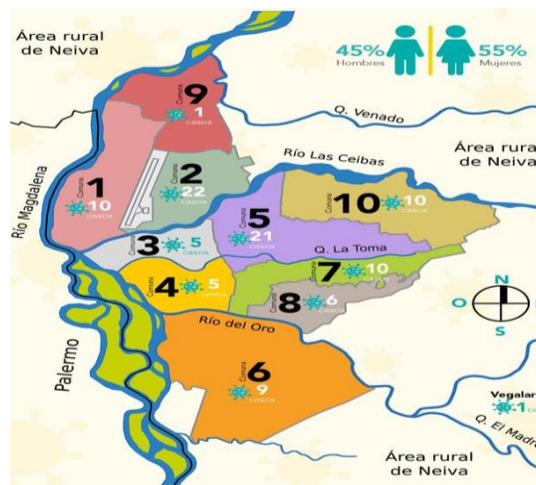
Fuente: Agustín Codazzi, 2022

En un territorio de los indios Pijaos y Andaquíes se erige Neiva, la actual capital del Departamento del Huila, la misma que durante el tránsito de la colonia a la independencia, Siglos XVI y XVII, fuera constituida corregimiento del Virreinato de la Nueva Granada (1610) y, posteriormente, elevada a provincia de la República de la Nueva Granada en 1835. En julio de 1961, con la creación del Estado Soberano del Tolima, Neiva fue agregada a éste hasta cuando en 1861, fue separada y elevada a la categoría de capital del recién creado Departamento del Sur. En 1886 fue designado Departamento de Neiva, con dos provincias Neiva y la del Sur.

En 1910 se crea el Departamento del Huila y Neiva pasa a ser su capital. Por lo tanto, Neiva es centro de recepción de personas que han sido desplazadas, por diversos motivos desde hace más de medio siglo. Este fenómeno se encuentra descrito en la siguiente cita: Es así como, a raíz de la violencia liberal-conservadora de los años 50, del siglo pasado, se convirtió en lugar de refugio para gentes de diversos municipios del Departamento. Luego, el terremoto del 9 de febrero de 1967 destruyó su casco antiguo; muchas personas que habitaban lugares donde el sismo generó mayor destrucción se apuraron a buscar un sitio bajo su sol. Por esos años también recibió campesinos desplazados por los bombardeos de los 60 sobre las “Repúblicas Independientes” ((Oviedo y Bonilla, 2000a - 2007a).

La ciudad de Neiva, enclavada entre las cordilleras Oriental y Central, posee una extensión de 1553 kilómetros cuadrados; está ubicada en la planicie sobre la orilla derecha del río Magdalena y la cruzan los ríos las Ceibas y el Oro; delimitada en el Norte por los Municipios de Aipe y Tello, al Noroccidente con el Departamento del Tolima, al sur con el Municipio de Rivera, al Suroccidente con los Municipios de Santa María y Palermo, al Oriente con los Departamentos del Meta y Caquetá y al occidente con el Municipio Santa María (López, 2005).

Figura 2. Georreferenciación ciudad de Neiva

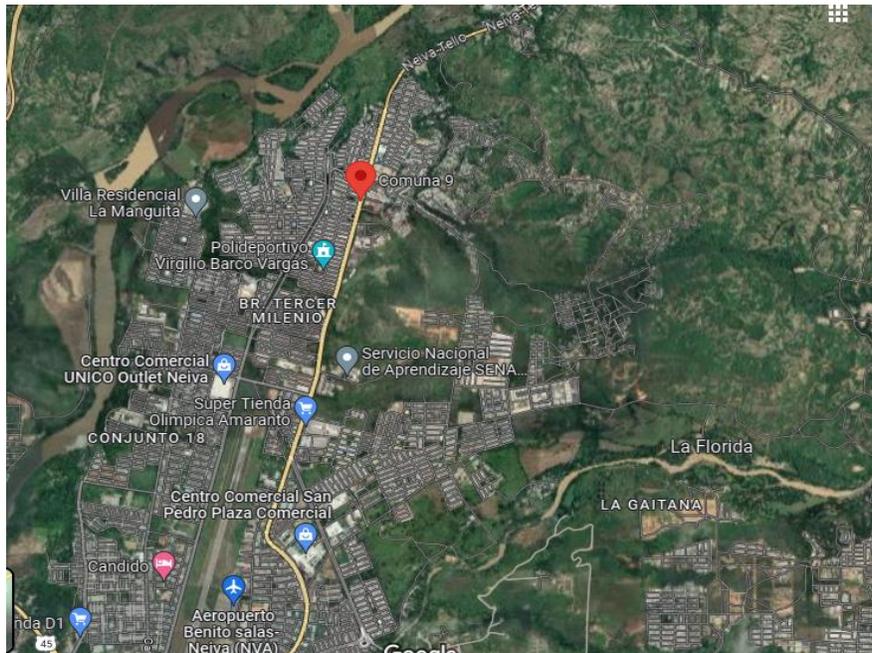


Fuente: Agustín Codazzi, 2022

Del total de la población de la ciudad de Neiva, el 46,6% de la población residente, ha alcanzado el nivel básico primaria; el 28,0% ha alcanzado secundaria y el 6,8% el nivel superior

y postgrado; la población residente sin ningún nivel educativo es el 12,3%, datos obtenidos del DANE

Figura 3. Georreferenciación comuna 9



Fuente: Agustín Codazzi, 2022

La comuna 9 o también denominada **comuna Norte**, localizada en el norte del área urbana sobre la margen derecha del río Magdalena, entre las cuencas de la quebrada mampuesto y el Venado. Limita al noroccidente y occidente con el corregimiento de Guacirco, al nororiente y oriente con el corregimiento de Fortalecillas; y al sur con la comuna 1 y 2.

Es precisamente, en esta comuna donde se encuentra ubicado el Centro Cultural Adriano Perdomo Trujillo, el cual desarrolla programas como PILOSITOS, que tiene como estrategia la promoción de la educación y el fortalecimiento de competencias académicas en niños y jóvenes vulnerables de la región, por lo tanto, incentiva el crecimiento personal desde competencias académicas, incidiendo de forma positiva en la sociedad.

CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación en la cual se desarrolla la presente investigación es la mixta (uso de cuantitativa y cualitativa), con tendencia hacia la cualitativa, que, de acuerdo con sus características, se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes, en un ambiente natural (Hernández; Fernández & Baptista, 2015, p.358). Otros autores como Álvarez y Jurgenson (2003), Flick (2004), Sandín, (2003) y Miles y Huberman (1994), citados en (Rodríguez; Gil & García, 1999, p.33) describen algunas de las características de este enfoque cómo la flexibilidad, la validez de las investigaciones, entre otras.

De la misma manera, Sampieri (2015) argumenta que los investigadores cualitativos se constituyen en el instrumento principal que a través de la interacción con la realidad recoge datos sobre ésta. Una característica relevante de este método, como se había mencionado anteriormente, es la reflexividad, que propone prestar especial atención a la forma en que diferentes elementos sociales, culturales, políticos y teóricos fluyen de forma conjunta en el proceso de desarrollo del conocimiento, para generar lenguaje (Sandin, 2003) y además, permite abordar aspectos puramente hermenéuticos de la actividad humana, por lo que Habermas (1985) citado en (Vasilachis , 1997), considera que se encuentra abierta la ruta hacia una filosofía de las ciencias humanas, necesarias para el proceso de enseñanza – aprendizaje en cualquier área.

4.2 ENFOQUE Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se enmarca en el enfoque descriptivo, que, según Hernández, Fernández y Baptista (2015), es el método que se puede elegir cuando se realizan descripciones rigurosas de los fenómenos y se puntualiza sobre las características de la población que se está estudiando.

El diseño sobre el cual se realizó la investigación es la Sistematización de Experiencias, en palabras de Oscar Jara, La sistematización de experiencias requiere un empeño de curiosidad

epistemológica y supone rigor metódico para convertir el saber que proviene de la experiencia, a través de su problematización, en un saber crítico, en un conocimiento más profundo”(2018, p. 55). Lo anterior, permite seguir unos pasos para identificar ejercicio intencionado que busca penetrar en la trama próxima compleja de la experiencia y recrear sus saberes con un ejercicio interpretativo de teorización y de apropiación consciente de lo vivido, conocer, y reflexionar sobre las experiencias vividas durante el proceso de diseño.

4.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

4.3.1 Población

La población está conformada por los niños y niñas del centro cultural Adriano Perdomo y el Proyecto Pilositos de la misma institución; de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2015), es la totalidad del fenómeno a estudiar, y sus miembros, poseen características en común. En el caso de estudio, se registraron 99 niños y niñas entre las jornadas mañana y tarde, los cuales pertenecen al barrio Galindo y sus alrededores como José María Carbonell, Villa Magdalena, Darío Echandía, Eduardo Santos, Álvaro Leyva Liévano, entre otros que están ubicados en la comuna 9 de la ciudad de Neiva.

4.3.2 Muestra

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2015), la muestra representa el subgrupo de la población, es decir, pertenecen al conjunto definido en sus características, y que para el caso de estudio se seleccionaron aleatoriamente 44 estudiantes de la jornada de la tarde. De este subgrupo se puede establecer que 27 son niños y 17 niñas, en edades comprendidas entre los 7 a 12 años, quienes mostraron disposición e interés en participar en las actividades y aplicación de los instrumentos.

4.3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

En el desarrollo de este punto del trabajo, se llevó a cabo el uso de técnicas de tipo cuantitativo y cualitativo, utilizando, además, instrumentos que aportan beneficios a la

recolección de la información, por lo que los resultados obtenidos son sometidos a pruebas o análisis de instrumentos como:

Revisión documental

La revisión documental, de acuerdo con lo planteado por Rodríguez (2005) y Finol de Navarro y Nava de Villalobos (1993), es una actividad realizada para solucionar un problema a partir de una revisión sistemática de documentos escritos. En este caso las características de las estrategias didácticas artísticas para el fortalecimiento del Ocio Creativo en niños y niñas

La revisión documental se trata de una técnica, que utiliza el pensar reflexivo, el pensamiento lógico, el análisis y la síntesis, lo que permite desarrollar la capacidad creadora y de cuestionamiento propia del ser humano, para tal fin se comparó todo lo descrito en el marco teórico y lo utilizado durante la práctica de los talleres.

Talleres pedagógicos

Los talleres pedagógicos se definen como una técnica que permite la recolección de la información. El uso de talleres es el resultado de la sistematización. Según Vásquez (2013) el taller es un enseñar donde primero hay que presentar pruebas frente al que aprende. El taller requiere de una larga y cuidadosa planeación para alcanzar los objetivos, destacando aspectos como: materiales, herramientas, recursos, tiempo y desarrollo de la actividad.

Los talleres planteados fueron los siguientes:

- ¿Quién soy?, ¿Qué queremos y donde queremos llegar? ¿Cómo vamos a hacerlo?
- Juegos tradicionales
- Creación de comics
- Teatro infantil
- Desarrollo de cuentos y fábulas
- Diseño de títeres
- Libre expresión

- Máscaras y el maquillaje artístico
- Desarrollo de las emociones: semáforo de las emociones
- Desarrollo de la obra los valores
- Espacios y gestos básicos
- Control de emociones en la solución de problemas
- Taller para el ejercicio de la proyección de la voz
- Estimulación para ejercicios de improvisación
- Moderación de orden y disciplina
- Mejoramiento en la representación teatral

Observación participante

La observación como técnica de investigación según indica Hernández et al., 2014 “Implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones”(2014, p. 399) de esta manera la observación permite comprender las interacciones que surgen en el diario vivir de los protagonistas en la presente investigación, interpretar sus relaciones y cómo esto incide en el comportamiento individual y social. Para esto, se usó la observación en diferentes espacios o entornos en que se desarrolló la investigación como son: ambientes físicos, ambientes sociales y humanos, actividades individuales y colectivas, artefactos utilizados, hechos relevantes, entre otros (Hernández S et al., 2014, p.400). Como registro de la observación se utilizó la ficha de observación en diferentes entornos educativos clases en aula, descansos, prácticas escolares y fuera del entorno escolar.

Los propósitos esenciales de la observación en la investigación cualitativa son:

- Explorar ambientes, contextos y la mayoría de los aspectos de la vida social (Grinnell, 1997).
- Describir comunidades, contextos o ambientes; así mismo las actividades que se desarrollan en estos, las personas que participen en dichas actividades y los significados de las mismas (Patton, 1990).

- Comprender procesos, vinculaciones entre personas y sus situaciones o circunstancias, los eventos que suceden a través del tiempo, los patrones que se desarrollan, así como los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas (Jorgensen, 1989).
- Identificar problemas (Grinnell, 1997).
- Generar hipótesis para futuros estudios.

La Encuesta

La encuesta se plantea como otra técnica de recolección de información y en la presente investigación utilizó por sus bondades exploratorias para recoger información a través de cuestionarios “que facilitan la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida.

La recogida de los datos se realizó a través de un cuestionario, el cual es definido como un conjunto de preguntas básicamente cerradas y, que orientan el instrumento de recogida de los datos (de medición)”(López y Fachelli, 2017, p. 8), en la encuesta no se manejó el anonimato del encuestado porque, consideran que por el contrario es importante que se conozca el nombre de quien desarrolla esta actividad, y el interés que esta persona siente por la diversión, recreación en el tiempo de ocio. Pueden ser dicotómicas, es decir, con dos posibilidades de respuestas o incluir varias opciones de respuestas) y abiertas (No delimitan de antemano las alternativas de respuestas, por el cual el número de categorías de respuesta es muy elevado). Además de preguntas y categorías de respuestas, un cuestionario está formado básicamente por: portada, introducción instrucciones inciertas a lo largo del mismo y agradecimiento final.

CAPÍTULO V. RESULTADOS

5. HALLAZGOS DE INVESTIGACIÓN

5.1 RESULTADOS DE ENCUESTA SOBRE USO DEL TIEMPO LIBRE

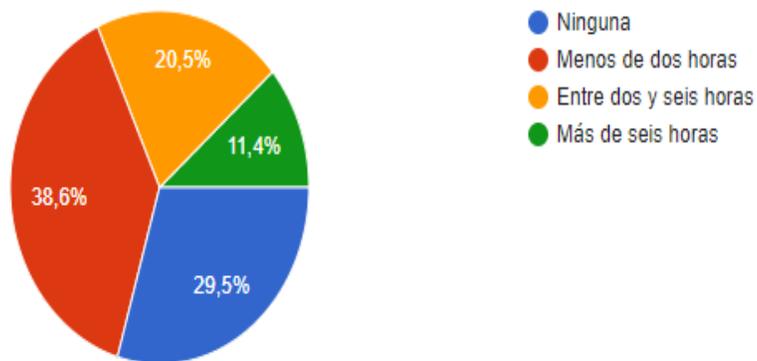
En cuanto al uso del tipo de investigación cuantitativo, se llevó a cabo la implementación de un cuestionario de preguntas, con el fin de conocer aspectos generales sobre el uso del tiempo libre, por lo que los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Esta encuesta corresponde a un diagnóstico de entrada, según lo planteado en el primer objetivo de la investigación. Fue contestada por 44 estudiantes.

Figura 4. Horas dedicadas al ocio

1) ¿Cuántas horas por día le dedica al ocio?

44 respuestas



Fuente: Elaboración propia

A la pregunta ¿Cuántas horas por día le dedica al ocio creativo?, el 38,6% confirmó que dedica al ocio, menos de dos horas a la semana, el 29,5% no le dedican tiempo al ocio, el 20,5% le dedican entre dos y seis horas y un 11,4% le dedican más de seis horas a la semana. En concordancia con los conceptos descritos a partir del marco teórico, el tiempo de ocio está directamente relacionado con el tiempo libre, y con la actividad o trabajo diario, por lo tanto, se requiere de tiempo para descansar, lo cual es importante adquirirlo una vez se tiene una actividad

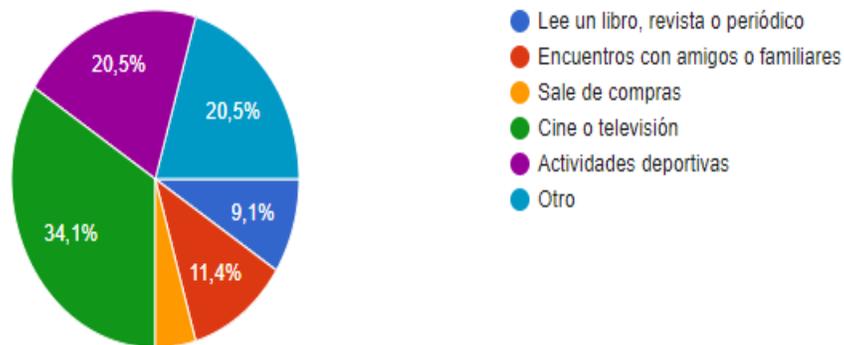
cotidiana, por lo que Hernandez y Morales (2008) define como una necesidad de libertad, considerado a su vez como una especie de refugio de valores existenciales.

Lo que preocupa de los resultados obtenidos es el alto porcentaje (29.5%) que no dedican tiempo al ocio, por lo tanto, los niveles de estrés son mayores, precisamente por la falta de tiempo para diversión y recreación.

Figura 5. Actividades que realiza en tiempo libre

2) ¿Qué hace en su tu tiempo libre?

44 respuestas



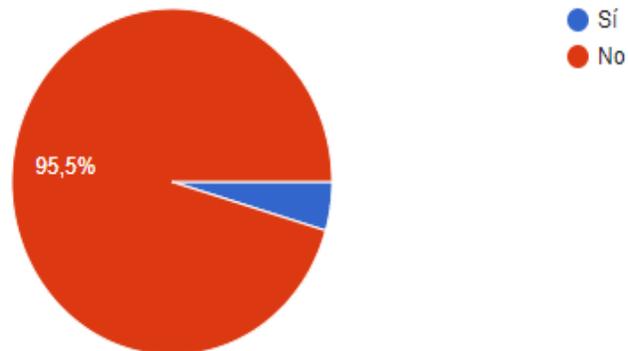
Fuente: Elaboración propia

A la pregunta ¿Qué hace en su tiempo libre? el 34.1% contestó que va al cine o ve televisión, el 20,5% realiza actividades deportivas, el 20,5% hace otro tipo de actividades vinculadas con el arte, 11,4% encuentros con amigos y/o familiares y el 9,1% lee libros, revista o periódicos y el 0.0% sale de compras. Como se observa en los resultados, un alto porcentaje está relacionado con actividades deportivas que son de vital importancia para la salud mental, la diversión de los niños, otro 20.5% dedica ocio para el desarrollo de actividades artísticas, lo que muestra como la educación artística contribuiría con el ocio creativo, contribuyendo a ocupar lugares relevantes en el pensamiento acerca de lo que debe formar parte de la educación, tal como lo describe Brandt, Calvo y Chapato (2002)

Figura 6. Eventos discriminatorios en familia

3) ¿hay discriminación en su familia?

44 respuestas



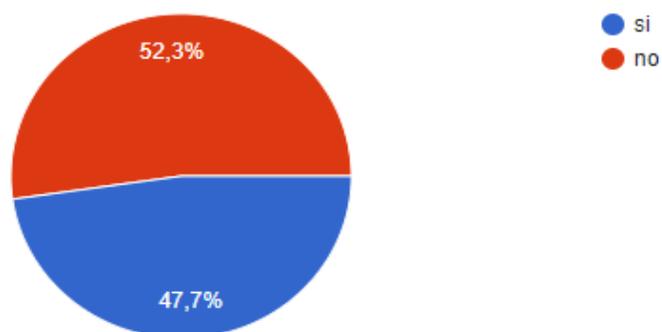
Fuente: Elaboración propia

La discriminación es un flagelo que obstruye el desarrollo de los individuos, por lo tanto, a la pregunta ¿hay discriminación en su familia? el 95.5% respondieron, no hay discriminación familiar, y sólo el 0.5% respondió que, si hay discriminación familiar, lo anteriormente descrito, pese a que se convive en ambientes altamente vulnerables socialmente, como es el caso de la comuna 9 de la ciudad de Neiva, Huila.

Figura 7. Seguridad al salir de casa

4) ¿se siente seguro saliendo de su casa para dirigirse alguna otra parte?

44 respuestas



Fuente: Elaboración propia

La seguridad es otro de los aspectos que garantiza la estabilidad emocional, física y mental de los individuos, por lo tanto, a la pregunta ¿Se siente seguro saliendo de su casa para dirigirse alguna otra parte?, el 52.3% respondieron que no se sienten seguros y el 47.7% respondió que sí se sienten seguros. Precisamente, se trata de la falta de garantías que se presentan en el entorno comunitario de la comuna 9, por la falta de oportunidades laborales que hace que escasee el trabajo, y ocupen de forma inadecuada el tiempo, tomando ese fragmento de tiempo en un espacio perjudicial por las malas compañías, razón por la cual se busca transformar sociedades.

Figura 8. Seguridad en el sector donde vive



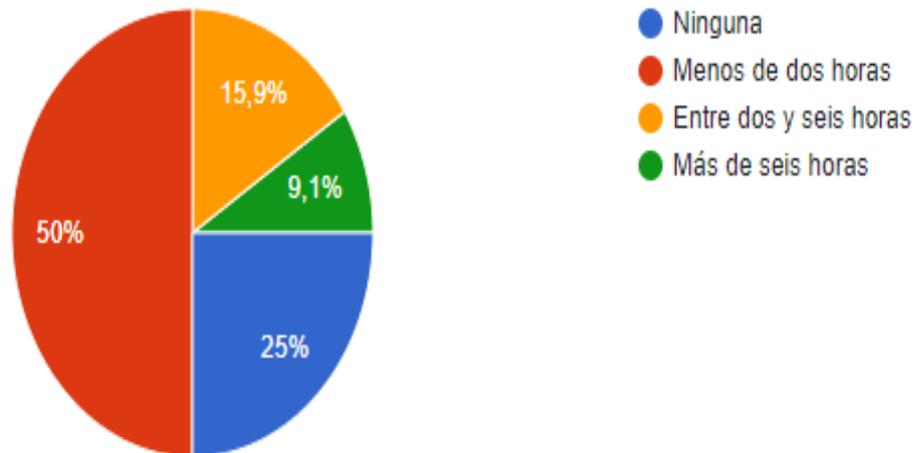
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la pregunta anterior, sobre el interrogante ¿Hay acompañamiento de la fuerza pública en el sector donde vive?, los individuos se sienten inseguros en la misma comunidad, hay desprotección y falta de garantías sociales, a la que el 40.9% de los participantes indicó que esporádicamente se sienten acompañados, porque se presenta un evento o por la presencia de algún personaje socialmente importante, el 34.1% indicó que no hay acompañamiento de la fuerza pública, situación que hace evidente la manera como se usa el ocio, con formas perjudiciales para su proceso de formación, por lo que no existe satisfacción, diversión o entretenimiento, por el contrario hay insatisfacción, en contraste con el 25% que dijo que sí hay acompañamiento de la fuerza pública.

Figura 9. Juegos fuera de casa

6) con qué frecuencia sales a la calle a jugar

44 respuestas



Fuente: Elaboración propia

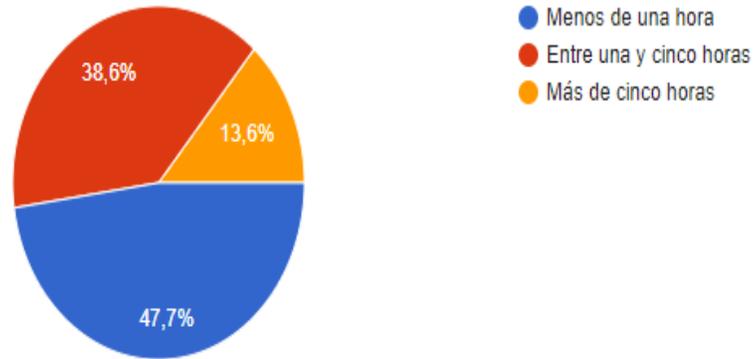
Los juegos se convierten en una estrategia didáctica que facilita el desarrollo del ocio en el tiempo. A la pregunta ¿Con que frecuencia sale a la calle a jugar?, el 50% de los participantes contestaron que salen menos de dos horas, porque no cuentan con oportunidades y escenarios recreativos, además, no se presentan programas que hagan interesante el desarrollo de actividades durante el tiempo de ocio, el 25% de encuestados respondieron que no salen, el 15,9% respondieron que salen entre dos y seis horas y el 9,1% respondió más de seis horas.

Pese a la existencia de un porcentaje mayor (15.9%) que respondieron no salen de sus casas, preocupa la forma como emplean el tiempo de ocio, lo que hace suponer el desarrollo de actividades poco favorables para la salud mental, dado que los ocupan con herramientas tecnológicas con actividades poco productivas.

Figura 10. Tiempo dedicado a ver televisión

7) ¿En promedio cuantas horas le dedicas a ver televisión?

44 respuestas



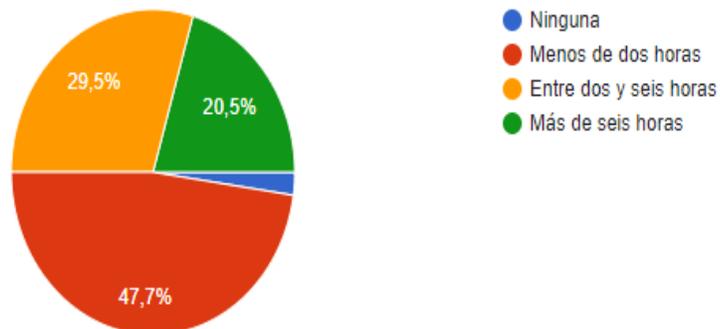
Fuente: Elaboración propia

A la pregunta ¿en promedio cuantas horas le dedicas a ver televisión?, el 47.7% respondió que le dedican a la televisión menos de una hora al día, el 38.6% de encuestados respondieron que le dedican a la televisión entre una y cinco horas al y el 13.6% respondieron que le dedican a la televisión más de cinco horas. El alto porcentaje (47.7%) de participantes que dedican su tiempo a ver televisión preocupa a los profesionales de la psicología, sociología, que ven en el individuo la falta de oportunidades para disfrutar adecuadamente del tiempo en tiempo de ocio, el cual debe generarse para crear valor para su proyecto de vida.

Figura 11. Tiempo que dedicas al computador o internet

8) ¿En promedio cuantas horas le dedicas al computador o al internet?

44 respuestas



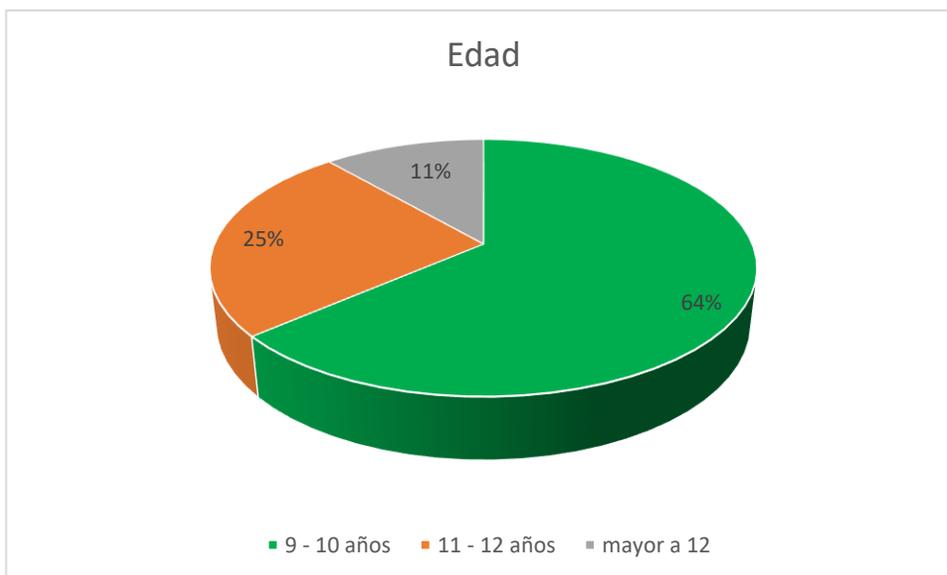
Fuente: Elaboración propia

A la pregunta ¿en promedio cantas horas le dedicas a ver televisión?, el 47.7% le dedican a la televisión menos de una hora al día, el 38.6% de encuestados respondieron que le dedican a la televisión entre una y cinco horas al y el 13.6% respondieron que le dedican a la televisión más de cinco horas.

5.2 FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO MUESTRAL

Como se evidenció en el punto 4, que describe aspectos muestrales, se diligenció para cada uno de los participantes, una ficha de caracterización, obteniéndose los siguientes resultados:

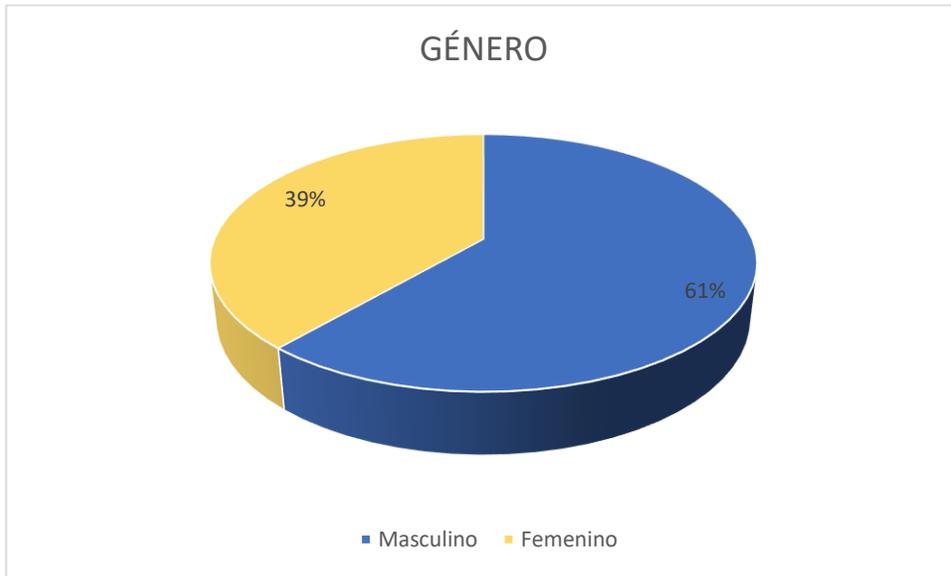
Gráfica 1. Edad de los participantes



Fuente: elaboración propia

Del 100% de la población analizada, el 64% tienen edades entre los 9 a 10 años, seguido del 25% que tienen entre 11 a 12 años, tan solo el 11% son mayores de 12 años. De esta población se puede apreciar que son niños con diversidad de gustos y tendencias en cuanto a los juegos, y aprecian los recursos que tienen en su entorno, por lo que se facilita el desarrollo de los talleres, porque les atrae las actividades relacionadas con la lúdica y el arte.

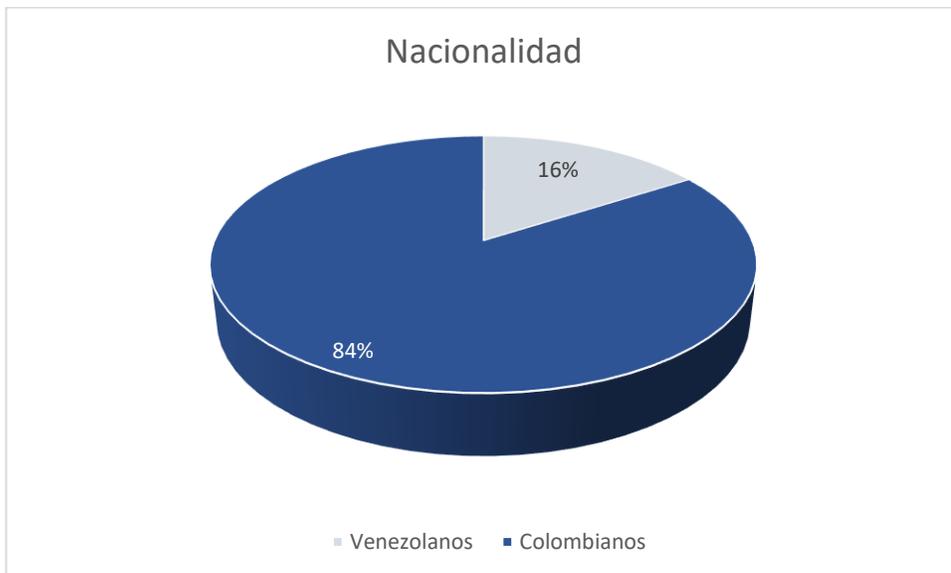
Gráfica 2. Género



Fuente: elaboración propia

En la gráfica 2, se aprecia que el 61% de los participantes, pertenecen al género masculino, mientras que el 39% pertenecen al grupo de femeninas. Estos resultados favorecen el desarrollo de los talleres porque los hace multifacéticos y divertidos.

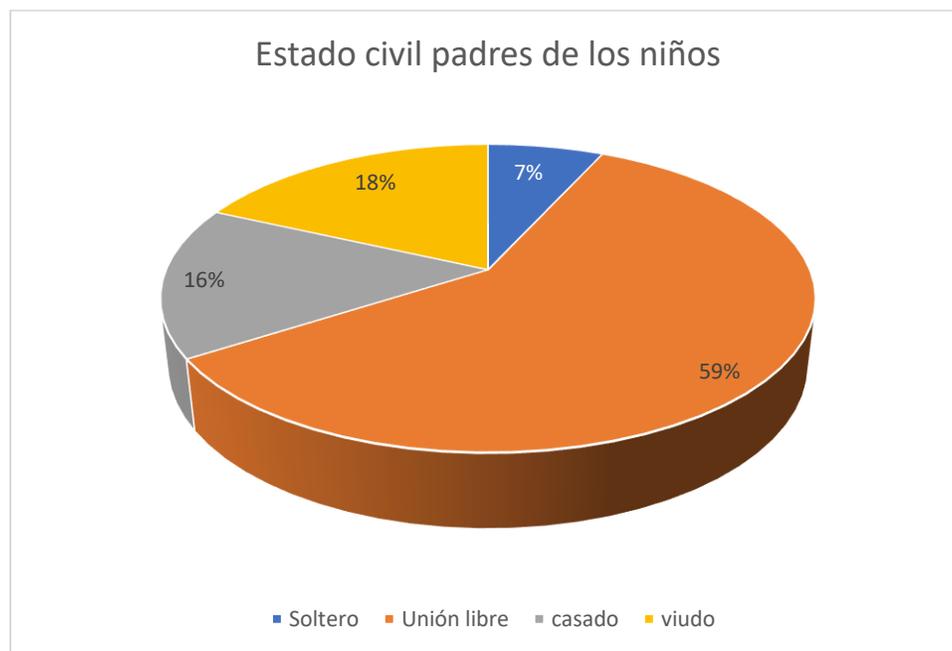
Gráfica 3. Nacionalidad



Fuente: elaboración propia

En la gráfica 3, se evidencia presencia de niños extranjeros, que, aunque son pocos (16%), necesitan del apoyo y contribución educativa ofrecida por el sistema educativo colombiano, un 84% pertenecen son nacionales y buscan apoyarse en el sistema educativo desde las instituciones como es el caso de la Cruz Roja con el programa Pilositos en la ciudad de Neiva, Huila.

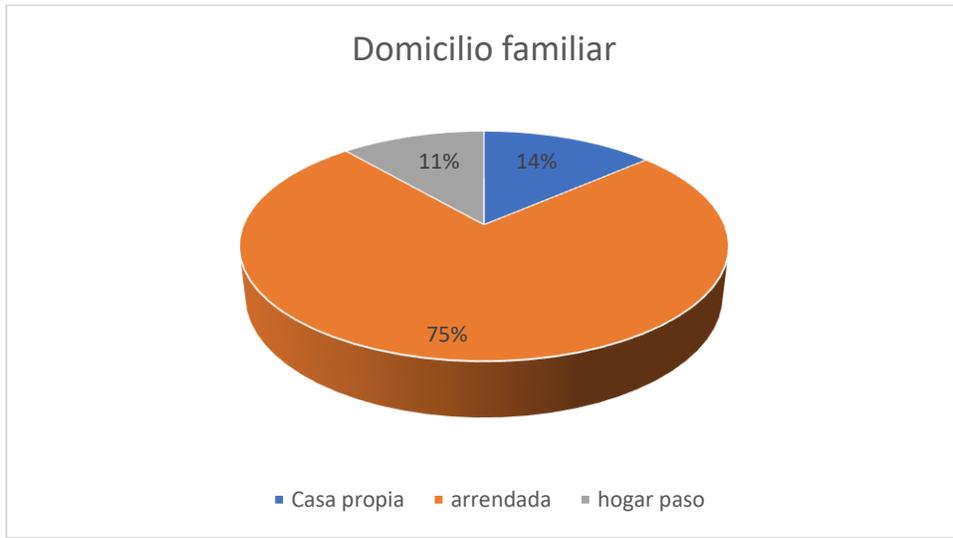
Gráfica 4. Estado civil de los padres



Fuente: elaboración propia

La gráfica 4, muestra que el núcleo familiar es diverso, por lo tanto, del 100% de la población encuestada, el 59% viven en unión libre, seguido del 18% no tienen pareja porque han enviudado, el 16% son casados, mientras que el 7% son madres solteras, las cuales han podido sobrevivir a las dificultades económicas, sociales, culturales, religiosas que se han venido presentando y han modificado sus condiciones y estilos de vida.

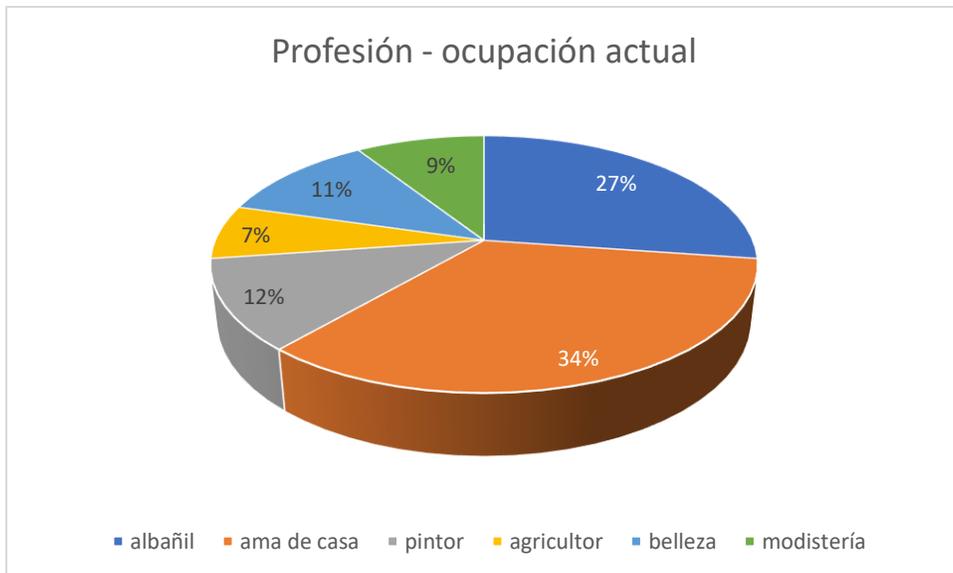
Gráfica 5. Domicilio familiar



Fuente: elaboración propia

De acuerdo con los resultados obtenidos en la ficha de caracterización, el 75% de las familias de los analizados viven en casas o apartamentos arrendados, en sitios de interés social por la economía que estos representan, de acuerdo a los ingresos que obtienen que regularmente son ingresos diarios producto de las ventas informales.

Gráfica 6. Profesión ocupación actual



Fuente: elaboración propia

En la segunda parte del análisis de caracterización, correspondiente al entorno familiar, se pudo identificar que los niños pertenecen a familias disfuncionales, presentan alto grado de violencia intrafamiliar y sus padres trabajan para el sustento diario de toda la familia. Son familias jóvenes con grupos familiares comprendidas entre 3 a 5 hijos, el padre y la madre y en algunos casos viven con algún tío o con la madre de alguno de los padres, especialmente por aspectos de cuidado.

5.3 ANÁLISIS MATRIZ DOFA

Se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con el fin de conocer elementos característicos de la institución y la manera como se hace uso del tiempo libre como estrategia didáctica en implementación de las actividades en los estudiantes. En la matriz DOFA, se obtuvo conocimiento sobre Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas, como se muestra a continuación:

Tabla 1. Matriz DOFA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ● Alto nivel de interés y participación de niños y padres en actividades. ● Satisfacción por parte de niños y padres de familia por la pedagogía aplicada. ● Facilidad de encuentros y acercamiento a padres de familia, para conocer prácticas de sus hijos durante su tiempo de ocio. ● Satisfacción por parte de los niños con el aprendizaje obtenido en el proceso. ● Creatividad de los niños en temas relacionadas con el dibujo y la expresión artística como la pintura. ● Interés por parte de los padres de familia en recuperar los espacios de sano 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dificultad para desarrollar actividades con los niños en diferentes tipos de horario. ● Deterioro de la infraestructura física y escenarios destinados para desarrollar actividades sociales con la comunidad. ● Los niños diariamente son expuestos a consumos culturales con contenido que no aportan al desarrollo de su crecimiento personal. ● Pocos hábitos de lectura y temas relacionados con la coyuntura Nacional ● Los juegos tradicionales y espacios compartidos han sido reemplazados por las nuevas tecnologías y dispositivos digitales.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>esparcimiento en trabajo colectivo con niños y adolescentes del sector para la inversión de su tiempo libre y/o de ocio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dificultades para obtener y conseguir los materiales y elementos necesarios para las jornadas lúdicas de aprendizaje.
AMENAZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ● Pocas garantías en temas de seguridad en el sector para el desplazamiento de los niños hasta la sede. ● Poco interés por temas relacionados a la lectura y escritura. ● Falta de participación de la comunidad para desarrollar espacios de sano esparcimiento, y aprendizaje en el sector. ● Deterioro por uso indebido de las instalaciones de la sede por parte de la comunidad y/o personas externas al sector. ● Poco aprovechamiento de las nuevas tecnologías para generar aprendizaje y conocimiento. ● Poco apoyo por entes gubernamentales a iniciativas sociales y de trabajo con los niños y adolescentes vulnerable del sector. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Generación de espacios lúdicos y de aprendizaje que promuevan el desarrollo y expresión en niños y jóvenes a través del arte. ● Generación de espacios de interacción lúdicos donde se promuevan buenos hábitos e incite a desarrollar y potenciar habilidades manuales y corporales. ● Concientización para preservar y conservar los bienes de uso público del sector. ● Disposición de espacios para generar dialogo e interacción con los niños, padres de familia y comunidad en general, donde se socialice el trabajo realizado desde las jornadas lúdicas llevadas a cabo. ● Fomentar en niños y niñas la expresión y creación de manualidades a través del arte. ● Minimizar el porcentaje de niños y niñas involucrados en actos que conlleven a perjudicar su bienestar físico y mental.

Fuente: elaboración propia

Al realizar el cruce de los factores descritos para el diagnóstico interno y externo, las estrategias diseñadas para este análisis, fueron las siguientes:

Tabla 2. Diseño de estrategias en diagnóstico de Fortalezas y Amenazas

FORTALEZA	AMENAZA	ESTRATEGIA
Alto nivel de interés y participación en actividades artísticas y de aprendizaje por parte de los niños y padres de familia.	Pocas garantías en temas de seguridad en el sector para el desplazamiento de los niños hasta la sede.	Buscar el acompañamiento y asesoría de la fuerza pública (policía) a través de una solicitud formal, emitida al cuadrante asignado del sector que permita facilitar la circulación y seguridad de los niños y acompañantes hasta las instalaciones del programa.
Satisfacción por parte de los niños y padres de familia por la pedagogía aplicada.	Poco apoyo por entes gubernamentales a iniciativas sociales y de trabajo con los niños y adolescentes vulnerable del sector.	Desarrollar un convenio con entidades del estado que promueva el desarrollo de actividades culturales y recreativas en la región, que permita realizar jornadas de aprendizaje socioemocional, donde se promueva la participación barrial a través de la expresión artística.
Facilidad de encuentros y acercamiento a padres de familia para conocer las prácticas de sus hijos durante su tiempo de ocio.	Falta de participación de la comunidad para desarrollar espacios de sano esparcimiento, y aprendizaje en el sector.	Desarrollar una jornada de dibujo artístico en compañía de un acudiente o padre de familia, buscando el fortalecimiento de los procesos creativos y despertando el interés por el desarrollo de actividades en equipo desde la familia, fortaleciendo los lazos afectivos y expresivos desde la pintura y sensibilidad hacia el arte.
Satisfacción por parte de los niños con el aprendizaje obtenido durante el proceso.	Deterioro por uso indebido de las instalaciones de la sede por parte de la comunidad y/o personas externas al sector.	Realizar una exposición artística con materiales reciclables que tenga como propósito el cuidado de las instalaciones y del medio ambiente, que refleje la

FORTALEZA	AMENAZA	ESTRATEGIA
<p>Creatividad de los niños en temas relacionadas con el dibujo y la expresión artística como la pintura. Interés por parte de los padres de familia en recuperar los espacios de sano esparcimiento en trabajo colectivo con niños y adolescentes del sector para la inversión de su tiempo libre y/o de ocio.</p>	<p>Deterioro por uso indebido de las instalaciones de la sede por parte de la comunidad y/o personas externas al sector. Poco interés por temas relacionados a la lectura y escritura</p>	<p>creatividad y habilidades artísticas adquiridas por los niños.</p> <p>Realizar una exposición artística con materiales reciclables que tenga como propósito el cuidado de las instalaciones y del medio ambiente, que refleje la creatividad y habilidades artísticas adquiridas por los niños.</p> <p>Se implementará una jornada completa al desarrollo de una actividad denominada “Dibujando historias” donde los niños utilizarán su imaginación para plasmar un dibujo libre, con el cual formarán y escribirán una historia. De esta forma fortalecerán su imaginación, amor hacia el arte y escritura.</p>
<p>Creatividad de los niños en temas relacionadas con el dibujo y la expresión artística como la pintura.</p>	<p>Poco aprovechamiento de las nuevas tecnologías para generar aprendizaje y conocimiento</p>	<p>Se hará una presentación sobre distintos programas de internet enfocados en el arte digital, y cómo estos espacios pueden fomentar la creatividad y expresividad, así como la facilidad de compartir sus creaciones con más personas en la web. Esto permitirá que se aproveche y haga uso de las nuevas tecnologías en temas pedagógicos y educativos como herramienta para adquirir nuevos conocimientos.</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Diseño de estrategias educativas: debilidades y oportunidades

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES	ESTRATEGIAS
Dificultad para desarrollar actividades con los niños en diferentes tipos de horario.	Generación de espacios lúdicos y de aprendizaje que promuevan el desarrollo y expresión en niños y jóvenes a través del arte.	Establecer y llegar a acuerdos en horarios flexibles máximo de dos (2) horas un fin de semana cada 15 días para realizar las actividades previstas.
Los niños diariamente son expuestos a consumos culturales con contenido que no aportan al desarrollo de su crecimiento personal.	Disposición de espacios para generar dialogo e interacción con los niños, padres de familia y comunidad en general, donde se socialice el trabajo realizado desde las jornadas lúdicas llevadas a cabo.	Se explicará la historia del arte a los niños a través de imágenes de pinturas famosas, representadas en caricaturas. En grupos de trabajo, deben escoger la que más les gusta, investigando más sobre ella, plasmándola para realizar una presentación grupal. Esto incentivará a los niños a indagar sobre estas obras y adquirir conocimiento nuevo, mientras desarrollan su imaginación y creatividad a través del dibujo artístico.
Deterioro de la infraestructura física y escenarios destinados para desarrollar actividades sociales con la comunidad.	Concientización a los visitantes de preservar y conservar los bienes de uso público con los que cuenta este sector.	Crear una campaña de concientización a través de la elaboración de murales artísticos, que promueva el uso adecuado de los bienes de uso público pertenecientes a la sede.
Los juegos tradicionales y espacios compartidos han sido reemplazados por las nuevas tecnologías y dispositivos digitales.	Generación de espacios de interacción lúdicos, promoción de buenos hábitos, desarrollar y potenciar habilidades manuales y corporales.	Diseñar y promover los juegos tradicionales y de mesa, elaborándolos en las jornadas establecidas, para fortalecer las habilidades artísticas de los niños y niñas, desarrollar su sensibilidad estética y capacidad creativa a través del juego.

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES	ESTRATEGIAS
Dificultades para obtener y conseguir los materiales y elementos necesarios para las jornadas lúdicas de aprendizaje.	Fomentar en niños y niñas la expresión y creación de manualidades a través de del arte.	Fomentar la creatividad de niños y niñas, a través de la elaboración de expresiones artísticas con materiales reciclables y reutilizables para facilitar la participación durante las jornadas establecidas.
Pocos hábitos de lectura y temas relacionados con la coyuntura nacional.	Minimizar el porcentaje de niños y niñas involucrados en actos que conlleven a perjudicar su bienestar físico y mental	Fomentar el hábito lector de niños y niñas a través del comic o historietas, permitiendo fortalecer su concentración y memorización, ayudando a mejorar su expresión oral y escrita y fortaleciendo su imaginación desde la fantasía o ficción.

Fuente: elaboración propia

Como lo muestran las tablas 2 y 3, las estrategias aquí planteadas guardan relación con los procesos recreativos en torno a espacios, escenarios, actividades creativas, tiempo libre, tiempo de ocio, formulados para transformar socialmente el concepto de ocio creativo para entornos académicos artísticos, puesto que el arte motiva, integra, desarrolla mentalmente en el individuo formas de vida agradables, satisfactorias para la convivencia y espacios de paz.

Para el estudio de este término surge la necesidad de replantear el perfil de escuela, maestro y sujeto-individuo, desde la educación como agente transformador, argumentada por los principios y pensamientos de pedagogos, psicólogos y pensadores, en busca de ser pertinentes con la realidad.

Según, Celestin Freinet y Paulo Freire (1992) proponen aspectos educativos en el ámbito Popular, qué parte de la vida del estudiante, de sus contextos y forma para la vida, en la vida y con la vida; así las didácticas son útiles para comprender la vida. La “educación para el Arte” en palabras de Freinet, asumida como actividad organizada, cooperativa y responsable; como actividad útil al individuo y al grupo; como instrumento de aprendizaje individual y social. Y en palabras de Freire es la “pedagogía del oprimido” (Freire, 1993).

En este contexto, Freire invita al docente a reflexionar sobre lo que debe pensar, hablar y hacer y de manera crítica sobre la práctica educativa a la que llama “progresista” (1994). De igual manera, invita a hacer de la educación una obra de arte y del docente un artista. Su pensamiento incita a que las relaciones sean abiertas al diálogo para transformar el mundo, con amor, humildad, sin sentirse superior a nadie, pues “es el amor la transformación definitiva” (Freire, Cartas a quien pretende enseñar, 1994).

De acuerdo con el ámbito educativo, las bases teóricas se desarrollan a partir de conceptos como: educación artística y teorías relacionadas con el arte. entre estas teorías relacionadas con la educación artística es importante citar a autores como Elliot Eisner, Howard Gardner y el grupo de Clark, Day y Gree; cada uno de ellos expresa las diversas funciones del arte en la escuela y en la experiencia de los sujetos, como forma de aprender el conocimiento a través de la fantasía, la realidad, la sociedad (García, 2005).

Se hace favorable la realización de talleres, porque con ellos se estimula el trabajo creativo de los sujetos, pues, ellos confían en su propia expresión, por lo tanto, el desarrollo de los talleres está directamente relacionado con la práctica y la vivencia de la expresión artística.

5.4 RESULTADOS TALLERES PEDAGÓGICOS

5.4.1 Taller 1

Los niños y niñas reconocieron quienes son, lograron identificar cuáles eran sus cualidades y qué aspectos debían reforzar o mejorar, se logró romper el hielo y conocer afinidades y gustos colectivos, lo cual reforzó los vínculos entre el grupo.

El desarrollo de esta actividad permitió conocer la personalidad de cada niño, así como sus sueños y proyecto de vida, además sirvió para comprender su contexto y entorno en donde se desenvuelven cada día desde aspectos sociales y familiares. Aunque muchos de ellos muestran preocupación sobre el cumplimiento de esas metas y/o propósitos debido a la situación económica de sus padres, la mayoría de ellos se muestran positivos ante su futuro.

Taller 1	
Nombre:	¿Quién Soy? ¿Qué Queremos Llegar A Ser? ¿Cómo Vamos A Hacerlo?
Objetivo:	Identificar como se auto -reconoce cada niño (Proyecto de vida)
Tiempo Establecido:	1 hora
Materiales:	Papel y lapiceros
Desarrollo de la Actividad:	Para llevar a cabo esta actividad se decidió explicar de manera breve lo que era un proyecto de vida, el cómo se veían en un futuro (planes, sueños, metas, profesiones y deseos), así como como identificar el “¿Quién soy yo?” con virtudes, defectos y cualidades. Para desarrollar todo este proceso se decidió que cada uno de los niños y niñas plasmara en un dibujo su autorretrato, donde escribirán a un lado características de su personalidad, cualidades, sueños, datos básicos como edad nombre, defectos y cosas por mejorar, actividades de interés y que realizan en su tiempo libre y por último como se veían de adultos en algunos años.
Observaciones	Se logró que los niños a través de este taller, plasmaran los proyectos de vida, y que les gustaría ser a futuro, con gran entusiasmo y realización en cada uno de ellos, observándose que cada actividad es una experiencia nueva para ellos, que pocas veces habían realizado en equipo, lo que les sirvió para interpretar y analizarse desde su personalidad y su comportamiento frente a otros.
Resultados	Los niños entendieron el concepto de proyecto de vida y dibujaron una figura humana, identificando en cada parte aspectos relevantes para su desarrollo y actividad diaria.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	Durante el desarrollo de la actividad, se pudo analizar que los niños participantes en el taller, disponen de espacios de ocio, con el agravante que no identifican claramente el concepto y lo confunden con relajación o momentos sin ocupación, cuando en verdad, representa disciplina y educación, por lo tanto, y de acuerdo a lo analizado en el marco teórico de referencia, fue importante trabajar el ocio como estrategia didáctica, iniciando por el taller de reconocimiento, mediante

una actividad recreativa, que fue cobrando valor en cada uno de los niños, y que así como lo describe Cuenca (2009), se pudo vincular valores para hacer más interesante la actividad y rescatar en ellos la cultura ética.

Como practicante, fue una actividad que me enseñó a trabajar más el ámbito humanista, y así desarrollar otros aspectos vinculantes con la creatividad como producto cultural nuevo, basándonos en la lúdica y en las emociones, como forma de ver la realidad sin romper estereotipos tradicionales que son fundamentales para el proceso de aprendizaje. En este primer taller, cada niño se descubrió y visionó su proyecto de vida, por lo que se usó el dibujo y la esquematización como producto cultural en el contexto individual y forma de proyección de cada niño.

Fuente: Elaboración propia

Ilustración 1. Niños participando de actividad artística



Fuente: Elaboración propia, 2022

En esta actividad, como son niños de edades pequeñas entre los 6 a 8 años de edad, las figuras eran altamente coloridas, que al preguntárseles sobre estos, así contestaron: AFG01 “me gusta dibujar, pero usando bastante color, porque así se ven más bonitos los dibujos”; EYP02

argumentó “me siento muy feliz dibujando, porque expreso lo que soy”; JSH03 “me divierto mucho, porque así aprendo más y me acuerdo más fácil”, MNT04 “ dibujo solo lo que quiero y porque si no me califican mal”, YOR05 “todos mis cuadernos tienen colores”; cada uno de estos argumentos permitieron el análisis de los momentos vividos por los niños a través del programa, de tal manera que, se hace necesario evaluar y motivar a los niños para que emprendan actividades que les satisfagan y que puedan realizar durante el tiempo de ocio, siendo el autoreconocimiento una actividad práctica que lo define y le muestra sus habilidades para practicar de forma libre en su tiempo de descanso y ocio.

5.3.2 Taller 2

Durante el desarrollo de este taller, se logra evidenciar cómo las prácticas que comprometen los juegos tradicionales como los mencionados anteriormente, han ido desapareciendo a través del tiempo y de las nuevas generaciones; pues el internet, redes sociales, plataformas digitales y juegos en línea multijugador y de plataforma, son ahora el atractivo entre niños y jóvenes, lo cual les impide conocer y establecer un vínculo más social y de acercamiento hacia sus semejantes.

Precisamente, durante el proceso de revisión de contenidos, se encontró un estudio de Ofele (2014), en el cual describe la importancia del juego en el desarrollo y crecimiento de los niños, a partir de elementos que se entrelazan como el hilo conductor del futuro, por lo tanto, si se pierde o se desubica, seguramente el rumbo de la vida también se desorienta, siendo fundamental, adicionar a los primeros años de vida algo que apasione y esto se encuentra en los juegos, pero, son actividades que tiendan a dinamizar el sistema motor, que pongan en juego las neuromas y de esta manera se convierte en costumbres que nacen en la familia y que se van proyectando a cada uno de los escenarios de vida social con los amiguitos de la cuadra, el barrio, la comunidad, la escuela, entre otros.

Taller 2	
Nombre:	Elaboración de Juegos Tradicionales
Objetivo:	Fomentar la enseñanza y amor hacia el arte a través de la creación y participación en juegos tradicionales.
Tiempo Establecido:	1 hora
Materiales:	Papel, cartón, marcadores, vinilos y tijeras.
Desarrollo de la Actividad:	Para llevar a cabo esta actividad se decidió trabajar de manera colectiva, formando grupos de trabajo de 3 integrantes cada uno., donde se dispondrían, después de una breve explicación e instrucciones a diseñar y elaborar juegos de mesa y tradicionales como la golosa, u otros como parques, la escalera y la lotería entre otros.
Observaciones	Se analizó como los niños a través del juego estimulan sus emociones y desarrollan habilidades para el arte, el teatro, recreación entre otras actividades realizadas durante la cotidianidad.
Resultados	Los niños entendieron la diferencia entre juegos tradicionales y la lúdica, su importancia y la manera como cada juego aporta a las actividades de la vida, que habilidades le contribuye a desarrollar y competencias empieza a desarrollar.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	Para el desarrollo de los juegos tradicionales, se evidenció el compromiso de los niños durante el desarrollo de cada actividad, observando e interpretando cada conducta, cada comportamiento con el desarrollo del juego, rescatando como producto cultural los juegos tradicionales: canicas, la lleva, la golosa, la gallina ciega, entre otros. durante la ejecución de este taller, fue importante la disposición y el tiempo libre de los niños, tomando como referente, la procedencia de donde se puede analizar los diferentes modos de vida, desde sus experiencias culturales, creencias, tradiciones, calidad de la experiencia de ocio como lo describió Aguilar (2017), en el estudio sobre el tiempo libre de los niños en América Latina, y que en contraste con la cultura, es un tiempo desperdiciado, y de poca utilidad para los niños, teniendo en cuenta que disponen mal de este tiempo y lo confunden con reuniones entre amigos, de los cuales se aprende vicios y formas inadecuadas de vivir la vida, precisamente, por el mismo estilo de vida

	que conduce a los niños hacia un abismo de drogadicción, prostitución y otros vicios que empobrecen y dañan socialmente a los seres humanos, especialmente a los niños.
--	---

Fuente: Elaboración propia

Ilustración 2. Práctica de juegos tradicionales



Fuente: elaboración propia, 2022

5.4.3 Taller 3

Esta actividad permitió establecer lo que para ellos significa esta palabra “Arte” y todo lo que llega a sus mentes al escucharla, así como comprender su entorno inmediato, gustos y prácticas que realizan durante su tiempo libre.

De igual forma, se permitió conocer los niveles de comprensión lectora de los niños y niñas y pertenecientes al Programa Pilositos y Éxito Escolar, así como identificar sus gustos a través de sus prácticas realizadas dentro de su tiempo libre, donde se reflejó que una de sus aficiones son los superhéroes, juegos donde aparecen personajes de fantasía y acción.

Taller 3	
Nombre:	Creación de Cómics
Objetivo:	Identificar el nivel de capacidad lectora, de análisis e imaginación en los niños y niñas.
Tiempo Establecido:	1 hora
Materiales:	Papel, lápices, y colores.
Desarrollo de la Actividad:	Durante esta actividad se muestra a los niños y niñas una serie de comics como ejemplo para que los lean detenidamente con el fin de identificar su nivel de comprensión lectora y análisis en una pequeña relatoría, donde contaron de que trataba su comic, trama, y personajes principales. A través de esto, los niños se dispusieron a dejar volar su imaginación, recreando su propio comic.
Observaciones	Se analizó el interés y entusiasmo de los niños para con la realización de este taller, puesto que se vio reflejada la creatividad e imaginación en los niños, que rápidamente diseñaron formas y seleccionaron colores
Resultados	Los resultados favorecieron procesos de lecto escritura, porque además de la motivación y la atención en la lectura, realizaron escritos, especialmente, los comics, con historietas de alto interés que, mostraron creatividad e imaginación.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	Se resalta como producto cultural, la elaboración de comics, los cuales permiten desarrollar la imaginación, en cada uno de los niños, por lo que las actividades artísticas tienen un alto y significativo valor, puesto que genera experiencias creativas para el desarrollo cognitivo, lingüístico, personal porque, permite desarrollar la mente y a su vez crear personajes de alto interés, llamativos para su vida y su estilo y calidad de vida, que para unos les fue muy interesante el uso de formas y colores apropiados y de acuerdo a su creación. A partir de esos espacios, los niños encontraron el apoyo por parte del programa y del orientador de las actividades en este caso, las contribuciones más para sumar a las características del personaje y hacerlos sentir útiles, valiosos en cualquier tiempo y espacio, valorando

la obtención de resultados positivos a partir de sus experiencias, en la creación de sus propias obras, en las que además conjugaron motivación, interés, emociones, bienestar emocional, mejorando los procesos de autorregulación, cambiando el ambiente e incluyendo dimensión emocional, centradas en la regulación emocional, en la conciencia social, donde se pudieron rescatar aspectos de la empatía, cooperación, solidaridad, benevolencia, para alcanzar sociedades más armoniosas.

Por esta razón, los aportes de Barrientos (2016), citado por Pedraza y Soto (2021) generan sentido altamente significativo para el aprendizaje de la sana convivencia en los diferentes escenarios, con propuestas de actividades que faciliten la participación activa, integración y se disminuya el riesgo de conductas de los niños en mayor tiempo de ocio.

Fuente: Elaboración propia

Ilustración 3. Selección de dibujos para comic



Fuente: Elaboración propia

Ilustración 4. Niños participantes en los talleres



Fuente: elaboración propia, 2022

Se llevó a cabo reuniones periódicas con los niños para socializar temáticas y de esta manera conocer el estado de ánimo y demás condiciones sociodemográficas de los niños al momento de realizar las participaciones; se tuvo en cuenta la alta disposición de tiempo de los niños, en jornadas académicas o de receso escolar, para estimular el objetivo principal de este trabajo y rescatar el tiempo de ocio como estrategia educativa.

5.4.4 Taller 4.

El teatro infantil es una forma de llevar a cabo ideas, o desarrollar un cuento u obras escritas, pero, desarrolladas o ejecutadas por niños.

Taller 4	
Nombre:	Teatro infantil
Objetivo:	Desarrollar un montaje teatral, con el fin de difundir la importancia de teatro infantil en toda la comunidad para madurar y fortalecer destrezas teatrales
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Trajes, máscaras, pinturas, pelucas
Desarrollo de la Actividad:	Se inicia la actividad con el llamado a asistencia con el fin de saber que está presente en clase, con una temática específica y hacer que los niños pierdan el miedo a escenarios, hablar en públicos y hacer de la vida fácil y lleno de emociones
Observaciones	Se evaluó el entusiasmo, interés, timidez, confianza en sí mismos, poco habla y poco movimiento, que al final rompieron, para generar mayor habilidad y demostrar que se puede actuar con sencillez como se realiza durante la cotidianidad.
Resultados	Los niños pudieron experimentar pequeños problemas del diario vivir y trataron de buscar soluciones prontas y cuando no se pudo solucionar, se solicitó ayuda, de tal manera que entendieran como se podía manejar estas situaciones.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	<p>Las actividades teatrales se tuvieron en cuenta como un referente facilitador de crecimiento y desarrollo individual – social, puesto que influye en la reducción de factores de riesgo como consumo de sustancias psicoactivas, e incremento de la satisfacción personal, lo cual les permite una óptima utilización del tiempo, porque les atrae y las hace divertidos.</p> <p>En esta actividad se asumieron roles, en cada uno de los niños participantes, fueron altamente participativos y con sentido de responsabilidad, acordes a su personalidad y con propósitos favorables para mantener relaciones positivas y duraderas.</p>

	<p>Con las obras teatrales se impuso la autorregulación cognitiva en los niños, con el fin de alcanzar mayor tiempo destinado al desarrollo de tareas que están en el contexto académico y que dejan a disposición mayor parte del tiempo.</p> <p>Por lo tanto, se pueden relacionar ideas de Pineda (2011) en las que se incluye mayor aprendizaje sobre el mismo individuo, puesto que personifica, en lo que conoce su propio proceso de aprendizaje, programa estrategias, memoriza contenido y expresa autonomía en sus personajes.</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia

5.4.5 Taller 5

La lecto-escritura es un proceso que enriquece el conocimiento de los niños y los hace más hábiles mentales.

Taller 5	
Nombre:	Cuentos y fábulas
Objetivo:	Fortalecer los hábitos de lectura y escritura a través de cuentos y fábulas
Tiempo Establecido:	1 hora
Materiales:	Selección de cuentos y fábulas
Desarrollo de la Actividad:	La clase inicia con el llamado de asistencia se hace una explicación de que es lo que se va a realizar, luego se hace una selección de cuentos infantiles donde los chicos escogerán uno en este caso se seleccionó el cuento de caperuja roja y el lobo feroz mientras el profesor va narrando los niño y niñas van interpretando.
Observaciones	Los niños se entusiasmaron por la lectura de cuentos y fábulas, teniendo en cuenta la caracterización de los personajes en el cuento que sirvieron como referentes para casos de estudio de la cotidianidad.

Resultados	El desarrollo cognitivo del niño se vio altamente favorecido, puesto que escribe más rápidamente cuentos y realiza fábulas de su propia autoría, por lo que se vuelve más activo mentalmente, favoreciendo procesos académicos y propios para su crecimiento mental y/o cognitivo; de esta manera, los niños crearon cuentos y fábulas con temas de su entorno y situaciones de la vida cotidiana.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	Para el desarrollo de esta actividad, utilizaron talleres pedagógicos desde un primer momento, teniendo en cuenta que las fábulas y los cuentos son los textos preferidos de los niños y además de diversión, aportan al proceso de aprendizaje. En este sentido, el tiempo de ocio es altamente significativo. Como aporte de la actividad, se desarrolló diversidad de lecturas en lo relacionado con los cuentos y las fábulas, permitiendo el desarrollo de habilidades de comprensión lectora. Los resultados fueron positivos, para procesos como la comprensión lectora, estimulando actividades que crean hábitos y establecen formas y estilos de vida acordes a la concientización y aprovechamiento del tiempo de ocio, donde todo lo utilizado desarrolla habilidades de formación siendo el ocio una estrategia de intervención pedagógica y el tiempo libre el eje central para desarrollar las actividades.

Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia

5.4.6 Taller 6

Taller 6	
Nombre:	Diseño de títeres
Objetivo:	Elaborar el montaje teatral de títeres y marionetas basándose en cuentos infantiles.
Tiempo Establecido:	4 horas
Materiales:	Vestidos, pelucas, medias
Desarrollo de la Actividad:	Para esta semana de clase se tenía pensado hacer un montaje teatral basado en títeres con el cuento de caperuja roja y el lobo feroz, pero debido que no todos los niños y niñas llegaron a clases toco volverlo una actividad y no una presentación, esto hizo que los niños y niñas que llegaron se desanimaran de la clase, pero se realizó con éxito haciendo que la clase fuera entretenida.
Observaciones	Durante esta jornada de práctica observe al grupo, el cual fue un grupo muy disciplinado, atento y colaborador hay algunos chicos con los cuales se puede hacer el trabajo teatral y se espera que el grupo acepte de forma positiva las clases de teatro.
Resultados	Como bien se describe en las observaciones, el grupo de niños mostró orden, control y mejoró sus conductas en las clases, especialmente, las teatrales que son de alta exigencia para la atención y muestran disciplina académica, por lo tanto, las obras fueron impecables y cada uno de los papeles asignados se desarrollaron favorablemente.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	En la sistematización de esta experiencia, se pudo observar el uso de la imaginación y la creatividad en los niños, con el diseño de títeres que permiten ocupar un amplio porcentaje del tiempo de ocio de los niños, puesto que no es solo el diseño, también la construcción de cada uno de los personajes, a los que le adicionan nuevas características de movilidad, para hacerlos más creativos, más interesantes y poder

	demostrar que esta es una actividad motivadora y satisfactoria para los niños, puesto que además de contribuir con el uso del ocio, planea y organiza los elementos de tiempo libre.
--	--

Fuente: Elaboración propia

5.4.7 Taller 7

Taller 7	
Nombre:	Libre expresión
Objetivo:	Integrar los ejercicios de proyección de voz para expresar su sentir en escenarios diferentes
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Papel, tijeras, cartón
Desarrollo de la Actividad:	Se da comienzo a la clase llamando la lista, luego se explica lo que se va a desarrollar para dar paso al estiramiento y calentamiento con un juego “hada madrina”, “rayuela”, “piedra, papel, tijera”
Observaciones	Durante esta semana se hizo una serie de ejercicios donde los niños de la fundación se les decía un oficio “trabajo” y ellos lo representaban, los chicos se sintieron muy cómodos con el ejercicio, mostraron mucho interés, aunque algunas veces se querían salir de las reglas del juego de la actuación para formar el desorden la experiencia de esta actividad fue muy grata y muy agradable se espera que los chicos sigan con ese interés
Resultados	Es importante destacar que cada uno de los ejercicios se llevaron a cabo con alto compromiso, favoreciendo el desarrollo de la personalidad y mostrando tonos y timbres adecuados a la obra.
	La experiencia de la libre expresión, les permitió a los niños participantes, establecer estrategias de comunicación, sin alterar los espacios, haciendo efectivo el proceso y fortaleciendo al emisor y receptor, así como los canales. Desde mi experiencia como formador o

Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	<p>docente, les pude aportar en la moderación del tono de voz, cuando se puede subir o bajar el tono, los espacios adecuados para equilibrar y mantener el mensaje, estableciendo así el balance crítico, haciendo uso del juego lúdico en los diferentes espacios y sus repercusiones en el entorno social y cultural en una actividad de tiempo libre, promoviendo en ella el ocio y el tiempo libre, pero con actividades que sean adecuadas, beneficiosas para su desarrollo integral y emocional.</p> <p>Lo anteriormente descrito, realizando intervención tecnológica, a través de dispositivos como tablet o computadores aportados en el recurso de construcción de los niños y niñas.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia

5.4.8 Taller 8

Taller 8	
Nombre:	Máscaras y maquillaje artístico
Objetivo:	Aumentar la capacidad de creatividad e imaginativa en el desarrollo artístico y elaboración de máscaras
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Colbón, cartón, pintura, escarchas, hilo caucho, plastilina
Desarrollo de la Actividad:	Los niños dramatizaron las facciones del rostro e incrementaron la creatividad y dejaron fluir la imaginación en el colorido y demás elementos que se adicionaron en la máscara: plumas, lentejuelas, móviles.
Observaciones	Se observó la creatividad desarrollada por los niños, integración de conocimientos adquiridos para la solución de problemas, dado que se plantearon actividades que permitieran la expresión y el desarrollo de una prueba de ensayo.

Resultados	Las emociones de los niños son más fuertes o por lo menos así se mostró por parte del grupo de trabajo teatral, porque además de desarrollar la imaginación, se contribuyó al desarrollo de la creatividad, con adición de emociones para la construcción de los personajes de cada una de las obras propuestas.
Aspectos de sistematización de experiencias a partir de cada actividad	Las máscaras y el maquillaje artístico, forma parte del teatro, la expresión libre y la comunicación, porque una vez realizadas, decoradas y terminadas, se les dio vida con obras teatrales que mostraron la creatividad y el vuelo de la imaginación de los niños y niñas. De esta manera, se crean personajes que se caracterizan con las máscaras y que pueden identificar estrategias relacionadas con el arte y en las cuales se hace necesario el apoyo docente en procesos de recreación, entretenimiento y aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

5.4.9 Taller 9

Taller 9	
Nombre:	Semáforo de las emociones
Objetivo:	Desarrollar la capacidad de controlar emociones como enojo, tranquilidad, felicidad, tristeza
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Globos, pinturas, máscaras
Desarrollo de la Actividad:	Se inició la clase con un saludo fraternal, explicando el nombre del taller, realizando calentamiento para dar lugar a la clase, la cual va dirigida al desarrollo de las emociones y tratar de llegar a solución de conflictos en una estrategia de bienestar y pacificación.

Resultados	El semáforo de las emociones facilitó también el trabajo en equipo, la camaradería, la solidaridad y se confió en el otro, situación que inicialmente no se observaba, precisamente, porque vienen de entornos sociales difíciles.
------------	--

Fuente: Elaboración propia

5.4.10 Taller 10

Taller 10	
Nombre:	Obra los Valores
Objetivo:	Integrar los ejercicios trabajados durante las clases anteriores con el fin de dar resultado a la obra los valores.
Tiempo Establecido:	4 horas
Materiales:	Balón, bandas elásticas, personas
Desarrollo de la Actividad:	Inicia la clase con un saludo y el llamado de asistencia, luego hacemos ejercicios basados en el teatro de la panto mima. Luego, los chicos salen a prepararse para hacer el ensayo general con toda la utilería correspondiente al finalizar a clase hablaremos para mejorar a los personajes.
Observaciones	Es importante realizar calentamiento grupal, para el manejo del escenario con la realización de los ejercicios de tal forma que no se incurra en errores de tensión, la conciencia del bienestar y la expresión corporal fue de alto interés en los niños a la hora de realizar el montaje de la obra.
Resultados	Se concientizó a los niños sobre cada uno de los valores, de tal manera, que los niños fueron capaces de crear los antivalores, reconocerlos y asignar ejemplos en los cuentos.

Fuente: Elaboración propia

5.4.11 Taller 11

Taller 11	
Nombre:	Espacios y gestos básicos
Objetivo:	Difundir la manera como se puede hacer uso de los espacios y la actitud de gestos básicos en los niños de la Fundación, con el fin de reforzar la confianza, creatividad y libre expresión en su diario vivir.
Tiempo Establecido:	4 horas
Materiales:	Objetos de uso en su cotidianidad
Desarrollo de la Actividad:	Se da inicio con un saludo de bienvenida a la clase, se llama asistencia y se explican ejercicios o actividades para el desarrollo de la jornada, se hace un respectivo estiramiento y calentamiento para que se de una actividad de juego que movilice y usen espacios para desplazamiento e interpretación de animales, personajes.
Observaciones	Los niños demostraron su habilidad y creatividad para la formación y guión de personajes, usando los espacios precisos en algunos niños, mientras que otros no pudieron trabajar en equipo porque no tenían confianza en sus habilidades. En esta sesión de clase se llevó a cabo ejercicios de manejo de espacio donde los chicos se desplazaban imitando diferentes animales, personas, profesiones donde los niños mostraron poco interés queriendo formar el desorden y la indisciplina, pero se logró controlar el grupo y se logró terminar las actividades planteadas.
Resultados	Se obtuvo un mayor nivel descriptivo de los espacios, su utilidad y la manera como ocupan y relacionan el entorno con las situaciones cotidianas, lo que les sirvió para interactuar con el ambiente en condiciones de dificultad.

Fuente: Elaboración propia

5.4.12 Taller 12

Taller 12	
Nombre:	Control de emociones en la solución de problemas
Objetivo:	Desarrollar la capacidad de controlar las emociones
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Individuo – personas
Desarrollo de la Actividad:	Empezamos la clase con un saludo fraternal luego se hace llama la asistencia como en las clases anteriores, se hace un calentamiento con un juego de movimientos, se explican los ejercicios de la clase. se ubican en parejas, donde uno de los dos chicos tendrá un ataque de emociones como ira, felicidad, tristeza, miedo, mientras que su compañero dará solución a la emoción representativa, después se hará el ensayo de las obras que se van a presentar el día de la muestra final.
Observaciones	Se pudo observar mayor autocontrol de los niños para el desarrollo de sus actividades, por lo que se tuvo en cuenta la tristeza, la alegría, el miedo entre otros.
Resultados	Los niños entendieron que cada situación trae consigo un problema, una necesidad, por lo que se buscó una alternativa de solución por parte de los niños, de tal manera que sintieron satisfacción y alejaron el miedo.
Aspectos de sistematización de la experiencia	Se presentaron diversas dificultades por las reacciones que tuvieron los niños frente a problemas de convivencia, solidaridad y empatía, lo que para algunos fue dificultoso entender y mantener relaciones de amistad con sus compañeros de curso, y causó malestar, manifestados en rabia, cólera, desestimulo y agresiones físicas y verbales que afectaron la sana convivencia.

Fuente: Elaboración propia

5.4.13 Taller 13

Taller 13	
Nombre:	Proyectemos nuestra voz
Objetivo:	Moderar los tonos y timbres de voz
Tiempo Establecido:	1 hora
Materiales:	Voz
Desarrollo de la Actividad:	Se dio un fraternal saludo de bienvenida, explicando en lo que consiste la actividad, por lo que se calentó la voz para realizar tonos suaves, medios y agudos, tomando referencias de los espacios para el uso de los mismos.
Observaciones	<p>Muchos de los niños que participaron en la actividad, utilizaban un tono de voz fuerte, y hablaban muy duro. Una vez se terminó la actividad entendieron la importancia del respeto por el otro, desde la proyección de la voz.</p> <p>Durante esta sesión de clase se hicieron ejercicios de proyección de voz donde los chicos corrían y se devolvían y tenían que decir un trabalenguas, se jugó al teléfono roto, pero debían hablar con un lápiz en la boca, este juego se realizó con el fin de mejorar la pronunciación y vocalización antes de terminar e hizo un ensayo de la obra</p>
Resultados	Los niños aprendieron a hablar en el tono que debía darse, según las condiciones de espacio y acústica. Los niños antes gritaban y hablaban muy fuerte, con el taller mejoraron su tono de voz.
Aspectos de sistematización de la experiencia	Teniendo en cuenta las emociones, a partir de esos escenarios, se crearon estrategias por parte del practicante, relacionados con la empatía (Goleman, 1995) y los niños recibieron todas las emociones relacionadas con la alegría, fortaleciendo relaciones entre el grupo de niños.

Fuente: Elaboración propia

5.4.14 Taller 14

Taller 14	
Nombre:	Estimulación para ejercicios de improvisación
Objetivo:	Desarrollar ejercicios de improvisación que estimulen el actuar
Tiempo Establecido:	2 horas
Materiales:	Niños y niñas
Desarrollo de la Actividad:	<p>Para esta clase se desarrolló la práctica de las obras que se van a llevar a cabo para el día de la clausura en el centro cultural Adriano Perdomo, los resultados fueron muy satisfactorios ya que el grupo se está consolidando y se ve el interés de los chicos por querer seguir en las clases aunque se deben hacer algunas correcciones para mejoras tanto en la obra como de forma personal, algunas dificultades ha sido el tiempo de trabajo ya que con dos horas por grupo es un poco difícil el ensayo de la obra, algunas fortalezas de los chicos ha sido el compromiso y la dedicación con el que trabajan, algunos aspectos a mejorar es la disciplina se entiende de que son niños pero hay veces que se pasan de enérgicos y toca hacerles el llamado de atención, ha sido muy satisfactorio el trabajar con ellos y se espera seguir en próximos años ya no como practicante sino como voluntario</p>
Resultados	<p>Los niños desarrollaron habilidades de la improvisación, de tal manera que, alejaron los miedos, los pánicos escénicos y socializaron mejor las obras, se volvieron más dinámicos y respondieron oportunamente a los obstáculos que se les presentaron.</p>

Fuente: Elaboración propia

5.4.15 Taller 15

Taller 15	
Nombre:	Moderación orden y disciplina
Objetivo:	Establecer un modelo de orden y disciplina para cada uno de los personajes
Tiempo Establecido:	3 horas
Materiales:	Guión para moderación de espacios
Desarrollo de la Actividad:	la clase de inicio con un saludo, después se llama la asistencia, se explican los ejercicios o actividades para la jornada, se hace el respectivo estiramiento luego el calentamiento con algún juego de movilidad para que se acostumbren al espacio. se hacen ejercicios de manejo de espacio, el cual deberán desplazarse, cada uno deberá interpretar un animal mientras que los demás deberán adivinar cuál está representando después se ubicarán en grupos de 3 o máximos 4. Cada grupo deberá crear un objeto moto, carro.
Observaciones	Cada niño mostró interés por la actividad y una vez realizó la jornada del taller, se organizaron los elementos en el lugar de origen y se aseó el sitio para mostrar mayor organización dentro de cada uno de los espacios.
Resultados	Se mejoró la puntualidad de los niños. El grupo antes, en las primeras clases se llegaba tarde, por minutos, pero, lo hacían, por lo que con el presente taller se mejoró en puntualidad, organización de los espacios y entorno de trabajo.
Aspectos de sistematización de la experiencia	El contexto es el espacio en el cual se desarrolla la práctica de enseñanza, este a su vez involucra aspectos del proceso de enseñanza – aprendizaje y en el cual el principal autor es el sujeto o estudiante (Bernal, 2010). Por esta razón, se insiste en mejorar espacios para la fortalecer la convivencia, empatía y relaciones interpersonales.

Fuente: Elaboración propia

5.4.16 Taller 16

Durante esta jornada de práctica observe al grupo, el cual fue un grupo muy disciplinado, atento y colaborador hay algunos chicos con los cuales se puede hacer el trabajo teatral y se espera que el grupo acepte de forma positiva las clases de teatro.

Taller 16	
Nombre:	Mejoramiento en la representación teatral
Objetivo:	Desarrollar una mejor representación teatral en las diferentes obras seleccionadas para la actividad
Tiempo Establecido:	4 horas
Materiales:	Guiones teatrales involucrando valores
Desarrollo de la Actividad:	Hacen calentamiento grupal, manejo de escenario ejercicios de tensión y relajación desplazándose, ejercicios de gestos y todo lo relacionado con la expresión corporal. Luego los chicos salen del escenario y preparan todo para el montaje.
Observaciones	Alto nivel de compromiso e interés al momento de realizar el taller, asumiendo las correcciones para el mejoramiento de los personajes vinculados en cada una de las obras.
Resultados	Inicialmente no existía compromiso por parte de los niños. Ellos asistían a las clases y a las actividades del programa de forma obligatoria por parte de las familias, pero el gusto por las actividades, desarrolló responsabilidad y compromiso para la asistencia a las clases de teatro.

Fuente: Elaboración propia

5.5 ESTRATEGIA EDUCATIVA

Las estrategias educativas se definen como los métodos o recursos usados por los docentes o maestros para poder lograr aprendizajes significativos en los estudiantes. Cabe resaltar que el trabajo aquí planteado, describe diferentes tácticas de educación, además posibilita a los docentes el alcance de un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. Las experiencias repetidas de trabajo en grupo cooperativo realizan viable el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de conseguir.

Es fundamental resaltar que las tácticas como recurso de intervención tienen que emplearse con definida intención, y deben estar alineadas con los fines de aprendizaje, así como con las competencias a desarrollar. Cabe recalcar el valor del papel del docente en el proceso educación aprendizaje, debido a que en el desarrollo de una sesión de clase el maestro debería producir ambientes de aprendizaje propicios para aprender. Una estrategia educativa busca facilitar y sobrellevar una determinada situación problema, que se ha convertido en impedimento o dificulta llevar a cabo diferentes procesos de aprendizaje en un determinado grupo.

5.5.1 Introducción

La propuesta aquí planteada y titulada “El Ocio creativo como producto de educación”, se desarrolló durante el año 2022, indagando y explorando en el programa educativo PILOSITOS y ÉXITO TOTAL” del Centro Cultural Adriano Perdomo Trujillo de la ciudad de Neiva, con un conjunto de talleres que permitieron aplicar prácticas artísticas, en espacios libres con el fin de ejecutar estrategias orientadas por y para el arte.

5.5.2 Objetivos

Implementar un modelo para el desarrollo del ocio creativo, apoyado en la educación artística, para el mejoramiento de competencias socioemocionales en la población vinculada al programa PILOSITOS del Centro Cultural Adriano Perdomo Trujillo de la ciudad de Neiva, Huila.

5.5.3 Justificación

Esta estrategia promueve el desarrollo de diversos saberes en los estudiantes como habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, por consiguiente, promueven el desarrollo de las competencias genéricas de comunicación, trabajo colaborativo y sociales. Esta táctica es, paralelamente, un magnífico espacio para el desarrollo de experiencias emocionales, que conjuntamente con las racionales, son parte de aquel aspecto denominado realidad, lo cual beneficia de forma extraordinaria el aprendizaje importante en los alumnos; por eso se usa en muchas aulas de clases y procesos académicos y de aprendizaje que se llevan a cabo en distintos lugares del mundo, destacando igualmente que es una de las que más logran fortalecer el proceso de conexión entre teoría y práctica.

5.5.4 Marco teórico de la estrategia

Cualquier recurso didáctico utilizado en la práctica, no beneficia en la formación del educando, únicamente el material que, por poseer ciertas características, le permita asimilar permanentemente en sus distintos niveles de desarrollo, el mundo físico y social que lo rodea (Sarmiento, 2011). Una de las características importantes que debe reunir el recurso didáctico es la de tomar en cuenta la etapa de desarrollo por la que atraviesa el alumno.

En la práctica educativa una preocupación se vuelve fundamental al hacer comprensibles y accesibles los contenidos al educando.

Desde esta perspectiva se han transformado los elementos básicos de la educación; objetivos; programas y técnicas didácticas, convirtiendo dichas transformaciones en una tarea sustantiva. La relación de contenidos curriculares - caracteres psicológicos del educando - permiten estudiar a fondo las formas que deben o deberán adaptarse en las distintas situaciones del proceso de conducción del aprendizaje en la práctica educativa cotidiana. Las características de los distintos niveles de desarrollo por los cuales atraviesa el alumno, marcan las líneas sobre las cuales debe edificarse planes y programas educativos.

5.5.5 Desarrollo de la propuesta

Reflexionar sobre la mejor forma de poner la educación al servicio de la humanidad, considerar la educación como un proceso caracterizado por una especial relación comunicativa o aprendizaje dialógico y enseñar la condición humana teniendo presente su naturaleza como unidad compleja, son aspectos que permiten la intervención y soporta en acciones de reflexión, de comunicación e interpretación encaminada a situaciones de contextos reales.

Para suscitar transformaciones sociales en los sujetos se propició un ambiente participativo educativo fomentando un aprendizaje colectivo donde cada participante comparte experiencias e intercambia saberes y conocimientos relacionadas con proyectos educativos. La investigación sigue los lineamientos del diseño de investigación - creación- innovación, propuesto por Olivero (2018), el cual se cimienta en la creación de estrategias didácticas, que parten de la comprensión e interpretación de la educación para y por el arte, es decir, el ir y volver sobre lo que se está llevando a cabo.

Desde este escenario, los proyectos de creación – innovación tienen fases de: preparación, incubación, iluminación, verificación y elaboración. Autores como Wallas (1926) y Fandiño (1997) aconsejan acciones de aprendizaje de alta duración con variables como: desear, percibir, registrar, pensar, sintetizar y decidir, de acuerdo a los recursos suministrados.

Aquí es pertinente destacar un concepto clave en la educación para el ocio: la calidad de vida. Tal vez, una de las principales fallas educativas radica en la promoción de un concepto de calidad de vida ligado a la productividad económica. Y desde aquí, indirectamente, ya se está promoviendo la exclusión, la segregación, y la uniformidad de pensamiento en función del capital, pues las personas que direccionan sus vidas en proyectos que la sociedad retribuye de forma paupérrima, económicamente hablando, sienten que están haciendo algo mal, la sociedad se los hace saber al cerrarle las puertas hechas para abrirse solo con dinero, por esta razón, desde el programa Pilositos, se incentiva la participación en las actividades programadas por el Centro, buscando atraer cada vez más niños y no dejarlos a la deriva de la sociedad, con altos riesgos sociales y pocas oportunidades de crecimiento.

La falta de una sólida educación en los valores y en otros aspectos como el ocio, ya son subvalorados muchas veces desde la misma familia, lo que a su vez da origen a lo que hoy se conoce como el fenómeno del matoneo, que tiene muchas aristas: la descomposición social, un sistema educativo que no atiende la dimensión emocional, carencia de afecto, deterioro en la convivencia social, maltrato intrafamiliar, la desesperanza y el desinterés juvenil, lo que en palabras del filósofo Cornelius Castoriadis, se define como el avance de la insignificancia, en un contexto social que abona dicho terreno. El filósofo plantea el problema de saber en qué medida las sociedades occidentales siguen siendo capaces de fabricar el tipo de individuo necesario para la continuidad de su funcionamiento. En esta medida, agrega que “la primera y principal fábrica de individuos conformes es la familia” (Cornelius, 1997, p.25).

De esta manera, la Asociación internacional de ocio y Recreo llamada universalmente como WLRA (World Leisure y Recreation Association) hace pronunciaciones sobre los procesos de educación en ocio para la comunidad y las instituciones como el Centro Cultural Adriano Perdomo Trujillo que acoge el programa Pilositos cuentan con agregados de intereses, afinidades e interconexión con cada uno de los niños y familias asistentes. De esta forma, se entiende el desarrollo comunitario como un proceso que utilizan la educación formal e informal, así como el liderazgo para aumentar la calidad de vida de los individuos y los grupos que viven en la comunidad; de esta manera, la WLRA realiza las siguientes recomendaciones, en las que vincula estrategias como las citadas a continuación:

- Servicios de Educación de Ocio (En centros comunitarios, centros de educación de adultos, clubes de chicos y chicas, centros de interpretación medio ambiental y patrimonio).
- Desarrollar una Base de «Intercesión»: consumidores, profesionales y voluntarios que puedan fomentar el precepto de la educación del ocio.
- Estrategias de Marketing/Comunicación: evaluar necesidades, determinar demandas y promover programas.
- Estrategias Facilitadoras: identificar, animar, facilitar, permitir y apoyar iniciativas populares.
- Redefinición y Reordenación: enfatizar las prioridades de la calidad de vida en la comunidad entre todos los agentes de servicios humanos.

- Eliminar barreras, impedimentos y desigualdades: a través de programas de intervención directos, indirectos, de medio abierto, y de intercesión.
- Servicios de Ocio y Turismo (en parques, lugares de juego, centros deportivos, bibliotecas, teatro, salas de videos).
- Medios de comunicación (p. ej. televisión, radio, prensa).
- Informar a los ciudadanos sobre las oportunidades de la educación del ocio que ofrecen las agencias arriba señaladas y también ofrecer a través de los medios de servicios de ocio educativos.
- Otros servicios (En centros comerciales, hoteles, bares, cafeterías).
- Incluir ofertas de ocio educativo en un paquete de servicios recreativos (WLRA, 1993, p.249).

Con estos referentes, el modelo de la propuesta educativa de ocio se basa en principios relacionados con la vivencia, la libertad, la satisfacción y los vinculados a la educación como personalidad, continuidad, desarrollo, inclusión y solidaridad, llevando a cabo las siguientes pautas;

PAUTAS DE ACTUACIÓN	
1. Propuesta educativa general	2. Aspectos a considerar en cualquier programa
Valores	Objetivos
Propuesta educativa personal	Contenidos
Conocimientos	Motivación
Actitudes	Metodología
Habilidades	Actividades
Propuesta educativa comunitaria	Evaluación

Fuente: Pedagogía del ocio: modelos y propuestas, 2015

Según la encuesta realizada a los afiliados, para generar conciencia sobre el uso adecuado del tiempo libre, el programa Pilositos debería realizar asesorías empresariales y promover el

ocio por medio de su página web; estas dos opciones deben convertirse en uno de los principales canales de difusión y comunicación.

Así pues, estas serían algunas actividades de cara a dar cumplimiento al objetivo general planteado:

- Diseñar un eslogan que contenga la premisa “la felicidad como proceso más no como fin”.
- A través de los departamentos de Educación, Coordinación Comercial y Mercadeo Corporativo, introducir en los folletos y demás productos informativos, aspectos relevantes del ocio y su aporte para una vida armónica y saludable.
- Realizar charlas empresariales, de tal forma que a través de estas los afiliados tengan un acercamiento al concepto de ocio, los valores que se tejen en torno a él, y su importancia para sus vidas; por otro lado, se espera dar a conocer la oferta de ocio que el Programa Pilositos viene ofreciendo a la comunidad de la comuna 9.
- Crear una cartilla didáctica, enfocada a la población infantil, cuyo tema central sea el ocio y su importancia para un desarrollo humano integral. Dicha cartilla irá en el paquete escolar que el programa PILOSITOS entrega a los niños asistentes al programa.
- Introducir en el plan de estudios del Centro Adriano Trujillo Perdomo, en las asignaturas que se consideren convenientes, el tema del ocio y su importancia en el desarrollo humano.
- Concurso de dibujo para las cartillas institucionales creadas cada año por el programa Pilositos,
- Capacitar a los recreadores de las diferentes actividades de ocio de la institución, vinculando el sector empresarial, para que difundan en sus actividades el concepto de ocio. Esto tiene que hacerse de forma sutil, no de manera adoctrinadora; para esto será clave el eslogan y, desde luego, la mera mención de la palabra ocio; se trata de reivindicación dicha palabra, su concepto y su relación con prácticas de libertad, salud y gozo.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES

En cuanto a la población objeto de estudio, el 61%, son niños y el 39% son niñas; el 64% están en edades entre los 9 a 10 años, y un 36% restante son mayores de 11 años; la gran mayoría son provenientes de familias de nacionalidad colombiana y un número reducido son extranjeros.

Referente a los padres, el 59% viven en unión libre, el 18% han enviudado, el 16% están casados y el 7% están solteros, por otro lado, el 75% viven en arriendo, el 11% viven en hogares de paso y tan solo el 11% posee vivienda propia.

Sobre las profesiones y el oficio de los padres de familia, tal vez debido a los bajos niveles de escolaridad, las dos profesiones más frecuentes son: amas de casa 34%, y albañiles 27% mientras que la población restante son, agricultores, peluqueros, pintores y modistas. Estas características muestran el estado de vulnerabilidad que presenta la mayor parte de las familias, por lo que los objetivos se orientan al bienestar del hogar conjunto, siendo esta la oportunidad para ofrecer programas que fortalezcan el crecimiento y desarrollo de los niños, para que además de hacer buen uso del tiempo libre, alcancen metas para su proyecto de vida, utilizando más tiempo dedicado a ver televisión 38.6% a actividades de mayor beneficio como el desarrollo de actividades lúdicas, recreativas y de fortalecimiento de habilidades artísticas, así como del mejoramiento de relaciones empáticas.

Ahora bien, en cuanto al uso del tiempo libre, es importante destacar que de los 44 niños participantes, el 38.6% le dedica al ocio menos de 2 horas a la semana, mientras que el 20.5% le dedica entre 2 a 6 horas; el 34.1% dedica su tiempo a ver televisión, el 20.5% a actividades deportivas y solo el 9.1% dedican su tiempo a la lectura; en cuanto a percepción de seguridad, se puede establecer, que el 52.3% no se sienten seguros al salir de sus hogares evitando aprovechar su ocio en actividades que posiblemente puedan realizar y disfrutar de manera sana; en concordancia se puede decir que el 50% de los encuestados salen a la calle a jugar, dedicándole menos de dos horas y el 9.1% más de seis horas, igualmente el 47.7% le dedica menos de una hora a ver televisión, mientras que el 13.6% le dedica más de cinco horas/día, el 47.5% le dedica menos de dos horas al internet y el 20.5% más de seis horas. Esta situación muestra que el 11.4% lo dedica a encuentros con amigos, por lo que se puede concluir que la inseguridad evidenciada en el 52.3% es sinónimo de abstención para los niños, que prefieren ver televisión mayor número de horas en su tiempo libre.

En cuanto a la implementación de talleres y la estrategia, se puede concluir que la sistematización de la experiencia se realizó basada en el desarrollo de talleres que hacen parte de la propuesta pedagógica de intervención, los talleres permitieron identificar conductas sociales, analizar actuaciones y reconstruir conceptos a través de la reflexión sobre conductas empáticas, benevolentes que generen escenarios y espacios de aprovechamiento del tiempo de ocio en niños y niñas que asisten al programa Pilositos en la comuna 9 de la ciudad de Neiva, Huila.

En lo relacionado con el desarrollo de los talleres, cada una de las actividades lograron la participación de los niños, niñas y jóvenes, se dio en los espacios el juego como estrategia de fortalecimiento, facilitando la integración y el desarrollo de la empatía, así como el buen ejercicio socio emocional de cada uno de los participantes, generando resultados de alta importancia, especialmente en el mejoramiento de las relaciones empáticas, desarrollo de talleres de arte, para la ocupación útil del tiempo de ocio, dado que son niños que vienen de familias en estratos 1 y 2, los cuales demandan mayores esfuerzos para la comprensión y la integración de las familias, por lo que se pudo observar el liderazgo de algunos jóvenes, mejoramiento de la comunicación y regulación del tono de voz, de acuerdo a las actividades realizadas.

Finalmente, cabe destacar que los niños, niñas y adolescentes vinculados al programa Pilositos pese a sus condiciones y realidades de vida, inicialmente reaccionaron con alto grado de timidez, pero, posteriormente, con el paso de los días, y de acuerdo con las estrategias utilizadas en materia de emociones, convivencia, responsabilidad y disciplina, se fueron moldeando de tal forma que, fortalecieron los espacios, logrando un contexto de mejora, precisamente, por las enseñanzas adquiridas, en las que se resalta las habilidades para el teatro, la danza, el arte en general, concientizándolos de la importancia del tiempo de ocio, con un valor agregado para la formación personal y colectiva, puesto que permite consolidar lazos de afectividad, solidaridad y benevolencia, para formar ciudadanos más contributivos en la cultura ciudadana. A lo largo del proceso se pudo evidenciar la manera como las practicas colectivas con los lenguajes artísticos influyen mejorando diferentes aspectos de la vida de los niños como conductas impulsivas y/o agresivas, capacidad de trabajo en equipo, vocabulario inapropiado y la convivencia en general.

Esta experiencia, permitió enriquecer no solo el tiempo de ocio de los niños que participaron en los talleres lúdicos y artísticos, sino también, la identidad profesional como docente en formación.

RECOMENDACIONES

Como bien se advirtió en los resultados de la encuesta, el programa Pilositos desarrollado en el Centro educativo Adriano Trujillo Perdomo de la comuna 9 en la ciudad de Neiva, a pesar de poseer una amplia gama de programas de recreación, infraestructura, recurso humano entre otros, necesita definir e implementar una política de ocio que permita tener claridad en cuanto a ideal de prácticas de ocio para los miembros de la comunidad y en el mismo sentido tener un concepto unificado en torno al ocio desde un enfoque artístico humanístico, del cual ya se ha justificado su importancia y la necesidad de utilizarlo para guiar el camino de un ocio ideal, mediante la aplicación e implementación de las estrategias que fortalezcan socialmente al centro, a la comuna y a toda la ciudad.

El diseño y la implementación de la política mencionada, requiere un programa de capacitación permanente para quienes prestan sus servicios a la población que asiste a la institución. Tanto para el personal de planta, como para los voluntarios, pasantes y practicantes que circulan periódicamente por el centro educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2016). Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en competencias cognitivas y sociopersonales en escolares. *Pontificia Universidad Nacional Javeriana*, 9.
- Aguilar, D. (2017). Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones: un estudio de caso en YMCA. *Universidad Regional Miguel Hidalgo*, 87.
- Arana, D. (2017). La educación artística en las personas con diversidad funcional habilidades bio psico sociales y calidad de vida . *Investigación para la educación*, 56.
- Bisguerra, R. (2007). Educación socioemocional y competencias básicas para la vida . *Revista de investigación educativa*, 21.
- Botello-Mendoza, E., Rivera, M., Bohorquez , A., & Polanco, S. (2021). Ocio creativo: una alternativa de formación artística y cultural para niños en edades entre 5 a 15. *Universidad Surcolombiana*, 22.
- Cedeño, M., & Pazmiño-Campuzano, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Revista Rehuso*, 9.
- Defensoría del Pueblo seccional Huila. (2022). Alertas tempranas para la seguridad de nuestros niños. *Boletín institucional*, 6.
- Elisondo, R., & Piga, M. (2019). Todos podemos ser creativos. aportes a la educación. *Diálogos sobre educación*, 12.
- Gil Madrona, P., & Contreras Jordán, O. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación animada. *Iberoamericana de educación*.
- Guzmán, T., Muñoz-Narvaez, X., & et al. (2021). Ocio creativo: una estrategia para vivir y contar las emociones. *Universidad Surcolombiana*, 22.
- Hernández; Fernández & Baptista. (2015, p.358). *Metodología de la Investigación*. México D.C: McGrawHill.
- Hurtado, O., & Ochoa-Trujillo, D. (2011). Análisis del uso del tiempo libre en los estudiantes de los grados 9o de las instituciones de carácter público Cali. *Universidad del Valle*, 28.
- López, M. (2005). *Estampas del Huila*. Neiva: Gobernación del Huila.
- López, H.O., Pavón, G.J., et al (2013). Las actividades recreativas, una opción de impacto en nuestras comunidades. *Revista digital*. Buenos Aires.

- Morales-Ramírez, L. (2020). Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención .
Universidad los Libertadores, 25.
- Prieto, J. (2013). Aprovechando nuestro tiempo libre. *Universidad Pedagógica Nacional, 89.*
- Rodríguez; Gil & García. (1999, p.33). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga:
Aljibe S.L.
- Sandin. (2003). *Investigación cualitativa en Educación: Fundamentos y tradicioes*. Madrid:
McGrawHill/interamericana.
- Vasilachis . (1997). El pensamiento de Habermas a la luz de una metodología propuesta de
acceso a la teoría. *Estudios sociológicos, 105.*

Anexo A. Cronograma

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15	Semana 16
Corrección del proyecto	■															
Diseño de herramientas de investigación		■	■													
Diseño de talleres		■	■													
Sesion 1				■												
Sesion 2					■											
Sesion 3						■										
Sesion 4							■									
Sesion 5								■								
Sesion 6									■							
Sesion 7										■						
Sesion 8											■					
Sesion 9												■				
Sesion 10													■			
Sesion 11														■		
Sesion 12															■	
Adición de anexos																■

Fuente: elaboración propia

Anexo B. Planteamiento de talleres

NOMBRE DEL PROYECTO: Aporte del Arte en la ocupación del tiempo libre y el ocio creativo para el programa “Pilositos” del barrio Alberto Galindo de la ciudad de Neiva

COMPETENCIAS COGNITIVAS: La competencia trabajada será la sensibilidad, de explorar desde los órganos sensoriales hasta lo intangible como los recuerdos.

PROCEDIMENTALES: Que los jóvenes y los niños sigan trabajando en lo aprendido en cada taller para manejar mejor las emociones fuertes que pueden llegar a sentir en el proceso del cuidado de su familiar.

ACTITUDINALES: Disposición a aprender de las nuevas experiencias en el arte.

Semana	Pregunta Problematicadora	Contenidos	Actividades O Procesos Metodológicos	Recursos Didácticos	Criterios De Evaluación	Tiempo
1	¿Qué Sabes Sobre El Arte?	Taller De Conocimiento	La Importancia Del Arte Y La Familia, Dibujo	Papel, Marcadores Y Colores	Observación	60 min
2	¿Cómo Generar Cambios En La Sociedad Desde La Conservación Del Medio Ambiente?	Taller De Elaboración Artística Con Material Reciclables	Actividad De Creatividad Y Manualidades	Materiales Reciclables	Observación Y Revisión	35 min
3	¿Quién Soy? ¿Qué Queremos Llegar A Ser? ¿Cómo Vamos A Hacerlo?	Taller De Autocuidado	Diario De Emociones	Papel, Lapiceros	Reflexión Grupal	60 min
4	¿Qué Es Una Obra De Arte?	Taller De Conocimiento	Diseño De Caricaturas De Pinturas Famosas	Papel Lápiz, Cartulina Y Témperas	Manejo Del Material	35 min
5	¿Cómo Está Tu Comprensión Lectora E Imaginación?	Capacidad Lectora Y De Análisis	Creación De Comics	Papel, Marcadores, Lápiz, Lapiceros Y Colores	Exposición Grupal	60 min
6	Juegos Tradicionales	Taller De Juegos	Elaboración De Juegos De Mesa	Marcadores, Cartulinas, Lápiz Temperas Y Colbon	Observación, Participación Y Revisión	60 min
7	¿Qué Hacer En Situaciones De Emergencia?	Taller De Cuidados En Situaciones De Emergencia	Obra De Teatro	Expresión Corporal Y Gestual	Observación Y Autocrítica	35 Min

Fuente: elaboración propia

Anexo C. Formato de Diario de campo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
REGISTRO DIARIO DE CAMPO

Población observada:	
Municipio:	
Nombre de estudiante	
Fecha de Observación	
Actividad No	
Nombre de la actividad	
DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE OBSERVACIÓN	
RESULTADOS ALCANZADOS	
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS	
Responsable	

Anexo D. Formato Plan de aula

PERIODO: PRIMERO

COMPONENTE	APRENDIZAJES	EVIDENCIAS	COMPETENCIA	CONTENIDOS
NUMERICO VARIACIONAL	Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.	❖ Determina cuántos objetos conforman una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la Correspondencia uno a uno.	COMUNICACIÓN	Conteo de objetos Números del 1 al 5
METRIC O Y GEOMETRICO	Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.	❖ Mide objetos utilizando patrones de medida no convencionales (número de pasos que hay entre un lugar y otro, la palma de la mano, lanas, cordones, recipientes, entre otros). ❖ Reconoce el antes, el ahora y el después de un evento.	RAZONAMIENTO RESOLUCION DE PROBLEMAS	Patrones de medidas no estandarizados
ALEATORIO	Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.	❖ Identifica el patrón que conforma una secuencia (pollo-gato-Pollo) y puede continuarla (pollo-gato-pollo-gato).		Secuencias lógicas

PERIODO: SEGUNDO

COMPONENTE	APRENDIZAJES	EVIDENCIAS	COMPETENCIA	CONTENIDOS
NUMERICO VARIACIONAL	Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.	❖ Compara colecciones de objetos y determina: ¿cuántos hay?, ¿en dónde hay más?, ¿en dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta para tener la misma cantidad?, ¿cuántos le sobran?, entre otras.	COMUNICACIÓN RAZONAMIENTO	Conjuntos Números de 6 al 10

METRIC O Y GEOMETRICO	Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sitúa acontecimientos relevantes en el tiempo. ❖ Reconoce y establece relaciones espaciales a partir de su cuerpo y objetos (izquierda-derecha, arriba-abajo, delante-Detrás, cerca-lejos, dentro-fuera) al participar en actividades grupales como juegos, danzas y rondas. 	RESOLUCION DE PROBLEMAS	Relaciones de espacio y posición como: arriba-abajo, dentro-fuera, abierto – cerrado encima-debajo, delante –detrás, cerca-lejos, izquierda-derechos
ALEATORIO	Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participa en juegos de transformaciones y construcción de juguetes con materiales cotidianos y bloques de construcción. 		Juegos didácticos

PERIODO: TERCERO

COMPONENTE	APRENDIZAJES	EVIDENCIAS	COMPETENCIA	CONTENIDOS
NUMERICO O VARIACIONAL	Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.	Comprende situaciones que implican agregar y quitar, y propone procedimientos basados en la manipulación de objetos concretos o representaciones gráficas. Ejemplo:	COMUNICACIÓN RAZONAMIENTO RESOLUCION DE PROBLEMAS	Números del 10 al 20 Adición Problemas de adición
METRICO Y GEOMETRICO	Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.	Clasifica colecciones de objetos de acuerdo a sus atributos (por la funcionalidad, por el sabor, por la tonalidad, por el peso, entre otras)		Figuras geométricas como: Círculo Cuadrado Triángulo Rectángulo
ALEATORIO	Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.	Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan.		Cualidades de los objetos

PERIODO: CUARTO

COMPONENTE	APRENDIZAJES	EVIDENCIAS	COMPETENCIA	CONTENIDOS
NUMERICO VARIACIONAL	Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.	Comprende situaciones que implican agregar y quitar, y propone procedimientos basados en la manipulación de objetos concretos o representaciones gráficas.	COMUNICACIÓN	Números de 21 al 50 Sustracción Problemas
METRIC O Y GEOMETRICO	Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.	Mide objetos utilizando patrones de medida no convencionales (número de pasos que hay entre un lugar y otro, la palma de la mano, lanas, cordones, recipientes, entre otros). ❖ Sitúa acontecimientos relevantes en el tiempo.	RAZONAMIENTO RESOLUCION DE PROBLEMAS	medidas de capacidad Medidas de tiempo
ALEATORIO	Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.	❖ Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan.		Clasificación de los objetos

Fuente: elaboración propia

Anexo E. Ficha de observación

**UNIVERSIDAD SUR COLOMBIANA – PROGRAMA PILOSITOS
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EL PERIODO DE ANÁLISIS**

Estudiante: _____

Edad: _____ Estrato socio económico _____

Nombre de actividad o taller: _____

COMPORTAMIENTO AL INICIAR ACTIVIDAD	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Espontáneamente				
Alegre				
Distraído				
No quiere ingresar por voluntad propia				
Llorando – armando pataleta				
Intenta devolverse con el acudiente				
Se debe permanecer en el aula				

COMPORTAMIENTO DURANTE LA ACTIVIDAD	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Llora				
No se sienta durante la actividad				
Arma pataleta				
Permanece en un lugar determinado sin moverse				
Manifiesta curiosidad por conocer los objetivos de clase				
Conductas desadaptativas en el juego: agresión, dominación				
Intercambia juguetes con amigos				
Juega solo				
Busca compañeros para jugar				
Buena comunicación verbal				
Se apega al docente				
Responde a llamadas del docente				
Prefiere actividades dirigidas				
Prefiere actividades libres				
Expresa sonidos				
Expresa palabras				
Motricidad es buena				
Controla esfínteres				

COMPORTAMIENTO CUANDO TERMINA LA ACTIVIDAD	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Le es indiferente				
Alborota				
Se siente contento				
Llora porque quiere seguir jugando				
Se quiere llevar los juguetes				
Le cuenta a la mamá lo que hace				
Sale haciendo muecas y gestos				
Se despide sonriendo				
Se agarra de las manos de sus compañeros				

OBSERVACIONES EN CASA.

