



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

RECREACIÓN Y DIDÁCTICA: ENLACE ENTRE LA PRÁCTICA
RECREATIVA Y LA PRÁCTICA EDUCATIVA.

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA

LAURA YALETH GÓMEZ AGUILAR

ASESOR: DR. IGNACIO PINEDA PINEDA

SEPTIEMBRE 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Esta obra es el producto de mucho esfuerzo y retos de los últimos tres años de mi vida, primeramente quisiera agradecer a los profesores y profesoras que me enseñaron cada una de sus materias y compartieron conmigo parte de sus experiencias a lo largo de mi formación académica.

Experimento un profundo sentimiento de agradecimiento a los docentes que me asesoraron, corrigieron y comentaron con toda paciencia con respecto a este trabajo.

Agradezco a mi familia la oportunidad y apoyo que me han dado de continuar con mis metas y mis sueños, a mis amigos que son como hermanos para mí, por estar en los momentos que más necesitaba.

Y sobre todo doy gracias a la vida porque a pesar de todas las adversidades que he tenido para terminar con esta obra, se me ha dado la oportunidad de terminarla, de ser y empeñarme por ser mejor ciudadana, profesionista y persona.

Doy gracias a Dios por ver, seguir viendo y tener una visión con respecto a mí misma.

Por ello quiero dedicar esta obra a todas aquellas personas que están conmigo, las cuales amo profundamente.

RECREACIÓN Y DIDÁCTICA: ENLACE ENTRE LA PRÁCTICA RECREATIVA Y LA PRÁCTICA EDUCATIVA.

Agradecimientos y dedicatoria.....	I
Introducción.....	1

CAPÍTULO 1

EL OCIO ORIGEN, CONCEPTUALIZACIONES Y EXPRESIONES.

1.1. Algunas definiciones.....	5
1.2. Origen y evolución del ocio	
Grecia.....	5
El Imperio Romano	7
La Edad Media.....	11
De la Revolución Industrial al siglo XX.....	15
El ocio en el orden de la educación y la cultura.....	19
1.3. Tiempo libre.....	21
1.4. Recreacionismo.....	24
1.5. Animación sociocultural.....	25
1.6. Recreación.....	28
Dimensiones de la recreación.....	29
Sector de la recreación.....	30

CAPÍTULO DOS

BASE TEÓRICA DE LA RECREACIÓN: CONSTRUCTIVISMO

2.1.	Constructivismo.....	35
2.2.	Constructivismo y el enfoque psicogenético de Piaget.....	36
	Etapas de desarrollo	
	Estadio sensoriomotriz.....	37
	Estadio de las preoperaciones.....	38
	Estadio de las operaciones concretas.....	38
	Estadio de las operaciones formales.....	39
2.3.	Constructivismo y el enfoque sociocultural de Vigosky.....	40
2.4.	Constructivismo y el aprendizaje significativo de Ausubel.....	42
	Aprendizaje significativo.....	43
	Condiciones para el aprendizaje significativo.....	44
	Fases del aprendizaje significativo.....	45
	El triángulo interactivo.....	46
	El papel del alumno.....	47
	El papel del profesor.....	49
	El papel del contenido.....	50
2.5.	Competencias.....	51
	Aprender a convivir.....	53
	Aprender a emprender.....	54
	Aprender a aprender.....	54

CAPITULO TRES
ESTRATEGIAS RECREATIVAS DE ENSEÑANZA

3.1.	La educación escolar.....	58
3.2.	Didáctica.....	59
	El grupo.....	59
	Los objetivos.....	62
	Los contenidos.....	63
	Métodos y estrategias.....	64
3.3.	Estrategias de aprendizaje.....	64
3.4.	Estrategias de enseñanza.....	65
	Estrategias de enseñanza según el momento de la presentación	
	Estrategias de inicio.....	66
	Estrategias durante el proceso de enseñanza.....	67
	Estrategias para el término de la enseñanza.....	67
	Estrategias según su uso	
	Estrategias para activar o generar conocimientos.....	67
	Estrategias para orientar y guiar.....	68
	Estrategias para mejorar la codificación.....	68
	Estrategias para la organización.....	68
	Estrategias para promover el enlace.....	69
3.5.	Estrategias de enseñanza con un enfoque recreativa.....	70
3.6.	El juego.....	70
	El juego didáctico.....	71

Componentes estructurales del juego.....	72
Objetivos del manejo del juego didáctico.....	72
Características del juego didáctico.....	72
Clasificación del juego didáctico.....	73
Técnicas auxiliares.....	74
3.7. El arte.....	75
Clasificación del arte.....	75
Beneficios del arte en el desarrollo del aprendizaje.....	76
Consideración para la aplicación del arte.....	78
Etapas en el desarrollo artístico del niño.....	78
La función del profesor.....	80
Relación entre educación escolar y arte.....	80
3.8. La actividad recreativa.....	81
Conclusiones.....	82
Bibliografía.....	86

Introducción

El propósito de esta obra es argumentar la importancia que tiene la recreación desde una perspectiva pedagógica y por ende educativa, resaltando la dimensión lúdica en la que está circunscrito el concepto de recreación.

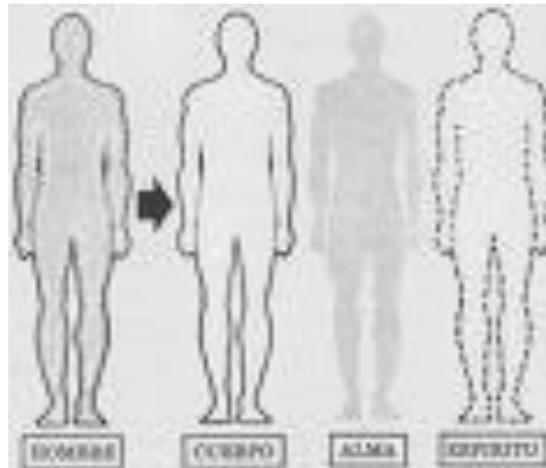
Para refutar su uso se explicará a grosso modo el paradigma constructivista, con algunos de los enfoque de mayor trascendencia para el campo educativo y a la vez expondremos el modelo basado en competencias que México adopto por acuerdos internacionales y que tiene bases constructivistas, al presentar postulados constructivistas y el modelo basado en competencias, se valorará la importancia del uso de estrategias para la enseñanza basadas en el juego (lúdico) y en las artes (expresivas), con el objetivo contribuir a una educación integral e integradora de todas las dimensiones del ser humano.

Lo anterior no significa que la educación en específico la educación básica no use estrategias de enseñanza, el objetivo es justificar su estudio, su elaboración, su uso y por consiguiente su evaluación.

En el mundo postmoderno en el que vivimos, lleno de cambios, complejidades, competencias, habilidades y velocidades se ha visto avances tecnológicos, científicos y “sociales” que en siglos pasados no nos hubiéramos imaginado. Ejemplo de ello, tenemos al celular, el microchip, el combustible de azúcar para coches, ropa con energía solar, nanoradio, energía inalámbrica, clonación, etc, pero, ¿Qué clase de hombre estamos formando en este contexto de avances significativos para él?

A pesar de que dichos avances signifiquen progreso para la humanidad, el hombre en si mismo es, sigue siendo y será el foco de atención.

Para poder saber qué clase de hombre estamos formando se necesita conocer primero la naturaleza del ser humano, por esa razón para cada aspecto del hombre hay una rama que se dedica a su estudio.



Por mencionar algunas de las ramas de estudio del ser humano tenemos:

El área biológica y de la salud encontramos: la biología, cirujano dentista, enfermería, médico cirujano, optometrista, psicología, química, entre otros.

El área social: administración, comunicación, política, contaduría, sociología, trabajo social, entre otros.

El área de las humanidades y las artes: canto, danza, diseño gráfico, historia, lengua, literatura, **pedagogía**, entre otras.

El hombre es multidimensional (de acuerdo al planteamiento anterior) y como ser multidimensional se compone en relación a su *contexto* y al relacionarse esté “llega a ser humano...”(Fernando Saveter) cita 1

Por lo tanto el hombre cuando nace según Savater ¿No es humano?, solo la interacción con otros humanos crea la posibilidad de *ser humano*; la interacción

entre el hombre con los hombres y su contexto puede no tener intenciones específicas o puede que tenga expectativas previamente establecidas como las

Cita 1: Savater, Fernando. (1997). *El valor de educar*, Barcelona, España: Ariel.

que se plantean en el sistema educativo formal, cuando existen objetivos específicos en la educación escolar, entramos al territorio de lo pedagógico.

Una de las funciones de la *pedagogía* es estudiar las condiciones de la educación escolar, en otras palabras estudia la educación formal (institucionalizada) en los diferentes niveles, en las cuales se da los procesos de enseñanza y del aprendizaje (diferenciándose cada uno de los anteriores y no observándolos como un solo fenómeno).

Hay que hacer un paréntesis de singular importancia para los fines del presente trabajo, en cuanto a la educación solo hablaré de la educación básica, que según el contexto internacional y nacional argumenta que la educación básica es *la educación mínima obligatoria que cada país debe ofrecer a sus ciudadanos*.

La *educación escolar* es el instrumento para promover el proceso de desarrollo personal, está es tarea de personas y su meta es *formar* personas, para que esto se lleve a efecto debe existir *procesos* en donde se ponga en juego el aprendizaje y la enseñanza.

El ser humano aprende crea y recrea su aprendizaje, en un proceso de construcción pero, ¿Qué es la enseñanza? La enseñanza no es el proceso de formación que se encarga de corregir la ignorancia de los que aun no saben o de quienes creen saber erróneamente algo, a decir verdad, la enseñanza es una actividad intencional (tiene objetivos específicos y determinados) para dar lugar al aprendizaje.

“La ociosidad es la madre de la filosofía”.

Thomas Hobbes
(1588-1679) *Filósofo y tratadista político inglés.*

CAPÍTULO I

EL OCIO, ORIGEN, CONCEPTUALIZACIONES Y EXPRESIONES.

En este capítulo damos cuenta de la historización y la ubicación espacio – temporal en la que se inserta la recreación, como una práctica del ser humano. para ello se hace una breve reseña histórica desde la concepción de ocio griego hasta la actualidad en donde organismos internacionales como la UNESCO respaldan la práctica recreativa como una necesidad básica del hombre.

1.1. Algunas definiciones.

El término **ocio** etimológicamente proviene del latín *otium*, que significa reposo, este se convierte en sinónimo de reposo profesional y de paz en tiempos de guerra, más tarde el *otium* pasa a ser un asunto público, al ser un asunto de la vida comunitaria y del calendario colectivo, se va considerando en tiempo invertido para las diversiones, celebraciones a los dioses o exaltación de los héroes, por ello toma un carácter de ocio sagrado.

El ocio se ha definido como el tiempo libre, fuera de las obligaciones ocupaciones habituales, es un conjunto de tareas en las que una persona emplea el tiempo sin estar obligado a hacerlas. Cita 2

1.2. Origen y evolución del ocio.

Grecia

En Grecia existía una dualidad entre el trabajo y el ocio, ambas se expresaban con las palabras formadas de una misma raíz *shole* o *skholé* que significa instrucción, que se traduce en nuestra lengua por ocio. La evolución del ocio obedece a un sentido comunitario tal como lo menciona Aristóteles.

Aristóteles nació en Estagira, en Tracia en el 384 a. C. época del Período Clásico de Grecia, Era conocida como el siglo de oro (500 – 330 a.C.) en este tiempo el sentido de orden y armonía más el modelo de organización social eran claves en el desarrollo político y cultural de Grecia, Atenas y Esparta eran los lugares donde el esplendor se hizo presente. Aristóteles vivió como extranjero en Atenas, no cabe duda que la influencia de esta era (clásica) impregnó el desarrollo filosófico, ético, lógico el pensamiento de Aristóteles y es en este contexto que nace su filosofía del ocio, según Frederic, Munne, sociólogo

Por lo anterior podemos mencionar que la primera definición de ocio, que se tiene referencia, aparece ya en dicha civilización, cuando Aristóteles delimita el tiempo de ocio como "tiempo exento de la necesidad de labor", razón colocada ante exigencias auténticamente morales.

La teoría del ocio de Aristóteles reposa en una visión de la organización social, para él, la ciudad griega representa un todo jerarquizado.

En términos de escala social, en la ciudad griega la clase inferior la ocupaban los campesinos, los artesanos, después de ellos están los ricos, los soldados, los sacerdotes y en la clase más elevada de la escala social, estaba integrada por los políticos y los jueces, esta sociedad se dividía en ciudadanos, no ciudadanos y la clase social no libres.

El ciudadano o politai lo constituía el militar, participaba en las filas de hoplitas o caballería; el político participaba en las magistraturas votando y a la vez siendo votado; el judicial estaba en los tribunales de justicia, el social, éste contribuía con impuestos especiales al desarrollo de ceremonias, fiestas de carácter público y liturgias.

Los que no se consideraban como ciudadanos, lo integraban los metecos (extranjeros), ellos no tenían derechos, eran inmigrados que servían como haplitas o remeros.

La clase social de los no libres eran los esclavos; éstos eran descendientes de los vencidos, piratería, niños no deseados e impago por deudas contraídas, había esclavos privados y públicos.

En cuanto al esclavo, según los griegos, no pertenece a la especie humana, al orden social, aun así los griegos entendían el papel fundamental del esclavo y su relación con el ideal del ocio, debía ser entendido como parte de una formación socioeconómica esclavista, porque su trabajo cubría las necesidades materiales de una sociedad, mientras otros dedicaban su tiempo y energía al intelecto activo, a la búsqueda de las verdades supremas, ese tiempo era empleado sólo por la elite social en la contemplación y preparación para el ejercicio de la política y las artes por lo tanto el ocio griego sólo podía existir en el espíritu de hombres libres.

Para ilustrar lo anterior cabe mencionar que los ciudadanos u hombres libres practicaban, entre otras cosas, el atletismo. Con ello no sólo trataban de mantener su condición física o su actitud deportiva, sino, formaban parte de la conciencia moral que respondía a la necesidad de equilibrio, por esto los griegos libres consagraban el ocio a los ejercicios físicos, extendiendo este culto a la libertad y a las facultades mentales, además de consagrar una gran parte del tiempo de su ocio al diálogo, la discusión, el discurso con sentido político, dedicaban este tiempo a la reflexión, esta reflexión les daba la capacidad de actuar bien políticamente. El problema del ocio, según Aristóteles estaba directamente relacionado con la política además estaba relacionado con el desarrollo de las distracciones para el provecho y elevación del nivel cultural.

El Imperio Romano.

Después del declive de la república, el Imperio Romano comenzó a extenderse por casi todo el mundo, al ser una gran federación de ciudades y territorios se hizo común la mezcla de las gentes.

Las clases sociales cada vez se podían distinguir, la política llegó a estar poseída por un grupo rico y exclusivista (clase gobernante), la organización

política del imperio se diferenciaba por el poder, el lujo, la riqueza y el refinamiento, esta clase estaba encabezada por el Emperador y los hombres que gozaban de plena libertad como los Senadores. Éstos mantenían una máscara de dignidad, hacían ostentación de excelsitud, gastando en juegos y desfiles; los hijos de éstos eran los caballeros y eran parte de la nobleza no hereditaria ellos ocupaban las listas de los jurados, los oficios civiles, la administración provisional y los cargos municipales; también estaban entre los hombres libres los militares ellos tenían el poder del ejército; estaban los pecurios que eran familias ricas y con gran poder, finalmente el proletariado romano, quienes no eran parte de la clase trabajadora. Cita 3

La clase trabajadora se dividía en 4:

1. Campesinos
2. Libertos
3. Trabajadores urbanos: Hombres aparentemente libres, parece haber predominado en industrias tales como la panadería, carpintería, herrería, cervecería y fabricación de paños.
4. Esclavos: éstos podían ser comprados o vendidos aunque el movimiento ascendente por lo menos del estado de esclavitud al de libertad era más fácil de lo que había sido antes, muchos esclavos podían comprar su libertad.

También existía la población sin clase, se dividía en dos: los humildes que no tenían ningún capital de ninguna clase y los honrestos.

El pan y la cama de todas las clases anteriores era dura, la vida familiar era imposible, el vicio y el crimen eran cosa frecuente y la enfermedad era condición usual, Séneca filósofo tutor del emperador Neón describe de un modo correcto a sus habitantes corrientes, además de describir los motivos por los cuales las personas eran atraídas a este gran imperio, es importante mencionar que la mayoría de la población que vivía en este imperio no tenía la ciudadanía romana.

Cita 3 Turner, Raph. (1974). Las grandes culturas de la humanidad. México: Fondo de cultura.

“Esta multitud a la que apenas bastan las habitaciones de una ciudad. Está compuesta por gentes que no han nacido en Roma. De las ciudades de provincia, de las colonias, de las colonias de todo el ancho mundo, fluyen hacia ella como un río. Algunos vienen por la ambición, otros para desempeñar cargos públicos, los libertos buscan aquí un lugar donde poder dedicarse a todos sus vicios, algunos de nosotros hemos venido para satisfacer la afición a las letras y las artes, otros, por su pasión hacia las fiestas y espectáculos. En resumen, la raza humana se congrega aquí, en una ciudad donde tanto las virtudes como los vicios se pagan a precios más altos que en ningún otro lugar del mundo. Por ello Roma puede llamarse con justicia la nación del mundo.”

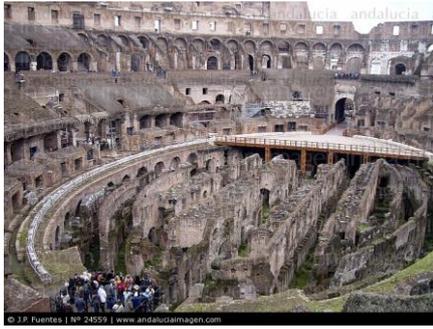
Cita 4.

Como menciona Séneca en el año 55 D.C. Roma era el lugar para las diversiones y los excesos, entre estas diversiones están los juegos y las comidas, la embriaguez era cosa corriente. Los aristócratas se divertían con el pueblo en los juegos, espectáculos y teatros.

“Había cinco tipos de principales diversiones públicas llamados espectáculos, éstos, eran vistosos, sangrientos y obscenos. El primero de ellos eran las carreras de carros en el circo, ésta fue la primera distracción pública; el segundo, eran los combates de gladiadores en la arena, éstos eran reclutados entre los criminales, esclavos y prisioneros de guerra algunos eran voluntarios en ocasiones se celebraban luchas entre mujeres, enanos y mujeres, hombres con animales feroces, etc.; el tercero eran las luchas de las fieras en la arena, entre las fieras se encontraban elefantes, leones, tigres, cocodrilos, rinocerontes, hipopótamo, leopardos, panteras, osos y casi todas las demás clases de bestias feroces conocidas por los romanos; el cuarto eran representaciones y bailes en el teatro y, el quinto eran los concursos atléticos en el gimnasio, los competidores en la mayoría eran griegos”. Cita 5

Cita 4 Turner, Ralph. (1979), las grandes culturas de la humanidad. México: Fondo de cultura. Económica

Cita 5 Idem



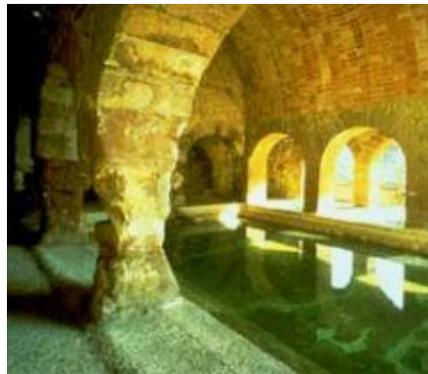
Circo Romano

El teatro estaba repleto de obscenidad, ésta nunca alcanzó el nivel intelectual de los griegos, el espectáculo más popular era un teatro polichinelas, con el bobo, el adivino, el glotón y el idiota. Su principal competidora era la comedia baja de la vida popular.



Teatro romano de Mérida

El baño (termas) era el pasatiempo universal de los romanos, aquí se reunían hombres y mujeres de todas las clases sociales para poder leer, murmurar, jugar a la pelota y a los dados.



Baños romanos

Como se puede observar el ocio romano no era ya un fin en sí mismo sino que tiene el negocio como finalidad. No quiere decir que los romanos cultivados no se dedicaran a meditar y a pensar, pero lo hacían con un fin distinto que los griegos.

El ocio de las clases populares y masivas de Roma fue un gran exponente, pero en cualquier caso, la concepción del ocio romano es instrumental (lo utilizan como instrumento de dominación) despreciado por las élites que lo alientan y por ello pudo distinguirse el ocio vulgar popular, masivo del ocio distinguido de las élites.

La Edad Media

Con la caída del Imperio Romano, inicia la Edad Media (siglo V al XV) en toda Europa, esta época se caracteriza por la búsqueda del significado moral. Todo lo histórico o literario tiende a inclinarse en una parábola, en un ejemplo recto, en una demostración análoga a las sagradas escrituras del Nuevo y el Antiguo Testamento.

La iglesia confirmaba toda acción sin oponerle reparo alguno, siempre y cuando correspondiera como parte del orden establecido por Dios, por tanto las clases sociales se relacionaban a la voluntad divina.

Dios había asignado a los campesinos, los caballeros, a los burgueses y a los sacerdotes, a una clase ya especificada, ellos tenían definida sus funciones dentro de la comunidad humana, el hecho de nacer en una determinada clase, hacia al individuo responsable de asumir los deberes individuales y los deberes que Dios le había asignado pues lo señalado por Dios era lícito. .

La clase campesina trabajaban la tierra con sus manos, a estos podemos agruparlos en siervos, sujetos a tributo y campesinos libres. Los campesinos libres tenían servidumbre hereditaria de la gleba, esto significa que el campesino quedaba sujeto para siempre al señor de su tierra, se convertía en

súbdito, además se les imponía cánones en dinero y tributos en especie y a exigir de ellos servicios y prestaciones personales.

El campesinado era el punto más vulnerable de las guerras, éstos eran expulsados de sus chozas envueltas en llamas, sus campos eran devastados, junto a esto existían malas cosechas que desencadenaban oleadas de miseria, la gente comía hierbas y hojas.

Había muchos vecinos que seguían siendo agricultores y un noble podía ser o hacerse de una ciudad, y, por tanto “burgués” en la Edad Media la burguesía no llegó a estar jamás considerada como una verdadera clase. Éstos residían en las ciudades en ellas habían obreros libres y privados de libertad, artesanos y tratantes, estos individuos estaban privados de toda clase de derechos políticos dentro de la ciudad, de hecho eran los súbditos de los linajes gobernantes, lo condición de súbdito de una ciudad dejaba al individuo un margen de libertad personal, era una clase servil, se caracterizaban por la humildad, la laboriosidad y la obediencia a la autoridad, ellos tenían un sentimiento servil.

Los que carecían de sentimientos serviles era la clase noble o mejor conocida como “nobleza”. Esta clase gozaba de privilegios que otras clases no poseían, ejercían en la vida del estado, el Estado tenía la facultad de dictar leyes pero no de crear nuevas, el orden era instituido por Dios a los hombres para su vida en común, para proteger y amparar a los individuos en virtud divino de las costumbres.

El estado de la Edad Media es creación de la nobleza, primero la nobleza como corporación, éstas gozaban de un régimen propio de derecho y podían coexistir con el estado, también se les reconocía como el “derecho de resistencia”, y luego por los príncipes.

Cita 6 Bühler, Johannes.(1980). Vida y cultura de la Edad Media. México: Fondo de cultura económica.

La nobleza es producto histórico y es el resultado de una evolución, en primer lugar comenzó como la antigua nobleza de linaje, ellos eran verdaderos señores, tenían participación en el poder público, más tarde se le conoció como alta nobleza, también estaba la baja nobleza que la constituía las familias que habían sido libres desde siempre y las que no lo eran, por otro lado también estaba la nobleza enfeudada no libre.

Había una línea divisoria entre la nobleza de campo y de la ciudad, en el seno de la nobleza existían las mayores diferencias que se daban en todos los grados, los nobles más antiguos eran por regla los más acomodados, los grandes señores tenían territorios de aldeas y aglomeraciones campesinas, miles de superficies de tierras y gigantescos bosques, mientras que los caballeros enfeudados poseían una tierra raquíca que tenían que labrar con sus propias manos, el apogeo de la clase caballeresca floreció, esta clase se vuelve noble a través de la profesión de las espadas, la violencia brutal y la arbitrariedad se consideraban como una de las grandes misiones además de proteger la ley y la justicia, el amparar a los oprimidos y a los pobres, luchar con las armas en contra de los paganos, más tarde con los herejes, contra todos los enemigos de la Iglesia, contra el mal, los malos a favor del bien y de los buenos.

En este período los asuntos de honor y de moral estaban enseñados especialmente por el cristianismo y la Iglesia.



Caballero de la Edad Media

La religiosidad se adaptaba a las condiciones creadas por los factores económicos, políticos y la organización social.

En esa época se contaban alrededor de cien días festivos, todos ellos por causa “religiosas”, eran días que instituía la Iglesia para celebraciones y conmemoraciones de Santos etc.

Los días festivos y los tiempos muertos durante el trabajo se vivían y ocupaban junto con los compañeros, se vivían como una prolongación del trabajo.

En la Alta Edad Media algunos medievales tenían la práctica de las armas entre sus actividades cotidianas, la ejercitaban como una ocupación. Al mismo tiempo la Iglesia hizo valer su autoridad y propuso la contemplación como la posibilidad de superación espiritual, por ello se deja de lado la concepción de ocio griego y se muda a la noción de tiempo, para los cristianos el tiempo es sagrado y es para el descanso.

En la Baja Edad Media jugar se convierte en una actividad libre. El juego penetra en la vida privada y en la pública, se ocupa para descansar y divertirse para ello, fundan salas de retórica, las corporaciones de arcabuceros, el ocio crea distancias entre clases el poder de la clase ociosa es la propiedad de la riqueza, el motor de su dinamismo cultural, la emulación, la competencia constante de sus miembros para aumentar sus riquezas y sus gastos, la clase ociosa (nobleza) tenía un ocio ostensible, entendiéndolo por ella, la abstención de todo trabajo productivo, por lo que la caza, el deporte, la guerra y las prácticas devotas ocupaba la mayor parte de su tiempo.

La clase ociosa por lo regular permanecía en la cúspide de la pirámide social, la posición social de esta clase se imponía como modelo dominante entre las clases inferiores. Entre las clases inferiores no existía libertad de vida, ningún ocio que disfrutar jamás tenían la libertad efectiva para pasar el tiempo a su gusto.

El gran filósofo Escolástico Tomás de Aquino toma la teoría de Aristóteles, vuelve a encontrarse la misma visión de un mundo jerarquizado donde cada cual recibe al nacer la obligación de trabajo o el derecho de ocio. Empieza a precisarse la distinción entre “ocio ocioso” (loisir oisif) en que el hombre

descubre su finitud y un “ocio contemplativo” (loisir contemplatif) que coloca al hombre por encima de la condición humana. El ocio es orden suprahumana, retirada del mundo y de las tareas mundanas.

En la época del Renacimiento (finales de la baja Edad Media siglo XV y XVI), la burguesía floreciente redescubre la antigüedad grecolatina, renueva los estudios clásicos y define sus propias características, el individualismo laico y crítico, la valoración de la naturaleza, el auge de las lenguas nacionales y el desarrollo científico.

En Italia, los humanistas elaboran el arte de vivir para el hombre de ocio, esta visión se extiende dentro de un clima de luchas religiosas y políticas, en el siglo XVIII la reivindicación del ocio, fuente de gozo y de placer, se perpetua en el estilo de vida o en las obras morales de los libertinos, en el siglo XIX algunas voces aisladas se dejan oír contra la moral puritana, enemiga del placer que defiende el orden social burgués. Cita 7

De la Revolución Industrial al siglo XX.

En la revolución industrial comienza la transición entre los modos de producción, que se proyecta en un exceso de trabajo, el tiempo laboral era deshumanizante a causa de las prolongadas jornadas laborales, tanto para adultos como para niños, este fenómeno dura bastante tiempo, así que las organizaciones gremiales comienzan a reclamar la reducción de horas para que este tiempo sirviera para el descanso del proletariado, para el desarrollo de la cultura y la sociabilidad de la comunidad. Cita 8

En este siglo había diversas críticas acerca del ocio, un gran precursor que inscribiera las bases para el estudio del ocio fue Carls Marx., él no trató

Cita 7 Huizinga, Johan. (1976). El otoño en la Edad Media. México: Alianza editores

Cita 8 Patiño Camera, Javier. (1980). Dinámica de la duración del trabajo: Trillas

como tema, sin embargo en su obra maestra “El capital” dejó ver algunas categorías de análisis (trabajo, plusvalía, lucha de clases etc.) que tiene relación con el ocio.

Cuando Marx escribe el capital, menciona que el ocio es un obstáculo para el progreso social, la ociosidad supone la explotación de los otros, se relaciona con la lucha de clases y la explotación de la clase dominante entre la clase oprimida de hecho en la obra *El capital* se realizó un análisis de la jornada de trabajo, Marx junto con Engels reunió una amplia documentación de diferentes países con una situación semejante: la duración del trabajo y las condiciones del trabajo en la fábrica.

Marx se une al movimiento para la reducción del trabajo, a finales del siglo XVIII y a principios del siglo XIX en la industria ya las horas del trabajo se habían reducido de 12 a 16 horas diarias. Cita 9

El análisis marxista señala que para la economía el ocio es el consumo improductivo del tiempo y está ligado a la apropiación de la plusvalía (es el plus producto ganancia extra del patrón). Por lo tanto las clases sociales más ricas son siempre las primeras beneficiarias, su ocio va siempre a expensas de las clases sociales más pobres.

El ocio se convierte en símbolo de clase, en prestigio social, superioridad y expresa posesión, está relacionado con la propiedad privada es una condición social de la clase dominante, es signo y símbolo distintivo de un estatuto social elevado. Cita 10

A mediados del siglo XIX, Lynd (etnólogo americano) menciona que el ocio ha de ser estudiado como un aspecto de un modo de vida, en 1920 Lukács (sociólogo) opina que hay que abordar el problema del ocio en relación con la

Cita 9 Patiño Camera, Javier. (1980). Dinámica de la duración del trabajo: Trillas

Cita 10 Munne, Frederic. (1980). La psicología del tiempo libre. México: Trillas

formación de la plusvalía, bajo su forma absoluta y relativa en esos años los estudiosos del ocio lo veían como una necesidad de reconocimiento social, el hombre del ocio debe consumir los bienes más costosos, uno de estos estudiosos era Veblen un psicólogo estadounidense sustentaba que el ocio es una salida profundamente depravada del progreso social, ya para los años 50 su tesis fue rechazada por los sociólogos del ocio. Cita 11

En el año 1927 Elton Mayo (etnólogo) estudia las relaciones humanas en la empresa e insiste en la importancia de la organización de los ocios en los lugares de trabajo, para mejorar el rendimiento y el clima de la empresa, ve en el ocio un factor para equilibrar la personalidad del obrero.

En 1930 Erick Fromm (psicólogo) aborda la cuestión del ocio dentro del marco de una reflexión sobre la emancipación del hombre, da importancia a la noción de “naturaleza del hombre”, interrogándose sobre las condiciones biológicas de la felicidad, menciona que la función del carácter social es modelar y canalizar la energía humana en el interior de una sociedad determinada con el fin de asegurar su funcionamiento. Para E. Fromm el carácter social del hombre que vive en la sociedad capitalista es alienado (la alienación es un bloqueo auto inducido o una disociación de sentimientos que produce en la persona una reducción de su capacidad social y emocional lo que provocaba que su trabajo pasara a ser obligatorio y no creativo), esta alienación llegaba hasta el tiempo libre; por lo tanto la diversión es una industria como otra. El cliente debe comprar su placer como todos los demás. El valor del placer es determinado por su rentabilidad y ni es evaluado en absoluto en términos humanos. Cita 12

En 1934 psicólogos menos conocidos como Lunbderg y Komarouskli definen al ocio como el tiempo liberado de las tareas más banales y formales que un

Cita 11 Munne, Frederic. (1980). La psicología del tiempo libre. México: Trillas

Cita 12 Idem

trabajo remunerado y otras obligaciones nos imponen (encuesta realizada en Nueva York en 150.000 personas)

En 1935, la legislación Norteamericana prescribe la semana de cuarenta horas pero son muchos los trabajadores que se dedican a un doble trabajo esta situación se prolonga hasta el periodo de posguerra.

En 1948 Riesman (sociólogo) plantea que el problema del ocio reside en el análisis de las relaciones entre individuo y sociedad, el ocio de la sociedad contemporánea pasó de una sociedad de producción a una sociedad de consumo, según Riesman la educación y las reacciones interpersonales, los padres, los compañeros de infancia, juegan un papel principalmente educativo, el ocio es el marco privilegiado de consumo forzado o elegido y fuente de individualización y autonomía. El hombre de la sociedad de consumo que no encuentra ya en su trabajo las fuentes de su realización, las encontrará en el ocio.

Después de la Segunda Guerra Mundial, en los años 50 la televisión penetró ampliamente en los hogares, en 1955 se crea en Chicago un centro de investigaciones sobre el ocio.

En 1957 lanzan encuestas sobre los estilos de ocio, en diferentes clases sociales, la revista "the annals" lanza un número especial sobre el ocio. Años más tarde Margaret Mead contribuye al concepto de ocio y menciona que es el tiempo liberado de la producción, el ocio es progresivamente percibido como tiempo disponible para el consumo.

En los años 60 comienzan los estudios del ocio en un rubro de estudios económicos de y estratos sociales (clase obrera, jóvenes, familia, personas de edad, habitantes de la ciudad y del extranjero) en este mismo estudio incluyeron actividades turísticas, en este mismo año, la sociología del ocio toma una nueva vertiente. El centro creado en Chicago no tiene futuro, comienza una nueva apropiación del campo del ocio por la economía del consumo, unidas al urbanismo y a la distribución y arreglo del territorio, en el

año de 1962 hay una cierta incoherencia en la problemática del estudio del ocio, en 1965 hay un congreso sobre el ocio de los trabajadores en Praga.

En 1966, el IV congreso internacional de sociología, en Evian lanza una encuesta sobre el presupuesto – tiempo, en la Habana, Cuba hay un congreso sobre el tiempo libre y el recreo, estos plantean el problema de la organización de los ocios en los países en vías de desarrollo.

El ocio en el orden de la educación y la cultura.

En 1968 con la ayuda de la UNESCO se crea en Praga un centro europeo del ocio, de la educación y la cultura, su primera actividad es el lanzamiento de una revista internacional sobre el ocio y la cultura, su objetivo era unir el lazo entre los especialistas en ciencias sociales del ocio y los utilizadores; esta acción le da mayor consistencia a las acciones sobre la importancia del ocio en la vida de los sujetos.

Así en los ensayos de diferentes autores se postula que lo que caracteriza al ocio no es el tiempo libre en tanto que marco temporal o soporte de la actividad no es la actividad en sí misma, sino que es la relación que el individuo sostiene con la actividad. El ocio no puede ciertamente ser captado más que a nivel del psiquismo individual.

Para algunos autores como Havisgurst el ocio es una manera como el individuo distribuye sus actividades en el tiempo. Para Max Kaplan el ocio es lo que permite al individuo renovarse, conocerse, realizarse. Para J. Dumazedier “el ocio es una elección que deja al individuo una impresión de placer... una actividad a la cual el individuo se adhiere de buen grado libremente, resulta de una elección personal, no está sometido a ninguna finalidad lucrativa o material, el individuo tiene en si mismo su propio criterio para juzgarlo”. Cita 13

Cita 13 Lanfant, Marie Françoise. (1978). Sociología del ocio. México: Península.

El ocio, entonces, es un conjunto de actividades a las que el individuo puede dedicarse de lleno, ya sea para *descansar*, para *divertirse*, para desarrollar su formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora una vez que se ha librado de sus obligaciones profesionales, familiares o sociales. La tres “D” (descanso, diversión, desarrollo) enmarca la idea de ocio

Para J. Dumazedier, el ocio tiene tres funciones:

1. Función de descanso: Es la recuperación de la fatiga nerviosa y física.
2. Función de diversión: Ésta complementa el descanso, le da un contenido más dinámico sirva para equilibrar el desarrollo y desgaste del ser humano, divertirse significa hacer algo para obtener diversión, encontrar la manera de olvidar por un momento el tedio, emprendiendo una actividad lúdica, dentro de la diversión encontramos la dimensión del juego, éste tiene la función liberadora (catártica) es liberarse del universo de lo cotidiano y evadirse hacia lo imaginario, también crea ilusiones de que el hombre domina la situación que está viviendo, no sólo se limita al espectáculo sino también de una participación activa. El ocio y la diversión suponen la búsqueda de placer y del bienestar.
3. Función de desarrollo: Después de las horas de trabajo el individuo tiene suficiente energía para dedicarse a actividades que puedan formar parte de su desarrollo intelectual, artístico y físico, esta depende de la educación y del nivel de escolaridad del que busque tal desarrollo, esta es más compensadora en relación con el trabajo, porque en un trabajo casi siempre se limita la expresión completa de la personalidad y sólo se desarrolla determinadas áreas para desempeño de su trabajo.

La definición de J. Dumazedier, destaca que el ocio está situado en una escala individual, dentro del tiempo libre, el ocio lleva al individuo a tener elecciones para sus actividades.

El ocio tiene cuatro bases:

1. Es liberador: resulta de una libre elección, es la liberación de un cierto número de obligaciones, no está sometido a reglamentaciones institucionales (familia, educación, ciudadanía, religión, etc.) el individuo está descargado de sus deberes: está liberado.
2. Es desinteresado: no hay finalidad material o social, lucrativa o utilitaria es independiente de las necesidades fisiológicas, ideológicas, políticas o espirituales, en sí misma su propio fin.
3. Es hedonista: busca obtener una satisfacción tomado como fin en sí mismo, si esta satisfacción cesa, el ocio ya no es total, sino que queda empobrecido.
4. Es una actividad personal: obedece a las necesidades personales, comportamiento de realización, de ajuste, de desarrollo, de búsqueda, de equilibrio o de una libre superación de sí mismo.

El ocio debe ser considerado como una no obligación, es un conjunto de ocupaciones, obra individualmente con pleno consentimiento (*de plein gré*), el ocio únicamente se da después de haberse uno liberado de sus obligaciones (familiares y sociales).

1.3 Tiempo Libre

En el siglo XIX la duración del trabajo era de entre 15 a 17 horas diarias, la semana laboral se extendía de 75 a 80 horas ininterrumpidas durante las 52 semanas del año, las organizaciones sindicales exigían una reducción de la jornada laboral, reducción que se dio primero para los menores de edad y luego para los trabajos peligrosos e insalubres.

En el año 1819 se limitó el horario de trabajo para los menores, en 1830 en EE.UU, la jornada ya era de 10 horas, en 1847 se dicta una ley que establece la jornada de 10 horas para los operarios de la industria textil, en 1848 la revolución de París hizo que las horas laborales fueran de 10 y 11 horas para

las provincias, desafortunadamente esta ley dejó de ser válida al poco tiempo y de nuevo la jornada laboral fue de 12 horas.

Al terminar la Primera Guerra Mundial, se dejó ver un deseo de mejorar todas las condiciones de la vida, la jornada laboral por día comenzó a ser de 8 horas, la semana no era más de 48 horas y debía existir un periodo anual de vacaciones pagadas

En el tratado de Versalles en el artículo 27 indicaba que el trabajador dedicaría el mismo número de horas al trabajo, descanso y superación individual, en el artículo 2 del tratado de la convención Washington estableció que en todos los establecimientos industriales, públicos o privados, en sus dependencias de cualquier naturaleza, con excepción únicamente de aquellos en que estén empleados sólo los miembros de una familia, la duración del trabajo del personal, no podía exceder de 8 horas por día y 48 por semana. Cita 14

Esta revolución generó progreso técnico y una influencia positiva sobre el rendimiento de los trabajadores. La reducción de la duración media del trabajo cotidiano indicaría una tendencia en la evolución de la sociedad industrial, pudiendo llevar consigo cambios cuantitativos y cualitativos en la relación del tiempo de trabajo y el tiempo libre.

El tiempo libre es un concepto económico del ocio, para determinar lo que es el tiempo libre se realizó una técnica denominada presupuesto-tiempo, éste fue un procedimiento empírico, que constó en una encuesta, donde el individuo interrogado se comprometía a informar sobre su empleo del tiempo durante las 24 horas del día. Cita 15

Cita 14 Gerlero, Julio. (1998). Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. Argentina: universidad nacional del Comahue.

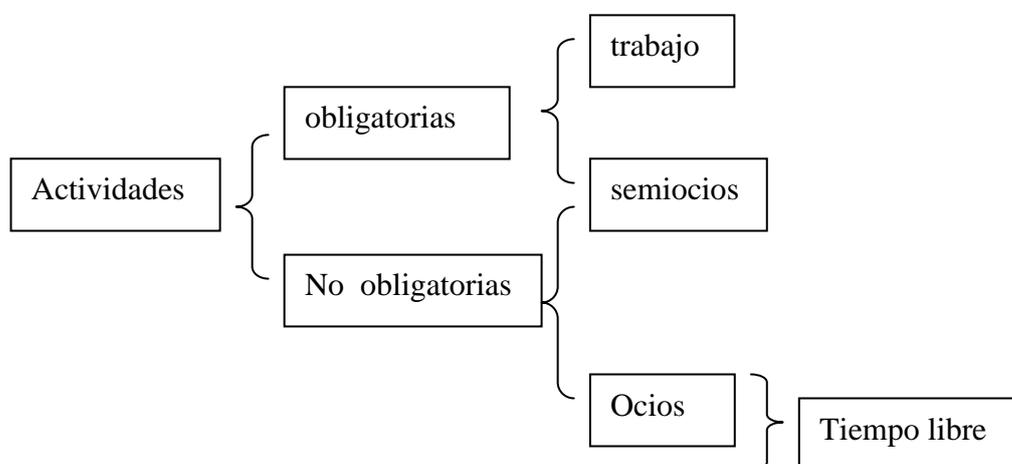
Cita 15 Idem

Con la información esta encuesta se clasificó el tiempo en diferentes categorías de análisis las cuales son:

- a) Tiempo productivo (tiempo de trabajo remunerado; fuera de casa o en casa).
- b) Trabajos del hogar (preparación de las comidas, tareas familiares, educación de los hijos, etc.).
- c) Transportes y compras.
- d) Tiempo necesario para las necesidades fisiológicas: sueño, alimento, cuidado personal, etc.
- e) A este conjunto de actividades denominadas “tiempo empleado necesariamente en la producción y el hogar”, se pone el apartado de “tiempo libre”.

La definición exacta del tiempo libre, después de este estudio fue la siguiente: las 24 horas del presupuesto–tiempo menos el tiempo dedicado al trabajo, el dedicado a las obligaciones del hogar y el dedicado a las necesidades fisiológicas, el tiempo libre es el tiempo que queda, un residuo (el tiempo residual es un marco o soporte de las actividades de ocio), “tiempos flotantes, tiempos muertos a lo largo de un día todo aquel tiempo que no está destinado al trabajo profesional, trabajo hogareño, tiempo para las necesidades fisiológicas

El tiempo libre está integrado por ocio y los semi-ocios,



Los semi-ocios han sido tipificados en cuatro clases de actividades “desde el punto de vista del trabajo profesional y del doméstico”

- 1) De carácter semilucrativo o semiinteresado: trabajos de mecánica o de oficios para los vecinos, pesca lucrativa.
- 2) Las tareas domésticas de carácter semiutilitario y semirrecreativo: jardinería, oficios diversos, cría de animales.
- 3) Las ocupaciones familiares, semieducativas y semirecreativas.
- 4) Trabajos de ocio, hechos para sí, para la familia, los amigos, la sociedad: decoración, modelos reducidos de barco y aviones.

Hay otras actividades semiociosas como las distracciones rituales, más o menos ligadas a las demás obligaciones familiares o sociales. El ocio comprende actividades de educación permanente y de formación profesional voluntarias, actividades de participación cívica o colectiva, espectáculos, diversiones, vida social, deportes y ocios activos y pasivos, el ocio de relaciona más con las actividades y las ocupaciones. Para algunos sociólogos el tiempo libre es el continente y el ocio el contenido.

1.4 Recreacionismo

En Inglaterra y Estados Unidos en los años 30's y 40's se comienza a hablar de recreacionismo donde la actividad se refiere al uso del tiempo liberado de obligaciones en forma placentera y saludable, la actividad más representativa y casi exclusiva es el juego.

Una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad del tiempo libre comienza a hablarse de recreación racional, término que se pone de moda en los años 50's, en esta época inicia a generalizarse su uso.

Se reconoce que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas capacidades, además es la actividad que concentra el trabajo y el juego.

El recreacionismo no fue un movimiento organizado constó en realizar acciones al aire libre fueran o no organizadas. Centra su análisis en los espacios y medios: instalaciones, técnicas de trabajo, Instrumentos o materiales. Cita 16

F. Munné dice que el recreacionismo responde a una sociedad tecnificada e interesada en que las personas se diviertan, es decir se distraigan y ocupen de un modo socialmente satisfactorio su tiempo de ocio, considerado como un tiempo excelente, del que se dispone para regenerarse sin degenerarse.

Joseph Lee considerado el padre del movimiento recreacionista al aire libre, señalaba el valor terapéutico del ocio al decir que éste además de permitir el goce de la belleza, restablecía el equilibrio físico y fomentaba la participación en grupo. Cita 17

El recreacionismo centra su actividad en prácticas ligadas al cuerpo y su desarrollo, como la plástica, la música, la literatura, la investigación, el periodismo, etc.

1.5 Animación Sociocultural

La animación sociocultural se centra en el análisis de las transformaciones sociales, culturales, individuales o del grupo. Tiende a un cambio de actitudes de las personas en su modo de participar en la sociedad y haciéndolos conscientes de la misma.

J. Dumazedier trata de clasificar la recreación como parte de la animación sociocultural, inicialmente como metodología de la educación de adultos que se puede incluir en la educación permanente, esta animación aporta el análisis de

Cita 16 Gerlero Julia. (2004). ¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación. Argentina: Educo.

Cita 17 Geneviève Poujol, Pierre Besnard y Raymond Labourie, Michel Simonot. (1988). La animación sociocultural. Barcelona: oikos-tau.

los cambios de los individuos, de los grupos sociales, de la cultura, por lo tanto éste es un método de organización del ocio, donde se tiende a una concepción ocupacional del tiempo libre. La animación sociocultural está vinculada a toda dinámica social, cultural y política. Como producto de la progresiva regresión de control social por parte de las instituciones tradicionales (familia e iglesia). El concepto de animación comienza a usarse a partir del año 1945, lo encontramos en un decreto de la Dirección de Educación Popular del Ministerio Francés de Educación Nacional, alrededor de 1965 se convierte en una palabra clave, tanto en el medio urbano como en el medio rural. Al movimiento de animación sociocultural le precedió la educación popular de Francia y nació para indicar una continuidad en el trabajo de los educadores populares.

“La animación sociocultural se ha afirmado en sus inicios como una ruptura con la escuela tradicional, ruptura en la pedagogía, los objetivos, las actitudes, los contenidos, la relación, etc (...); el descubrimiento por parte de los enseñantes de la importancia de las pedagogías activas, de los centros de interés, de los fenómenos de grupo, de las actividades, de las nociones de psicología, el redescubrimiento por parte de los animadores de la importancia de los contenidos, de los conocimientos de los lenguajes, de los niveles culturales, conciencia igualmente que el <grupismo> y el activismo cultural no siempre significan desarrollo, constatación, asimismo del papel central del conocimiento dentro de la estructura y como elemento constitutivo del poder” ¹ cita 18

La animación sociocultural fue originada por un potente movimiento social de reivindicación cultural dirigida por los grupos y las asociaciones voluntarias animadas por los militantes culturales deseosos de proporcionar un desarrollo cultural que beneficie a todos, por lo anterior la animación sociocultural puede definirse como.

“Un sector de la vida social cuyos miembros tiene como objetivo ciertas transformaciones de actitudes y de las relaciones interindividuales y colectivas, mediante una acción directa sobre los individuos en general, esta acción se ejerce a través de actividades diversas con la ayuda de una pedagogía que recurre a los métodos no directivos o activos” cita 19

Cita 18 Cáceres, B. Historia de la educación popular. Scuil, Paris. 1964.

^{cita 19} Geneviève Poujol, Pierre Besnard y Raymond Labourie, Michel Simonot. (1988). La animación sociocultural. Barcelona: oikos-tau.

La animación sociocultural está dirigida a una educación extraescolar pero al mismo tiempo se encarga del tiempo liberado del trabajo y al desarrollo cultural se define como una práctica ejercida en el tiempo de no – trabajo, durante el tiempo libre, el ocio engloba una nebulosa de actividades tan diversificadas como complejas las actividades socioculturales hallan una importante competencia en otras posibilidades de ocio, cuando de un modo creciente en cada medio social, en cada clase social, en cada grupo de edad la disposición de los objetos cotidianos, del tiempo, de las relaciones sociales se diversifica y de esta forma se desarrolla un pluralismo cultural. Como resultado de la reducción de la jornada laboral (40 horas semanales) se iban licitando inmensos movimientos populares hacia al aire libre y comienza a parecer la noción de ocio cultural

Se realizan planteamientos donde el ocio es un conjunto de actividades voluntarias y placenteras, cumplen con las tres funciones que J. Dumazier menciona en sus estudios del ocio (descanso, diversión y desarrollo – las tres “D”-) que se oponen a las consecuencias generadas por el tiempo obligatorio (cansancio, aburrimiento y automatización de la conducta). Se trata de permitir a las masas el acceso a las grandes obras culturales, de “extender al pueblo la cultura existente, de que el pueblo elabore una cultura nueva. Al mismo tiempo comenzó la organización del tiempo libre haciendo las primeras casas de cultura, es aquí donde la animación sociocultural iba a encontrar del desarrollo cultural, que la animación tanto buscaba. Cita 20

Por lo anterior podemos concluir que la animación sociocultural trata de las acciones dirigidas por personas que se agrupan, y que ellas mismas determinan el contenido de las acciones en función de objetivos sociales y culturales actividades educativas fuera del tiempo de trabajo, vida familia, vida urbana o rural, consiste esencialmente en ofrecer posibilidades culturales

Cita ²⁰ Geneviève Poujol, Pierre Besnard y Raymond Labourie, Michel Simonot. (1988). La animación sociocultural. Barcelona: oikos-tau.

sobre el más amplio sector posible de la vida del ciudadano, la animación se presenta como un método de integración, participación, concientización, incluso es un proyecto pedagógico de participación y de creatividad social cuya intención es hacer una comunidad de valores, de intereses y de acciones. La animación sociocultural es un conjunto de técnicas para des-aburrir, retirando el conformismo.

1.6. Recreación

La recreación se pone de moda en los años 50's, en este año comienza a generalizarse su uso, una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de tiempo libre, comienza a hablarse de una recreación racional.

En la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Asentamientos Humanos, Hábitat y Medio Ambiente, realizada en el año de 1976, en la ciudad de Vancouver, Canadá, se declaró por unanimidad, *“...que la recreación es necesidad fundamental del hombre contemporáneo.”* Cita 21

En 1980 la Asamblea General de la Naciones Unidas declara que para el hombre, *“después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social, la recreación debe considerarse como una necesidad básica, fundamental para su desarrollo.”* Cita 22

Nueve años después, el 20 de noviembre de 1989, la misma Asamblea menciona que *“el niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, debe crecer en el seno de la familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión, a demás reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (Art. 31)*

Cita 21 Osorio Correa, Esperanza. “Ejes de la reflexión para la búsqueda de un sentido a la recreación” Apuntes para el VI Congreso Nacional de Recreación.1999

Cita 22 Idem

Se reconoce que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas necesidades y capacidades, se define por recreación como aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, en marcados en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social.

La recreación rara vez se logra a solas y es uno de los mejores modos de romper el hielo social, es una oportunidad de mejoramiento propio o de la humanidad, se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social, ésta se instauró a partir de la adhesión a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, libertad de elección, compone un universo social de significados compartidos por una colectividad que expresan con matices diferentes en cada sociedad.

Existen dos aspectos de la recreación, el intrínseco que está en el ánimo de divertirnos, y el instrumental que es la noción de que el juego restaura la energía gastada en el trabajo, el juego se considera como voluntario, improductivo, reglado, separado, incierto y ficticio.

Dimensiones de la recreación

Dentro de la recreación hay dimensiones de análisis:

- 1) Dimensión mimética: la emoción mimética se propone considerar las actividades tales como el cine, el teatro, la televisión, los espectáculos deportivos y musicales, exposiciones de arte, museos entre otros, son actividades donde los participantes se abandonan a la ilusión o la ficción, las prácticas recreativas en nuestra sociedad están atrapadas en un goce sin fin buscando una identificación con otro u otros a través del consumo.

- 2) Dimensión conjuntiva: reúne aquellas prácticas que se definen por el acto de consumir, en un espacio destinado exclusivamente a tal fin.

- 3) Dimensión de azar: es la búsqueda de emociones agradables que se satisface mediante el aturdimiento de la conciencia a la maestría en destrezas para dominar el riesgo.
- 4) Dimensión de vértigo y aventura: estas incluyen riesgo y aventura incluye prácticas como, los parques de diversiones tanto como el esquí, parapente, rapel, tirolesa, paracaidismo, skating, etc Osorio Correa, Esperanza. Cita 23

Cada una de estas dimensiones está enfocada al consumo pero la recreación va más allá del consumo, busca la expresión dinámica y creadora de la vida del ser humano en todo su progreso evolutivo se considera una actividad en la cual se puede experimentar y disfrutar el ocio, se percibe como una institución organizada con fines sociales, es un punto de encuentro humano, depende de la cultura y de la historia de cada pueblo, es una actividad meramente humana e impacta distintos ámbitos de la vida cotidiana, por consiguiente involucra diversos sectores (ambiental, comunitario, cultural, educativo, etc) de la actividad humana

Sectores recreativos

El sector ambiental, asume a la recreación como facilitador de la integración de las personas entre sí, ésta fomenta la relación de la persona con su medio en forma armónica y equilibrada, provee la oportunidad de encontrar valores y raíces de la vocación humana, posibilita la sensibilización y aprehensión de nuevas formas de vida comunitaria.

El sector comunitario, entiende a la recreación como una metodología de participación social, para sensibilizar y formar permanentemente a la comunidad en pro de las acciones.

Cita 23 “Ejes de la reflexión para la búsqueda de un sentido a la recreación” Apuntes para el VI Congreso Nacional de Recreación.1999.

El sector cultural y artístico, la recreación posibilita que las artes plásticas lejos de ser un espectáculo o actividad exclusivamente de diversión, pase a ser un objetivo de participación creadora, este sector mira a la recreación como un proceso formativo, didáctico y creativo, con una connotación lúdica.

El sector deportivo, comprende a la recreación como un balance entre el goce, la práctica y la competencia, posibilita el desarrollo de habilidades sociales, pautas para trabajar en grupo y vigorizar las condiciones orgánicas y físicas de los participantes.

El sector laboral, en este sector la recreación procura el desarrollo integral de los trabajadores, complementa el trabajo y genera la integración del ser humano, en el área física, social, mental y afectiva.

En el sector terapéutico, la recreación se incorpora en el proceso de rehabilitación, sea físico, social, y/o mental, se observa como un complemento en dicho proceso.

El sector turístico, la recreación propicia la vivencia, la relación de y con el entorno visitado, es una estrategia que pretende sensibilizar y concienciar al visitante que es parte de su entorno.

En el sector educativo, la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza y del aprendizaje dándole así una dimensión recreativa (lúdica), en donde se pretende que el individuo sea el actor principal en la construcción del conocimiento.

La recreación educativa nace dentro de la educación no formal, extraescolar y para ser complementaria de la escolaridad, implica un cambio de fondo y no de forma en la concepción de la actividad pedagógica cotidiana, se refiere al por qué y al para qué de cada una de las acciones, buscan facilitar la construcción creativa y colectiva de ambientes de aprendizaje para la formación de valores y desarrollo humano, la orientación de acciones están enfocados al desarrollo del pensamiento humano, al desarrollo del

pensamiento autónomo y flexible, estimulación más integral del conocimiento, la expresividad, la afectividad, la socialización y sus enlaces con procesos de participación social. Cita 24

La recreación educativa se ha visto como la educación para el tiempo libre, para permitir al individuo usar y disfrutar del conocimiento a través de habilidades que la educación general y formal le ha proporcionado al sujeto.

A modo de conclusión, la recreación es una actividad organizada en la cual se disfruta el ocio, pertenece a una organización social, tiene como objetivo el desarrollo físico, artístico e intelectual, es una expresión dinámica y creadora de la vida del ser humano, es parte de la vida del ser humano, es una de las tantas actividades que contribuyen a la formación o deformación del individuo.

La recreación es una actividad que está íntimamente relacionada con la cotidianidad del ser humano, en otras palabras, la recreación se inscribe en la vida cotidiana, la vida cotidiana se define como un conjunto de actividades en donde el hombre particular reproduce lo aprendido en la sociedad, es la forma real en la que se viven los valores, creencias, aspiraciones y necesidades, también son nuestras vivencias diarias, repletas de significados, intereses y estrategias, es la esencia –lo que constituye la naturaleza de las cosas-, es la raíz es poder entender el porqué de nuestras acciones. Cita 25

La recreación educativa se refiere al por_qué y al para qué de cada uno de las acciones (meta cognición), busca facilitar la construcción creativa y colectiva, es una actividad organizada en la cual se disfruta el ocio, además está íntimamente relacionada con la cotidianidad en donde el hombre reproduce lo.

Cita 24. Ossa Sarria, Andrés Felipe. "Recreación: juego y pedagogía". En III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación, Bogota, Colombia. Julio 31 a Agosto 2 de 2003.

Cita 25 Osorio Correa, Esperanza. "Ejes de la reflexión para la búsqueda de un sentido a la recreación" Apuntes para el VI Congreso Nacional de Recreación.1999

aprendido en la sociedad, es la forma real en la que se viven los valores creencias, aspiraciones y necesidades, *son las vivencias y/o experiencias diarias*

La recreación educativa nació dentro de la educación no formal, su existencia se justifica para complementar la escolaridad, implica la reflexión de las acciones, se concebí para facilitar la construcción creativa y colectiva de ambientes de aprendizaje, para la formación de valores y desarrollo humano, la orientación de las acciones se enfocan al desarrollo del pensamiento humano, al desarrollo del pensamiento autónomo y flexible, estimulación integral del conocimiento, la expresividad, la afectividad, la socialización y sus enlaces con procesos de participación social.

“Dime y lo hago,
enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo”

Benjamin Franklin (1706- 1790)

CAPÍTULO 2

BASE TEÓRICA DE LA RECREACIÓN: CONSTRUCTIVISMO

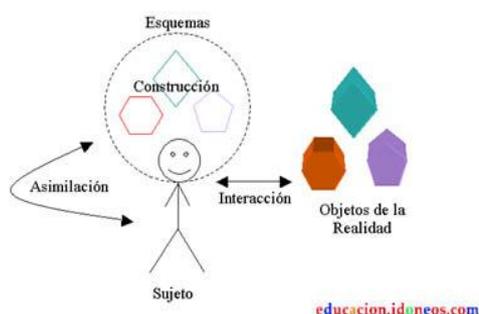
En este capítulo se expone los principales postulados del paradigma constructivista y los enfoques de mayor trascendencia, incluyendo el modelo por competencias.

2.1 Constructivismo

El constructivismo surge como una corriente epistemológica, la cual trata de explicar como el ser humano adquiere conocimiento, el constructivismo postula que el conocimiento se construye activamente por sujetos cognoscentes, por ende la construcción del conocimiento es un proceso activo.

Es una manera de explicar la actividad mental de las personas en los procesos de la adquisición del conocimiento. Los conocimientos sobre la realidad necesitan ser contruidos por el sujeto, la concepción de lo que el sujeto puede conocer de la realidad en un cierto momento está directamente determinado por sus conocimientos anteriores, cuando el niño nace, viene dotado con la capacidad para adaptarse al medio y para organizar sus conductas con la realidad exterior.

El conocimiento no es copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. El conocimiento no se encuentra totalmente determinado por las restricciones impuestas por la mente del individuo, el conocimiento se da por las interacciones con la realidad, cuando se integra nuevo conocimiento se elaboran nuevos esquemas.



El modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

1. Cuando es sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget).
2. Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigossky).
3. Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel).

2.2 Constructivismo y el enfoque psicogenético de Piaget

En el campo educativo uno de los enfoques más emblemáticos es la escuela de ginebra y la teoría psicogenética de Jean Piaget, era biólogo de profesión, él construyó las bases de la teoría de la psicología evolutiva y genética

Entre las aportaciones de mayor importancia encontramos a las estructuras cognitivas que son los que conocemos como esquemas de conocimiento interrelacionados, el esquema es una representación de una situación concreta o de un concepto que permite manejar ambos internamente y enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad, los esquemas pueden ser simples o complejos, generales o muy especializados. Cita 26

Los esquemas se elaboran cada día y en todos lados, para ello existen dos aspectos, el primero es la representación inicial que tenemos de la información, y la segunda es la actividad ya sea externa o interna, los esquemas es el son qué, o sea, la herramienta o instrumento especial que nos ayuda a entender la mayoría de las situaciones de la vida cotidiana.

La interacción con la realidad hará que los esquemas cambien, al adquirir mayor experiencia con determinadas tareas, las personas utilizamos herramientas cada vez más complejas y especializadas.

Cita 26 Díaz Barriga, Frida. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.

La elaboración de esquemas permite que el sujeto construya su conocimiento, a medida que interactúa con la realidad, esta construcción se realiza a través de procesos entre los cuales está la asimilación y acomodación, el primero se refiere a la incorporación de nueva información a los esquemas obtenidos y el segundo a la modificación de éstos. El resultado final de la interacción entre los procesos de acomodación y asimilación es la equilibración.

Se alcanza el estado anterior cuando existe un equilibrio entre las discrepancias o contradicciones surgidas por la información nueva asimilada y la información que teníamos a la que hemos acomodado.

Los estadios pueden considerarse como estrategias ejecutivas cualitativamente distintas que corresponden tanto a la forma en la cual el sujeto enfoca los problemas, son saltos bruscos en las capacidades del individuo, los estadios no son periodos del desarrollo cuyos límites se encuentran definidos de manera arbitraria, pero si coinciden con adquisiciones y cambios en el comportamiento infantil, cada estadio posee límites de edad precisos aunque pueden variar de unas poblaciones a otras. Los estadios solo proporcionan una idea general y esquemática de cómo se produce el desarrollo cognitivo.

La adquisición cognitiva de cada uno de los estadios no son productos intelectuales aislados, estas estructuras de conjunto se integran y no se sustituyen unas a otras; cada una resulta de lo precedente y prepara a la siguiente para tener un periodo inicial de preparación y otra final de culminación.

Etapas de desarrollo

Estadio sensoriomotriz desde el nacimiento hasta los dos años de edad.

El niño pasa del comportamiento reflejo a una organización intencionada y coherente de sus actuaciones puramente prácticas, el niño adquiere las reacciones circulares primarias relativas al propio cuerpo que consisten en la repetición de una misma acción. Las reacciones circulares secundarias esto

con respecto a objetos externos y manipulables, comienza haber nociones de tiempo, espacio y causalidad entre los medios y fines, es una comprensión del antes y el después.

Estadio de las preoperaciones concretas de los dos a los siete años de edad.

Es una fase llamada de inteligencia preoperacional o intuitiva; los sujetos no poseen la capacidad lógica como en las siguientes fases, pero en ésta se sientan las bases cognitivas para el desarrollo óptimo de sus capacidades del pensamiento.

El lenguaje tendrá un desarrollo impresionante, éste es un instrumento que posibilitará logros cognitivos, el lenguaje en la teoría de piagetiana se refiere a la adquisición del lenguaje que forma parte de la función semiótica, la capacidad de utilizar representaciones de objetos o acontecimiento, el desarrollo de esta función no sólo se hace de manera verbal, sino también a través de grafos (dibujos), de la imitación diferida, las imágenes mentales y el juego simbólico. En esta etapa aparece importantes tendencias en el contenido del pensamiento nos referimos al: animismo, que es la capacidad en donde se atribuyen vida y características subjetivas a objetos inanimados, el realismo es cuando se confunden los sueños con la realidad y por último el artificialismo es cuando creen que los fenómenos naturales han sido realizados por el hombre con materiales artificiales.

Se puede decir que los niños antes de los siete años no poseen la capacidad de realizar operaciones mentales, las operaciones mentales son acciones interiorizadas y reversibles integradas en un sistema de conjuntos.

Estadio de operaciones concretas desde los siete a los doce años de edad.

Vienen la capacidad de conservar, clasificar, seriar y resolver problemas que impliquen nociones científicas, en la teoría de Piaget existen las ideas de desfase vertical y horizontal.

El desfase vertical supone la adquisición de un concepto en dos planos o niveles completamente distintos: el práctico y el representativo es decir se

trata de entender que un objeto es el mismo aunque cambie su aspecto externo. El desfase horizontal se refiere a la misma noción, las más conocidas son la adquisición de la conservación de materia, peso y volumen.

Estadío de las operaciones formales desde la pubertad hacia delante

Ésta abarca la pubertad desde los once o doce años para consolidarse entre los 14 o 15 años (aunque no en la mayoría de los alumnos). En esta etapa el adolescente adquiere mayor poder de abstracción, ante un problema determinado el alumno se plantea todas las posibilidades de interacción o combinación que pueden darse entre diferentes elementos del problema.

Otros avances de éste pensamiento son el razonamiento hipotético deductivo, es donde la comprobación experimental y la extracción de conclusiones sirven para verificar o refutar sus hipótesis, las estrategias de comprobación y control de variables. El pensamiento formal es de tipo proposicional, el adolescente no solo razona sobre hechos u objetos, que tiene delante de sí, sino también sobre lo posible. El lenguaje resulta el instrumento fundamental para interpretar la mayor abstracción para que la información se quede en el estudiante. Cuando recibimos nueva información, pasa primero por lo que se denomina como memoria a corto plazo.

No basta la presentación de una información a un individuo para ser aprendida, sino es necesario construirla mediante su propia experiencia interna, la posición constructivista hace hincapié en que el conocimiento nuevo sólo se adquiere mediante una interacción con los esquemas que ya posee el sujeto, el sujeto posee ideas previas, también llamadas espontáneas, implícitas, concepciones equivocadas o erróneas (mis concepciones).

La idea de aprendizaje es partir de lo supuesto por los alumnos en la concepción Piagetiana se tiene por sentado que el alumno no es una tabla rasa que deba llenarse de información nueva, aunque la información de los educandos sea errónea al enseñar la correcta existirá un cambio conceptual esto produce un conflicto que debería mostrarse tanto de forma teórica como práctica y haciendo hincapié en las incorrecciones o insuficiencias de

las predicciones mantenidas por los niños a partir de sus ideas espontáneas.

El aprender no puede reducirse a comprender, sino debe incluir la organización de la práctica y la adquisición de información significativa para el alumno, la mejora del conocimiento de cada alumno debe ser a partir de la reestructuración de sus propios esquemas. En ocasiones el cambiar de conceptos constituye un conflicto cognitivo pero esto es un motor de cambio, este conflicto cognitivo es una condición necesaria y suficiente para que el sujeto modifique sus concepciones previas, acercándose a otras más cercanas a las correctas, el proceso de cambio se produce mediante la introducción de elementos teóricos nuevos, esto logrará que los alumnos aprendan significativamente, que comprenda nuevos contenidos a partir de los adquiridos, pero esto, requiere tiempo considerablemente mayor que el empleado para otros tipos de aprendizajes.

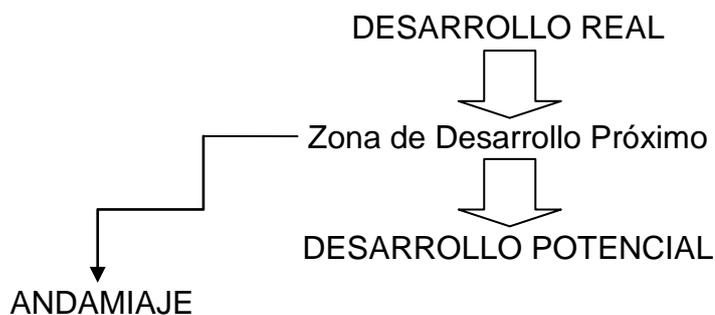
Piaget se considera constructivista por que tiene la noción de asimilación que implica construcción, ya que somos nosotros los que damos sentido a los objetos que se presentan, además de la noción de asimilación sumamos la noción de acomodación ya que los nuevos esquemas se forman en el sujeto por las acciones que ejecuta, no solo dado por los esquemas anteriores, sino por la equilibración que se da entre los esquemas anteriores y los nuevos esquemas en el mismo sujeto.

2.3. Constructivismo y enfoque sociocultural de Vigosky

El enfoque sociocultural se deriva de las ideas de Lev Semionovich Vigosky, el nació en Rusia en el año de 1896, Vigosky ha sido clasificado como constructivista debido a que mencionó que el niño pasa de las funciones inferiores a las superiores por medio de la interacción que tiene con la realidad, él construye su conocimiento acerca de la misma, por consecuencia la unidad de análisis para este autor es la acción en ámbitos culturales, históricos e institucionales, dicha acción es mediada por diferentes herramientas como el lenguaje, el juego, las tradiciones culturales y las prácticas sociales regulan, transforman y dan expresión al psiquismo humano,

Una de las aportaciones de mayor importancia es el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP), es la relación entre las habilidades actuales del niño y su potencial.

Esto significa que existe un desarrollo real en donde el niño resuelve los problemas sin ayuda de otro por lado está el nivel de desarrollo potencial o nivel de competencia que un niño puede alcanzar cuando es guiado por otra persona (andamiaje, término explorado con mayor exactitud por Brunner en su enfoque instruccional el cual hace énfasis de la función mediadora del profesor, el trabajo colaborativo y la enseñanza recíproca entre pares) lo anterior podemos esquematizarlo de la siguiente forma:



La zona de desarrollo próximo es la génesis del proceso de internalización, este proceso implica una experiencia social, pues es una autoformación a partir de la apropiación gradual y progresiva de una gran diversidad de operaciones de carácter socio-psicológico conformado a partir de las interrelaciones sociales, la internalización se manifiestan en un progresivo control, regulación y dominio de si mismo, conducta que se evidencia en el ámbito sociocultural.

Vigosky anuncia la ley de doble formación la cual consiste en el que toda función aparece dos veces, a nivel social y más tarde a nivel individual, la primera entre personas (interpsicológica) y después en el interior del niño (intrapsicológica) ya que todas las funciones psicológicas son producidas como resultado de las relaciones entre los seres humanos.

Por consecuencia el aprendizaje es un proceso de aculturación en donde los alumnos pasan de a formar parte de una especie de comunidad o cultura de practicantes.

Desde esta perspectiva el proceso de enseñanza está orientado a aculturar a los estudiantes por medio de prácticas auténticas, estas son las prácticas cotidianas, significativas, relevantes en su cultura que se apoyan en procesos de interacción social.

2.4. Constructivismo y el aprendizaje significativo de Ausubel

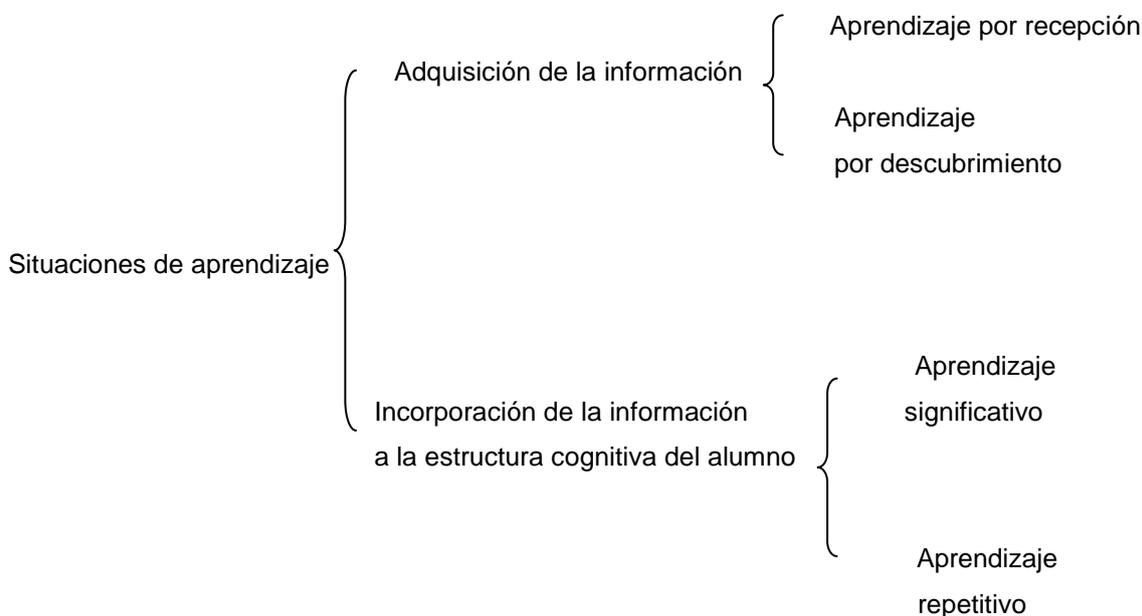
El aprendizaje significativo es una de las aportaciones de mayor relevancia para el constructivismo la cual fue elaborada por David Ausubel nació en el año de 1918, siendo hijo de una familia judía emigrante de Europa Central. Se preocupó por la manera de cómo educaban en su época y en especial en su cultura.

Valora la experiencia que tiene el aprendiz en su mente que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva y las ideas previas de los estudiantes. El aprendizaje significativo no es opuesto al aprendizaje por recepción pues esta es una estrategia de enseñanza que es necesario para ciertos tipos de aprendizajes.

El sujeto tiene una estructura cognitiva que facilita la retención del nuevo contenido porque se guarda en la memoria a largo plazo, además el aprendiz es activo porque depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje, es personal ya que la significación depende de los recursos cognitivos del estudiante.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se da en dos dimensiones que se ilustraran en el siguiente cuadro sinóptico.



La primera dimensión está dividida en dos tipos de aprendizajes, el aprendizaje por recepción, el cual se caracteriza por el trabajo que realiza el alumno al internalizar en su estructura cognitiva los contenidos que son presentados en su forma final, en ocasiones tenemos la creencia que por ser un aprendizaje por recepción es un aprendizaje completamente memorístico pero el aprendizaje por recepción es una etapa avanzada del desarrollo cognitivo ya que es un aprendizaje verbal hipotético sin referentes concretos.

En la misma dimensión está el aprendizaje por descubrimiento, el cual puede ser guiado o autónomo, en éste, el contenido principal a ser aprendido no se da, el alumno lo debe de descubrir, es útil en campos del conocimiento donde no hay respuestas unívocas, es propio de las etapas iniciales del desarrollo cognitivo en el aprendizaje de conceptos y de proposiciones.

La segunda dimensión explica cómo el conocimiento se incorpora a la estructura cognitiva del aprendizaje, existen dos tipos de aprendizajes los

cuales son el repetitivo y el significativo, el aprendizaje repetitivo el cual consta de asociaciones, el alumno presenta una actitud de memorización de la información, además tiene conocimientos previos pertinentes, se puede construir una plataforma de conocimiento y establece una relación arbitraria con la estructura cognitiva.

Condiciones para el aprendizaje significativo

En la misma dimensión está el aprendizaje significativo, en donde la información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria y para que sea significativo (el aprendizaje) deben cumplirse con las condiciones que Ausubel señala:

1. El contenido de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, desde el punto de vista lógico (contenido portador de significados), como desde el punto de vista psicológico (debe haber en la estructura cognoscitiva del alumno elementos relacionados de forma sustantiva y no arbitraria con el contenido). La nueva información debe estar relacionada de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, esto quiere decir que el material o contenido de aprendizaje debe tener la suficiente intencionalidad
2. Disposición favorable de parte del alumno. Para este autor existen dos enfoques uno de ellos es el enfoque profundo que es cuando el aprendiz tiene la intención de comprender, relaciona los conceptos con las experiencias cotidianas, el segundo enfoque es el superficial la cual es la intención de cumplir con los requisitos de la tarea, memoriza la información necesaria para los exámenes, son imposiciones externas y eso provoca ausencia de reflexión, la disposición está estrechamente relacionada con la motivación intrínseca y extrínseca.
3. Atribución de sentido: sentido que se puede atribuir a los contenidos, los objetivos claros y específicos contribuyen a conocer

4. Funcionalidad: utilidad del aprendizaje.
5. Memoria comprensiva.

El aprendizaje significativo ocurre en un continuo y en una serie de fases que nos enseña que el aprendizaje es un proceso diverso.

Fases del aprendizaje significativo

Fase inicial

- El aprendiz percibe a la información por piezas o partes sin conexión conceptual
- Tiende a memorizarla o a interpretarla en la medida de lo posible, usa conocimientos esquemáticos.
- El procesamiento de la información es global.
- La información aprendida es concreta y vinculada al contexto específico.
- Usa estrategias de repaso para aprender.
- Gradualmente va construyendo un panorama global del dominio del material

Fase intermedia

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes y hace esquemas y mapas cognitivos.
- El conocimiento aprendido empieza a aplicarlo en diferentes contextos.
- El material es menos dependiente del contexto en el cual se produjo (se vuelve abstracto).
- Usa estrategias elaborativas como mapas conceptuales y redes semánticas.

Fase terminal

- Los conocimientos están más integrados, funcionan más integrados y con mayor autonomía.
- Las ejecuciones comienzan a ser más autónomas y a tener control consciente.

- El aprendizaje en esta fase ocurre por una parte en la acumulación de información a los enfoques preexistentes y por otro lado por la aparición progresiva de interrelaciones de los esquemas. Cita 27

Dicha teoría está orientada a explicar las funciones de los actores implicados en el aprendizaje (alumno, profesor y contenido)

Triángulo interactivo

Los procesos escolares de enseñanza y de aprendizaje son los que fomentan el pensamiento crítico, son procesos interactivos y tienen tres vertientes:

El alumno

El profesor

El contenido

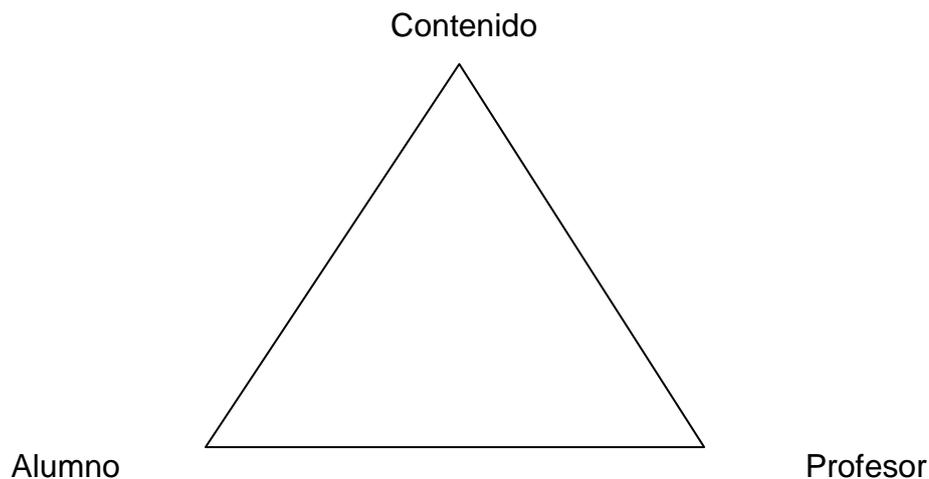


Figura 1 Los lugares comunes de Schward.

Cita 27 Díaz Barriga, Frida. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.

Figura 1 Los lugares comunes de Schward.

El triángulo interactivo es una manera de explicar las interrelaciones que establecen el educador, el educando y los contenidos educativos en torno a una actividad organizada en contextos educativos.

El papel del alumno

El alumno es el responsable último de su proceso de aprendizaje, él es quien construye o reconstruye los saberes, éste se vuelve activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la experiencia de los otros.

El aprendiz o alumno tiene una actitud activa con respecto al aprendizaje, primero debe tener capacidad de adaptación y evitar la resistencia al cambio, además de poseer conceptos inclusores, estos son los que concilian los nuevos conceptos con los anteriores, los conceptos inclusores tienen una diferenciación progresiva, esto significa que los aprendizajes están subordinados a conceptos generales para que pueda llegar a ser particulares o específicos.

Al hallarse conceptos introductorios en un tema, existen organizadores previos, ideas claras y generales su tarea o fin es enlazar lo que el alumno aprende con lo que ya sabe, los conceptos, términos y proposiciones ya conocidos por los alumnos, así también analogías o ilustraciones adecuadas ya sean expositivas y comparativas, los organizadores expositivos tienen como objetivo introducir al contenido facilitando la estructuración y adquisición significativa del nuevo contenido, los organizadores comparativos se usan cuando el material es parcialmente familiar y sirve para realizar diferencias o similitudes entre lo nuevo y lo anterior.

Cuando el sujeto cognoscente tiene un referente en los conocimientos que está adquiriendo su aprendizaje estará lleno de significados, ya sean representaciones; aprendizajes de vocabulario cuyas palabras representen hechos u objetos pero no categorías, o pueden ser conceptos; que pueden ser adquiridos por descubrimiento, a través de un proceso de inducción de

experiencias, generalización, procesos de asimilación por recepción y de la interacción del nuevo concepto, en el último caso el aprendizaje puede ser proposicional; en donde la adquisición del significado se presenta por la asimilación de un nivel. Para adquirir el conocimiento no sólo se necesitan los prerrequisitos, además de ello se necesita tener un nivel adecuado de motivación. La motivación es un elemento esencial para el aprendizaje, es una característica interna de las personas, todas las personas tienen un potencial motivador. La motivación puede estar vinculada con la tarea del yo (intrínseco) o puede estar relacionada con la valoración social y como consecuencias de las recompensas (extrínseco).

Los alumnos con motivaciones intrínsecas tenderán a realizar con atención las actividades mediante incentivos de carácter interno, los que posean motivación extrínseca necesitarán estímulos externos, ya sean materiales o sociales. La intensidad de recompensas tiene que ver con el establecimiento de relaciones causales entre las capacidades que el individuo puso a prueba y los resultados obtenidos en la tarea propuesta, a su vez los alumnos que ponen a prueba sus capacidades prestarán mayor atención, intentarán comprender los contenidos y participarán.

Lo anterior puede estar esquematizado de la siguiente manera.



Esquema 1

El papel del profesor

El profesor es considerado como un agente educativo su papel pedagógico consiste en tener experiencia en las técnicas, materiales, espacio y procesos, debe tener la capacidad de activar y de re-crear para lograr nuevas capacidades imaginativas, conceptuales, afectivas.

Media el proceso de transformación, construcción de significados y sentidos. Además puede potenciar los materiales de aprendizaje al igual que las experiencias de trabajo en el aula y fuera de ella, para acercar a los alumnos a aprendizajes más significativos

El profesor planifica y evalúa permanentemente la actividad, consciente de su papel pedagógico, éste organiza el grupo, la tarea sobre un contenido o temática específica (selección de las técnicas, medios y materiales), maneja los procedimientos, las técnicas, evalúa el proceso mediante el cual el alumno reconstruye su conocimiento.

Si un docente se considera constructivista sabrá que la educación es un fenómeno muy complejo, debe comprender que el desarrollo cognitivo depende de múltiples factores, también sabrá que los estadios son sólo una guía para comprender y predecir cuáles serán las dificultades que pueden tener los alumnos para entender determinados tipos de problemas, para comprender mejor al alumno no sólo debe saber sobre los estadios, sino también debe conocer acerca de estudios sobre comprensión de contenidos específicos y acerca de la eficacia de diferentes métodos de aprendizaje.



El papel del contenido

El contenido está relacionado con la vida cotidiana, existen tres tipos de contenidos curriculares los cuales son:

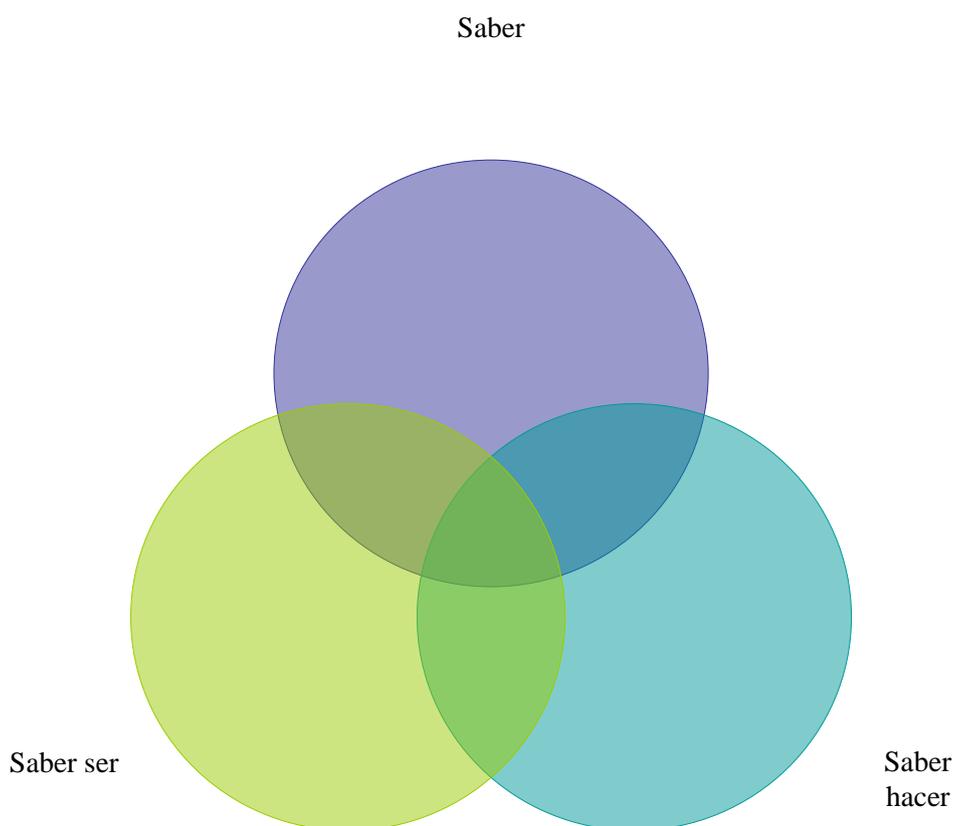
1. **Contenidos declarativos:** podemos definirla como “saber qué”, es aquella competencia referida al conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios. son declarativos porque se declaran o se conforman por medio del lenguaje.
2. **Contenidos procedimentales:** éste es el saber hacer o saber procedimental es el conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, destrezas, métodos, etc. éste es de tipo práctico porque está basado en la realización de varias acciones u operaciones.
3. **Contenidos actitudinales – valorales:** saber ser, este es un juicio donde influyen distintos factores como las experiencias personales, las actitudes de otras personas significativas, la información y experiencias novedosas y el contexto sociocultural.

Para favorecer el grado de significatividad de los aprendizajes dentro de un proceso educativo el alumno debe aprender nuevos contenidos (sepa), aprenda a aprender (sepa hacer) y aprenda a mejorar (sepa ser).

Las nuevas propuestas curriculares con enfoques constructivistas consideran como punto central ofrecer oportunidades que permitan al estudiante tener aprendizajes significativos para que sean utilizados en diversos aspectos de su vida cotidiana, esta perspectiva considera que los alumnos poseen capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en el ambiente familiar donde se desenvuelven, y que han sido reforzados en la escuela, a estas capacidades actualmente se les llama competencias dentro del ambiente educativo.

2.4. Competencias

Las competencias suponen una movilización de saberes “implican un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las secuencias del impacto de ese hacer (valores y actitudes), en otras palabras, la manifestación de competencia revela la puesta en juego de conocimiento, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en un contexto dado”. Cita 28



Cita 28 SEP. Prioridades y retos de la educación básica. Ciclo escolar 2008- 2009. Dirección general de formación continua de maestros en servicio, pág. 28

Las competencias mencionan un aprendizaje en situaciones específicas, en este siglo la educación debe propiciar situaciones que garanticen el desarrollo de la sociedad, podría decirse que favorecer el desarrollo de las aptitudes naturales del pensamiento para plantear y resolver los problemas de la realidad, apoyando la curiosidad del niño y joven, las competencias requieren un rol diferente, consiste en tratar de comprender situaciones en el contexto local-global trata de enseñar a aprender, convivir y emprender esto es para responder a los retos de la vida cotidiana, social, política, nacional y mundial.

Las competencias según el programa de educación preescolar 2004 dice que “son un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” Cita 29

El Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación dice que las competencias son “un sistema de acción complejo que abarca las actitudes y otros elementos no cognitivos, como motivación, valores y emociones que son adquiridos y desarrollados por los individuos a lo largo de su vida y son indispensables para participar eficazmente en diferentes contextos sociales”. Cita 30

Para alcanzar un verdadero aprendizaje debe existir una autovaloración de los procesos que intervienen en la tarea de construir conocimientos <la reflexión> es estar conscientes de cómo enfrentamos la realidad, es tener un adecuado uso de estrategias cognitivas y metacognitivas.

Es tener actitud participativa, activa y reflexiva de parte del sujeto en el proceso de su propio aprendizaje, aunado a esto existe el deseo y la intencionalidad de aprender durante toda la vida, de apropiarse de las experiencias socio- históricas de la humanidad mediante la interacción con la realidad.

Cita 29 SEP. Prioridades y retos de la educación básica. Ciclo escolar 2008- 2009. Dirección general de formación continua de maestros en servicio, pág. 28.

Cita 30 Idem

Las competencias que actualmente se proponen tratan de proporcionar experiencias de aprendizaje para todos los alumnos:

Aprender a convivir

La UNESCO en el año de 1996 estableció esta estrategia como uno de los pilares de la educación del siglo XXI, la convivencia es un campo esencial de la acción humana. Un fenómeno que se está agudizando en nuestros días es la violencia en la escuela y de la escuela dicha violencia puede ser explícita, esto es, un espacio de relaciones caracterizadas por la sensación de malestar, la falta de atención y los malos entendidos, provocando efectos negativos en los procesos de aprendizaje y de socialización así como los actores involucrados (docentes, alumnos y padres), pero también existe la violencia no explícita que se denomina el currículo oculto, existen 2 tipos de violencia: física y simbólica, la violencia simbólica está descrita por la hostilidad, la agresión verbal, la intimidación, el abuso de poder, etc. Los sucesos violentos deben ser vistos como procesos y no como simples acontecimientos. Aprender a convivir sin violencia implica el desarrollo de ciertas habilidades sociales en la resolución de conflictos. La convivencia se aprende conviviendo.

De ésta se desprenden dos competencias:

- Competencia para la convivencia: ésta implica relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza, además de comunicarnos con eficacia, trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás -, manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural, etc.
- Competencia para la vida en sociedad: se refiere a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas tanto sociales como culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, la equidad: combatir la discriminación, el racismo y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

Aprender a emprender

Está vinculada con las ideas de innovar, hacer, obrar, trabajar, preparar, aventurar, realizar y ejecutar una o varias acciones, a través de un sistema organizado de relaciones interpersonales y la combinación de recursos con un determinado fin. También es el arte de transformar una idea en realidad, la aptitud de buscar los recursos y la fuerza necesaria para crear.

Emprender es tener la capacidad de pensar cosas nuevas para llevarlas a la acción con ciencia y con conciencia. Cita 31

Dentro de las competencias para la vida podemos ubicar a las siguientes competencias las cuales se encuentran dentro de los contenidos procedimentales o de saber hacer:

- Competencias para el manejo de situaciones: son aquellas vinculadas con la posibilidad de organizar, diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos como los históricos, económicos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, académicos y afectivos, de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar lo que se presente: tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo, y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y las desilusiones.

Aprender a aprender

El saber se refiere al conocimiento al “aprender a aprender”, para alcanzar el aprender a aprender se necesitan formas organizadas para que se alcanza la meta establecida.

Aprender a aprender es tener una disposición a modificar lo que parcialmente se había aprendido, en otras palabras es tener la actitud de

Cita 31 Ferreyra, Horacio y Peretti, Gabriela. (2006). Diseñar y gestionar una educación auténtica, Desarrollo de competencias en escuelas situadas. México: Noveduc.

reaprender, el proceso de cambio no es fácil, pero se parte del hecho de que las habilidades son modificables, reelaborados o sustituidos

Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

Dentro de estas competencias encontramos a los contenidos que son de tipo declarativo o de saber:

- Competencia para el aprendizaje permanente: implica la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la vida.
- Competencia para el manejo de la información: se relaciona con la búsqueda, identificación, evaluación, sistematización de información el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar sintetizar, utilizar y compartir información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcciones del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales.

El constructivismo no es capaz de ofrecer explicaciones de los procesos escolares de enseñanza y de aprendizaje suficientemente articuladas, precisas y con sólido apoyo empírico. Cita 32

El postulado más importante es el acto de conocer en una apropiación progresiva del objeto por el sujeto, se refiere. Tanto al sujeto que conoce el objeto conocido, ambos aparecen como resultado de un proceso permanente de construcción.

El constructivismo marca pautas para saber el rumbo del aprendizaje del aprendiz y la actitud del docente, es por ello necesario hablar de estrategias de aprendizaje y enseñanza.

Para fines del presente trabajo se hablarán de ambas poniendo mayor énfasis en las estrategias de enseñanza y retomando la recreación solo como una alternativa constructivista para la enseñanza efectiva.

“Los hombres aprenden mientras enseñan”

Séneca

CAPÍTULO 3

ESTRATEGIAS RECREATIVAS DE ENSEÑANZA

En el primer capítulo se expuso el antecedente histórico- espacio – temporal en la que se inserta la recreación, como práctica inherente al ser humano, para ello se realizó una breve reseña histórica desde la concepción de ocio griego hasta la actualidad, donde organismos internacionales tales como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia, la Educación y la Cultura) respaldan la práctica recreativa como una necesidad básica del hombre.

En el capítulo anterior se presentó el modelo constructivista que destaca la importancia de la manera en la cual alumno, el profesor y el contenido del aprendizaje se entrelazan para tener aprendizajes que le signifiquen y que puedan aplicar en diferentes contextos dentro y fuera de la escuela.

En el tercer y último capítulo se pretende encontrar la relación que tiene la práctica recreativa y la práctica educativa, con el afán de argumentar su posible uso. Por ese motivo expondré algunos de los principios de la didáctica, para cuestionar la utilidad de la recreación, para ello hablaré de las estrategias de aprendizaje y principalmente de las estrategias de enseñanza.

3.1 La educación escolar

La educación escolar es una práctica social compleja con una función fundamentalmente socializadora está debe proporcionar eficacia en los procesos de la enseñanza y del aprendizaje de la educación en general y en cada asignatura, para ello la educación se auxilia de la didáctica. Cita 33

Cita 33 Coll, Cesar.(1997). ¿Qué es el constructivismo?.México: Magisterio del Río

3.2. Didáctica

Para los fines del presente trabajo conceptualizaremos a la didáctica como una disciplina que tiene estrategias destinadas no solo a comunicar conocimientos (tarea informativa) sino básicamente a desarrollar aptitudes y modificar actitudes (tarea formativa). Cita 34.

La acción didáctica tiene tres momentos, el primero es la planeación; enfocado hacia los planes de trabajo adaptados a los objetivos a alcanzar, las posibilidades, aspiraciones y necesidades, la segunda es la ejecución; orientada hacia la práctica efectiva de la enseñanza, a través de las sesiones, las actividades planeadas por el profesor y otras actividades fuera de clase, en tercer y último momento está la verificación los cuales evalúa los resultados obtenidos con la ejecución, ¿Los objetivos fueron alcanzados y la planeación estuvo de acuerdo con la realidad de los alumnos?

La didáctica aborda 6 elementos fundamentales:

1. El alumno / grupo
2. Los objetivos
3. El profesor
4. La materia
5. Los métodos y estrategias
6. Medio geográfico, económico, cultural y social.

El grupo

El es aquel conjunto de dos o más personas que comparten normas con respecto a ciertas cosas. Dentro de la educación existen grupos primarios, porque, todos los miembros interactúan directamente, cara a cara, son conscientes de la existencia del grupo, de su pertenencia a él y de la pertenencia de otros miembros.

Cita 34 Larroyo, Francisco. (1981). Diccionario de pedagogía y ciencias de la educación. México: Porrúa

El grupo pasa por diferentes procesos y posee las siguientes características:

1. Asociación definible: personas identificadas por el nombre o tipo.
2. Percepción colectiva de unidad o conciencia de grupo: identificación consiente de unos con otros.
3. Sentido de participación, meta o ideales.
4. Ayuda mutua para lograr los propósitos.
5. Comunicación unos con otros (acción recíproca).
6. Habilidad para actuar en forma unitaria, distribución de los roles.

Se conocen etapas en la conformación del grupo en educación y para la acción del mismo. Las etapas para la conformación del grupo se pueden ilustrar de la siguiente manera:

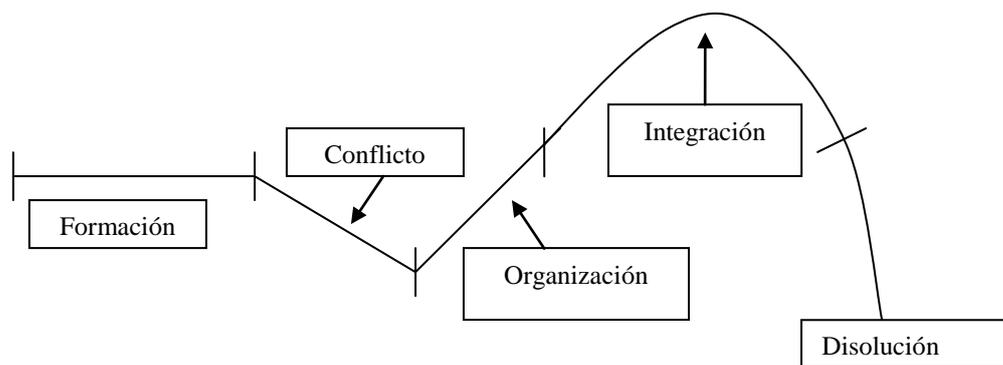


Figura 2 Etapas del proceso de grupo

En la formación del grupo el sujeto llega con expectativas o ansiedad anticipadora, la ansiedad anticipadora es una situación psicológica estresante, en la cual el sujeto se pregunta ¿qué haremos?, ¿tendré amigos?, ¿cómo es el maestro?, ¿qué piensa de mi?, etc.

En primera instancia hay que disminuir la angustia, la tensión y el miedo, para abrir la comunicación, por lo anterior existe conflicto, aunado a esto, la motivación tanto interna como externa será un elemento que ayudará a minimizará o agudizará el conflicto, además es imprescindible anunciar los principios básicos de acción del grupo.

Sabemos que el grupo, actúa en un ambiente físico favorable, cómodo, propicio para la actividad, en esta se incluye la atmósfera o el clima, que promueve la participación, la espontaneidad y la cooperación de todos los miembros. Para que existe un clima adecuado para el aprendizaje existe la reducción de la intimidación, la que consiste disminuir el temor, la inhibición, la hostilidad y la timidez para que la tarea se vuelva más provechosa y gratificante.

Cuando la tarea se vuelve significativa cada uno de los miembros del grupo puede experimentar el desarrollo de su capacidad a esto se le conoce como liderazgo distribuido, es en este punto donde el grupo no sólo logra la organización sino también la integración, esto se alcanza porque los objetivos fueron formulados de manera clara y sencilla, fomentando la conciencia colectiva pasando del ustedes al nosotros, y esto establece la unidad y por consiguiente la cohesión grupal.

Los objetivos se adaptarán a las necesidades y circunstancias que vaya atravesando el grupo, de allí que tenga la capacidad de adaptarse y ser flexible. Para realizar los cambios pertinentes no sólo participa el docente, sino también el alumno comprendiendo el proceso, por un lado comprende la actividad y su contenido y toma conciencia de la responsabilidad que tiene hacia el cumplimiento de la tarea.

Los objetivos

Se refiere a los objetivos de aprendizaje o aprendizajes esperados que reflejan la forma en que conceptualizamos las nociones y la adquisición del conocimiento, para ello existen distintas estrategias, la recreación educativa tiene una orientación hacia las destrezas a través de la manipulación se busca la definición para así lograr la conceptualización, esta constituye una tarea cognitiva de alta complejidad.

Los objetivos de aprendizaje o los aprendizajes esperados, tienen que ver con las metas de la sociedad, con lo que las políticas y los gobiernos desean que las instituciones alcancen, también tiene que ver con las metas administrativas,

lo que los líderes de las organizaciones desean lograr, además los fines educativos son lo que se desea lograr en general se enuncian en las características de las personas, las metas educativas, lo que los colegios e instituciones de enseñanza necesitan enseñar.

Lo anterior se representa de la siguiente manera:

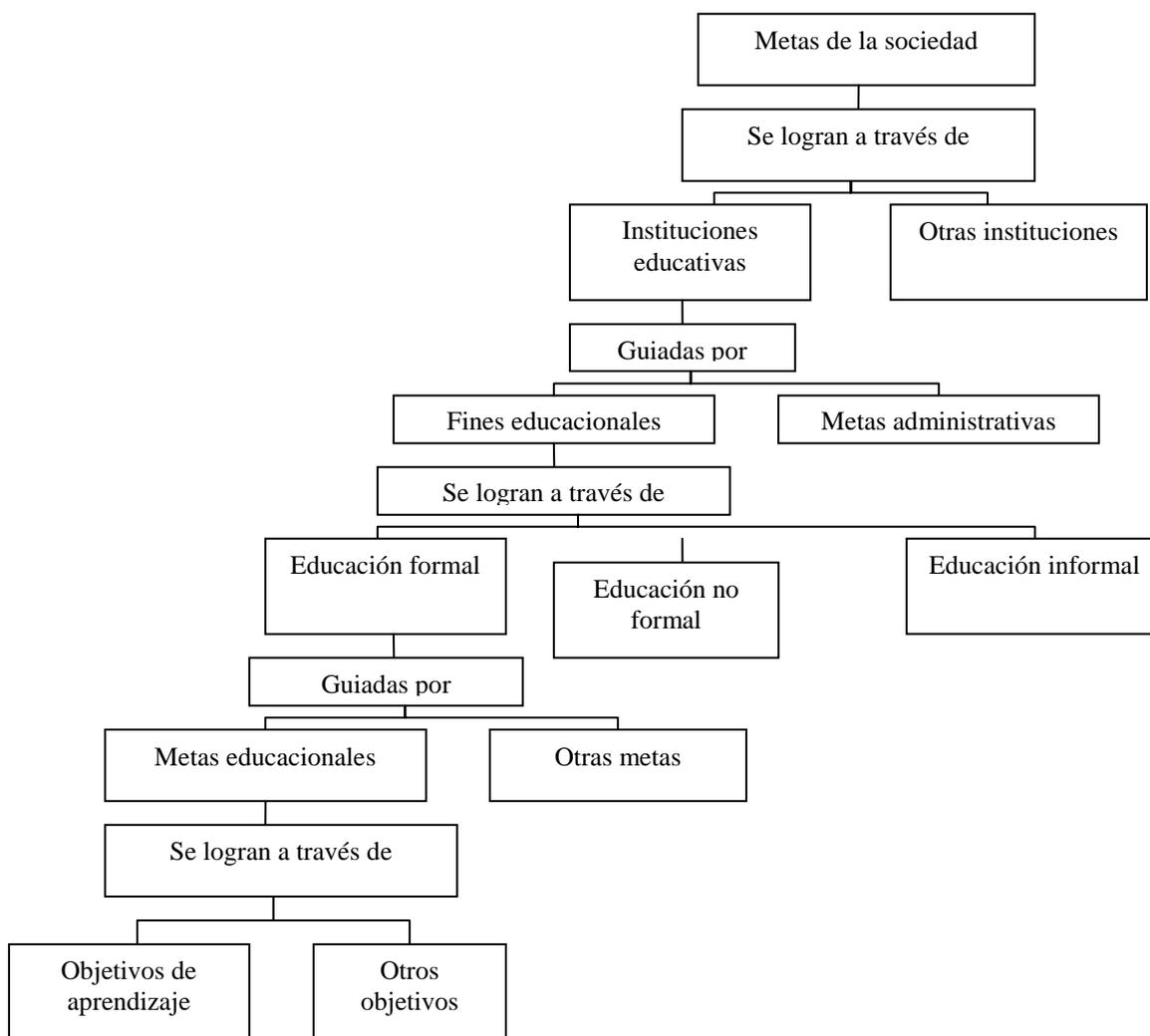


Figura 3 fines, metas y objetivos Posner, George. El análisis del curriculum

Las metas y los objetivos que la educación desea alcanzar se describen en el perfil de egreso, éste plantea un conjunto de rasgos que los estudiantes deberán mostrar al término de la educación, en este caso de la educación

Figura 3 fines, metas y objetivos Posner, George. El análisis del curriculum

básica, la cual garantiza que los estudiantes podrán desenvolverse en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo. Dichos rasgos son el resultado del cumplimiento de los objetivos de la educación, del logro de las competencias y de la eficacia del sistema educativo en general.

Los contenidos

Tiene que ver con la orientación curricular por lo que hay dos aspectos que son importantes por un lado la concepción del tema de estudio y las formas de representación.

En la actualidad la concepción curricular tiene un enfoque completamente constructivista, en el capítulo anterior se mencionan los tipos de contenidos los cuales son tres los contenidos declarativos, que se relacionan con el habilidades intelectuales (saber), los contenidos procedimentales que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las contenidos actitudinales – valores que están relacionados son las actitudes (saber ser)

Toda exposición de contenido tiene tres elementos fundamentales; el despegue o pre-tarea, primer momento, este se refiere a la entrada o el primer contacto que se tiene con el conocimiento, esto puede producir conflictos cognitivos; el segundo momento es el vuelo o la tarea, esta hace referencia a la reconciliación entre el nuevo y el viejo concepto a demás existe el avance del trabajo, por último está el aterrizaje o proyecto este consiste en concretizar y llegar a conclusiones.

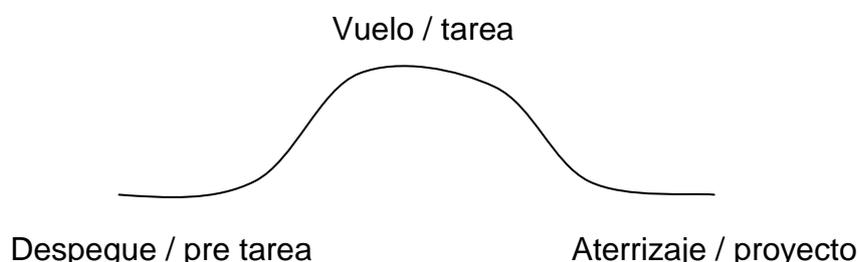


Figura 2. Fases del proceso cognitivo

Figura 2. Fases del proceso cognitivo

Métodos y estrategias

Esto tiene que ver con la integración de distintas formas de llevar la adquisición de conocimiento, entre ellas se encuentran las técnicas grupales que en muchas ocasiones personas dedicadas a la educación (profesores) las denominan dinámicas de grupo, algunas de ellas son: el simposio, el foro, la mesa redonda, panel, pequeño grupo de discusión, Philips 6'6, , en este trabajo no se explicara la función de cada una de ellas cabe mencionar que son los únicos instrumentos que se pueden utilizar para llegar al aprendizaje, mas no son los únicos.

Las estrategias son ayudas pedagógicas, es una toma de decisiones conscientes e intencionales que tratan de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objeto, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategias de aprendizaje) o a la enseñanza (estrategia de enseñanza).

3.3. Estrategias de aprendizaje

Una estrategia es planificar de manera organizada los contenidos cognitivos, afectivos y motrices, en una secuencia de acción, es el modo de proceder para alcanzar los objetivos.

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas, existen tres tipos de estrategias, hay que recordar que una estrategia es una herramienta dentro de la educación.

Existen tres tipos de estrategias de aprendizaje:

1. Estrategias cognitivas: se indican los procesos y conducta para mejorar la capacidad de memoria y de memorización, son representaciones mentales, en otras palabras son "planes de acción", son secuencias integradas de procedimientos o actividades que se

eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y la utilización de información o conocimiento. Algunas de estas estrategias son: la repetición, el reagrupamiento, la inferencia, la deducción, la creación de imágenes mentales, etc.

2. Estrategias meta cognitivas: se refiere a los procesos mentales que cada persona pone en juego para controlar el aprendizaje mientras esta tiene lugar, y evaluarlo una vez completado, se vincula con la habilidad que tiene una persona para: conocer lo que uno conoce, tener conciencia de lo inconsciente, reflexionar acerca de y evaluar la productividad. Esta estrategia se clasifica en estrategias sobre el foco de interés o de concentración, estrategia de planificación, estrategia de vigilancia y estrategia de evaluación.
3. Estrategias de interacción: son lo que regulan los intercambios con los demás y el control intelectual sobre las situaciones en curso, junto con esta se integran las estrategias comunicativas

Las estrategias de aprendizaje son ejecutadas no por el agente instruccional sino por un aprendiz cualquiera que éste sea (niño, alumno, joven, adulto, etc) siempre que se le demande aprender, recordar o solucionar problemas sobre algún contenido de aprendizaje.

3.4. Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje significativo en los alumnos, son medios y recursos para prestar ayuda pedagógica.

Hay que tener en cuenta cinco aspectos esenciales para considerar que tipo de estrategia es la indicada para utilizar en ciertos momentos de la enseñanza, dentro de una sesión, un curso o una secuencia instruccional:

1. Consideración de las características generales de los aprendices, su nivel de desarrollo cognitivo (enfoque psicogenético), sus conocimientos previos (enfoque sociocultural), su nivel de motivación

(Ausubel), en el capítulo dos mencionamos las características de los alumnos en los tres enfoques de mayor importancia en el paradigma constructivista, asimismo se menciona en el triángulo interactivo, además de conocer las características individuales es primordial conocer el grupo, su etapa y características por ello en este capítulo se menciona brevemente algunas características importantes de los grupos en educación.

2. Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido en particular, que se va a abordar, en el capítulo anterior mencione los tipos de contenidos, que el profesor debe diferenciar perfectamente para la ejecución de una estrategia de enseñanza.
3. La intencionalidad o meta que desea lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirlas.
4. Vigilancia constante del proceso de enseñanza (de las estrategias de enseñanza empleadas previamente, si es el caso), así como del progreso y aprendizaje.
5. Determinación del contexto intersubjetivos (conocimientos ya compartidos) creado con los alumnos hasta ese momento, si fuera el caso.

Las estrategias de enseñanza se relacionan directamente con las etapas de conformación del grupo (momento de presentación) y con el período de exposición del contenido (uso). Cita 35

Estrategias de enseñanza según el momento de la presentación

Las estrategias de inicio o preinstruccionales

Por lo general preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo va aprender; trata de incidir en la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes. También sirven para que el aprendiz se ubique en el contexto conceptual apropiado y para que genere expectativas adecuadas.

Cita 35 Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo.(2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: México Mc Graw Hill

Algunas de las estrategias preinstruccionales más comunes son los objetivos y los organizadores previos.

Las estrategias durante el procesamiento de enseñanza o coinstruccionales

Apoyan los contenidos curriculares durante el procesamiento de enseñanza y de aprendizaje. Se trata de funciones relacionadas con el logro de un aprendizaje con comprensión aquí pueden incluirse estrategias como ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros.

Las estrategias para el término del episodio de enseñanza o postinstruccionales

Se presentan al término del episodio de enseñanza y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material permiten valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias postinstruccionales más conocidos son los resúmenes finales, organizadores gráficos (cuadros sinópticos simples y de doble columna), redes y mapas conceptuales.

Estrategias de enseñanza según su uso

Estrategias para activar o generar conocimientos previos

Se realizan para activar o generar conocimientos previos están dirigidas a activar conocimientos previos de los alumnos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan. La activación de conocimientos previos (esquema cognitivos) sirven en dos sentidos, para conocer lo que saben sus alumnos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes.

También se incluyen aquellas estrategias que se concentran en ayudar al esclarecimiento de las intenciones educativas que se pretenden lograr al término de la secuencia educativa. Se relacionan con las estrategias preinstruccionales normalmente se usan al inicio de la sesión, entre ellas se encuentran las preinterrogantes, la actividad generadora de información previa, discusión guiada, la enunciación de objetivos, etc.

Estrategias para orientar y guiar a los alumnos sobre aspectos relevantes de los contenidos de aprendizaje

Son aquellos recursos que el profesor utiliza para guiar, orientar y ayudar a mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto, las estrategias deben proponerse como estrategias de tipo coinstruccional dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos en qué conceptos o ideas focalizar los procesos de atención y codificación. ejemplo de estas son las señalizaciones internas y externas del discurso escrito, y las señalizaciones y estrategias discursivas orales.

Estrategias para mejorar la codificación (elaborativa) de la información a aprender

Van dirigidas a proporcionar al aprendiz la oportunidad para que realice una codificación ulterior, complementaria o alternativa a la expuesta por el profesor o en texto, la intención es que se enriquezca en calidad proveyéndole de una mayor contextualización o riqueza elaborativa para que la información sea mejor asimilada.

Estrategias para organizar la información nueva por aprender

Suministran una mejor manera la organización global de las ideas contenidas en la información nueva por aprender. Esto contribuye a que existe significatividad lógica y hace más probable el aprendizaje significativo de los alumnos, a esto se la llama conexiones internas (organización entre las partes constitutivas de la información nueva a aprender).

Se pueden aplicar en diferentes momentos de la enseñanza, podemos incluir en ellas a las representaciones visoespaciales, como los mapas o redes conceptuales, a las de representación lingüística, como los resúmenes, y a los distintos tipos de organizadores gráficos, como los cuadros sinópticos simples, de doble entrada, etc.)

Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender

Están destinadas a ayudar para crear enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva a aprender, asegurando con ello una mayor significatividad de los contenidos.

3.5 Estrategias de enseñanza con un enfoque recreativo

Las estrategias de enseñanza como ya se mencionó a lo largo del capítulo tiene que ver con la manera en la que se enseñan los contenidos, por ello reciben el nombre de ayuda pedagógica.

El objetivo de las estrategias de enseñanza es que los aprendices tengan significatividad lógica (contenido portador de significados), y significatividad psicológica (debe haber en la estructura cognoscitiva del alumno elementos relacionados de forma sustantiva y no arbitraria con el contenido).

Mencionaré brevemente que la recreación educativa es complementaria de la escolaridad, implica un cambio de fondo y no de forma en la concepción de la actividad pedagógica cotidiana, se refiere al por qué y al para qué da cada una de las acciones, buscan facilitar la construcción creativa y colectiva de ambientes de aprendizaje para la formación de valores y desarrollo humano, la orientación de acciones está enfocada al desarrollo del pensamiento humano, al desarrollo del pensamiento autónomo y flexible, estimulación más integral del conocimiento, la expresividad, la afectividad, la socialización y sus enlaces con procesos de participación social.

El enfoque recreativo se auxilia de dos aspectos importantes por un lado las actividades lúdicas (juegos con orientaciones educativas, mejor conocidos como los juegos didácticos) y por otro lado, el lenguaje expresado a través del arte. Ambas son ayudas pedagógicas alternativas, buscan que existan aprendizajes significativos, con diferentes medios y formas.

3.6. El juego

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. una actividad que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los aprendices.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su manejo en diferentes épocas y países por citar algunos ejemplos en el antiguo Egipto se tiene registro que sus juegos tenían una característica bélica, su fin no solo era lúdico sino que en el juego venía implícito las clases que podían someter al otro, este juego estaba cargado de la ideología esclavista y por ende los niños aprendían los roles que les correspondían. Cita 36

La utilización de la actividad lúdica forma parte de la actividad humana, posee un gran potencial motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, principalmente en la institución educativa.

Existen diferentes tipos juegos entre ellos encontramos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos, este tipo de juego tienen una orientación sencillamente educativa, concibiéndolo así, como un medio para la enseñanza, para llegar a este juego es necesario saber que los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia pedagogía.

El juego didáctico

El juego didáctico es una estrategia participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los aprendices métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el

Cita 36 Díaz Vega, José Luis. (2000). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas

desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para la instrucción de los estudiantes en la toma de decisiones y para la solución de diversas problemáticas.

Al ser una actividad pedagógica tiene que tener un carácter didáctico, cumplir con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Componentes estructurales del juego como estrategia de enseñanza

El juego es una estrategia de enseñanza sus componentes son: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes:

- Intelectual-cognitivo: se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador.
- Volitivo-conductual: se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.
- Afectivo-motivacional: se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Como se puede observar el juego didáctico es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introducen además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Los juegos, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, han permitido la transmisión de las normas de convivencia social, de tradiciones, costumbres, han facilitado el desarrollo de la capacidad creadora y contribuido a potenciar las capacidades del hombre, como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el aprendiz.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza, adecuarse a las indicaciones de la evaluación y la organización escolar, deben tener correspondencia con los avances científicos y técnicos, la posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, correspondencia con la edad del alumno, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad. Además pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones de aprendizajes.

Objetivos del manejo del juego didáctico en la educación escolar

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características del juego didáctico:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Clasificación del juego didáctico

Existen tres intentos de clasificación de los juegos didácticos. La falta de investigación ha provocado que no exista un consenso en la clasificación pero, a partir de algunas experiencias docente y la práctica de su estructuración y utilización, algunos teóricos de la lúdica consideran tres clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La anterior clasificación se relaciona con los tipos de contenido y por ende en las competencias que en la actualidad están teniendo mucha fuerza (saber, saber hacer y saber ser).

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determinen organizar el proceso pedagógico. Y fomentan un interés episódico

en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

Técnicas auxiliares

Para su ejecución, los juegos didácticos se auxilian de diferentes técnicas como:

- Técnicas auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas vivenciales: ¿Qué sentimos?

Las cuales no sólo buscan el ejercicio lúdico sino también busca la expresión en diferentes niveles como el auditivo, visual, verbal, etc., para lograr esto la lúdica se auxilia del arte y por ello se conoce como el lenguaje lúdico – expresivo.

3.7. El arte

El arte es parte fundamental del ser humano según Lowenfeld, Viktor y W. Lambert, mencionan

“El arte es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, intenta decirnos algo: algo acerca del universo, del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de ellas, por medio de las cuales el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad”.¹ Cita 37

El arte aparece como una actividad de vital importancia en la existencia de los seres humanos se presenta, como un lenguaje universal, como la posibilidad de lograr un aprendizaje emocional motivante o como una forma de cuestionar

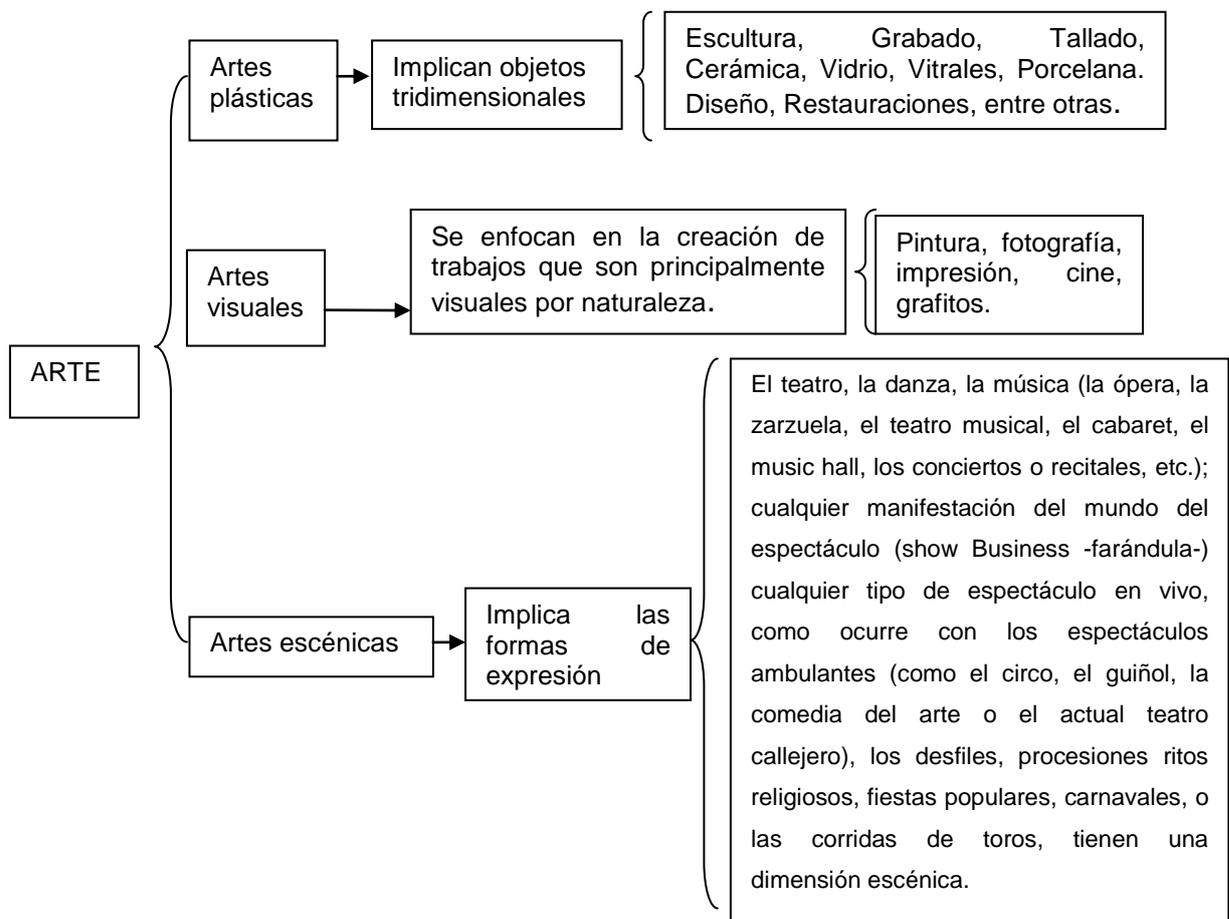
Cita 37 Lowenfeld, Viktor y W. Lambert, Desarrollo de la capacidad creadora, Kapelusz, Buenos Aires, 1973

lo establecido, como una actividad que posee la cualidad de trascender el momento mismo de la creación, ya que si no perdura la obra, el trabajo interior del artista consiste en recorrer sus operaciones interiores fundamentales, en exteriorizarlas y en conocerse a sí mismo al objetivarlas.

El arte reencuentra el placer del juego, que consiste en ejercitar los poderes propios y en sentirse causa al "crear" un universo propio y cerrado, como agente causal y libre se ponen en movimiento esquemas afectivos; activándolos continuamente a exteriorizar la afectividad contenida y, al mismo tiempo, controlarla, en esto consiste el efecto catártico del **arte y del juego**, la identidad del arte con el juego no es total: en el arte existe la producción de un objeto nuevo, cosa que no sucede necesariamente en el juego.

Clasificación del arte

Podemos dividir al arte de la siguiente manera



Beneficios del arte en el desarrollo del aprendizaje:

Las actividades artísticas, música, pintura, danza y teatro, etc., favorecen y estimulan el desarrollo del aprendizaje además de ver las dimensiones pensamiento/cuerpo y razonamiento/sensibilidad del ser humano, por lo que ayudan a los ámbitos artístico-creador-emotivo y el psicopedagógico-expresivo-comunicativo además benefician:

- Desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa: Lo cual redundará en un mayor control de su cuerpo, proporcionándole seguridad en los propios poderes y elementos para la adquisición de la lecto-escritura.
- Desarrollo mental: ya que con éstas se aprenden conceptos como duro/suave, claro/fuerte, lento/rápido, alto/bajo, etcétera. Se ejercita la atención, la concentración, la imaginación, las operaciones mentales como la reversibilidad (al considerar varias formas para resolver una situación), la memoria, la observación, la iniciativa, la voluntad y la autoconfianza.
- Desarrollo socio emocional: Al propiciar la aceptación de sí mismo con sus posibilidades y límites, el arte juega el papel de un reparador para esta imagen deteriorada, manifestándose así una de sus grandes cualidades que es la terapéutica.
- Desarrollo perceptivo: El espacio, las formas, los colores, las texturas, los sonidos, las sensaciones kinestésicas y las experiencias visuales incluyen toda una variedad de estímulos para la expresión.
- Desarrollo estético: La estética puede definirse como el medio de organizar el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de expresión que sirva para comunicar a otros estos pensamientos y sentimientos

- Desarrollo creador: Motivándolo a la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear se ponen en juego habilidades de análisis

Actualmente las artes para los centros educativos se consideran como adornos, o como actividades extracurriculares; la atención se dirige más al producto que al proceso de la creación, es utilizado como un fin que como un medio de aprendizaje y de enseñanza, en la mayoría de los centros escolares sólo se enseñan los aspectos técnicos. En música se les enseña casi exclusivamente a cantar y a tocar algún instrumento: no se les enseña a oír. En artes plásticas se les hace copiar las obras de los grandes maestros (estampas y esculturas) y, como es natural, sólo los bien dotados podran trabajar con este sistema: no se les enseña a ver.

El principal objetivo de la educación escolar es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no solamente de repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres que sean creativos, inventivos y descubridores. El segundo objetivo de la educación escolar es formar mentes que puedan criticar, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca. Por lo anterior cabe mencionar el arte busca el desarrollo interpretativo, creativo y expresivo, asimismo busca el desarrollo cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz del escolar,

La producción creativa se manifiesta en la medida en que el individuo se interesa efectivamente en la actividad que realiza, pero en el nivel básico la educación artística se encuentra relegada; se les da prioridad a las otras asignaturas, si queda tiempo se dedica a actividades artísticas. Pedagógicamente, el maestro no está logrando su función social, porque carecen de una preparación especial en esta área y no existen profesores dedicados específicamente a impartirla.

Consideraciones para aplicar el arte en la educación escolar: etapas en el desarrollo artístico y función del docente.

Como primera consideración se debe tomar en cuenta la etapa de desarrollo en la cual se encuentra el niño, esta consideración no solo debe ser para el arte sino también para el juego,

Etapas en el desarrollo artístico del niño

- Etapa del garabateo (de dos a cuatro años): Evolucionan a partir de unos garabatos básicos hacia símbolos coherentes. Durante varios años de evolución esos modelos básicos se van convirtiendo en la representación consciente de los objetos percibidos: el signo sustitutivo se convierte en una imagen visual, los niños siguen toda la misma evolución gráfica en su descubrimiento de un modo de simbolización. De entre los garabatos amorfos del niño, surgen primero algunas formas básicas: el círculo, la cruz vertical, la cruz de San Andrés, el rectángulo, etcétera, y luego dos o más de estas formas básicas se combinan en el símbolo compuesto conocido como el mándala, un círculo dividido en cuadrantes por una cruz. Cita 38
- Etapa preesquemática (de cuatro a siete años): Generalmente, hacia los cuatro años, el niño hace formas reconocibles, aunque resulte un tanto difícil decidirse sobre qué representan. Hacia los cinco años, ya se pueden observar casi siempre personas, casas, árboles; a los seis años las figuras han evolucionado hasta constituir dibujos claramente distinguibles y con tema. A los seis años habrá establecido cierto esquema en sus dibujos. Cita 39
- Etapa esquemática, la obtención de un concepto de forma (de siete a nueve años): Aquí el niño ha llegado a comprender su posición con respecto de un objeto. La figura de un hombre, trazada por un niño alrededor de los siete años de edad, debe ser un símbolo fácilmente

Cita 38 Kellogg, Rhoda, Análisis de la expresión plástica del preescolar, Cincel-Kapelusz, Barcelona, 1979

Cita 39 Idem

reconocible. El esquema corporal consiste en líneas geométricas, que cuando se separan del conjunto pierden significado. El principal descubrimiento de esta etapa es la existencia de un orden en las relaciones espaciales. Este primer conocimiento consciente de que el niño es parte de su ambiente se expresa por un símbolo que se llama línea de base.

- Etapa del comienzo del realismo. La edad de la pandilla (de nueve a doce años): En esta edad se observa un creciente desarrollo de la independencia social respecto de la dominación de los adultos. Un niño de esta edad va tomando progresivamente conciencia de su mundo real. El esquema ya no es el adecuado para representar la figura humana durante este periodo. En sus dibujos las líneas geométricas ya no bastan. Ahora el niño desarrolla una mayor conciencia visual; ya no emplea el recurso de la exageración, omisiones u otras desviaciones para expresarse. El naturalismo no es el objetivo principal de esta edad, pues generalmente no aparecen intentos de representar luz y sombra, efectos atmosféricos, reflejos en el color o pliegues en la ropa. Cita 40

La función del profesor

Por lo anterior se deduce que el papel del docente es fundamental, ya que en primer lugar debe conocer la etapa de desarrollo de sus alumnos además de las etapas de expresión, ampliamente estudiadas en el área de la plástica, la cual incluye el dibujo, la pintura, el modelado y la Construcción, el maestro debe ser totalmente congruente en relación con todos los elementos mencionados al contactar a sus alumnos con cualquier actividad artística. El maestro, más que el ser "que sabe todo", debe convertirse en un buen conductor y orientador del grupo, que enseña a aprender.

Con esto es muy probable que tengamos que modificar bastante nuestras actitudes: no dar órdenes o establecer normas rígidamente, sin explicaciones; tampoco el maestro debe imponer su criterio, debe ser flexible y tomar en

Cita 40 Kellogg, Rhoda, Análisis de la expresión plástica del preescolar, Cincel-Kapelusz, Barcelona, 1979

cuenta las opiniones del grupo; debe ser un animador que ayude al grupo a funcionar; estar abierto al cambio, retomar y analizar las ideas que proporcionan los alumnos, aun las que parezcan más "absurdas" o "imposibles".

Se debe propiciar la participación de todos los integrantes del grupo; hacerles sentir que se confía en ellos y en su capacidad, ya que toda persona tiene algo que enseñar a los demás.

El profesor ha de adaptarse a los niños y no hacer que éstos se acomoden a él; por encima de todo, debe ser profundamente humano y comprensivo, y habrá de tener buen cuidado en no imponer su personalidad al niño, pues cuando así lo hace, aun cuando sea inconscientemente, no permitirá alcanzar la libertad de expresión que busca.

La función del maestro es la de favorecer el autodescubrimiento del niño y estimular la profundidad de su expresión. Al enseñar arte a los niños, un factor muy importante es el propio maestro; sobre él recae la importante tarea de crear una atmósfera que conduzca a la inventiva, a la exploración y a la producción.

Relación entre educación escolar y arte:

El arte infantil como parte de las estrategias lúdica-expresivas de la enseñanza propone apoyar la necesidad natural de expresión del ser humano, ofreciendo múltiples posibilidades de dar cauce a la percepción e interpretación de la realidad por parte del niño.

Acepta los sentimientos del niño volcados en su actividad artística y entendida también en el contexto de la etapa de desarrollo en que se encuentra, incluye como uno de sus propósitos fundamentales el desarrollo de la capacidad creadora, estimulando el pensamiento divergente y valorando la originalidad y las respuestas de independencia intelectual. Por lo tanto, las estrategias ludi-expresivas de la enseñanza acepta y promueve las diferencias en los niños procurando inculcar sentimientos de confianza y seguridad en ellos.

El programa artístico se encuentra centrado en el niño, lo cual significa que está planteado para el nivel de edad y de habilidad de los niños que en él participan, busca un desarrollo estético, propiciando experiencias que lleven al niño a madurar sus propias formas de expresión y a captar la belleza que existe en la naturaleza y que puede surgir de sí mismo, en los colores, las formas, los movimientos, los sonidos, inmersos en un ritmo y en un equilibrio que proporcionan placer estético y serenidad al espíritu, promueve el desarrollo de una imagen positiva de sí mismos en los niños, alentando su confianza en los propios medios de expresión.

3.8. La actividad recreativa

Podríamos definir a la actividad recreativa como aquella actividad que tiene como base fundamental el paradigma constructivista y los enfoques que la conforman, además se apoya de las estrategias de enseñanza que se enriquece de la actividad lúdica a través de los juegos didácticos, que a su vez se apoyan con técnicas alternativas cuya base está en el arte.

La actividad recreativa es ese “algo” que pueden enseñar los profesores, dicha actividad debe tener una dirección muy bien establecida, busca configurar formas de organización conjunta de la actividad o formas de interactividad, busca configurar formas de organización conjunta de la actividad o formas de interactividad para que aprendices y profesores construyan y reconstrucción, es decir, amplíen y profundicen, progresivamente significados y sentidos que puedan contribuir a la transformación de la vida social, es claro que los contextos sociales de los aprendices no pueden ser transformados, sin embargo los valores y actitudes sobre lo que sucede en su propia vida en algo se puede transformar.

Conclusiones

Si bien cuando hablamos de recreación, lo primero que viene a nuestras mentes son los deportes, los juegos o los centros recreativos (que en muchas ocasiones son balnearios o deportivos), pensamos en perder el tiempo o en el tiempo que según es “libre”.

La recreación como fenómeno social, ¿Podría de alguna manera insertarse en otra actividad social como la educación?, la recreación ha sido estudiada por la sociología, la psicología, la economía y la administración, inclusive la administración del tiempo libre y ¿por la pedagogía?, la pedagogía ha estudiado el ocio inclusive hay bibliografía que sustenta a la pedagogía del ocio y ¿la recreación?

En la búsqueda de la información para sustentar el presente trabajo encontré un sin número de obras dedicadas al estudio del ocio, de los juegos, pero de la recreación dentro de la educación y si encontré no era bibliografía nacional.

Lo más cercano al estudio de la recreación fue el juego en su dimensión didáctica y artística es por eso motivo que está incluido en el trabajo, cabe señalar que algunas concepciones de la recreación educativa las ubique en bibliografía de latinoamérica, en especial en Colombia.

Por la investigación anterior puedo concluir el presente trabajo mencionando que la recreación educativa puede pensarse como una práctica pedagógica que brinda espacios para aprender procesos de construcción del aprendizaje, además busca la articulación del aprender – aprender meta que la educación ha proclamado en los últimos años.

Sin duda alguna la investigación de la recreación como estrategias alternativas a la educación es extensa y una tesis no la fundamentara ni su uso ni su estudio, pero si trata de hacer una reflexión del uso de los recursos que tiene la educación y que podría tener.

En si la recreación educativa busca enriquecer la educación no eliminando los contenidos ya preestablecido por acuerdos internacionales y por las

instituciones gubernamentales nacionales o internacionales que vigilan la educación (UNESCO, OEA, SEP, entre otras).

Actualmente las nuevas reformas buscan que la educación y la práctica pedagógica sea más constructiva y consciente, desafortunadamente los tiempos, en ocasiones el exceso de materiales impresos, los días feriados, los consejo técnico antes conocido como Talleres Generales de Actualización, homenajes, visitas escolares e imprevistos provocan que los verdaderos días de trabajo docente sean bruscamente acortados, y cuando se les solicitan las planeaciones no queda tiempo para realizar actividades ludi-expresivas, eso no significa que los docentes no utilicen dichas estrategias (los juegos didácticos o las herramientas artísticas), solo menciono que no lo hacen de manera continua.

Hoy en día la SEP es la encargada de capacitar a los docentes en servicio, en la reforma actual (RIEB) se pretende trabajar con las experiencias de los alumnos, como se pudo observar esta tesina no pretendió hablar de la Reforma integral de Educación básica, tampoco pretendió criticar el conocimiento y uso de las estrategias de enseñanza de parte del profesor.

Dentro del currículo actual podríamos pensar erróneamente que uno de los espacios para la aplicación de la recreación educativa está la educación artística en la cual sólo le corresponde una hora a la semana y en ocasiones ni siquiera se pone en práctica, o si se pone en práctica, se reduce a las manualidades, que en sí mismas no son malas, pero carecen del objetivo que busca la educación, también está la asignatura de educación física en la que los niños y los jóvenes solo piensan en jugar.

Esto significa que las demás asignaturas puedan quedar excluidas o exentas de la aplicación de la recreación educativa, sin embargo, ¿Cómo podría la recreación educativa integrarse al currículo que está lleno de contenidos donde en ocasiones el único objetivo es terminarlos en tiempo y forma, supuestamente enseñando lo que creemos que es de mayor valor para nuestros niños y jóvenes, Junto con ello olvidando las verdaderas necesidades del alumno?

Por lo anterior me gustaría concluir mencionando que los cambios en la sociedad han provocado cambios drásticos en la manera de enseñar y por ende en la manera de aprender, la recreación educativa solo es una ayuda pedagógica que el profesor puede llegar a conocer y usar para que la enseñanza y el aprendizaje sea real y significativo, en los nuevos planes y programas mencionan que lo importante es que los egresados tengan las competencias que los haga, capaces de ser participes en una sociedad llena de cambios.

Para lo anterior no solo necesitamos a personas que sepan hacer, si no que sepan ser, la recreación educativa no solo contribuye a hacer que los niños aprenden, si no que pretende que ellos sepan decir lo que sienten cuando lo sienten, a eso se le llama asertividad, además de ser sensibles a las diferentes percepciones a eso se llama tolerancia, al hablar de recreación no solo hablamos de diversión o distracción de las actividades rutinarias, hablamos de expresión y de juego, pero no un juego libre que aun en este existen reglas implícitas, sino como una estrategia de enseñanza.

En la actualidad necesitamos a gente capaz de expresar su postura creyendo en sí mismos, claro que suena idealista y un tanto utópico, como profesionales de la educación es hora de aplicar nuevas formas de educar porque si continuamos con la misma manera de hacer las cosas los resultados serán los mismos.

Como profesionales en la educación la responsabilidad que la sociedad ha depositado en nosotros y nosotros por voluntad propia hemos elegido es bastante seria. Nuestro compromiso es educar a una parte de la población, como pedagogos sabemos que no solo nuestra práctica profesional se desarrolla en la docencia, pero de alguna manera dicho desarrollo está dirigido a formar a los individuos que sepan ser.

Los pedagogos especializados en la didáctica entenderán que es de suma importancia innovar los métodos, técnicas y por supuesto estrategias de enseñanza y de aprendizaje para que sean idóneos a las exigencias de la sociedad actual.

El estudio de las estrategias es aun inacabado está en constante movimiento como el mismo ser humano se encuentra, por ello debe incursionar en nuevas perspectivas teóricas y prácticas, se ha dado mucho peso a las nuevas tecnologías, a formar personas competentes, se habla de trabajar por proyectos entre otras cosas, pero este tema ha sido poco explorado, como podremos saber los beneficios si ni siquiera sabemos de lo que se trata, por ello creo que al realizar una investigación sobre la recreación y lo que puede aportar a la educación podremos encontrar las estrategias que pueden aplicarse en cada nivel educativo.

Para lo anterior se necesitan personas interesadas en la investigación de la recreación, no encasillándola solo como parte del juego libre y hedonista o como deportes, porque si continua catalogándose en estas áreas este tema continuara careciendo de seriedad y de un sentido de utilidad.

Podríamos empezar a investigar en los espacios que se cree que existen actividades recreativas y si consideran que tiene una dimensión pedagógica. Además se puede investigar en el ámbito educativo que se entiende por recreación y técnicas recreativas.

Una vez conociendo lo que se piensa por recreación, se puede conocer que hay en cuanto al sustento teórico en nuestro país y otros países para conocer sus experiencias y conocer de sus investigaciones.

Con lo anterior trato de recalcar la importancia de realizar nuevas investigaciones a nivel nacional. Investigaciones que podrían ir avaladas por universidades de prestigio que cuenta nuestro país.

Se pueden realizar evaluaciones de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que utilizan actualmente los profesores para enseñar los contenidos elaborados en los planes y programas, una vez evaluados podremos conocer la pertinencia de su uso.

BIBLIOGRAFIA

- Alvarez, E Soler, Garcia A y otros. (1990). Teoría y práctica del proceso de aprendizaje. México:
- Arbeláez Pinto, Julio Enrique. “Propuesta pedagógica para un modelo de recreación con beneficio”. En: III Simposio Nacional de Investigación y Formación en Recreación, Bacuramanga, Colombia. Noviembre 27 al 29 de 2003.
- Bernstein, B.(1998). Pedagogía control simbólico e identidad. Madrid: Ed. Morata
- Bolaño, Tomas.”Estado actual de la investigación en ocio, tiempo libre y recreación”. En: I Simposio de Investigación y Formación en Recreación, Pereira, Colombia. Septiembre 30 a Octubre 2 de 1999.
- Bühler johannes. (1980). Vida y cultura de la edad media, México: fondo de cultura económica
- Cáceres, B. Historia de la educación popular. Scuil, Paris. 1964.
- Cobo Mesa, Guillermina. “La recreación algo más que volver a hacer”. Pereira, Colombia Universidad del Valle I Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Septiembre 30 a Octubre 2 de 1999.
- Diaz Barriga, Frida. (2002), estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.
- Escamilla Salazar, Jesús y Urbina, Reyna Sonia (¿?). El proyecto de investigación, elementos para su construcción en el campo pedagógico: FES Aragón.
- Genevieve Poujol, Bernard. (1980). La animación sociocultural. México: oikos _ tau
- Gerlero Julia. (2004). ¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación? Aportes para el estudio de la Recreación. Argentina: Educo.
- Gerlero, Julio. (1998). Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. Argentina: universidad nacional del Comahue.
- Gurwitsch, Aron. (1979). El campo de la conciencia: el análisis de la fenomenología. Madrid: alianza,

- Huizinga, Johan.(1978), el otoño en la edad media. México: alianza editorial,
- Jerez Mir, Rafael.(1997). Sociología de la educación guía didáctica: textos fundamentales. México: Mc Graw Hill.
- Jiménez Dibello, Alvaro. (2000). Lúdica y recreación. Bogota: Magisterio.
- Jiménez Velez, Carlos Alberto y Motta Marroquin, Jesús Alberto. (2001). Lúdica y creatividad: cuerpo y creatividad la nueva pedagogía para el siglo XXI. México: Editorial magisterial
- Kellogg, Rhoda, (1979) Análisis de la expresión plástica del preescolar, Cincel-Kapelusz, Barcelona,
- Kisnerman, Natalio. (1973). Servicio social de grupo, una respuesta para nuestro tiempo. Argentina:hymanitas
- kisnerman, Natalio. (1973). Servicio social de grupo, una respuesta para nuestro tiempo. Argentina:hymanitas
- Larroyo, Francisco, (1981). Diccionario porrua de pedagogía y ciencias de la educación. México:
- Lowenfeld, Viktor y W. Lambert, Desarrollo de la capacidad creadora, Kapelusz, Buenos Aires, 1973
- Mesa, Guillermina. (1993). La Recreación Dirigida - Juego, Arte o Pedagogía. Documentos Universidad del Valle.
- Munne, frederic, (1980). La psicología del tiempo libre. México: trillas.
- Nassif, Ricardo. (2002). Pedagogía general. México: Kapelusz.
- Nerice, Imideo Gruseppe. (1973). Hacia una didáctica general. México: Kapelusz
- Osorio Correa, Esperanza. "Ejes de la reflexion para la busquera de un sentido a la recreación" Apuntes para el VI Congreso Nacional de Recreación.1999
- Ossa Sarria, Andrés Felipe. "Recreación: juego y pedagogía". En III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación, Bogota, Colombi. Julio 31 a Agosto 2 de 2003.
- Patiño Camera, Javier. (1980). Dinámica de la duración de trabajo. México: trillas

- Sanchez Cerezo, Sergio. (1995). Diccionario de las ciencias de la educación. México: Santillana..
- Schuntz, Alfred. (1962).el problema de la realidad social. Buenos Aires: amorrtu
- Savater, Fernando. (1997). El valor de educar, Barcelona, España: Ariel.
- Turner, Ralph. (1979), las grandes culturas de la humanidad. México: fondo de cultura económica.
- Villalpando, José Manuel.(2000). Historia de la educación y la pedagogía. México: Porrúa
- Waichman, Pablo A. (1998). Acerca de los enfoques en recreación. Argentina: Universidad Nacional de Comahue.
- Waichman, Pablo. (2000). Tiempo libre y recreación. Armenia: Kinesis.
- Zarzar Charur, Carlos. (2001). La didáctica grupal. México: Editorial progreso.
- Zirion. Antonio. (1984). La actualidad de Husserl. México: UNAM,