

PROYECTO PEDAGÓGICO PARA EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE, EL FOMENTO DE LAS DIVERSAS CULTURAS, LA PRÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE FORMATIVO

"CORPOREIDARTE"

El Deporte, la Recreación y Las Expresiones Performativas-Artísticas como medios pedagógicos para el Desarrollo Humano y social

SESION PRIMARIA - BACHILLERATO Y BIENESTAR INSTITUCIONAL

Luz Diana Ocampo Montoya
Mónica Pilar Cobaleda Estepa
Carlos Fredy Guisao Ochoa
Jhonnatan Navales
Carlos Quintana (equipo Teatro)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ROBLEDO

MAYO de 2016

Medellín

PROYECTO PEDAGÓGICO APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE

ÁREA DE EDUCACION FÍSICA – RECREACIÓN Y DEPORTES

MAYO DE 2016

PROYECTO UTILIZACIÓN RACIONAL DEL TIEMPO LIBRE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	INSTITUCION EDUCATIVA JORGE ROBLEDO	
COMUNA	O	COMUNA 7 ROBLEDO
CORREGIMIENTO:		
BARRIO:	Robledo Parque	
DIRECCIÓN:	Calle 65 N° 87-74	Ciudad: Medellín
RECTOR:	JUAN GULLERMO BASTIDAS MENESES	
CORREO ELECTRÓNICO:	ie.jorgerobledo@medellin.gov.co	
TELÉFONO:	234 52 23	Nit: 811019634-5

1. NOMBRE DEL PROYECTO:

“CORPOREIDARTE” ...en Cuerpo ConVivencia...Cuerpo conSentido”: Hacia una Pedagogía de la Corporeidad”

2. PERSONA (S) EJECUTORA (S):

Personas responsables:		
DOCENTES:		
1. LUZ DIANA OCAMPO MONTOYA		
2. CARLOS FREDY GUISAO OCHOA		
3. JHONNATAN NAVALES		
4. MONICA PILAR COBALEDA ESTEPA		
5. CARLOS QUINTANA (EQUIPO TEATRO)		
Cargo: DOCENTES AREA EDUCACION FISICA – RECREACIÓN Y DEPORTES		
Ciudad: Medellín	Teléfono: 234 52 23	Fax:
	Email:	
	doctango502@gmail.com	
	carfrey125@yahoo.es	

3. DURACIÓN Y VIGENCIA:

AÑO LECTIVO 2015 AL AÑO 2021

4. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

Una propuesta educativa dirigida a niñas y adolescentes que están aún en proceso de crecimiento y desarrollo; a adultos en proceso de formación, así como maestros y maestras, y además adultos que forman parte de la población de la Institución educativa Jorge Robledo del Municipio de Medellín, debe constituirse con una visión más integral, comprensiva y vivencial. Ello por varias razones:

En primer término, considerar el asunto de la educación con perspectiva de Desarrollo Humano, que parte del lugar privilegiado que tienen los sujetos para la realización de procesos de construcción identitaria y de interacción social. Concebir el sujeto desde una perspectiva histórica y social, que lo contextualize en sus condiciones económicas, sociales, familiares y políticas.

Entender que la educación es el elemento integrador que facilita trascender de la investigación hacia la intervención social, propiciando que actores sociales identifiquen sus necesidades, intereses, habilidades, fortalezas y capacidades y favorezcan alternativas y estrategias para asumirlas y transformarlas.

En este sentido, la educación aporta a la reflexión de los sujetos sobre sí mismos y sobre la cultura y trasciende aquellos enfoques que abordan la educación desde lo cuantitativo, desde la eficiencia y la eficacia, la calidad de la educación y la calidad de los educandos: número de sillas por alumno, número de profesores, de estudiantes, promedio por áreas, número de matriculados, nivel de deserción, impactos, logros y objetivos realizados, entre otros.

La educación es el elemento que facilita los engranajes de la intervención social, motivadores de la gestión social participativa, cuyo último alcance es el Desarrollo Social. La educación como estrategia de intervención social facilita a las personas asumirse como actores sociales que, en un proceso de interacción de subjetividades, identifican intereses y expectativas en común con otros actores y, tras esta identificación de situaciones

específicas, establecen formas de acción colectiva que les posibilitan el avance frente a otras instancias sociales y consolidan la organización de movimientos sociales autónomos.

Esta perspectiva de la educación, propone una interacción constante que dinamiza el papel del educador y del educando: La acción pedagógica se propone a partir de la construcción de sí mismo y de la acción social en forma de construir alteridad, de construir mismidad con intencionalidad. La acción educativa complementa este enfoque de la acción pedagógica, transversalizadas por la intencionalidad, sólo a través de la relación con los otros, que tiene como condición, el retorno de la mirada hacia sí mismo, se configura la construcción del yo.

En este punto es donde se encuentra Emmanuel Levinas, quien describe la acción educativa, en consonancia con Hannah Arendt, como una relación de alteridad, como una relación con el otro.

Es entonces como acción pedagógica y acción educativa se configuran para la construcción del yo, un yo autónomo y emancipado. Lo que refleja nuevas exigencias a la escuela, que parten del fomentar el aprendizaje significativo: Vivencias cotidianas del entorno con el aprendizaje formal, fomentar la participación y la democracia a través de la vinculación teórica práctica y del estímulo a la creatividad en la relación con el entorno.

Se pretende que esta construcción del conocimiento parta de la necesaria interdisciplinariedad, porque estructura la pedagogía a partir de establecer la relación entre saber y práctica, la educación como el acceso de los sujetos a la cultura y la didáctica, como los conocimientos específicos de cada proceso.

Es en estos términos donde se concibe la propuesta educativa con niñas y adolescentes. Niñas y adolescentes asumidas como sujetos en formación y de ninguna manera, como sujetos para formar, es una propuesta que reconoce la diversidad de los sujetos y la particularidad de la población a la cual está destinada y que, con perspectiva de Desarrollo Humano, entiende que la educación se realiza desde y para el sujeto, en relación con

su contexto social y con estímulo a la interacción y a la comprensión de su realidad.

Por tanto, la educación debe contribuir a la formación de sujetos, a hacer sujetos, sujetos con conciencia de sí, en relación con el entorno, con conciencia del otro o la otra, responsables, sujetos culturales, sociales e históricos.

La educación aporta al desarrollo cognitivo, afectivo, ético, político, lúdico, comunicativo y productivo, es la estrategia fundamental del Desarrollo Humano y contribuye a fortalecer los vínculos entre los individuos y la sociedad, en aquellos espacios como la escuela, la familia, la cultura, el territorio y la comunidad.

La constitución de lo humano

"Desde el momento de la fecundación, el ser humano sigue un proceso complejo de evolución marcado por diferentes etapas. Este proceso suele ser designado con el nombre de desarrollo. El desarrollo se refiere a la evolución esperada de los aspectos cualitativos del ser humano, a lo largo de las distintas etapas y edades de la vida, y que afectan a la totalidad de la persona, o sea que no solo afectan el aspecto físico y biológico, sino también a la inteligencia, a las relaciones personales, a la coordinación, equilibrio... a todos los aspectos de la vida y que se agrupan en tres vertientes: vertiente motriz o psicomotriz, vertiente cognoscitiva y vertiente afectivo-social. Son éstas las que estrechamente relacionadas inciden profundamente en la conducta humana."

Somos concebidos a través de dos cuerpos unidos por un acto de amor o quizás también por acto de desamor, y nos vamos formando en el vientre de nuestra madre como cuerpo durante un periodo de nueve meses donde simplemente habitamos como un cuerpo biológico; al nacer, ese cuerpo femenino o masculino adquiere un nombre, nombre a partir del cual surge nuestra primera identidad y el cual nos diferencia de los demás seres existentes en el mundo, pero ese cuerpo a través de la acción, el movimiento se adapta, se transforma y conforma como corporeidad.

Conformación que viene dada por el movimiento, por la acción y por la percepción sensorial (tacto, vista, oído, gusto, olfato y percepción cinestésica). Es así como el ser humano se expresa, se comunica, vive, con, por, y a través de su corporeidad; donde su cuerpo es el vehículo para ser, estar y sentir en el mundo y para el mundo que lo rodea.

El desarrollo humano; entendido como el proceso activo de constitución del sujeto en sus dimensiones individual y social, se realiza en contextos y en situaciones de interacción, como sujeto histórico, cultural y social, donde la corporeidad, entra a formar parte de la identidad personal y social de cada ser.

Hacerse sujeto, hace alusión al proceso de humanización, donde lo orgánico es trascendido por la construcción de la conciencia, en la que se representa la comprensión de sí, del mundo y de las posibilidades de transformación de ambas, que le posibilite el reconocimiento de los dos planos de realidad en los que deviene la existencia: La realidad objetiva y la realidad subjetiva (Luna, María Teresa 2004).

La corporeidad es tener conciencia de nuestro propio cuerpo, es sinónimo de encontrarnos y enfrentarnos a nuestra propia realidad. La toma de conciencia del propio cuerpo es la experiencia de lo que se siente y se percibe a través de él, al tiempo que se asume como realidad eficaz de comunicación.

Por ello el desarrollo humano es un proceso de socialización que tiene como escenario fundamental la vida cotidiana. La vida cotidiana cobra importancia fundamental en los procesos de desarrollo humano en las niñas y las adolescentes, porque es ahí en esa cotidianidad donde se le da sentido al sujeto, niño o niña; y por tanto es ahí en esa cotidianidad donde se construye identidad, a través de formas de vida social que recogen los saberes y las prácticas necesaria para vivenciar el desarrollo de sus capacidades de ser y de hacer, la satisfacción de las necesidades axiológicas y existenciales y la potencialización de los aprendizajes y procesos básicos en cada una de las esferas del desarrollo.

El escenario inicial de la socialización es el mundo de la vida, ese mundo de **doxa**, de la opinión donde aún no existen críticas sobre lo que somos o llegaremos a ser, pero como dice **Habermas** (1994:40):

"Un mundo donde se comienzan a dar las bases, para todo tipo de racionalidad que gesta un conocimiento propio del mundo de la vida y que es comunicado por medio del lenguaje en todas sus manifestaciones (verbal, corporal, escrito, artístico.)"

Se trata entonces de crear estrategias y políticas orientadas a cambiar los determinismos que encuadran, someten y moldean a los niños, las niñas, y las jóvenes buscando nuevas perspectivas éticas que respondan a la pregunta por el hacer, sentir y poder del Ser Humano; por su fuerza de existir, por su capacidad de obrar como cuerpo que piensa y siente.

Es el compromiso con un proceso vital. Es todo un proceso de emancipación de todas estas ataduras, que condicionan y determinan la vida, pues lo que esta en juego es la vida misma de cada uno, es decir su pensamiento, su acción, sus efectos, **"SU TOTALIDAD CORPORAL"**.

En este sentido al referirnos al trabajo del cuerpo y de la corporeidad a través del movimiento, del deporte y de la danza como elemento fundamental en la constitución de lo humano, lo primero a trabajar es la redimensión del concepto de CUERPO-que plantea la sociedad y la escuela. Vivimos en una sociedad y una educación que visualiza el cuerpo como fin y no como proceso; como tener y no como ser; como reproducir y no como crear; como instrumento para la acción y no como acciones sentidas y valoradas.

Todo esto propugna por una redimensión del cuerpo, que en palabras de **Trigo y Rey** (2000) al hablar de motricidad humana, reconoce un cuerpo que no se reduce solo a espacio-tiempo sino que se sitúa en un proceso cultural, simbólico, social, volitivo, afectivo, intelectual y hasta motriceo...en otras palabras la **CORPOREIDAD**.

El cuerpo como entidad Psico-física se manifiesta en la percepción, habiéndose vivido como objeto entre todas las cosas materiales espacio-temporales.

El cuerpo "como expresión" (de emociones y sentimientos) se presenta en sus partes significadas, el cuerpo se hace signo para el otro. El cuerpo signo permite la intercorporalidad, permite la penetración con el otro, como posicionamiento en los otros: La comunicación- En el intercambio recíproco de experiencias.

La motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma creación, espontaneidad, intuición, pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad.

Se debe forjar entonces una educación que desarrolle procesos de socialización. Una corporeidad desde esta perspectiva es brindarle a las niñas y a las jóvenes, herramientas creativas para que ellas exploren significativamente el movimiento no estereotipado, para que estos sujetos de derechos desarrollen la capacidad de dar cuenta de sus movimientos y que a su vez, expresen comunicativamente con los otros acuerdos y desacuerdos con aceptación crítica a las diferencias.

La socialización de nuestras prácticas con sentido, nuestras argumentaciones deben estar permeadas por el reconocimiento y la posibilidad de expresar a otros nuestras razones del "porqué" y "para qué" de un cuerpo significado y vivido que se humaniza por medio de la **alteridad**.

Es evidente el sentido de una serie de determinaciones vividas en la escuela, en el colegio, en el hogar que precisan horarios, órdenes, movimientos, ubicación, jerarquía, roles de los cuerpos, donde se puede ver como estas instituciones generan el problema de la estratificación del cuerpo, que para Deleuzze es un problema ético-político; ya que estas instituciones deciden sobre el cuerpo y lo ponen a funcionar de acuerdo a sus intencionalidades, desconociendo el sentido valorativo, irrespetando el arraigo humano por su propia subjetividad e intersubjetividad, forjando valores dominantes, que los niños y las niñas terminan aceptándolos, de tal manera que heredan

conformismo, y se forman así cuerpos "amaestrados" donde la corporeidad pasa a un segundo plano.

Por todo lo anterior, hay que reconocer, que hoy día, de igual manera hay muchas miradas sobre el papel del cuerpo en la vida del hombre, pero no podemos dejar de lado el lugar que la axiología ha tratado de darle al cuerpo, presentando una concepción de gran sentido humano y social que incluye los valores, donde los valores no son irracionales, si no que se intuyen en un acto complejo de razón y corazón, de sensibilidad y sentimiento, de voluntad y afecto.

Es necesario entonces, volver la mirada al papel que juega la sociedad y la escuela, en nuestra constitución como humanos; lo que hace necesario que la escuela, la sociedad y las personas se den cuenta de las malas costumbres y las cambien; porque si bien los resultados de esas malas costumbres son, cuerpos llenos de miedo, cuerpos temerosos, cuerpos acondicionados, cuerpos amaestrados, terminados, pasivos, predispuestos... y nos debemos más bien a CUERPOS con múltiples posibilidades, abiertos, dimensionados, ágiles, interrogados, atrevidos, libres, creativos, dispuestos a surgir a partir de él mismo y con los otros...nos debemos a **LA CORPOREIDAD**.

5. OBJETIVOS:

General:

- Contribuir al proceso de formación de habilidades, motrices, comunicativas, ciudadanas, cívicas, culturales, científicas, y tecnológicas, en los niños, las niñas, los y las adolescentes y demás miembros de la comunidad, de la Institución Educativa JORGE ROBLEDO, a través del deporte, la lúdica, y las expresiones artísticas (artes escénicas: danza, teatro, música), como acción pedagógica para el aprovechamiento del tiempo libre y el ocio, que posibilite potencializar la formación del carácter.

Específicos:

- Fomentar prácticas lúdicas, culturales, artísticas recreativas, físicas y deportivas en los estudiantes y docentes, de la Institución Educativa Jorge Robledo, como medios para el aprovechamiento del tiempo libre y la instalación de hábitos de vida saludable.

- Posibilitar espacios que contribuyan a cimentar nuevos significados sobre el autocuidado, la autoestima, la autoconfianza y el autoconocimiento.
- Contribuir al desarrollo de habilidades de liderazgo y emprendimiento, que posibilite potenciar actitudes y aptitudes positivas para el fortalecimiento de su proyecto de vida a través del arte, el deporte y la lúdica.
- Formar a los estudiantes en una cultura apreciativa estética de respeto y participación frente a las diversas manifestaciones artísticas, deportivas y lúdicas, con altos grados de tolerancia y responsabilidad, en construcción de las múltiples formas del ser creador y de la expresión de su sensibilidad.
- Afianzar hábitos motrices, lúdicos, culturales, deportivos y artísticos, en los estudiantes y docentes, que les permitan aprovechar adecuadamente el tiempo libre.

6. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL:

La Educación Física se caracteriza por ser un proceso Educativo Cultural y Social permanente individual y colectivo que a partir de acciones motrices interviene en la formación integral de los Estudiantes de la Institución Educativa Jorge Robledo. Desde las orientaciones normativas el proyecto se fundamenta teniendo en cuenta la constitución política en el Art. (52) "se reconoce el derecho de todas las personas a la Recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre"

La ley 115 en su Art. (5) fines de la Educación y en especial el numeral 12 "la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas Socialmente relevantes, la Educación Física, la Recreación el Deporte y la utilización adecuada del tiempo libre" También el Art. 14 literal (b) de la ley 115. En las Instituciones Educativas será obligatoria la enseñanza de El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo; Art.21 literal (i). Art. 22 literal (ñ).

Desde el desarrollo del área de Educación Física como eje fundamental para orientar el desarrollo del proyecto, con la ley 181 ley del deporte en el capítulo II en los principios fundamentales de la Educación y factor básico en la formación integral de las personas..."

Es de resaltar la responsabilidad no solo del área de educación física si no de todas las áreas del currículo, así se pueden identificar tres (3) vías de acción.

Desarrollo del campo específico como disciplina, e integración con las otras áreas y estructuras administrativas.

¿Una propuesta para formar en qué?

Entender el paradigma de la subjetividad, aproximarse al sujeto que desea, siente, experimenta, vivencia, da sentidos y significados, es acercarse a la cotidianidad de las personas, es entender que ellas hacen parte de contextos sociales, es arrimarse a la comprensión de su vida social, entendiendo que su existencia, su realidad, las relaciones con otro y la otra, su mirada de sí y las múltiples máscaras que asume la verdad, parten de las vivencias y experiencias de los hombres y de las mujeres que están mediadas, por el contexto de la vida cotidiana.

Esto hace necesario que la acción pedagógica parta de una comprensión amplia de la problemática social, renovando sus prácticas educativas y direccionando la acción social, en el caso particular de los niños, las niñas y los/las adolescentes, hacia la contribución de su desarrollo integrado, espiralado, acercándolos y acercándolas a la identidad, la convivencia, la igualdad y a la libertad.

Se deben generar propuestas educativas en pro de la formación integral de los/as sujetos/as, que rescaten las vivencias, saberes y prácticas de los niños y las niñas, en otras palabras, sus particulares formas de construir cultura. Reconocer estos saberes, rescatar las culturas infantiles, es darle prelación al niño o niña, promover espacios para su lenguaje, su corporeidad, sus fantasías, es inclinarse ante la infancia, ponerse a su altura, mirarla con respeto, compromiso y acogerla con hospitalidad. para que ellos y ellas avancen en ser más y mejores sujetos.

Se propone entonces como estrategia de trabajo lúdico, y de expresión artística con proyección a la comunidad, la implementación de esta propuesta educativa: **"CORPOREIDARTE": en Cuerpo ConVivencia - Cuerpo ConSentido"...Hacia una Pedagogía de la Corporeidad"**, cuyo fin fundamental se enfatiza en el deporte y la Danza como medios pedagógicos para el Desarrollo Humano y social, cuyo propósito es que las niñas, los niños y las/las adolescentes de la Institución Educativa

JORGE ROBLEDO, alleguen otras formas de vida y sienten bases para erigir sus intenciones de vida.

La propuesta educativa está direccionada a la realización de aprendizajes básicos que busquen la formación y la transformación desde la esfera erótico-afectiva, la identidad personal y cultural de las niñas, las adolescentes y los/las adultos: El autocuidado, la autoestima, la autoconfianza, la autocrítica y el Autoconcepto, vinculando la esfera política, conciencia participativa: Negociar conflictos y resolver problemas en grupo, participar y tomar decisiones y transformar sus condiciones de vida. Y, desde la esfera ético-moral, formar a las niñas, los niños y las/los jóvenes hacia el logro de una sana convivencia, la formación en valores y el desarrollo de la autonomía, como proceso de autorreflexión.

Desde un enfoque de desarrollo humano, se fundamenta en las perspectivas de las potencialidades que relaciona la esfera lúdica, la expresión creativa, el sentido de la libertad, el sentido del disfrute: Motivación por el aprendizaje y la recreación, desarrollar la expresión corporal, la expresión musical y la expresión plástica. Refiere también la esfera cognitiva, desarrollo de la creatividad, del pensamiento y la reflexión crítica: Romper esquemas.

Desde la esfera comunicativa, la intencionalidad es formar a las niñas y las adolescentes en el dominio de los procesos simbólicos, de diálogo y argumentación, que les posibiliten el entendimiento y la comprensión.

Es notable en las niñas y las adolescentes la falta de oportunidades que poseen en cuanto al desarrollo personal, de las habilidades y destrezas perceptivo-motrices, la carencia de experiencias y vivencias sensitivas y de expresiones de su propio cuerpo.

La educación fortalece no sólo la dimensión individual, sino también la dimensión cultural, su objetivo es la formación de las niñas, los niños y de las/los adolescentes en las habilidades sociales, psicológicas y corporales, en aras de mantener unas interrelaciones que inciten a la armonía en el ámbito educativo, familiar y social. Así mismo, contribuye al proceso de

formación de sujetos, por medio de acciones pedagógicas que busquen el desarrollo de aprendizajes significativos, por medio de los cuales se pueda "construir políticamente la subjetividad". (Flórez., p. 6 Lecturas requeridas Cinde).

Lo importante de trabajar el Cuerpo

"La consigna de la educación contemporánea es la creatividad y la inteligencia. Las metodologías activas siguen empleándose a fondo para estimular el trabajo personal y la investigación, pero se han añadido la 'reflexión crítica' y la 'expresión creativa', cuyo vehículo es un uso más intenso del cuerpo y de sus posibilidades de expresión artística: Musical, gráfica, oral, visual y corporal... El principal mecanismo de este ambicioso proyecto de perfeccionamiento humano consiste en atender al niño 'como un todo integrado'. (Pedraza, 1999. p. 297).

Lo anterior conduce a la necesidad de rescatar el cuerpo como fundamento de vida humana, en proceso permanente de auto-construcción, en crecimiento constante hacia su plena realización. El cuerpo debe hacerse por la personalización, lugar de admiración y de belleza, que se descubre a sí mismo como portador de la beldad, que experimenta en sí y en los otros y otras, desde un sentimiento profundo y puro de respeto y admiración, que se crea en el proceso de apropiación de la experiencia corporal; donde lo bello se hace aceptación, gozo, proyección creadora, comunicación abierta y sensible del ser personal.

Es así, como el cuerpo logra convertirse en lugar de creación de lo estético, de apropiación y manifestación de la belleza, en cuanto expresión y contribución a la armonía, materializada como **mismidad**.

Desde esta perspectiva, se evidencia como el individuo necesita expresar todo lo que siente no sólo a través de la palabra sino con la expresión propia de su ser. Por ello, la lúdica y la danza, cuya idea central es la de comunicar una idea o un sentimiento por medio de expresiones, consideradas estas

"como todo aquello que concierne a lo que la persona vive con sus afectos y con sus emociones". (Le Boulch, 1998. p.32).

Por tanto, toda acción de comunicación que va dirigida a otra persona, puede ser cargada de expresión; pues de lo contrario, sería una acción sin sentido, puesto que el lenguaje no puede carecer totalmente de afectividad.

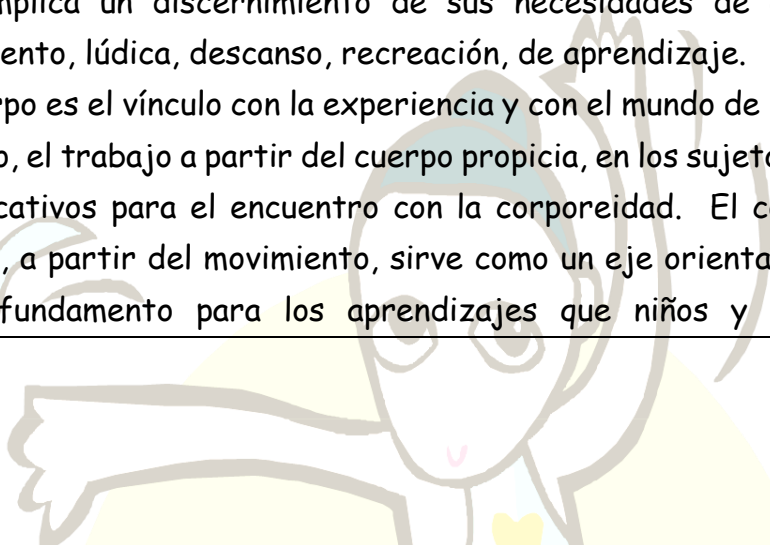
La referencia del ser humano en contexto es el propio cuerpo. En él se relaciona su momento subjetivo con la objetividad y por él puede comprenderse como "interioridad" o "exterioridad". Según la dirección que dé a su intención, a su "mirada". Frente al ser humano se encuentra todo lo que no es él y que no responde a sus intenciones.

Así, el mundo en general y otros cuerpos humanos ante los que el propio cuerpo tiene alcance y registra su acción, ponen las condiciones en las que se constituye el ser humano.

El mundo es experimentado como externo al cuerpo, pero el cuerpo es visto también como parte del mundo ya que actúa en éste y de éste recibe su acción. La corporeidad es también algo que cambia y, en este sentido, es una configuración temporal, una historia viviente lanzada a la acción, a la posibilidad futura. El cuerpo, para la conciencia humana, deviene prótesis de la intención, responde a la intención, en sentido temporal y en sentido espacial. Temporalmente, en tanto puede actualizar a futuro lo posible de la intención; espacialmente, en tanto representación e imagen de la intención.

Desde una visión relacionada con la salud, reflexionar sobre los cuerpos de niñas y adolescentes que estudian y adultos que estudian y trabajan a la vez, implica un discernimiento de sus necesidades de exploración del movimiento, lúdica, descanso, recreación, de aprendizaje.

El cuerpo es el vínculo con la experiencia y con el mundo de la vida y en este sentido, el trabajo a partir del cuerpo propicia, en los sujetos, aprendizajes significativos para el encuentro con la corporeidad. El conocimiento del cuerpo, a partir del movimiento, sirve como un eje orientador en la vida y como fundamento para los aprendizajes que niños y niñas deben ir



incorporando, viviendo e integrando en su proceso de desarrollo y en la constitución de su naturaleza humana.

Desde esta consideración, gran parte de la constitución de nuestra naturaleza humana deviene del aprendizaje, pues lo que concede nuestra naturaleza genética y biológica sólo es posible desarrollarlo mediante procesos de interacción social que generen aprendizajes significativos culturales y sociales. Además, la naturaleza humana involucra su esencia ético - estética, y también la preocupación por los sentimientos, actitudes, y percepciones, tanto en el mundo subjetivo como en el mundo social.

Es así como el cuerpo construye cualquier expresión de la persona y en la corporeidad allega la historia emocional del ser humano que se expresa a través del movimiento. El ser humano es expresivo, comunicativo y necesita conocer.

Expresar es permitirse los sentimientos, ideas, inquietudes que se mueven en la persona y que se ponen de manifiesto en el mundo de la vida cotidiana, a través de las vivencias.

Se ve entonces como la búsqueda de explicación de lo humano, conduce a la necesidad de rescatar el cuerpo como fundamento de vida, en proceso permanente de auto-construcción, en crecimiento constante hacia su plena realización.

LA DANZA y EL TEATRO COMO ESTRATEGIAS LÚDICO - ARTÍSTICAS - PEDAGÓGICAS

*La música y el baile son dos artes que
se complementan y forman la belleza y
la fuerza que son la
base de la felicidad humana".*

(Sócrates)

Al hablar de la danza y el Teatro como una acción pedagógica para el desarrollo humano, se hace referencia a la "explosión" del cuerpo en múltiples posibilidades, formas de expresión y movimiento que le permiten al ser, el desarrollo y fortalecimiento de actitudes, habilidades y hábitos saludables, llevándolo a la vivencia de experiencias para la interacción social y la formación personal.

El conocimiento del cuerpo, a partir del movimiento, sirve como un eje orientador en la vida y como fundamento para los aprendizajes que niñas y adolescentes deben ir incorporando, viviendo e integrando en su proceso de desarrollo.

El cuerpo es el vínculo con la experiencia, el vínculo con el mundo de la vida y en este sentido, el trabajo a partir del cuerpo propicia, en la niña y la adolescente, aprendizajes significativos para la búsqueda del sentido de lo corporal.

La danza y el teatro entonces, son parte complementaria del sujeto, ya que todo sujeto siente el deseo de manifestar algo de su cotidianidad ante los demás, pues el hombre según Lifar (1978,23) "Ha bailado y seguirá bailando por encima de la palabra", dado que este deseo de querer exteriorizar y comunicar un acto simbólico que hace parte de su vida, no lo puede reemplazar la expresión oral, sino que debe involucrar todo su cuerpo. Así mismo, todo ser humano siente la necesidad de juego, de tener espacios de divertimento y descanso.

La danza, el teatro y la lúdica, tienen grandes efectos como técnicas psicoterapéuticas en los infantes ya que estimulan las emociones mediante la expresión corporal, la expresión musical y el encuentro humano; produciendo cambios fisiológicos, cambios de conducta en los niños y las niñas y cambios en su interacción favoreciendo su adaptación al entorno.

Actualmente vivimos en una sociedad con una tendencia predominante de individualismo que genera la competitividad, la agresividad y la discriminación en las relaciones. La danza, el teatro y la lúdica, sin embargo enseñan a crear relaciones donde prevalece la cercanía, el cuidado y la ternura.

La danza y el teatro como actividades lúdicas facilitan la conexión a cada ser consigo mismo (sus necesidades y deseos), con los otros y otras (familiares, amigos, compañeros, entre otros), y con el universo (el entorno inmediato y más aún), tres niveles de comunicación que a través de la danza permanecen integrados.

La danza y el Teatro (juego teatral) permiten que muchos sujetos le encuentren sentido y razón a su modo de ser y de actuar, ocupando un lugar importante dentro de la vida de aquel que la práctica. No obstante, dice Le Boulch, "danza y juego difieren por la significación que encierran respecto a la conducta del individuo que juega (baila); el juego es una actividad relacionada con las cosas ubicando su resultado en el nivel de la operatividad". Pero otros hacen de la danza su razón de ser y de vivir, su ser proyecto al arrojarse a su mundo, el cual en muchas ocasiones es incomprendido por su alto grado de expresión y significatividad.

La danza y el teatro, entonces, pertenecen a la expresión de la corporeidad, es decir, manifiestan un cuerpo vivido y sentido; la danza y el teatro, se convierten en ese medio, para vivir y sentir esa corporeidad. Se podría afirmar entonces, que una persona puede hacer de la danza y del teatro un estilo de vida como Lifar (1968,168), quien dijo de ella: "la danza es el arte al que sirvo en todos los instantes de mi vida y al que considero el primer elemento de mi ser. Toda mi concepción y percepción de la vida son en función de mi mentalidad dancística".

En tal sentido, la danza es una de las artes más humanas, pues en ella se unen el espíritu y el cuerpo al servicio de la belleza corporal, de la salud, de la inteligencia y el conocimiento, así mismo el teatro también.

Ya que la danza y el teatro son un arte o hacen parte de él, sirve la consideración que señala MAO TSE TUNG: **"El arte es el medio más eficaz para la educación"**.

La danza y el teatro como arte, por su naturaleza misma, se dirige a todo el ser, a su integridad, su pensamiento, sentimientos, sentidos..., es un acto de comunicación.

La danza y el teatro son un arte de desarrollo y aprendizaje que favorece al desarrollo integral y global de ser y ayuda a una total identificación entre el espíritu y el cuerpo.

A través de las actividades rítmico-danzarías y performaticas el individuo obtendrá una base de conocimiento más clara de la vida, la salud, las capacidades físicas y la actitud mental, la responsabilidad personal y la calidad de vida.

Cabe advertir que más que el discurso, formará al estudiante, al individuo la experiencia que brinde la institución, como espacios propios para reflexionar, analizar y vivir los principios morales del "DEBER SER".

PREMISAS

1. La danza folclórica y popular como actividad física-deportiva, artística y recreativa, permite las diversas relaciones sociales como son: cooperación, asociación, identidad, crítica, solidaridad, sensibilidad y creatividad.
2. La danza reconoce o permite reconocer los principios básicos del hombre, como la satisfacción de poder hacer algo con su movimiento, con su instinto de juego, con su disposición de rendimiento, de recreación e integración con otros hombres, permitiendo así el placer que busca disfrutar con su propio cuerpo en totalidad, Mente-Cuerpo.
3. Entre las oportunidades que se brindan dentro de la danza como actividad artística y física-deportiva, están: practicar, aprender, corregir, comprobar, cimentar facetas (realidad enfrentable), que sirven para producir o motivar una adaptación real con el mundo y el momento social a través de una dinámica pedagógica-social que no es la panacea pero que puede influir en las ideas, actitudes, sentimientos y valores de un grupo.
4. En ellas se incluyen experiencias específicas, con objetivos: personales, sociales, de salud, de estética, de experiencias mentales y comprensiones sociales y personales (conducta social, autodominio, voluntad, de alegría de movimiento y libertad de un fin). La danza en sus diferentes perfiles es un fenómeno vital donde se produce la manifestación de aptitudes y actitudes para determinar conductas, experiencias y formas de rendimiento; llevando a la creación de nuevas acciones.

En la danza el ritmo constituye el eje coordinador de la motricidad y el elemento que integra la parte funcional de todas las fuerzas: corporal, psíquica y espiritual. Y a su vez armonizan las facultades de percepción, conciencia y acción.

"En el movimiento el hombre se percibe así mismo, se percata de la plenitud de sus posibilidades, aumenta su radio de acción, su mundo disponible. Finalmente la fantasía cinética, que aparte de la utilidad y la finalidad es el móvil principal de la vida motriz halla un campo de acción en el movimiento. El aspecto común de estos factores es el placer funcional".

todo lo anterior, **el anhelo actual es educar para la libertad, la creatividad y la comunicación. Este designio comporta una opción para el cuerpo lúdico, para el derecho a la diferencia, el placer y la verdad. Y es la danza uno de los medios más eficaces para el alcance de estos sueños.**

Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera **la corporeidad en busca de la felicidad** (utilizando dentro de ello las actividades artísticas, especialmente la danza) apuntando a la búsqueda del equilibrio vital, a la realización personal y social y así lograr una construcción más humana en los niños y las niñas, forjando en ellos y ellas un mejor mañana.

*"Transitando por el mapa de mi cuerpo construyo saber,
Al transitar el mapa de mi cuerpo
Por los umbrales de mi historia personal,*

*Descubro como mi historia personal, Interviene en los procesos
cognitivos para una*

Educación liberadora" (Diana Ocampo, 2005)

**EL JUEGO COMO MEDIO - PARA LA FORMACION DE SUJETOS
LÚDICOS**

Componente Lúdico

"El juego es comunicación, expresión, pensamiento y acción:

da satisfacción y sensación de logro."

La lúdica es inherente a los seres humanos, constituye un mecanismo potenciador del desarrollo humano que por supuesto debe tener su apartado en el proyecto institucional de aprovechamiento del tiempo libre, máxime en nuestro contexto escolar donde la complementariedad formativa y los espacios de bienestar, protección y salud que se posibilitan con el proyecto, en sus ámbitos físico, cultural, ético, académico, psicológico, social y espiritual; situando el juego en las dimensiones del sujeto, desde su corporalidad, sexualidad, cognición, interacción, culturalidad, identidad, voluntad, y demás aspectos que apoyan la tarea educativa y conllevan al favorecimiento de la autonomía, la sana convivencia y las prácticas saludables en la cotidianidad escolar.

El componente lúdico propone el juego como elemento mediador de la convivencia escolar y generador de espacios de esparcimiento e interacción de pares; fundamentado en las expresiones motrices y desde esta perspectiva, aportar a la generación de mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo.

La estructuración de componente recreativo esta esencialmente fundamentada en la obra **HOMO LUDENS** de **JOHAN HUIZINGA**, la cual transversaliza la orientación que se da al contenido de las actividades que constituyen el apartado lúdico.

No solo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que, además la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico. El estudio del juego, como fenómeno cultural (y no como una función biológica) es precisamente el tema de este "egregio libro", concebido más desde los supuestos del pensar científico - cultural que a partir de las interpretaciones psicológicas y los conceptos y las explicaciones etnológicas.¹

Catedrático en Groninga y Leyden presidente de la sección de humanidades de la real academia de Holanda, **JOHAN HUIZINGA**, llevo a la perfección la tarea de reconstruir las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Con *homo ludens*, una de sus últimas obras, el gran historiador holandés, incitado por las fecundas ideas orteguianas acerca del sentido deportivo de la vida, se propuso mostrar la influencia de las imágenes convencionales del *homo sapiens* y el *homo faber*.

El tratamiento que da Huizinga al ocio, al tiempo libre, y a la recreación, es aquel que tuvieron todas las civilizaciones, tribus, grupos étnicos etc., al margen del tiempo empleado para el trabajo, para el negocio (NEG -ocio). al igual que más tarde tratara ortega 1 , es solo en el empleo del ocio , en la utilización del tiempo libre y la recreación donde se van a dar las condiciones de culturizarse.

Desde los capítulos mismos del libro *homo ludens* encontramos elementos teóricos de sustento a las pretensiones que nutren el componente lúdico del proyecto; cabe entonces citar los nombres de algunos capítulos donde desde sus títulos mismos establecemos relación y son los siguientes:

1. esencia y significación del juego como fenómeno cultural
2. el concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje
3. juego y competición , función creadora de cultura
4. el juego y el derecho
5. el juego y la palabra
6. el juego y el saber

Concretamente este apartado del proyecto se basa en la esencia de la lúdica, el juego y el uso recreativo del tiempo libre; una primera característica principal del juego: es libre, es libertad.

Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* dice que el juego es una forma de actividad llena de sentido, no sólo es una función social. No busca los impulsos naturales que condicionan el hecho de jugar, sino que se le considera en sus múltiples formas concretas como una estructura social, y se empeña en comprenderlo en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador, y si se sabe que descansa en una manipulación de determinadas formas, en cierta configuración de la realidad mediante su trasmutación en formas de vida animada, en ese caso hay que comprender, ante todo, el valor y la significación de dichas formas de aquella figuración, y observar la acción que ejercen en el juego mismo y de comprenderlo así como un factor de la vida cultural.

Al juego se invita con ciertas actitudes y gestos ceremoniosos, en él el lenguaje en una palabra nombra, levanta las cosas a los dominios del espíritu, jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado: Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. De esta manera la humanidad se

crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. De la misma manera en el mito hay también una figuración de la existencia, pues el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y funde las cosas en lo divino, y en cada una de esas fantasías con que el mito reviste lo existente, juega un espíritu inventivo.

El juego está fuera de la disyunción sensatez - necedad, pero también del contraste verdad - falsedad, bondad - maldad, porque no es una función moral, en él no se dan ni virtud ni pecado. Más bien entra en el dominio de lo estético, porque tiende a acompañarse de toda clase de elementos de belleza. Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego sino una réplica de un juego: *El juego es libre, es libertad*. No es la vida corriente, o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su propia tendencia, que puede absorber por completo, y en cualquier momento, al jugador. La oposición "en broma" y "en serio" oscila constantemente, el valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio. Por su valor expresivo y por su significación funciona realizando conexiones espirituales: el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado, se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, estar encerrado en sí mismo es otra de sus características, siempre se juega dentro de determinados límites de espacio y tiempo, agota su curso dentro de sí mismo: Este comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace, y después permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, otra de sus propiedades esenciales. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo que, material o idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. De esta manera, no hay diferencia entre un juego y una acción sagrada, ya que ésta se desarrolla en las mismas formas que el juego, tampoco el lugar sagrado se diferencia formalmente del campo lúdico: el estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la pantalla, son todos ellos, por la forma y la función, campos de juego, es decir terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen

determinadas reglas; son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma.

Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto, el juego crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y la vida confusa una perfección provisional y limitada, puesto que la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con respecto al orden es el motivo de por qué el juego parece radicar dentro del campo estético, porque en la tendencia del juego a la belleza, el factor estético es idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras: *El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza*. Está lleno de las dos cualidades que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. Otro elemento importante es la tensión, que quiere decir incertidumbre, azar; es un tender hacia la resolución. Cada juego tiene sus propias reglas, se determina lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado, y en cuando se traspasan las reglas se deshace el mundo figurado, se acabó el juego.

Cuando hay un jugador tramposo, hace como que juega y reconoce, al menos en apariencia, el círculo mágico del juego, pero se le perdona su pecado más que al aguafiestas, porque es éste quien traiciona por no haberse atrevido a jugar, o porque no debió hacerlo. El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es cobarde y es expulsado, aunque puede ocurrir que él componga por su parte un nuevo equipo con nuevas reglas del juego, porque es precisamente el proscrito, el revolucionario, el miembro de la sociedad secreta, el hereje, quien suele ser extraordinariamente activo para la formación de grupos, y lo hace muchas veces con alto grado de elemento lúdico; además, para los niños aumenta el encanto de su juego si se hace de él un secreto.

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. *El juego es una lucha*

por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo, ya que en el juego se copia algo, se presenta en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es, su representación es una realización aparente, una figuración, es decir, un representar o expresar por figura. El juego está lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida.

Otra característica es que el juego se aparta de la vida cotidiana, de la rutina. No obstante de estar en "otro mundo", tiene límites de espacio y tiempo. Esto se refiere a que el juego comienza, cuando se elige libremente jugar y termina por diferentes razones, como puede ser la propia voluntad, o causas externas a la persona (por ejemplo cuando le piden que termine el juego para hacer sus deberes). Cuando se juega, se tiene noción de que es un escape a la vida corriente, pero como toda actividad debe tener un inicio y un fin; en un tiempo y espacio determinado. Luego de haber terminado el juego, éste quedará en el recuerdo, ya sea como creación o como tesoro espiritual y puede transmitirse como una tradición dentro de la cultura.

Relación del juego con el hombre

El juego posee gran importancia en relación con el hombre que juega.

La relación más clara que existe entre el juego y la persona, es aquella donde éste la absorbe por completo y logra que la persona se entregue con todo su ser.

El hombre juega con entusiasmo, con emoción, con entrega, y también con seriedad. Al jugar sabe que juega ya que es una acción que elige libremente. Esto es necesario para la vida cotidiana, ya que lo aparta de ella y permite que se dispense y se relaje; lo que le causa alegría y satisfacción. Además, ayuda a que el hombre pueda tener más claridad en el sentido de ver las cosas y tomar decisiones futuras, ya que las ve desde una perspectiva sin presiones ni cargas. *"El juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil".* Analizando la

relevancia que tiene el juego en relación con el hombre, podemos ver que esta cita del libro *Homo Ludens*, hace referencia a la finalidad del juego, que por cierto va a ser siempre una finalidad solamente para el hombre. Puede ser para satisfacer una necesidad de relajamiento, o para adquirir dominio de sí mismo, como también puede darse como ejercicio para actividades serias que la vida le presente más adelante.

Por otra parte, hace que los hombres se sientan libres y creadores; les ayuda a la formación y fortalecimiento del espíritu del cuerpo, y también le permite crear nuevos mundos dentro del suyo, potenciando su creatividad, que es la que los ayuda; junto con el juego, a abrirse al mundo.

Como bien está expuesto anteriormente (en la conceptualización), el juego se puede realizar a lo largo de la vida, sin importar la edad. Todo esto siempre y cuando este no le traiga complicaciones, ya que no puede olvidar que hay juegos que requieren de cierta estabilidad física. Pero si no es un juego puede ser otro.

Sabemos que jugar produce placer en el hombre, pero no debemos olvidar que el juego requiere un compromiso personal. Si bien es una acción libre, una vez involucrado en él, se debe respetar sus reglas, sus límites personales y parciales, al igual que su fin.

Esta dimensión permite que el hombre se reconozca: "*pero quiérase o no, al conocer el juego se conoce el espíritu*". Está presente en su diario vivir, en su sexualidad a lo largo de su vida. La dimensión lúdica al abrir la mente permite que el hombre se conozca mejor, dándose cuenta de sus virtudes y defectos.

Gracias al juego, y en especial a la tensión que se produce en él, se pone a prueba las capacidades del hombre.

No podemos olvidar que el juego está muy relacionado con una competencia. El hombre juega y sabe que juega y este jugar tiene un fin, el cual va más allá de una copa, dinero, etc. Está relacionado con cosas intangibles como por ejemplo el status y la gratificación que produce jugar. Esta gratificación puede ser individual o en forma grupal y lo más importante es cuando nos damos cuenta de las cosas bellas y simples de la vida. Esto va directamente relacionado con lo ayuda a ser mejor persona; a reconocer sus valores internos, logrando rescatar las reglas de la vida.

Relación del juego con el mundo

La relación entre el juego y el mundo es muy importante ya que no se puede olvidar que el hombre que juega está inmerso en una cultura; que es parte de una sociedad y por lo tanto parte del mundo. Huizinga señala que el juego es anterior a la cultura, ya que los animales no esperaron a que el hombre les enseñara a jugar. La cultura surge en forma de juego, al principio ésta se juega. Acá podemos darnos cuenta como claramente lo lúdico se encuentra en los trasfondos de la cultura, esta conducta lúdica se puede observar en nuestra vida cotidiana, pero sin que se sistematice ya que si esto ocurre se pierde su puro contenido.

Nosotras postulamos que para comenzar a hablar acerca de esta relación, era necesario la relación que tiene el mundo con la estructura social, ya que la convivencia esta impregnada de juego, un juego auténtico, puro que constituye un fundamento y factor de la cultura.

El juego claramente tiene una relación entre persona con una cosa o aún más importante persona con persona, ya que como señala Huizinga "no existe un juego en solitario ya que para que el juego sea posible es preciso que exista otro jugador o "algo otro". Es aquí donde precisamente se puede nuevamente observar lo hablado en clases en que si es verdad que el hombre nace y muere solo necesita de las personas o de otras cosas para vivir ya que el cultiva para poder vivir.

Planteando que el hombre necesita de otra persona podemos ver como él juega permite solturas a las relaciones, además de una mejor comunicación en sí una mejor relación entre las personas.

Como señalamos en la relación anterior el juega provoca una satisfacción personal, pero además una gratificación grupal y esto es lo que permite conocer mejor a las personas a través de algo tan simple como un juego. En este no importan las diferencias políticas, clases sociales, religión y color lo único que importa es el juego, ya que en éste somos todos iguales, debido a ser una relación horizontal. Definitivamente nos produce una mirada distinta del mundo.

Relevancia de la Dimensión Lúdica

El hombre es solo, pero no solitario.

Esta característica propia de ser hombre, influye directamente en el juego, ya que a través de éste el hombre sociabiliza, porque se relaciona con otros. Debido a esta sociabilización a través del juego, el hombre mejora la comunicación con los demás y gana una mayor soltura en sus relaciones.

Sin esta importante característica del juego, los hombres estarían en constante tensión, lo que no les permitiría relacionarse de manera adecuada con sus pares. No habría una buena comunicación, ni con los demás ni con él mismo. Esto debido a que a través del juego, el hombre logra conocerse, desde diferentes puntos de vista, los cuales los ayudan a su vez a relacionarse con los demás.

Si el juego no existiera, el hombre sería más tenso, ya que a través de éste, se puede relajar. A su vez, esta relajación le permite ver las cosas con mayor claridad, ya que todo lo ve desde un punto de vista pacífico, armonioso como lo es el juego, y alejado de los problemas que le acontecen en su vida cotidiana.

El jugar ayuda al hombre a desarrollarse íntegramente, ya que muchos juegos integran distintas facetas del hombre (corporal, cognoscitiva, etc.). A través del juego puede aprender de mejor manera, ya que éste es una actividad libre, o sea, el hombre elige por su propia voluntad participar en el juego, por lo que está más abierto a las ideas que se entreguen durante el juego. Estas ideas, si no existiesen no podrían ayudar a que el hombre, las llevara a cabo en su vida cotidiana. Por ejemplo las reglas, deberes y derechos que existen en el juego, ayudan al hombre a que en su vida cotidiana exista un mayor compromiso personal y social.

Sin el juego, el hombre no sería capaz de crear nuevos mundos. Esto implica que tampoco habrían hombres creativos, interactivos y espontáneos.

Otra relevancia del juego es que permite al hombre darse cuenta de su cuerpo, de su sexualidad. A través de esto puede conocerse de una mejor manera, ejerciendo así un mayor autocontrol de su cuerpo.

Todo lo nombrado anteriormente, nos lleva a la conclusión que la dimensión lúdica es algo inherente en el hombre, y muy importante de seguir desarrollando en el contexto escolar, favoreciendo las dinámicas, lógicas y procesos cotidianos, y muchas veces genera tensión y stress. La dimensión

lúdica es la que nos hace olvidarnos de todos nuestros problemas por algunos minutos, produciéndonos un gran placer y satisfacción, que nos ayuda a relajarnos y armonizar los espacios escolares de convivencia y tiempos libres.

Apreciación Grupal

En todas las etapas históricas o culturas que se tome, los niños han jugado siempre por el solo placer de jugar. Pero a la vez, sin saberlo, en cada juego se ponen en marcha distintos mecanismos que tendrán gran importancia en el desarrollo futuro de cada individuo, como la comunicación, la expresión, el pensamiento y diferentes movimientos. En concreto, el juego enseña a vivir y permite alcanzar al máximo las capacidades de cada sujeto.

Pero qué sucede con los niños que poseen alguna discapacidad como por ejemplo la visual: ¿Tienen las mismas oportunidades de jugar que los demás niños? ¿Los juguetes contemplan sus necesidades particulares? ¿Qué actitud asumen sus grupos familiares frente al juego?

Por eso creemos que como educadoras diferenciales, debemos preocuparnos de recalcar esta dimensión en nuestros alumnos, desde pequeños, para que puedan acceder a las mismas oportunidades que los niños normales.

1. Estructurar un programa lúdico de actividades recreativas y deportivas que ofrezca posibilidades de participación en actividades de aprovechamiento del tiempo libre atendiendo los momentos de ocio y recreo de los educandos
2. Desarrollar intervenciones recreativas que posibiliten dirigir los momentos de aprovechamiento del tiempo libre y abastecer los estudiantes de material lúdico didáctico que les amplíe las posibilidades de integración e intersección entre ellos
3. Generar procesos pedagógico-formativos que estimulen y establezcan lazos de convivencia grupal, potenciando los valores

cooperativos de los educandos a través de campañas lúdicas permanentes

4. Transmitir y enseñar la utilización de los juegos de video como un elemento lúdico formativo que dinamiza la convivencia y la integración de los estudiantes
5. Estructurar y desarrollar el campeonato escolar mediante una competencia formativa que a través de los diferentes torneos conlleve a un proceso de integración y dinamizador de la convivencia

7. DIAGNÓSTICO:

a través de la observación y la relación directa en las clases de educación física y el desarrollo del proyecto educativo "Danza Expresión de Vida" con los estudiantes y el diálogo con diversos integrantes de la comunidad educativa, se pudo establecer como los estudiantes de esta Institución, desde la dimensión humana, carecen de una visión clara sobre el valor de su propio ser, sobre el sentido y el significado de su propio cuerpo, sobre su proyecto de vida.

En la cotidianidad dentro de los ambientes escolares, se vivencia entre los estudiantes hábitos poco favorables para su desarrollo humano y social: un lenguaje poco adecuado en el trato entre ellos y a los maestros, actitudes violentas y agresivas, poco interés por aprender, estudiantes que no atienden a clase, que charlan, se distraen con celulares, MP3, y no asumen el manual de convivencia institucional a conciencia y con voluntad, no comprenden el sentido y el significado de disciplina, orden, compromiso, responsabilidad y de lo que es la norma como medio para la autoconstrucción. Se percibe y se refleja en la interacción en clase con los y las estudiantes niveles bajos de autoestima, de autovaloración, de amor propio, **falta fortalecer la formación del carácter.** .

Un porcentaje considerable de los estudiantes carecen de disciplina académica, deportiva y comportamental, lo que les genera bajos niveles de tolerancia, bajos niveles de asimilación de la frustración, dificultades para enfrentar el trabajo en equipo, ausencia de solidaridad, baja capacidad de persistencia.

La gran mayoría de la población estudiantil ha relegado la práctica de actividades socio recreativo siendo reemplazadas por medios tecnológicos como PSP, CELURARES, ETC. que los distraen llevándolos a una vida

sedentaria. Es así como, estas actividades improductivas, no les permiten desarrollar su capacidad físico-motriz e intelectual.

A nivel de infraestructura

Se tiene dos placas polideportivas con las que cuenta el colegio para todas las actividades y el espacio es solicitado por todos los estudiantes en los descansos y la población existente es mucha lo que genera algunos choques y múltiples dificultades pues los jóvenes quieren todos jugar al mismo tiempo en los tiempos de pausas pedagógicas lo que justifica una organización del espacio físico y una utilización ordenada de los mismo a través del desarrollo del proyecto y las actividades deportivas de inter-clases fomentando la cultura deportiva y el respeto por los valores deportivos.

8. METODOLOGÍA:

La propuesta educativa basada en actividades rítmico-danzarías, en el deporte y el juego, tiene como fin incidir en el proceso de desarrollo humano, educativo y social de las niñas y las adolescentes en el marco de la pedagogía institucional Robledista, que está basada sobre un criterio humanizante, acompañado de procesos de construcción permanente con el ser, en el amor, la ternura, la comunicación, la bondad, la libertad, la alegría, el respeto y la formación de valores, desde un modelo pedagógico Socio - Crítico, que pueda aportar al alcance del objetivo general institucional "*Educamos en la Responsabilidad, para Educar en la Libertad*".

Se trata de una **metodología integradora e integral** que abarca todas las dimensiones del sujeto niña y/o adolescente potenciando su desarrollo en libertad y teniendo en cuenta sus características únicas. Una metodología que aporte al desarrollo de la autonomía como compromiso con el pensar y el actuar, plasmado dentro de las metas institucionales del JORGE ROBLEDO.

Se pretende además, una **metodología activa y participativa** donde la niña y la adolescente sean las principales protagonistas de su quehacer cotidiano. Se considera esencial que a lo largo de las actividades las estudiantes tengan un espacio suyo donde puedan realizar sus inquietudes e incluso descargar todo cuanto las y los inhibe, liberando sus tensiones, de manera emocionalmente satisfactoria.

PROPUESTA DE INTEVENCIÓN EN BACHILLERATO

Partiendo siempre del uso del deporte, el juego, el Teatro y de la **danza como principales herramientas** para el desarrollo de los talleres y actividades se irán introduciendo diferentes elementos que potencien y desarrollen tanto la creatividad como los diferentes valores enunciados en los objetivos. **Dichos elementos incluyen:**

1. EL DEPORTE COMO MEDIO PARA LA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR

1.1. Torneo Interclases "Juegos de Paz y Convivencia"

1.2. Semilleros de Proyección Deportiva:

1.2.1. Semillero Deportivo en Baloncesto

1.2.2. Semillero Deportivo en Porrismo

1.3. Constitución de Equipos Deportivos como el Seleccionado Institucional en Deportes Individuales y de Conjunto

2. "CORPOREIDARTE"...EN CUERPO CONVIVENCIA...CUERPO

CONSENTIDO...HACIA UNA PEDAGOGIA DE LA CORPOREIDAD"

(LA DANZA - EL BAILE y EL TEATRO COMO MEDIOS DE EXPRESION Y CREACION)

2.1. Semilleros de:

2.1.1. Semillero de Teatro (grupo de Teatro)

2.1.2. Semillero de Investigación "CORPOREIDARTE"

2.2. Festivales Escolares en Danza y Baile

2.3. el Festival del Lenguaje del Cuerpo

2.4. Feria del Arte y el Deporte

2.5. Jornadas lúdico-deportivas Institucionales

3. TALLERES DE FORMACION PARA MAESTROS Y MAESTRAS Y PADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JORGE ROBLEDO

4. CREACION DE LOS GRUPOS DE PROYECCION ARTISTICA DE PRIMARIA - BACHILLERATO

4.1 SEMILLEROS DE PROYECCION EN DANZA FOLCLORICA, BAILE POPULAR Y BAILES DE SALÓN

4.2 SEMILLEROS DE PROYECCION EN DANZA Y BAILE

4.3 SEMILLERO DE PROYECCION EN TEATRO Y ACTIVIDADES PERFORMATICAS

5. CREACION DE LOS SEMILLEROS DE INVESTIGACION

1. Actividades rítmico-danzarías donde se trabajara la danza folclórica (las danzas de las diferentes regiones colombianas: andina, litorales atlántico y pacífico, llanos orientales); la danza popular (el porro, merengue, la salsa, el mambo, el pasodoble); la danza de salón (el tango, la milonga, el fox-tross) y la danza moderna y actividades lúdicas a través del juego, rondas y motricidad gruesa y fina, y festivales artísticos institucionales.
2. Actividades Performaticas y teatrales, donde se trabaja, la conciencia corporal, la expresión corporal, arte dramático, juegos teatrales, performance, juego de roles, teatro en el aula, festival de teatro, museo del cuerpo.
3. Torneo Inter-clases "Juegos de Paz y Convivencia" a nivel deportivo en voleibol, baloncesto y microfútbol, partiendo del deporte de mayor interés para los jóvenes, se realizará dos (2) jornadas Lúdico-deportivas y recreativas por semestre especificas del área apoyando los eventos de las demás áreas
4. Motivación y planeación de las actividades con los contenidos trabajados en organización deportiva con los grados superiores 10º y 11º.

5. Semilleros Deportivos: Pre seleccionar un grupo representativo de la institución en un deporte para intercambios con otras instituciones, siempre y cuando exista el apoyo económico y los recursos para uniformarlos con los distintivos de la institución.
6. Actividades deportivas, culturales, y recreativas en jornadas complementarias (entre ellas porrismo, escuelas populares del deporte, etc).
7. Creación de semilleros de Proyección en Investigación, danza folclórica, bailes de salón, baile popular, en deportes individuales y de conjunto
8. Creación de Festivales escolares en danza folclórica, baile popular y de salón, Festival de Teatro, la Feria del Arte y el Deporte

Se promueve y motiva a realizar actividad deportiva desde las clases de educación física.

Se hace necesario para el desarrollo de estas actividades alfabetizadores para apoyar y acompañar los diferentes grupos y equipos.

EN PRIMARIA:

PROPUESTA DE INTERVENCION EN PRIMARIA

El proyecto tiempo libre fomentará la creación de un grupo de ejecución de los programas de intervención basados en tres líneas de acción; deportiva, cultural y lúdico- recreativa, esta última es llamada "HOMO LUDENS" que en latín expresa hombre lúdico, los programas que se derivan de este componente son:

1. Conformación del grupo estudiantil de educación física y tiempo libre en la básica primaria HOMO LUDENS

- Organización y ejecución logística de los programas del proyecto
- Funcionamiento como semillero de educación física, lúdica, recreación, cultura y deporte
- Desarrollo de la alfabetización de los miembros del grupo mediante la capacitación en montaje y ejecución de actividades y eventos recreativos, juzgamiento y planillaje deportivo.
- Proyecto aventura desarrollado para los integrantes de este grupo

- Conformación del semillero deportivo de primaria de la Institución

2. Descanso lúdico; sistema permanente de préstamo y organización de juegos.

- Caja de préstamo de juegos de recreación pasiva
- Préstamo de material deportivo para recreación activa
- Concursos dirigidos de recreación activa o tips deportivos.
- Jornadas recreativas

3. Campeonatos Escolares Intercalases Pequeña María 2009 bachillerato y básica primaria

BÁSICA PRIMARIA

- Torneo de valores institucionales de microfútbol masculino y femenino
- Torneo de valores institucionales de baloncesto masculino y femenino
- Torneos relámpagos de balonmano y mini-Voleybol
- Torneos intensivos de Juegos de mesa

4. Semana lúdico recreativa Pequeña María

- Día de la lúdica y la recreación: juegos tradicionales, de la calle y juegos de agua
- Días recreo- deportivos: feria de la educación física, las expresiones motrices artísticas y el deporte.
- Día de aventura

5. Capacitación y Talleres para los docentes de la básica primaria

Capacitación en unidades deportivas

- Enseñanza básica del voleibol
- Enseñanza básica del baloncesto
- Enseñanza básica del microfútbol

Talleres de educación física

- Pilates
- Sensopercepción y propiocepción
- Gimnasia pasiva y mantenimiento

ADEMAS EL PROYECTO POSIBILITARA 3 PROGRAMAS ADICIONALES

6. Creación de módulo de enseñanza de la educación física para la básica primaria

- Unidades temáticas
- Desarrollos metodológicos
- Contenidos por grado
- Actividades de clase según temáticas

7. Participación en intercolegiados en la modalidad de futsal

- categoría masculina y femenina infantil
- categoría masculina y femenina sub 12

8. juegos del magisterio

- participación de los docentes en las modalidades seleccionadas

Actividades en primaria y bachillerato, que se cimientan en un trabajo dinámico-práctico, que desde la perspectiva del desarrollo humano presenta como eje fundamental la dimensión de la corporeidad (el cuerpo sintiente y expresivo) y cuya **metodología** está basada en el conocimiento y la exploración de temas de movimiento a partir de la conciencia corporal, expresión oral, la rítmica, la expresión corporal, lenguaje musical, desarrollo del pensamiento creativo, la sensibilidad, la creatividad, la postura, juegos teatrales, creación, elaboración de vestuarios y montajes coreográficos.

Dicha propuesta metodológica se instrumentaliza en los siguientes principios metodológicos:

Principios Metodológicos

La Participación: Las actividades educativas se desarrollaran en un ambiente natural de la horizontalidad; donde se debe establecer relaciones cercanas, propiciando y estimulando la participación activa. Se debe

además propiciar el trabajo en equipo como un medio y un fin a la vez que facilite la comunitariedad y la expresión libre del pensamiento y las opiniones.

Actitud creativa y reflexiva: Propicia una actitud crítica frente a la realidad, estimulando la creación de nuevas formas de conocimiento, por medio de las actividades rítmico-dancísticas.

Individualización: En el proceso de desarrollo de las actividades se debe respetar y tener en cuenta los estilos cognitivos, las diferencias en los ritmos de aprendizaje, las potencialidades y limitaciones de cada participante.

Apertura y Flexibilidad: Hace referencia a la disposición permanente para escuchar las demandas e intereses de los y las participantes en el proceso educativo y la capacidad de adaptarse a los requerimientos, sin perder de vista los objetivos propios del proceso. En el desarrollo de las actividades un aspecto muy importante que interesa es que las niñas y las adolescentes logren propiciar un buen nivel de reflexión y actitudes hacia el trabajo en grupo y el trabajo solidario.

MEDIOS BÁSICOS

Método Analítico: enseñanza de fundamentos técnicos (destrezas) de las partes al todo.

Método sintético: "Vivencia experimental" Del todo a las partes con fines, demostración, creatividad y participación.

Método de tareas de movimiento: Tareas presentadas al estudiante en forma de pregunta dentro del curso de la clase.

- **PROCESOS CONTEMPLATIVOS**

- Desarrollo perceptivo de las propias evocaciones y fantasías sobre las formas y movimientos de los demás, de las cosas y de la producción dancística del contexto particular
- Apertura al diálogo y generación de actitudes hacia la dinámica expresiva propia y del entorno
- Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de símbolos dancísticos mediante la expresión corporal
- Desarrollo de habilidades comunicativas que impliquen dominio técnico y tecnológico

- **PROCESOS REFLEXIVOS**

- Construcción y reconocimiento de nociones, conceptos y formas coreográficas-expresivas propias de la expresión corporal y la danza
- Desarrollo de habilidades para conceptuar

- **PROCESOS VALORATIVOS**

- Formación del juicio apreciativo de la producción dancística propia, y del grupo en una perspectiva histórica y actual de la vida cotidiana
- Comprensión y aprecio de la calidad de la interacción con el mundo natural, social y cultural.

- Formación en valores y celebrar actividades

La metodología para esta propuesta educativa inscrita como programa de extensión curricular institucional, está basada en los principios pedagógicos de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Antioqueña. Dichos principios son:

Principios Pedagógicos

Autonomía: Es la conciencia de obrar responsablemente por decisión personal.

Autoridad: Es el derecho que tiene una persona de dirigirse a los miembros de una sociedad. Crédito y fe que se le da a una persona en determinada misión.

Comportamiento: Manera de actuar o proceder de la persona de acuerdo con las normas que debe observar.

Conducta: Manera de conducirse una persona en la relación con los demás, según una norma moral, social y cultural. Se refiere a la conducta global de un grupo social en sus relaciones para con otros. :a conducta siempre implica una actividad consciente.

Convivencia: Es la vida en común, es compartir, comunicarse, aceptar al otro, servir, comprender y valorar a los demás; son las actitudes que haran nuestra vida más amable dando sentido a la comunidad educativa.

En ella se encuentran involucrados todos los estamentos de la comunidad Robledista, se identifica con los fines de la educación colombiana, fusionando valores morales, sociales y científicos; atendiendo así al momento histórico para el rescate del hombre en toda su dimensión.

9. IDENTIFICACIÓN DEL GRUPO BENEFICIARIO:

Se pretende desarrollar el proyecto para los 1200 estudiantes matriculados en la Institución educativa Jorge Robledo para el año lectivo 2015, con los docentes JONATAN NAVALES, MONICA COBALEDA se proyecta impactar toda la primaria, CARLOS FREDY GUISAO, CARLOS QUINTANA Y LUZ DIANA OCAMPO la Secundaria.

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Descripción específica de cada una de las actividades a desarrollar en la ejecución del proyecto las cuáles tienen como propósito general la consecución del objetivo. **Anexo 1.**

11. INDICADORES:

- Fomentar las habilidades lúdico-culturales, artísticas y deportivas en el 80% de los estudiantes de la institución.
- ¿Cómo medir este indicador?

- **PARA EL PRIMER PERIODO:**
- Fomentar las habilidades lúdico-culturales, artísticas y deportivas en el 20% de los estudiantes de la institución
- **PARA EL SEGUNDO PERIODO:**
- Fomentar las habilidades lúdico-culturales, artísticas y deportivas en el 20% de los estudiantes de la institución
- **PARA EL TERCER PERIODO:**
- Fomentar las habilidades lúdico-culturales, artísticas y deportivas en el 60% de los estudiantes de la institución
- **PARA EL CUARTO PERIODO:**
- Fomentar las habilidades lúdico-culturales, artísticas y deportivas en el 70% de los estudiantes de la institución

- **Fomentar las actividades deportivas desde el área de educación física. En el 70% de los estudiantes de la institución (primaria y bachillerato).**

¿Cómo medir este indicador?

- **PRIMER PERIODO:**
- Fomentar las actividades deportivas desde el área de educación física. En el 20% de los estudiantes de la institución (primaria y bachillerato).
- **SEGUNDO PERIODO:**
- Fomentar las actividades deportivas desde el área de educación física. En el 30% de los estudiantes de la institución (primaria y bachillerato).
- **TERCER PERIODO:**
- Fomentar las actividades deportivas desde el área de educación física. En el 45% de los estudiantes de la institución (primaria y bachillerato).
- **CUARTO PERIODO:**
- Fomentar las actividades deportivas desde el área de educación física. En el 60% de los estudiantes de la institución (primaria y bachillerato).

- **Programar torneos deportivos y días lúdicos culturales que cubran el 90% de los estudiantes de la jornada de la mañana. (Se miden con planillas y evidencias reales)**

- **PRIMER PERIODO:**
- Participación activa de los diferentes grupos escolares, con sus estudiantes deportistas/grupos deportivos de cada grupo en los torneos interclases (todos los salones con su representación deportiva), en un 70%, que se evidencian a través de planillas de inscripción, sistematización del torneo y registros fotográficos.
- Participación activa de los y las estudiantes en la preparación de la inauguración de los juegos interclases, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los estudiantes de los grados escolares de la básica, en las actividades de investigación en el aula, del proyecto CORPOREIDARTE, en un 80% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con los PORTAFOLIOS DE INVESTIGACION

que trabajan los estudiantes, y con registros fotográficos y sistematización del proyecto en el proceso investigativo.

- Participación activa de los estudiantes de los diferentes grados escolares, en las actividades de formación del proyecto CORPOREIDARTE, en un 30% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con el registro de planillas de inscripción, sistematización y seguimiento del proceso y registros fotográficos y videos de talleres y proceso.

- **EN EL SEGUNDO PERIODO:**

- Participación activa de los diferentes grupos escolares, con sus estudiantes deportistas/grupos deportivos de cada grupo en los torneos interclases (todos los salones con su representación deportiva), en un 80%, que se evidencian a través de planillas de inscripción, sistematización del torneo y registros fotográficos.
- Participación activa de los y las estudiantes en la inauguración de los juegos interclases, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los estudiantes de los grados escolares de la básica, en las actividades de investigación en el aula, del proyecto CORPOREIDARTE, en un 80% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con los PORTAFOLIOS DE INVESTIGACION que trabajan los estudiantes, y con registros fotográficos y sistematización del proyecto en el proceso investigativo.
- Participación activa de los estudiantes de los diferentes grados escolares, en las actividades de formación del proyecto CORPOREIDARTE, en un 40% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con el registro de planillas de inscripción, sistematización y seguimiento del proceso y registros fotográficos y videos de talleres y proceso.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL DIA DE LA JUVENTUD Y ACTIVIDAD COMUNITARIA PRIMER FASHIONS ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.

- **EN EL TERCER PERIODO:**

- Participación activa de los diferentes grupos escolares, con sus estudiantes deportistas/grupos deportivos de cada grupo en los torneos interclases (todos los salones con su representación deportiva), en un 90%, que se evidencian a través de planillas de inscripción, sistematización del torneo y registros fotográficos.
- Participación activa de los y las estudiantes en las MICRO-OLIMPIADAS DEPORTIVAS, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria
- Participación activa de los y las estudiantes en EL SEGUNDO FESTIVAL DE DANZA FOLCLORICA ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.

- Participación activa de los estudiantes de los grados escolares de la básica, en las actividades de investigación en el aula, del proyecto CORPOREIDARTE, en un 90% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con los PORTAFOLIOS DE INVESTIGACION que trabajan los estudiantes, y con registros fotográficos y sistematización del proyecto en el proceso investigativo.
- Participación activa de los estudiantes de los diferentes grados escolares, en las actividades de formación del proyecto CORPOREIDARTE, en un 50% de la población estudiantil. Indicador que se evidencia con el registro de planillas de inscripción, sistematización y seguimiento del proceso y registros fotográficos y videos de talleres y proceso.
- **EN EL CUARTO PERIODO:**
- Participación activa de los diferentes grupos escolares, con sus estudiantes deportistas/grupos deportivos de cada grupo en los torneos interclases (todos los salones con su representación deportiva), en un 90%, que se evidencian a través de planillas de inscripción, sistematización del torneo y registros fotográficos.
- Participación activa de los y las estudiantes en LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS, RECREATIVA, ARTISTICAS, PERFORMATICAS Y DEL PROYECTO CORPOREIDARTE a desarrollarse en la SEMANA DE LA CONVIVENCIA (festivales de baile, reinado de los valores, festival del cuerpo, museo del cuerpo, Festival de teatro), en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos, video de la actividad comunitaria y sistematización del proyecto y actividades del área.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL PRIMER FESTIVAL DE BAILE POPULAR ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL SEGUNDO FESTIVAL DEL CUERPO ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL PRIMER REINADO ROBLIDISTA DE LOS VALORES Y LA CONVIVENCIA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL PRIMER FESTIVAL DE TEATRO 2016, en un 70 % de la población estudiantil.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL FESTIVAL RECREATIVO Y LUDICO ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.
- Participación activa de los y las estudiantes en EL PRIMER FESTIVAL DE BAILE POPULAR ROBLIDISTA 2016, en un 100% de la población estudiantil. Que se evidencia con registros fotográficos y video de la actividad comunitaria.

¿Cómo medir este indicador?

- **EN EL PRIMER PERIODO:**

- El 15% de los estudiantes de la IE. Participan en alguna actividad deportiva, recreativa o artística (baloncesto, microfútbol, porrismo, baile, danza, teatro), en jornada contraria. Se miden con planillas y evidencias reales de registros fotográficos, videos y sistematización del proceso.
- El 60% de la población estudiantil de la básica, participa en el proyecto de investigación en el aula del proyecto CORPOREIDARTE
- Generación de actividades deportivas y de formación artística en danza, baile y teatro, en calidad de semilleros o equipos de entrenamiento tales como: pre-deportivos, deportivos (INDERCOLEGIADOS Y INTERCLASES EN MICROFUTBOL, BALONCESTO, VOLEIBOL MIXTO Y PORRISMO), artísticos (SEMILLEROS DE DANZA, BAILE y TEATRO) y culturales (FESTIVALES Y FERIAS CULTURALES), en jornadas complementarias., en un 40%, de la población estudiantil. Se evidencia, con planillas, seguimiento, registros fotográficos, formatos de actividades comunitarias.

- **EN EL SEGUNDO PERIODO:**

- El 25% de los estudiantes de la IE. Participan en alguna actividad deportiva, recreativa o artística (baloncesto, microfútbol, porrismo, baile, danza, teatro), en jornada contraria. Se miden con planillas y evidencias reales de registros fotográficos, videos y sistematización del proceso.
- El 70% de la población estudiantil de la básica, participa en el proyecto de investigación en el aula del proyecto CORPOREIDARTE
- Generación de actividades deportivas y de formación artística en danza, baile y teatro, en calidad de semilleros o equipos de entrenamiento tales como: pre-deportivos, deportivos (INDERCOLEGIADOS Y INTERCLASES EN MICROFUTBOL, BALONCESTO, VOLEIBOL MIXTO Y PORRISMO), artísticos (SEMILLEROS DE DANZA, BAILE y TEATRO) y culturales (FESTIVALES Y FERIAS CULTURALES), en jornadas complementarias., en un 50% de la población estudiantil. Se evidencia, con planillas, seguimiento, registros fotográficos, formatos de actividades comunitarias.

- **EN EL TERCER PERIODO:**

- El 40% de los estudiantes de la IE. Participan en alguna actividad deportiva, recreativa o artística (baloncesto, microfútbol, porrismo, baile, danza, teatro), en jornada contraria. Se miden con planillas y evidencias reales de registros fotográficos, videos y sistematización del proceso.
- El 80% de la población estudiantil de la básica, participa en el proyecto de investigación en el aula del proyecto CORPOREIDARTE
- Generación de actividades deportivas y de formación artística en danza, baile y teatro, en calidad de semilleros o equipos de entrenamiento tales como: pre-deportivos, deportivos (INDERCOLEGIADOS Y INTERCLASES EN MICROFUTBOL, BALONCESTO, VOLEIBOL MIXTO Y PORRISMO), artísticos (SEMILLEROS DE DANZA, BAILE y TEATRO) y culturales (FESTIVALES Y FERIAS CULTURALES), en jornadas complementarias., en un 60%. Se evidencia, con planillas, seguimiento, registros fotográficos, formatos de actividades comunitarias.

- **EN EL CUARTO PERIODO**

- El 55% de los estudiantes de la IE. Participan en alguna actividad deportiva, recreativa o artística (baloncesto, microfútbol, porrismo, baile, danza, teatro), en jornada contraria. Se miden con planillas y evidencias reales de registros fotográficos, videos y sistematización del proceso.

- El 90% de la población estudiantil de la básica, participa en el proyecto de investigación en el aula del proyecto CORPOREIDARTE
- Generación de actividades deportivas y de formación artística en danza, baile y teatro, en calidad de semilleros o equipos de entrenamiento tales como: pre-deportivos, deportivos (INDERCOLEGIADOS Y INTERCLASES EN MICROFUTBOL, BALONCESTO, VOLEIBOL MIXTO Y PORRISMO), artísticos (SEMILLEROS DE DANZA, BAILE y TEATRO) y culturales (FESTIVALES Y FERIAS CULTURALES), en jornadas complementarias., en un 70% de la población estudiantil. Se evidencia, con planillas, seguimiento, registros fotográficos, formatos de actividades comunitarias.

12. PRESUPUESTO:

Valoración en dinero, un promedio del costo total del proyecto como resultado de la sumatoria del costo de cada una de las actividades: **\$ 15. 500 000 (primaria y bachillerato)**

(Para implementación deportiva, vestuarios para danza folclórica, vestuarios para baile popular (porro, salsa, pasodoble, rock and roll, charleston, mambo, y tango), vestuario para teatro (una obra básica), uniformes de porrismo (25 deportistas de competencia), instrumentos básicos de chirimía, 2 bafles).

EN EL MOMENTO ACTUAL NOS ENCONTRAMOS GESTIONANDO COTIZACIONES PRESUPUESTALES DE LOS INSUMOS REQUERIDOS

13. BIBLIOGRAFIA

Escobar, Arturo V. La Invención del Tercer Mundo. Construcción y Deconstrucción del Desarrollo. Editorial Norma. 1996. Santafé de Bogotá.

Ramírez, Humberto; Posada, Álvaro; Gómez, Juan Fernando: Editores. El Niño Sano. Editorial Universidad de Antioquia. 1997. Medellín.

Touraine, Alain. ¿Podremos Vivir Juntos? Iguales o Diferentes. Fondo de Cultura Económica. 1999. Buenos Aires.

Sandoval Casilimas, Carlos A. Unidad Socialización y Cultura. Lecturas internas requeridas CINDE. Área de Desarrollo Humano.

Luna Carmona, María Teresa. Unidad Perspectivas del Desarrollo Humano. Lecturas Internas requeridas CINDE. Área de Desarrollo Humano.

Sandoval Casilimas, Carlos A. Investigación Cualitativa. Programa de Especialización en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social. IPFES – ACIUP. Corcas Editores. 1997. Bogotá.

Bonilla Castro, Elssy y Cruz, Penélope. Más allá del Dilema de los Métodos. Editorial Norma. 1997. Santafe de Bogotá.

Gallo Cadavid, Luz Elena y Pareja Castro, Luis Alberto. Identidad y Salud de las Mujeres Futbolistas de Medellín. Universidad de Antioquia, Medellín, 2001. Investigación realizada para optar al título de Magíster en Salud Colectiva.

Arendt, Hannah. La Condición Humana. Ediciones Paidós América. 1998. Barcelona.

Sen, Amartya. Desarrollo y Libertad. Planeta Editores. 1999. Bogotá.

Vanegas García, José Hoover. El Cuerpo a la Luz de la Fenomenología. Universidad Autónoma de Manizales. 2001. Manizales.

Touraine, Alain. Crítica a la Modernidad. Temas de Hoy. Ensayos. España, 1993.

Schütz, Alfred. La Construcción Significativa del Mundo Social. Introducción a la Sociología Comprensiva. Paidós. España. 1993.

Gadamer, Hans George. El Giro Hermenéutico. Cátedra Teorema. Madrid 2001.

Schütz, Alfred y Luckman. Las Estructuras del Mundo de la Vida. Amorrortu. Buenos Aires, 2003.

Cardona, Jhon Jairo, Romero Angélica. Memorias del Diplomado en Pedagogía de la Danza, la Música y el Teatro. Edúcame-Red de Artes Escénicas. Casa Museo Pedro Nel Gómez. Medellín, Año 2003

Carvajal, Jaramillo Girelenny Patricia. Memorias del Diplomado en Técnicas Apropriadadas del Teatro a los Procesos Pedagógicos (Juegos Teatrales)". Pequeño Teatro de Medellín. Medellín, Julio de 2003.

Instituto de Educación Física. Universidad de Antioquia. Guía Curricular para la Educación Física Módulo 02 Básica Primaria y Módulo 03 Básica Secundaria. Medellín, Agosto 2003.

Instituto de Educación Física. Universidad de Antioquia. Guía Curricular para la Educación Física Módulo 03 Básica Secundaria. Medellín, Agosto 2003.

Ruiz, Ayala Nubia Consuelo. Biblioteca del Educador. Estrategias y Métodos Pedagógicos. Prolibros. Santa fé de Bogota, 2002.

Ruiz, Ayala Nubia Consuelo. Biblioteca del Educador. Expresión y creatividad. Prolibros. Santa fe de Bogota, 2002.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). Examen de Estado. Cambios para el Siglo XXI. Lengua Castellana. Lineamientos curriculares. MEN. Bogotá, 1998.

Lipman, Mathew. Definiciones de Categorías de Indagación, Apertura Mental y Razonamiento. Memorias Capacitación docente en PRYCREA-CIPES. Institución Educativa Alfonso Mora Naranjo. Medellín, 2005.