

## **AVENTURAS EN EL TIEMPO LIBRE**

### **JUSTIFICACIÓN:**

El presente proyecto surge de la necesidad de orientar de manera adecuada el uso del tiempo libre en los estudiantes de educación primaria, promoviendo actividades que favorezcan su desarrollo integral. En la actualidad, muchos niños emplean su tiempo fuera del aula en actividades poco formativas o en el uso excesivo de dispositivos electrónicos, lo cual puede afectar su desarrollo físico, social y emocional.

Por ello, la institución educativa busca implementar estrategias pedagógicas que permitan transformar el tiempo libre en un espacio de aprendizaje significativo, recreación y fortalecimiento de valores. A través de actividades lúdicas, deportivas, artísticas y culturales, se pretende estimular habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo, la autonomía y la sana convivencia.

Además, este proyecto contribuye al mejoramiento del ambiente escolar, ya que reduce comportamientos inadecuados derivados del ocio mal orientado y fomenta la participación activa de los estudiantes en su propio proceso formativo. También fortalece hábitos de vida saludable y el uso responsable del tiempo, aspectos fundamentales para su desarrollo personal y social.

En este sentido, el aprovechamiento del tiempo libre se convierte en una herramienta pedagógica clave que complementa la formación académica, promoviendo estudiantes más activos, motivados y comprometidos con su entorno.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- ❖ Promover el adecuado aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes mediante la implementación de actividades lúdicas, deportivas, artísticas y culturales que contribuyan a su desarrollo integral, fortaleciendo valores, habilidades sociales y hábitos de vida saludable.

### **Objetivos Específicos**

- ❖ Fomentar la participación de los estudiantes en actividades recreativas que estimulen la creatividad, la expresión y el aprendizaje significativo.
- ❖ Desarrollar habilidades sociales como el respeto, la convivencia, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos.
- ❖ Incentivar hábitos de vida saludable a través de la práctica de actividades físicas y recreativas.
- ❖ Promover el uso adecuado del tiempo libre como alternativa al ocio pasivo o al uso excesivo de dispositivos electrónicos.
- ❖ Fortalecer la autonomía y la responsabilidad en los estudiantes mediante la organización y elección de actividades de su interés.
- ❖ Integrar a la comunidad educativa (docentes, padres de familia y estudiantes) en el desarrollo de estrategias que favorezcan el buen uso del tiempo libre.

## **DIAGNOSTICO**

En el contexto educativo actual, se ha evidenciado que muchos estudiantes de presentan dificultades en el adecuado uso de su tiempo libre, tanto dentro como fuera de la institución educativa. A través de la observación en el aula y en los espacios de descanso, se identifica que una gran parte de los niños tiende a emplear su tiempo en actividades poco formativas, como el uso excesivo de dispositivos electrónicos, juegos poco organizados o conductas pasivas que no favorecen su desarrollo integral.

Asimismo, se observa la falta de orientación en cuanto a actividades lúdicas, recreativas, deportivas y culturales que promuevan habilidades sociales, cognitivas y emocionales. En algunos casos, los estudiantes presentan dificultades para interactuar adecuadamente con sus compañeros, lo que se refleja en conflictos, aislamiento o desinterés por participar en actividades grupales.

## **MARCO LEGAL**

El proyecto de aprovechamiento del tiempo libre en instituciones educativas de nivel preescolar y básica primaria se fundamenta en las siguientes normas del orden nacional:

### ❖ Constitución Política de Colombia (1991)

Artículo 44: Establece los derechos fundamentales de los niños, incluyendo la recreación, el juego y el desarrollo integral.

Artículo 52: Reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre.

Artículo 67: Define la educación como un derecho fundamental y un servicio público orientado al desarrollo integral del ser humano.

### ❖ Ley General de Educación

Ley 115 de 1994

Señala que la educación debe promover el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los estudiantes.

Artículo 5: Incluye como fines de la educación la formación integral y el uso adecuado del tiempo libre.

Artículo 14: Establece la obligatoriedad de áreas como educación física, recreación y deportes.

### ❖ Decreto Reglamentario del Sector Educativo

Decreto 1860 de 1994

Reglamenta la organización del servicio educativo.

Indica que las instituciones deben incluir dentro de su Proyecto Educativo Institucional (PEI) actividades que fomenten el uso adecuado del tiempo libre.

### ❖ Ley del Deporte y la Recreación

Ley 181 de 1995

Promueve el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre como elementos fundamentales en la formación integral.

## **PREESCOLAR**

El juego es el eje central del aprendizaje.

Las actividades de tiempo libre deben ser lúdicas, exploratorias y creativas.

**BÁSICA PRIMARIA:**

Se promueve el uso del tiempo libre mediante actividades deportivas, artísticas y culturales.

Se fortalecen valores como la convivencia, el respeto y el trabajo en equipo.

**Conclusión**

Este marco legal respalda la implementación de proyectos de aprovechamiento del tiempo libre como una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, garantizando sus derechos y promoviendo espacios educativos saludables, formativos y recreativos.

## METODOLOGIA

La metodología del proyecto se basa en un enfoque participativo, lúdico y formativo, centrado en el estudiante como protagonista de su aprendizaje, promoviendo el uso adecuado del tiempo libre a través de actividades recreativas, culturales, deportivas y pedagógicas.

### ❖ Enfoque metodológico

**Lúdico-pedagógico:** El juego será la herramienta principal de aprendizaje, especialmente en preescolar.

**Participativo:** Involucra a estudiantes, docentes y familias.

**Formativo:** Busca el desarrollo integral (social, emocional, físico y cognitivo).

**Inclusivo:** Se adapta a las necesidades, edades e intereses de todos los estudiantes.

### ❖ Tipo de metodología

**Activa:** El estudiante aprende haciendo.

**Vivencial:** A través de experiencias significativas.

**Flexible:** Se ajusta al contexto escolar y recursos disponibles.

Se desarrollarán actividades como:

**Recreativas:** juegos tradicionales, rondas, dinámicas grupales.

**Deportivas:** mini deportes, circuitos físicos, competencias sanas.

**Artísticas:** dibujo, música, danza, manualidades.

**Culturales:** cuentos, teatro, actividades de lectura.

Estas actividades se pueden realizar:

- En descansos dirigidos
- En clases de educación física
- En proyectos transversales
- En jornadas especiales

### ❖ Evaluación

Observación del comportamiento y participación de los estudiantes.

Registro de cambios (uso del tiempo libre, convivencia, motivación).

Retroalimentación de docentes y estudiantes.

### ❖ Estrategias metodológicas

Aprendizaje basado en el juego

Trabajo en equipo

Uso de materiales reciclables

Integración de áreas (educación física, artística, lenguaje)

#### ❖ **Recursos**

**Humanos:** docentes, estudiantes, padres de familia

**Físicos:** patios, salones, zonas verdes

**Materiales:** balones, cuerdas, colores, hojas, material reciclado

#### ❖ **Evaluación del proyecto**

**Cualitativa:** observación de actitudes y participación

**Continua:** durante todo el proceso

**Formativa:** para mejorar las actividades

#### **Conclusión metodológica**

Esta metodología permite que los estudiantes aprovechen su tiempo libre de manera positiva, fortaleciendo habilidades sociales, físicas y emocionales, y promoviendo hábitos saludables desde edades tempranas.

## PLAN DE ACTIVIDADES

El siguiente plan está diseñado para desarrollar algunas actividades por semana, por mes y otras por periodos.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

### INDICADORES DE EVALUACION

| ACTIVIDAD              | DESCRIPCION                                | GRADO                 | FRECUENCIA         | RESPONSABLES             | RECURSOS                  |
|------------------------|--------------------------------------------|-----------------------|--------------------|--------------------------|---------------------------|
| Juegos tradicionales   | Rondas, escondite, la lleva, golosa, etc.  | Preescolar y primaria | 1 vez por semana   | Docente                  | Espacio abierto           |
| Pausas activas         | Ejercicios cortos, baile estiramientos.    | todos                 | 2 veces por semana | docente                  | música                    |
| Talleres artísticos    | Dibujo, pintura, manualidades              | Todos                 | 1 vez por semana   | docente                  | Colores, hojas, reciclaje |
| Lectura recreativa     | Cuentos, dramatizaciones                   | Preescolar 1° 2° 3°   | 1 vez por semana   | Docente                  | libro                     |
| Actividades deportivas | Mini futbol, carreras, circuitos           | 2° a 5°               | 1 vez por semana   | Docente educación física | Balones conos             |
| Juegos de mesa         | Rompecabeza, loterías, domino              | todos                 | 1 vez al mes       | docente                  | Juegos didácticos         |
| Días lúdicos           | Jornadas especiales con estación de juegos | Todos                 | 1 vez por periodo  | Docentes                 | Material variado          |
| Actividades culturales | Danza, música teatro                       | Todos                 | 1 vez al periodo   | docente                  | Vestuario sencillo        |
| Cine educativo         | Proyección de videos formativos            | todos                 | 1 vez al mes       | docente                  | Tv proyector              |

## **ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN**

- Adaptar las actividades según la edad
- Promover la participación de todos los estudiantes
- Fomentar el respeto, la convivencia y el trabajo en equipo
- Usar materiales reciclables cuando sea posible

## **EVALUACIÓN DEL PLAN**

Se realizará mediante:

- Observación directa
- Participación de los estudiantes
- Cambios en el comportamiento y uso del tiempo libre
- Registro de actividades realizadas
- Resultados esperados
- Mejor aprovechamiento del tiempo libre
- Disminución de conductas inadecuadas
- Mayor integración y convivencia escolar
- Desarrollo de habilidades físicas, sociales y creativas

## **TIPO DE EVALUACIÓN**

**Cualitativa:** basada en la observación directa.

**Continua:** durante todo el desarrollo del proyecto.

**Formativa:** orientada a mejorar el proceso, no solo a calificar.

## **INDICADORES DE EVALUACION**

### **INDICADORES DE PARTICIPACIÓN**

- Participa activamente en las actividades propuestas.
- Muestra interés y motivación durante las jornadas lúdicas.
- Se integra adecuadamente en el trabajo en grupo.

### **INDICADORES DE CONVIVENCIA**

- Respeta las normas establecidas en las actividades.
- Demuestra actitudes de respeto hacia sus compañeros.
- Resuelve conflictos de manera pacífica durante el juego.

### **INDICADORES DE APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE**

- Utiliza el tiempo libre en actividades recreativas y formativas.
- Disminuye conductas inadecuadas en tiempos de descanso.
- Propone actividades positivas para ocupar su tiempo libre.

### **INDICADORES DE DESARROLLO FÍSICO Y EMOCIONAL**

- Participa en actividades físicas con entusiasmo.
- Mejora su coordinación y habilidades motrices.
- Expresa emociones de manera adecuada durante el juego.

### **INDICADORES DE CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN**

- Participa en actividades artísticas (dibujo, danza, teatro).
- Expresa ideas y emociones a través de diferentes medios.
- Demuestra imaginación en juegos y actividades propuestas.

### **INDICADORES DE RESPONSABILIDAD**

- Cumple con las normas y acuerdos establecidos.
- Cuida los materiales utilizados en las actividades.
- Asume compromisos dentro del grupo.

## **RECURSOS**

### **❖ RECURSOS HUMANOS**

Docentes

Estudiantes

Padres de familia

Directivos

### **❖ RECURSOS FÍSICOS**

Patio de recreo

Salones de clase

Zonas verdes

Canchas deportivas

### **❖ RECURSOS MATERIALES**

Balones, cuerdas, aros

Colores, marcadores, hojas

Juegos de mesa

Material reciclable (botellas, cartón, tapas)

Equipos tecnológicos (televisor, parlantes)

### **❖ RECURSOS PEDAGÓGICOS**

Guías de actividades

Cuentos y libros

Música infantil y recreativa

Videos educativos

