

*Potencialización de la Línea Eco-Arte en el Proyecto Agro-Recreativo (P.A.R.) Wayra.*

Yesid Nicolás Tovar Tapias.

Trabajo de grado para optar al grado de Licenciatura en Recreación Y Turismo.

Henry Humberto Sánchez Heredia.

Tutor.

Universidad Pedagógica Nacional (U.P.N.).

Facultad de Educación Física (F.E.F.).

Licenciatura en Recreación Y Turismo (L.T.R.).

Bogotá D.C.

2021.

## Tabla de contenido

Resumen.....	4
Justificación .....	5
Planteamiento del Problema .....	7
Formulación Del Problema.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Marco Teórico.	
La Recreación, Las Manifestaciones Eco-Artísticas Y El Encuentro Con El Entorno Social Y Natural.....	9
Eco-Arte en el Contexto del Proyecto Agro Recreativo (P.A.R.) Wayra.....	10
La Dimensión Lúdica en el Desarrollo del Ser Humano .....	11
Aproximación al Concepto de Lucidez.....	11
Ludo, Juego y Lúdica.....	13
Ocio y Formación Humana.....	15
Los Usos Sociales del Tiempo Libre .....	17
El Ludo de la Creatividad .....	20
La Actitud Lúdica Una Dimensión del Desarrollo Humano .....	25
La Recreación y Su Valor Formativo .....	29
La Introspección una Practica Recreativa.....	35
P.A.R. Wayra Un Escenario Para la Introspección.....	38
Las T.I.C. Una Apuesta Para el Desarrollo de Subjetividades .....	40
Diseño Metodológico.....	44
Población.....	44

Fases del Proceso. ....	45
<i>Primera Fase.</i> ....	45
<i>Segunda Fase.</i> ....	45
<i>Tercera Fase.</i> ....	46
<i>Cuarta Fase.</i> ....	47
Conclusiones y Recomendaciones .....	51
Anexos .....	58
Anexo: N°1. ....	58
Anexo: N°2. Propuesta pedagógica presencial organizada en ocho sesiones.....	59
Ejes de observación temática. ....	63
Anexo: N°3. MATRIS DE ACTIVIDADES E INDICADORES PARA LOS VIDEOS. ....	67
Anexo: N°4. MATRIZ PARA LA ELABORACION DE MARCO TEÓRICO.....	73

## Resumen

El presente documento estructura una propuesta Eco-Recreativa para la potencialización de la línea de acción Eco-Arte del Proyecto Agro-Recreativo (P.A.R.) Wayra, desde el contexto social en el que se encuentra la Universidad Pedagógica Nacional y conceptual de lo que se entiende en referencia a la Pedagogía de la Recreación. Con ello, se resalta el marco de los discursos que circulan en la facultad y específicamente en el programa de Lic. en Recreación sobre el Juego, el Ocio, la Recreación, y el Tiempo Libre.

Esta propuesta se encuentra intermediada por las manifestaciones eco-recreativas y la interacción comunitaria expresiva. Que busca hacer énfasis en la introspección como un ejercicio de encuentro consigo mismo para brindar la posibilidad a cada participante de pensarse y reconocerse a sí, en relación con el mundo natural, social y tecnológico. Acontece además que por razones de la pandemia COVID-19, las unidades pedagógicas diseñadas se sintetizan en una serie de videos que presentan una muestra del contenido, metodología, actividades y evaluación del proceso.

***Palabras clave:*** Juego, Lúdica, Recreación, Ocio, Introspección, Eco-Arte.

## Justificación

Desde la Licenciatura en Recreación y Turismo, se desarrolla una propuesta académica en torno al aprovechamiento del tiempo libre y los ratos de ocio por medio del Proyecto Agro Recreativo (P.A.R.) Wayra, donde se invita a reconocer por medio de la recreación una práctica que tiene como propósito vincular a la comunidad académica y del entorno en diferentes actividades formativas, fundamentadas en el cuidado a la naturaleza y en el reconocimiento de los participantes como sujetos transformadores.

El P.A.R. Wayra visibiliza las diferencias que hay entre los sujetos y desde ahí identifica las necesidades, apostándole a la integración de estilos de vida y a la comprensión de la cultura de los participantes. Por lo cual, se valora el hecho de que cada participante tiene sus intereses, gustos y particularidades. Planteamiento que posibilita la creación de espacios alternos para tomar un respiro o descanso de la cotidianidad rutinaria e inmersa en las dinámicas del consumo voraz que parametriza al ser humano y le dice como debe ser y actuar, limitando el derecho de los sujetos y grupos humanos que tienen para cuestionarse ¿quiénes son? ¿cómo es su relación con los otros y con la naturaleza? y ¿cuáles son sus proyecciones de vida?

Se resalta que en la Facultad De Educación Física converge una gran diversidad de hábitos, costumbres, tradiciones y estilos de vida que obedecen a la composición plural de los estudiantes y en general de la comunidad educativa; facilitando el encuentro entre personas de diferentes regiones de Colombia y de otros contextos de Suramérica. Hecho que se traduce en una gran riqueza cultural con la posibilidad de propiciar intercambios y negociaciones a través de las Manifestaciones Recreativas.

Esta propuesta busca contribuir al desarrollo de la línea de acción Eco-Arte del P.A.R. Wayra motivando a cuestionarse ¿cómo?, ¿para qué?, ¿por qué? estructurar una propuesta para la potencialización de la línea de acción Eco-Arte, donde se propenda por el encuentro de los integrantes de la comunidad educativa y del entorno de la facultad aspecto en el que se visibiliza la importancia de hacer reconocimientos contextuales y conceptuales constantes del entorno que se habita.

Este reconocimiento es la excusa para el reencuentro con la dimensión ambiental, social de cada sujeto. Para generar de esta manera, una acción de resarcimiento ante los problemas sociales

que enfrenta la población colombiana y que se reflejan en las distintas formas en que los seres humanos cohabitan diariamente este espacio de la U.P.N. Sin entrar a señalar, cuestionar o juzgar prácticas, comportamientos y actitudes, ya que se busca privilegiar las acciones autónomas que estructuran a las sociedades liberales y humanistas.

Por tal razón, se destaca la importancia de la construcción de entornos para la realización de algunas manifestaciones estéticas de la recreación que faciliten la participación autónoma y voluntaria, propiciando espacios para el encuentro consigo mismo, con los otros y con la naturaleza. Al lado de ello se reconoce que, la introspección juega un papel pedagógico en el trabajo por afianzar la creación de los espacios anteriormente mencionados.

## Planteamiento del Problema

En la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional (U.P.N.) sede Valmaría, los estudiantes, profesores, administrativos y visitantes cuentan con la posibilidad de participar en el Proyecto Agro-Recreativo (P.A.R.) Wayra. En este proyecto se desarrollan tres líneas de acción: Ecológica, Ecoturística y Eco Artística.

Cada una de estas tres líneas de acción se enfoca en la creación de una guía conceptual y contextual que permitan hacer del P.A.R. Wayra un espacio físico, enfocado en promover el accionar de los distintos Licenciados hacia el cuidado del medio ambiente, la ancestralidad, la soberanía alimentaria y el empoderamiento ciudadano para un buen vivir. Esperando igualmente un intercambio de sentires, percepciones, prácticas y saberes entre los participantes.

El P.A.R. Wayra tiene dentro de sus propósitos hacer partícipes a los integrantes de la comunidad educativa, de un escenario de aprendizaje continuo, concientización y practica sobre los hechos naturales y sociales que son un problema o están en riesgo. Ante esta acción, la respuesta que se obtiene de un buen número de estudiantes y de algunos docentes es de resistencia a participar, siendo uno de los argumentos: *“hay que ser consecuente con lo que se está estudiando... y no estamos estudiando para ser agricultores o agrónomos”*. Aun así, se cuenta con la participación de un cierto número de integrantes de la comunidad.

Esta participación se encuentra relacionada con las dinámicas a las que se han venido acostumbrando como es asistir a los espacios académicos con los que se tiene responsabilidades y que derivan consecuencias. También tiene que ver con la insuficiencia e inexistencia de espacios como la ludoteca, videoteca, biblioteca y otros para la expresión corporal y artística. Lo que favorece el encuentro consigo mismo, con los otros y el medio ambiente.

Por lo tanto, se desea conocer si las dinámicas Eco Artísticas son el medio que permiten entender la naturaleza humana y reconocerla fuera de los estereotipos y las etiquetas que nublan los sueños y las utopías de los distintos sujetos, quienes trabajan y estudian por miedo a ser los menos favorecidos; sin percibir la importancia de cohabitar con sus demás congéneres para así reconocer las actitudes o capacidades humanas que se dan por medio de la acción expresiva o interactiva que propone dar a conocer la esencia natural del ser humano, la esencia creadora.

En este orden de ideas, el sentido de esta propuesta tiene que ver con el reconocimiento de los sujetos como actores y autores de sus transformaciones, lo que suele requerir de herramientas pedagógicas que aporten a estos procesos de contemplación, descubrimiento y recreación de lo individual y lo colectivo. Donde la introspección se constituye en la herramienta que se propone el encuentro consigo mismo, con los otros y con el entorno natural.

### ***Formulación Del Problema***

¿Cómo potencializar la línea Eco-Arte del Proyecto Agro Recreativo Wayra promoviendo el encuentro consigo mismo, con los otros y con el entorno natural que se habita?

### **Objetivo General**

Diseñar una propuesta que posibilite promover practicas Eco Artísticas donde se aporte al reconocimiento de sí mismo, de los otros y del entorno natural, por medio del desarrollo de material videográfico.

### ***Objetivos Específicos***

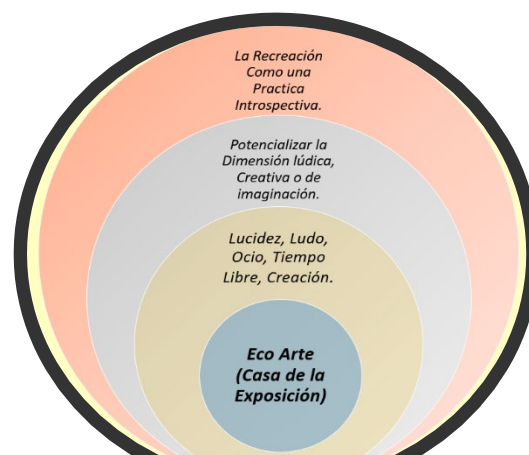
1. Realizar una revisión documental de los contenidos, metodologías y avances del Proyecto Agro Recreativo Wayra en la línea Eco-Arte.
2. Identificar las herramientas tecnológicas a utilizar en la propuesta.
3. Elaborar un set de videos que desarrollen los contenidos del proyecto.
4. Difundir los videos por las redes sociales: YouTube, Facebook, WhatsApp y correos electrónicos.

## Marco Teórico.

### La Recreación, Las Manifestaciones Eco-Artísticas y el Encuentro con el Entorno Social Y Natural

A lo largo de la historia el Juego, el Ocio, el Tiempo Libre, la Recreación y el Arte; han sido manifestaciones humanas que no se les ha dado la suficiente importancia en la vida académica. Pero hoy en día esa subvaloración identifica la importancia que tienen estas prácticas en el desarrollo humano, social y ambiental del entorno que se habita. Ciertamente es que, con el avance y comprensión de las sociedades humanistas, la concentración de escenarios para los tiempos de disfrute y bienestar, han generado hábitos para un buen vivir, aceptando promover el cuidado corporal, la integración social-participativa y la reflexión crítica propositiva que tiene como fin el fundamento de prácticas para la consolidación de sociedades libres y autónomas. (Christianne Gomes, 2014)

Los siguientes contenidos se proponen exponer entonces, cómo desde las diversas prácticas que se dan dentro del (P.A.R.) Wayra, se logra estados de bienestar que conciben al Eco-Arte - casa de la exposición- como una práctica que se desarrolla en este espacio de interacción social donde por medio de la dimensión lúdica se contribuye a imaginar mundos alternativos, alterativos e incluyentes; donde la acción recreativa es una práctica expresiva que halla su valor formativo en la congregación comunitaria que integra y comparte pensamientos, percepciones, sensaciones, emociones e ideas que buscan el potenciamiento humano teniendo en cuenta al Juego, el Ocio, el Tiempo Libre, la Recreación y el Arte como hechos para contemplar una actitud introspectiva que invita al reconocimiento de sí mismo, de los otros y del entorno natural que se habita. Partiendo primero por el descubrimiento de sí mismo.



*Ilustración 1. Eco-arte casa de la exposición. Elaboración propia.*

**Eco-Arte en el Contexto del Proyecto Agro Recreativo (P.A.R.) Wayra**

*Ilustración 2. Procesos de Inmersión en el Eco-Arte. Creación Propia.*

El Eco-Arte (casa de la exposición) es comprendido como un medio de percepción e interacción humana, que integra una finalidad estética y comunicativa orientada a la representación de la realidad en la que se cohabita con los distintos seres vivos. Esta realidad es interpretada por los diferentes participantes, quienes expresan la visión del mundo que se desea habitar. Ese mundo de los sueños y las utopías que es posible habitar en los momentos libres, donde se desarrolla el juego espontáneo o la acción creativa.

Desde esta perspectiva, se comprende el concepto Eco-Arte como una práctica recreativa desarrollada en el Tiempo Libre en pro de promover la reutilización de residuos orgánicos e inorgánicos para la realización de prácticas expresivas o de integración comunitaria dentro de

escenarios lúdicos que ofrezcan herramientas para la interacción artística, corporal, expresiva, musical, sensitiva y rítmica. (Montañana, 2018-2019)

El Eco-Arte es una actividad propia de un laboratorio creativo que tiene como propósito contribuir a la acción comunitaria en un encuentro intercultural e intergeneracional. Motivando a que cada sujeto de la sociedad humana trabaje en el descubrimiento de la esencia humana democrática donde cada individuo se hace responsable de sus acciones y pensamientos, los cuales son el fruto de poder conocerse a sí mismo, a los otros y a el entorno natural que se habita.

### **La Dimensión Lúdica en el Desarrollo del Ser Humano**

Antes de definir la recreación como una práctica de introspección y de reconocimiento de sí mismo y de su actuar con otros –en un actuar expresivo– se comprende que la acción recreativa es producto de una actitud lúdica que necesita escenarios para la participación y expresión, fundamentados en los conceptos de Lucidez, Ludos, Ocio, Tiempo Libre y Creación. Configurando a la dimensión lúdica como una dimensión encargada de promover la imaginación, la creación y la recreación de contextos ambientales.

#### ***Aproximación al Concepto de Lucidez***

La lucidez se comprende –desde el pensamiento psicológico– como la acción que caracteriza la claridad de la conciencia, destacando que el individuo lucido, es aquel ser que es consciente de lo que vive, hace, piensa, siente y expresa. Por lo tanto, cada acción lleva –de forma implícita– una reacción que es interpretada por los sentidos, sensaciones y emociones como agradable o desagradable. De este modo se permite identificar que, en las vivencias anteriores, se hallan experiencias lucidas encargadas de integrar ideas y pensamientos dentro de una dimensión cognitiva que se faculta de las percepciones, sensaciones y sentimientos generados alrededor de la contemplación, imaginación y creación gozosa, para promover el desarrollo de conocimientos científicos y sociales. (Martínez, 2014)

Se reconoce entonces en la Lucidez, la virtud que tiene el ser humano para vivir el aquí y el ahora como un momento único que jamás se repetirá, ya que entiende de antemano que al

involucrar todos sus sentidos en lo que hace, piensa, dice y siente está permitiéndose contemplar la vida de manera grata, sin dejar de aprender de ella, sin dejar de enriquecer las subjetividades dentro del “*Acto de ser*”

*“Me estoy refiriendo aquí acerca de una praxis en la cual el sujeto cognoscente es un sujeto actuante, una praxis en la cual asumimos la responsabilidad de la historia y de una visión del mundo que ‘aún no es’”* (Santos Gómez, 2008 pág. 491)

Con lo anterior, se recurre a interpretar a la Lucidez como una acción sensorial del sistema nervioso, donde de manera automática la conciencia y la percepción logran que el ser humano al tocar, mirar, degustar, olfatear o escuchar caracterice cualidades y cantidades dentro de la dimensión cognitiva la cual se encargará posteriormente de nombrarlo, referirlo o conjugarlo en una situación próxima o en una nueva vivencia.

Cabe señalar que, la Lucidez es un proceso químico-neuronal observado en mayor medida en los infantes, desde antes de cumplir su primer año de vida y hasta que el mismo entorno los deja de sorprender o su percepción del entorno se desafina (la plasticidad neuronal se detiene). Llegando a observar como todo lo que le rodea se transforma en algo monótono y predecible, sin lograr impresionar. En otras palabras, cuando se va asumiendo madures, seriedad o mal llamada adultez.

No se quiere sugerir que el adulto no tenga momentos lucidos, se comprende que estos se observan en menor medida, por ejemplo: cuando se escucha una canción que le rememora un momento grato del pasado, inspirándolo a bailar, escribir o imaginar sin importar lo que la masa opine de su accionar o cuando el joven en esos arrebatos de madures asume interés por los problemas sociales de su entorno y se empodera, comprendiendo la importancia de prácticas interdependientes para la búsqueda de soluciones, centrando en ello todo su interés.

En síntesis, la Lucidez es un proceso químico-neuronal que pone en acción los sentidos corporales. Para de este modo, integrar realidades o conceptos en la dimensión cognitiva-lúdica-imaginativa donde la percepción y cognición contribuye a enriquecer posteriores experiencias en una acción de causa y efecto perceptivo –trama lógica–. (Gutierrez Oyhamburo, 2016)

De esta manera, se interpreta a la Lucidez como la capacidad que tiene el ser humano de adquirir conocimiento, comprenderlo y ponerlo a su servicio, ya que se permite por medio de esta

capacidad la caracterización de experiencias gratas y no gratas de vida, llegando a percibir una lógica o deber ser, donde se contribuye a la formación del carácter humano a partir de lo que le agrada y lo motiva. Por lo cual, según Santos Gómez (2008) es una acción que interpreta el proceso de enseñanza y aprendizaje desde las propias vivencias y experiencias lucidas de cada ser humano.

### ***Ludo, Juego y Lúdica***

El contenido anterior nos remite a entender –desde el ámbito perceptivo– que, cada acción tiene su reacción y esta es interpretada dentro de una conciencia lucida como causa y efecto. Así, se conlleva a interpretar los tramas, lógicas o deber ser que definen el termino Ludo como una estructura reglada que según catedráticos (profesores de la Lic. en Recreación y Turismo) le daban al *Parchís* juego Indoeuropeo conocido hoy en día como parques, donde al pasar por las múltiples casillas se iban recorriendo reinos donde podían encarcelar a los distintos competidores o devolverlos a su lugar de origen y demás penitencias (causa y efecto). (pág. 24) De esta manera, dentro del Ludo del juego existe una trama o lógica que se entiende dentro de unos parámetros o reglas que comprenden al termino ludo: como el orden o deber ser de las cosas. Ejemplo: el Monopolio y sus múltiples variaciones. (Alvira Vidal, 2018 pág. 29)

En efecto, se conceptualiza el termino Ludo como la lógica o trama que permite armar una dimensionalidad dentro de cualquier juego o relación humana, para llegar a establecer de antemano unas reglas, un tiempo y un espacio lúdico (acción y efecto) donde se incita a imaginar una realidad alterna. Ya que se observa en el Ludo aquella ilusión que abstrae a las personas de la vida real, con el fin de contemplar otra variable, otro deber ser de la realidad, otra trama o lógica que contribuye a la generación de utopías que parecen no alcanzarse, pero que brindan esperanza, alegría y satisfacción en el intento de alcanzarlas. Por ello, se llama vida a la invitación que realiza el universo para gozar lo que se piensa, lo que se imagina y lo que se realiza en la interacción humana dentro del Ludo natural de las interacciones comunitarias.

Así, el Ludo es una representación lógica o trama agradable, donde se deben enfrentar diversos tropiezos o problemáticas que dificultan el óptimo proceder para hallar el gusto o la satisfacción en el cumplimiento de los objetivos o metas que se quieren alcanzar en determinados dramas de la vida.

En otras palabras, el Ludo induce al ser humano a poner en disposición su percepción, atención y acción en la resolución de aquellas problemáticas de su entorno bajo un análisis que atiende a toda una lógica perceptiva y cognitiva. Promoviendo por medio del gozo lúdico, el gozo de imaginar y contemplar las múltiples variables que el ambiente le ofrece integrando con ello una respuesta o solución propositiva, producto de la imaginación y las experiencias previas en los distintos Ludos, tramas, escenarios o dimensiones donde el ser humano se relaciona o se desenvuelve.

El Ludo se manifiesta entonces como una actividad de juego donde Según Johan Huizinga (2007) se reconoce por medio de este trama o lógica la posibilidad de ser de otros modos en busca de mejorar la experiencia de vida. Con lo cual, se incita a observar en los distintos ludos, tramas lógicas o deber ser, una práctica que formula que:

*“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente pero que a pesar de todo 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 dan origen a acciones que propenden a rodearse de misterio a disfrazarse, para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 2007 pág. 27)*

Bajo esta perspectiva, el Ludo se define como una actividad de juego que conduce a comprender las lógicas imperantes. Así, se propicia una actitud lúdica de imaginación que contribuye a la realización de acciones recreativas donde se invita a contemplar, soñar, desear y actuar de acuerdo con lo que se logra estructurar en el subconsciente individual y comunitario de quienes participan en este tipo de actividades de esparcimiento, con el objeto de propender por medio de la percepción y comprensión del entorno que se habita a la contemplación, entendimiento y conservación del orden y deber ser de las relaciones humanas, sociales y ambientales.

Por consiguiente, se entiende como la práctica analítica y comprensiva de nuestros antepasados posibilita la transformación del término Ludo en un proceso de estudio focalizado donde se resalta la contemplación gozosa como una de las fibras que desarrolla el ser humano por excelencia para interactuar con su entorno. De esta forma, se participa y se razona dentro de los diversos ludos, tramas o lógicas a tratar en el diario vivir. Es decir, con esta comprensión del Ludo

–producto de la contemplación gozosa– se permite valorar, evaluar y recrear la lógica imperante, que se constituye en la percepción, comprensión, contemplación, imaginación y creación, las cuales son fibras de una dimensión lúdica causante de incitar la invención de mundos alternos a las lógicas dominantes. (Alvira Vidal, 2018 pág. 12)

### ***Ocio y Formación Humana***

El Ocio es un concepto complejo de exponer, ya que se observa en las sociedades modernas de consumo como algo improductivo e inconveniente dentro de los sistemas de producción predeterminados. A pesar del esfuerzo de quienes trabajan por la integración social para cambiar la concepción de Ocio, se sigue afirmando –de forma equivocada– que su práctica no tiene fin alguno. Esta situación ha llevado a tachar al Ocio como una práctica nociva o tóxica dentro de las sociedades modernas.

Contemplando que, el Ocio es un concepto que surge desde la ancestralidad, son múltiples las culturas que lo desarrollan por medio de prácticas de meditación, contemplación o análisis. Un ejemplo son los griegos por medio de la *Schole*, los egipcios por medio de la *Paideya*, los hindúes por medio de los rituales de meditación, oración, entre otras, y las culturas amerindias y sus rituales de comunicación, agradecimiento, sanación, adoración y demás que han manifestado “*el grado de perfección de su grupo cultural y el de la vigencia de sus tradiciones*” (Dussel, 1966 pág. 26)

Sin embargo, en este apartado nos vamos a centrar en la concepción Romana y Griega, por ser la cultura dominante e imperante hoy en día. Gracias a la Educación Romana –y su interés humano por comprender la democracia y desarrollar la humanidad liberal– se entiende al Ocio como el resultado de la autonomía y el autogobierno de las sociedades en las que cohabitan los seres humanos. En consecuencia, logra estructurar modelos de formación humana por medio del *Trívium*, el *Quadrivium* y el *Otium* romano.

Con lo anterior, Gonzalo Soto Posada, Luis Fernando Fernández Ochoa, Conrado Giraldo Zuluaga, Bayron León Osorio Herrera (2017) conceptualizan al término *otium* u ocio como el placer que genera observar, contemplar, admirar, cuestionar y proponer. Para esperar como resultado inspirar a crear un nuevo amanecer de realidades o posibilidades dentro de la trama diaria de la vida. Se abrevia con que la práctica contemplativa se entiende como una capacidad propia de

los seres humanos y de algunos seres vivos. Esto conlleva a percibir subjetividades o individualidades que son producto de las vivencias o experiencias personales propias de los sujetos que habitan en sociedades liberales, democráticas y participativas.

Los procesos de formación en la Antigua Roma –desde sus ejes de formación *Trívium*, *Quadrivium* y *Otium*– buscan comprender y satisfacer un núcleo de necesidades básicas humanas que en esencia pretenden hacer del ser humano un ser social, integro, autónomo y creativo para poderlo adentrar en un trama, drama o lógica lucida. Por lo tanto, se permite observar que los seres humanos son más que un cúmulo de masa física y palpable oprimida bajo unas redes jerárquicas donde no se potencian la contemplación, la sensibilidad humana, ni la expresión creativa –las cuales se encuentran inmersas en el ocio como una opción de cuestionamiento, admiración, contemplación y creación que trabaja de manera constante en pro del desarrollo humano– aspecto que ha sido contemplado en los Romanos y los griegos.

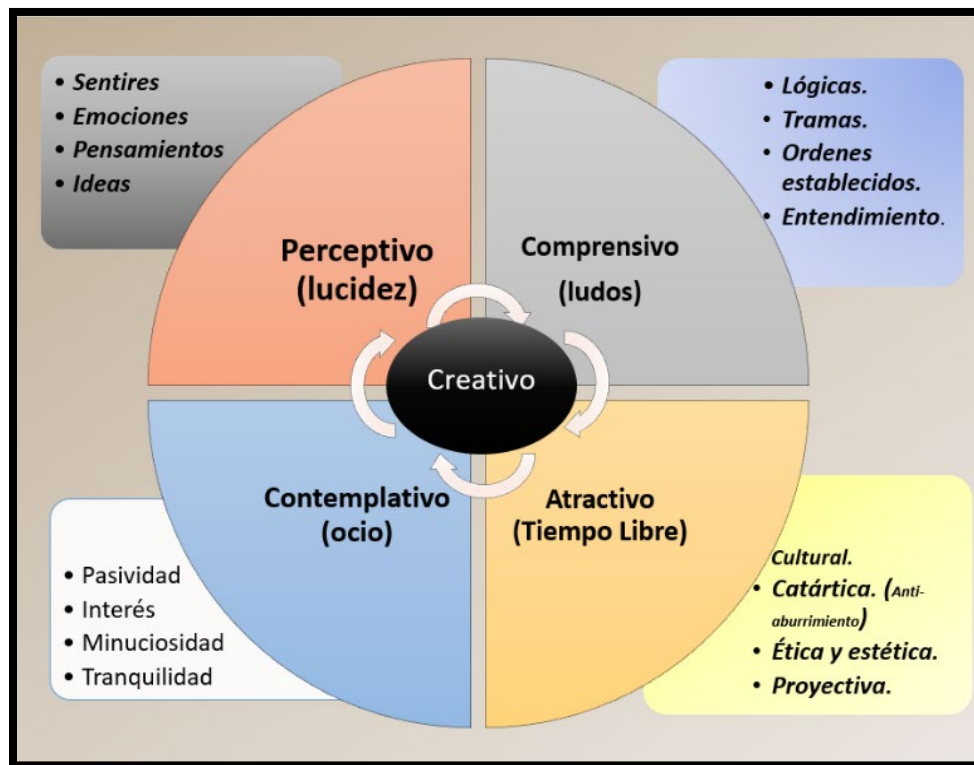
La práctica de ocio permite reconocer la fundamentación del fin democrático para integrar al individuo con sus demás congéneres como lo hace el dialogo y la integración de comunidades dentro del encuentro social que invita a trabajar de manera cohesionada y armónica para el beneficio comunitario y ambiental. Estas múltiples acciones propenden por abolir esas brechas sociales que distancian a los seres humanos, pero sin dejar de lado la satisfacción de las necesidades subjetivas que tienen al percibir, proponer, imaginar y participar.

Bajo esta misma línea, Rodrigo Restrepo (2018) en un artículo de la Revista Semana realizó una interpretación donde el Ocio es el padre del pensamiento, ya que de él nacieron las primeras explicaciones científicas del mundo. Se observa entonces en la Grecia Antigua que Sócrates citado por Restrepo (2018) decía que: *“una vida sin examen no vale la pena ser vivida, pero examinarla requiere de tiempo libre”*. Lo anterior significa que, el tiempo de ocio, recreación, renovación y reconocimiento parte de entornos donde se promueve la autorreflexión.

Por ende, se conoce al Ocio como una acción contemplativa que promueve la introspección y la integración del pensamiento y la vivencia. Para transformarse en una práctica donde el análisis gozoso o grato libera al ser humano de la tiranía de vivir para sobrevivir en las reglas del opresor y de la jerarquía. Lo anterior se debe a que *“Sin la recreación u el ocio, no podríamos establecer metas superiores para nuestra vida, no apreciaríamos la belleza, no buscaríamos entender el mundo, seríamos simplemente maquinas”* Restrepo (2018 pág. 12)

Debe reconocerse que, estas concepciones entienden al Ocio como una actividad que se sale de la rutina diaria, del trabajo y del afán por sobrevivir o ganarse el sustento. Se convierte en el espacio donde la persona usa su tiempo disponible para contemplarse, reflexionar y hacer introspección. Según Cuenca Cabeza (2009) Una acción de ocio corresponde entonces a la oportunidad de dedicarse al disfrute del tiempo libre para edificar con ello, prácticas que conlleven al ser humano a buen vivir. De este modo, se debe aprovechar el momento recreativo y el espacio del tiempo libre en una experiencia de Ocio, donde la mente –alejada de la rutina laboral, social, familiar– experimenta su mayor momento de éxtasis creativo o de autoconocimiento.

### *Los Usos Sociales del Tiempo Libre*



*Ilustración 3. Lucidez, Ludos, tiempo libre, Ocio = pensamiento creativo y recreativo*

Hasta el momento los apartados anteriores permiten entender a la Lucidez como percepción, Ludo como comprensión y Ocio como contemplación, términos que llevan a la acción creativa que visibiliza alternativas de acción dentro de los sistemas de poder imperantes. Por lo cual, en este apartado se comprenderá al Tiempo Libre, desde la perspectiva Marxista, (Hernandez-Silva, 2016) como un espacio subjetivo que exige del empoderamiento propio, para edificar

comportamientos o acciones que propendan por la adquisición de seguridad social, procurando el desarrollo humano de los sujetos que transitan por la institucionalidad sistemática de una sociedad equitativa y democrática.

No obstante, el planteamiento marxista se ha visto ensombrecido a raíz del crecimiento de las sociedades modernas y sus índices de consumo, ya que este crecimiento –capitalista, voraz consumista y la expansión de las fuerzas productivas– permite reconocer el interés por buscar la contra al deseo del consumo voraz, alienante que elimina subjetividades y homogeniza las intersubjetividades por medio del entretenimiento. Es decir, el Tiempo Libre desde su conceptualización, no se entiende como un factor de alienación, sino como una opción para el desarrollo humano y social, partiendo del reconocimiento de sí mismo y de su entorno; pero que hoy en día en las sociedades modernas se tergiversa dentro de la entretención fugaz y amarillista.

Bajo esta perspectiva, el profesor Rommel Armando Hernández-Silva (2016) reconoce que el ser humano –desde el inicio de su existencia– ha aplicado modelos de desarrollo, entre ellos podemos encontrar el modelo feudal, industrial, postindustrial y la modernidad. Cada uno de estos modelos de desarrollo han incorporado en la humanidad deseos de libertad y de adquisición de conocimientos, permitiendo observar que la raza humana, ha buscado la libertad de ser, hacer y sentir. Esto se debe a que, al pasar del trueque a la organización de la producción y de la organización de la producción a la adquisición de propiedad, se observa cómo se dejó de trabajar para un rey, patrón o terrateniente y de este modo, empezar a trabajar para alcanzar la libertad de poder adquirir propiedad, vestido, casa, carro, comida. Sin estar dependiendo de un ser supremo que satisfaga las necesidades fisiológicas y de desarrollo humano.

Por lo que se reconoce que, el término Tiempo Libre es producto de la Revolución Industrial e inglesa en las cuales, gracias a los manuscritos económicos y filosóficos de Marx, se da a conocer que: *“Desde el Renacimiento, la noción del trabajo como un elemento liberador se había consolidado positivamente, escondiendo su aspecto deformador y esclavizante (Marx, 1963, pp. 127-135) citado en (Hernandez -Silva, 2016 pág. 119)*

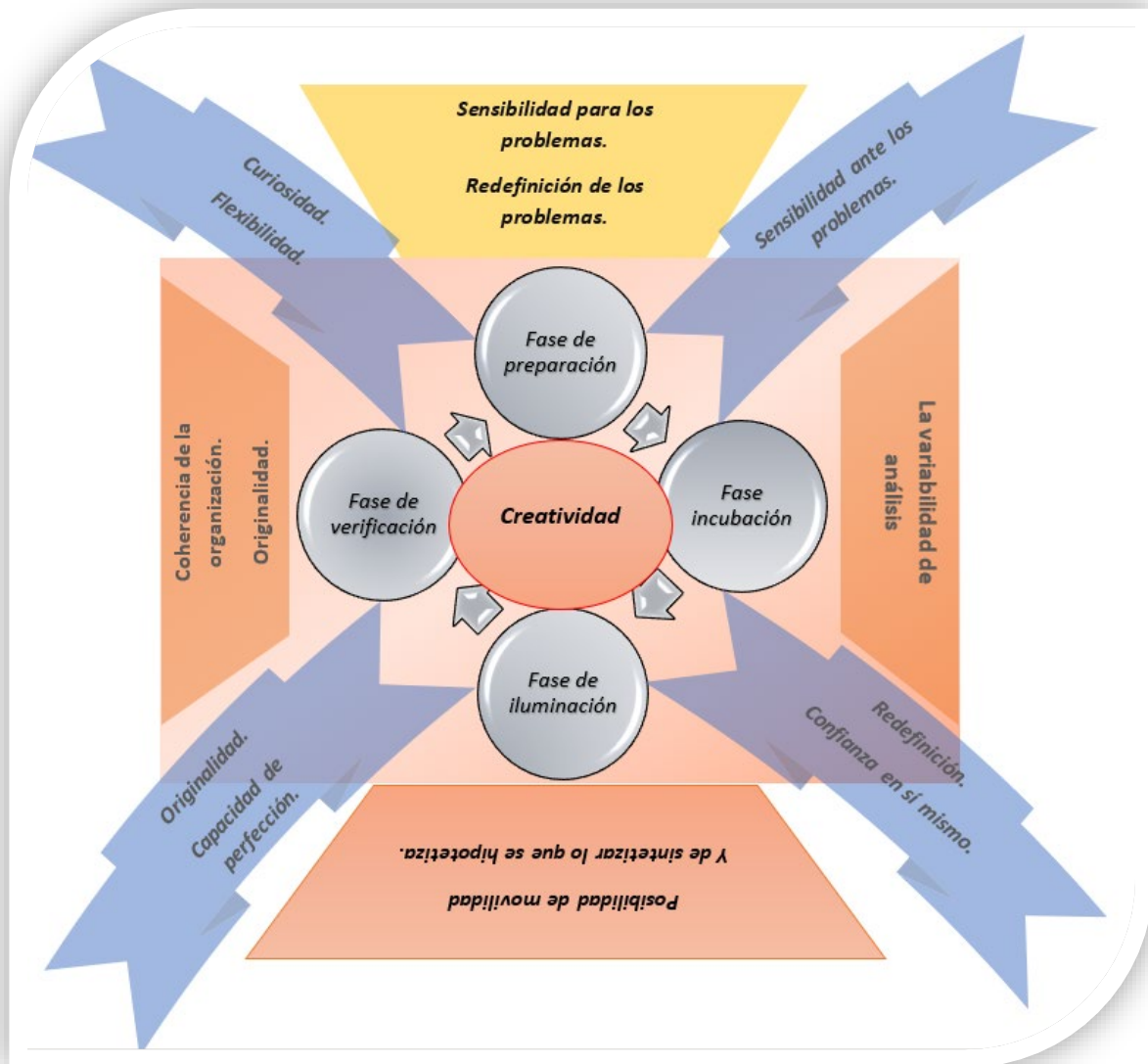
Se destaca entonces que, el deseo de libertad en las sociedades modernas iba mucho más allá del hecho de adquirir propiedades y de contar con una seguridad social donde se respetará la vida humana y sus diferencias. De este modo, lograr *“el sentido de una sociedad que a futuro*

*debería estar marcada por la necesidad de garantizar tiempo para que el hombre dejara de ser una máquina de producción y se dedicara a sí mismo.” (Hernandez -Silva, 2016 pág. 119)*

Lo anterior permite presuponer que en los múltiples sistemas de desarrollo capitalista las sociedades modernas nunca podrán contar con un Tiempo Libre. Esto se debe a que, las preocupaciones constantes de adquirir propiedad y seguridad tan solo dejan espacio para un tiempo disponible el cual se utiliza de manera nociva, en busca de liberarse de las cadenas de la opresión. De este modo, el tiempo disponible se ocupa en el entretenimiento artificial vacío, donde no se potencia la racionalidad, la creatividad, ni la sensibilidad humana sino el instinto consumista.

Por consiguiente, hoy en día se llega a comprender al término Tiempo Libre como sistema de entretenimiento que, desde el aspecto perceptivo tergiversa la realidad que se habita; desde el aspecto comprensivo lleva a la contradicción y enfrentamiento de lógicas, ordenes, tramas o deber ser, y desde el aspecto contemplativo y creativo utiliza a la imaginación para limitar la acción expresiva y creativa.

## *El Ludo de la Creatividad*



Al indagar sobre la actividad creativa (creatividad) ésta se desenvuelve dentro de los campos perceptivos, comprensivos, contemplativos y expresivos. Reconociendo a la acción creativa como una facultad o habilidad humana, la cual es considerada por diferentes autores como un acto de innovación que promueve la invención de productos ingeniosos. Lo anterior, da muestra de los talentos o capacidades de creación que posee el ser humano. Por ello:

*“La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticados del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama*

*de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos.”* (Esquivias Serrano, 2004 pág. 5)

María Teresa Esquivias Serrano (2004) realiza una revisión dentro de distintas líneas de investigación que llevan a encontrar en el término Creatividad una secuencia de pasos o etapas que definen a este término dentro de un proceso imaginativo de creación que reconoce a la creatividad como una habilidad nata al ser humano que lo acompaña de la cuna al ataúd.

En pocas palabras, el término Creación se estructura en una actitud lúdica donde se promueve la reconfiguración de procesos neuronales que propenden por la innovación de prácticas, hábitos y pensamientos, llegando a alterar la existencia que se cohabita, siendo la innovación o recreación constante una práctica que se propende por desarrollar una de las destrezas más elevadas y complejas del ser humano, la destreza creativa. Esta destreza se identifica con pensamientos y experiencias que convergen en un proceso de percepción lúcida, donde se trabaja en la comprensión, contemplación e innovación constante de acuerdo con los ludos a los que hallan que enfrentarse, teniendo en cuenta la aplicación y asociación de ideas emergentes con ideas ya estructuradas que resaltan la importancia del análisis gozoso, propio de una dimensión imaginativa o lúdica.

Ahora bien, la actividad creativa se reconoce como un compuesto que se caracteriza por contar con ideas flexibles dentro de entornos fluidos, permitiendo la promoción de la originalidad. Según Esquivias Serrano (2004) esta acción hace parte de los múltiples procesos cognitivos, encargados de *“formar ideas o hipótesis, [para] verificar y comunicar los resultados”* (pág. 4) consolidando una lógica representativa donde se permite *“prever y producir ideas”* al tener en cuenta las experiencias previas.

Se llega a considerar a la creatividad como la: *“...habilidad que posee cada ser humano de relacionar y conectar ideas, en cualquier disciplina”* (Esquivias Serrano, 2004 pág. 5) para reconocer en ello la integración de diferentes lógicas que actúan de manera coordinada, satisfaciendo un fin específico o propio de los procesos subjetivos de creación e innovación los cuales son producto de una dimensión lúdica o imaginativa donde converge la teoría y la práctica.

La autora documenta diversos estudios que invitan a comprender que la inteligencia visual-espacial, interpersonal, intrapersonal, lógico-matemática, lingüística, musical y naturalista no necesariamente incluyen a la inteligencia creativa, ya que esta comprende la forma de asimilar

distintos núcleos del saber para hallar posibles soluciones, sin entrar a parametrizar ideas. Esto ha conducido a aclarar que la inteligencia es producto de la capacidad adaptativa que tiene todo ser humano ante las dificultades que se le presentan en el diario vivir.

Lo que interpreta que, la actividad creativa (creatividad) se le caracteriza como un proceso cognitivo que involucra una “*fase de preparación, una fase incubación, una fase de iluminación y una fase de verificación*” (Esquivias Serrano, 2004 pág. 8) donde se atiende a la necesidad de percibir las distintas problemáticas del entorno que se habita, desde las diferentes sensaciones y pensamientos que integran al ser humano. Con ello, estructurar soluciones divergentes en las que se anexa los múltiples campos del conocimiento para la creación de ideas alterativas, alternativas e incluyentes.

Estas fases dentro de la actividad creativa hallan impresos cuatro tipos de factores que Lownfield señala como:

“1) *sensibilidad para los problemas, 2) variabilidad, 3) movilidad y 4) originalidad. [Factores que a su vez repercuten en habilidades personales como lo son]: (...) 1) la redefinición de los problemas, 2) el análisis, 3) la síntesis y 4) la coherencia de la organización.*” Citado en (Esquivias Serrano, 2004 pág. 4)

En el marco de estos factores, las personas creativas cuentan con la capacidad de incorporar ideas sugeridas en la secuencia o problemática a resolver, ya que utilizan ejemplos estimulantes que hacen más asertivas las hipótesis que se plantean dentro de los diferentes procesos creativos o de innovación.

Recurriendo a Taylor 1959 citado en (Esquivias Serrano, 2004 pág. 8) la autora expone que las anteriores fases, factores y capacidades personales creativas convergen en una dimensionalidad lúdica que parte de un nivel perceptivo y otro *nivel expresivo* donde se comunican reflexiones para pasar de este modo a un *nivel productivo*. Con lo cual, aquellas percepciones entran a formar parte de una estructura creativa, que adentra al ser humano en un *nivel de originalidad* que incentiva a renovar lo ya establecido, por vía a la generación de pensamientos o acciones supremas para incidir a posicionar la creatividad como una de las máximas capacidades que puede desempeñar algún sistema cognitivo o inteligente.

Lo anterior condensa según (Esquivias Serrano, 2004) la importancia de poner en práctica procesos de autorregulación, auto organización y auto reflexión. Los cuales inciden en las habilidades humanas para modificar de manera voluntaria la actividad psicológica propia o la conducta, donde por medio de la contemplación gozosa de sí mismo se desarrollan procesos de automonitoreo o autocontrol.

Estos sistemas neuronales creativos según “Guilford (1950) y Dedboud (1992)” citado en (Esquivias Serrano, 2004) se componen de 8 habilidades las cuales dejan ver a la creatividad como un proceso de percepción y acción; donde cabe resaltar la importancia de contar con: “1. Sensibilidad para los problemas 2. Fluidez 3. Flexibilidad 4. Originalidad 5. Redefinición 6. Análisis 7. Síntesis 8. Penetración” (p. 9). De estas circunstancias nace el hecho de que aquellas actitudes claves, encargadas de promover la creatividad son: “• La curiosidad • La flexibilidad • La sensibilidad ante los problemas • La redefinición • La confianza en sí mismo • La originalidad • La capacidad de perfección.” (p.13.) Actitudes propias de un pensamiento divergente o creativo, donde las personas creativas no se determinan por los reconocimientos obtenidos o por las críticas realizadas a su nombre, sino más bien, por la capacidad que tienen estos individuos para auto analizarse, auto cuestionarse, autocorregirse y auto edificarse.

(Esquivias Serrano, 2004) reconoce que la personalidad creativa es producto de una determinación psicológica o cognitiva que tiene en cuenta las influencias histórico-sociales y culturales, con las que interactúa el ser creativo, logrando de este modo el desarrollo de su personalidad divergente, adaptativa o creativa, en un ámbito educativo o de cohabitación; que promueve la práctica creativa y entusiasmo al desarrollo ambiental creativo.

Así, las percepciones, las sensaciones, las emociones, los pensamientos y las acciones; entran a ser el punto de partida para comprender la importancia de que los educandos (participantes) deben en mayor medida “proyecta[r] sus ideas, [ya que estas] potencia la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave[s] y decisivos para una enseñanza activa y creativa.” (p.4)

Esta originalidad se presenta de maneras diferentes, pero obedece al deseo de componer y descomponer lo ya elaborado. Con lo cual se destacan los rasgos predominantes en el ser creativo, los cuales son: “1) fortaleza del ego y 2) disposición a desafiar la tradición.” Integrando bajo estos pensamientos una personalidad arrolladora, divergente y creativa, donde se precisa de espacios:

*“que suscite la iniciativa creadora, estimulando el conocimiento de lo desconocido, promoviendo la exigencia, la precisión y el rigor, dentro de un clima de respeto a los demás, evitando condicionar el pensamiento, a la aceptación de ideas conformistas y pensamientos prefabricados.” (Pereira, 1997). citado en (Esquivias Serrano, 2004 pág. 15)*

Explicación que a porta a reconocer que *“la naturaleza de la enseñanza creativa”* debe ser flexible y adaptativa, dentro de un currículo donde se promueva la predominación, de una metodología indirecta al desarrollo de capacidades y habilidades *“cognoscitivas, imaginativas y motivantes”*. Propendiendo por la combinación de ideas y materiales que favorezcan el proceso creativo, sin descuidar los resultados obtenidos.

Estas digresiones comprenden que la creación o creatividad, se define como aquella acción que toma el todo de la nada, para generar una realidad determinada. De este modo, la realidad que nos rodea es una creación determinada que se recrea gracias a la comunicación de lo que se vive, se siente o se experimenta en esta creación que llamamos mundo y en la cual converge un aspecto perceptivo, comprensivo, contemplativo donde se incita a la imaginación creación y recreación de realidades alternas, alterativas, incluyentes y divergentes.

## La Actitud Lúdica Una Dimensión del Desarrollo Humano

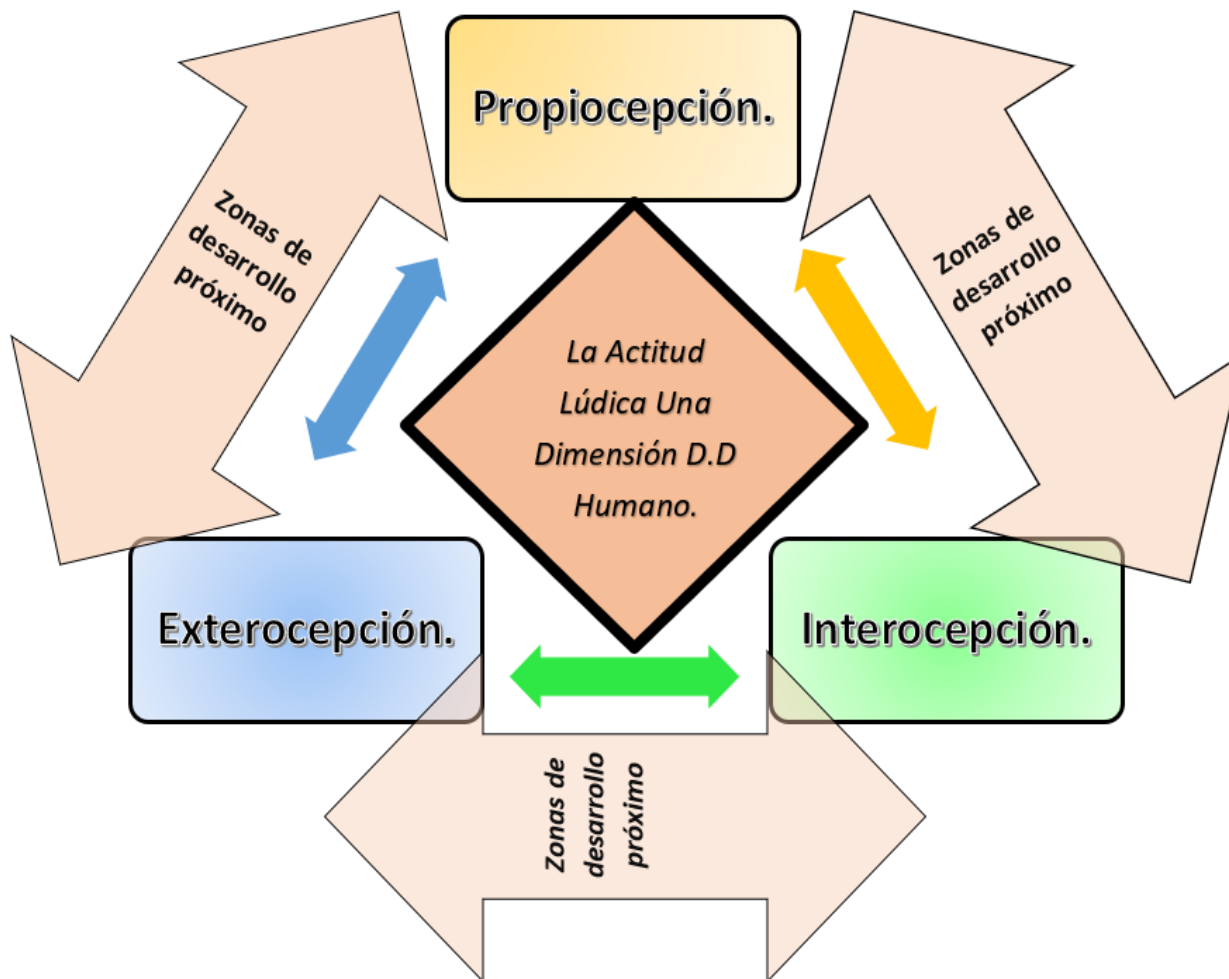


Ilustración 4. la dimensión lúdica una dimensión del desarrollo humano. elaboración propia.

La dimensión lúdica se puede considerar como una dimensión imaginativa de innovación, la cual se estructura en los términos anteriormente expuestos –Lucidez, ludos, ocio, tiempo libre, creatividad– términos que convergen dentro de una estructura cognitiva de percepción abstracta. donde se reconoce que la actitud lúdica o imaginativa, encuentra en “*la sensibilidad (...) un proceso de cualificación y transformación humano, permanente de la percepción que se tiene de sí mismo, (“propiocepción”)* de la percepción “*que se tiene del entorno que nos rodea (“exterocepción”)*” y de la percepción “*que se tiene, acontece y sucede en sí mismo (“interocepción”)*” (1998 pág. 24 doc digital) lo que comprende bajo estos términos que:

*“La propiocepción informa las relaciones del cuerpo con el espacio y el tiempo, y las relaciones del cuerpo como totalidad y sus segmentos. Mientras que la interocepción informa lo que acontece en el interior del cuerpo sin que en ello se tenga incidencia voluntaria. La exterocepción informa sobre las relaciones del hombre con el mundo de los objetos, los hechos y los fenómenos percibidos.”* (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 24 Doc. Digital)

Lo que faculta a las capacidades perceptivas, contemplativas, expresivas y creativas como la base para poder dar a comprender a la actitud lúdica como una lógica comportamental que incitan al desarrollo de la inteligencia abstracta creativa, siendo este el producto de las acciones y relaciones comunicativas que tienen los distintos sujetos consigo mismo, con los otros y con el entorno que los rodea.

Estos tres conceptos son el fundamento para la realización de prácticas lúdicas o imaginativas, donde se promuevan hábitos que propendan por el conocimiento de sí mismo, de los otros (flora-fauna) y del entorno que se habita. Es decir, la dimensión lúdica creativa trabaja en la innovación humana constante; por medio del perfeccionamiento de las funciones físicas, mentales y sociales, las cuales propenden y exige de la realización de prácticas interactivas dentro de *“la construcción histórico-social del género humano en un proceso dialéctico, mediatizado, sintetizado y elaborado por el lenguaje y sus diferentes manifestaciones.”* (Ministerio de Educación Nacional, 1998 pág. 24 Doc. Digital)

De acuerdo con lo anterior se reconoce en la actitud lúdica una dimensión creativa o imaginativa donde la percepción, comprensión, contemplación, expresión y creación; estructuran una dimensión del desarrollo humano, que promueve la imaginación, la creatividad, la participación, el empoderamiento y la interdependencia comunitaria. Funciones humanas producto de las interacciones sociales donde el goce, el disfrute, el conocimiento de sí mismo y el buen vivir son ejes fundamentales en los que la humanidad debe prestar mayor atención.

Se reconoce entonces que la dimensión lúdica creativa o de desarrollo abstracto es tan importante como la dimensión cognitiva, afectiva, corporal, filial, comunicativa y ambiental; ya que evidentemente, fundamenta un escenario imaginativo de creación, donde el desarrollo humano es un proceso holístico que se enriquece en el desarrollo ontogenético-subjetivo y filogenético-

comunitario. Al promover que a mayores *posibilidades de expresión mejores posibilidades de realización personal, [y de] bienestar e interacción social*” (Bañol, 2003 pág. 2)

Bajo esta perspectiva se reconoce en “Habermas” la propuesta de que: “*La lúdica como la educación corresponderían a esa esfera del mundo de la vida que se rige por procesos de interacción, comunicación y reconocimiento con los otros en un contexto cultural determinado*”. Citado en (Bañol, 2003, p. 3) Para manifestar que la dimensión lúdica es un espacio que invita a la creación de mundos alternos, alterativos e inclusivos. Ya que, al comunicar las emociones, pensamientos, sentimientos, sensaciones y emociones; se posibilita estructurar subjetividades que promueven el desarrollo humano autónomo. Satisfaciendo de esta manera las necesidades intrínsecas de los distintos sujetos que habitan en este plano terrenal y de las necesidades del entorno, o medio ambiente que se habita.

Por esta vía se comprende que “*la lúdica tiene múltiples expresiones que se determinan en [las] (...) experiencias con su entorno*” (Bañol, 2003, p. 3) proponiendo que en cada esfera de la vida humana se halla implícita una trama, un deber ser, una lógica, unos ludos que establecen, en el comportamiento humano diferentes modos de percibir, comprender y actuar (estimulación sensorial). Llegando a configurar el rol de cada uno de los distintos sujetos que hacen parte de un entorno social.

Esta sencilla observación indica que cuando se adopta una actitud lúcida se incita a cohabitar de manera grata el entorno que se habita, para transmitir de este modo algún tipo de conocimiento, comprensión o idea adquirida dentro de los distintos ambientes en los que se interactúa con otros seres humanos, ya que al percibir, comprender, contemplar y exponer el papel o rol que desempeña cada uno de los sujetos sociales dentro de la lógica imperante, se está contribuyendo a la ampliación del conocimiento que se tiene de la realidad circundante.

Aspecto que comprende los beneficios de la dimensión lúdica para el desarrollo humano y los procesos de formación que surgen de, los intereses propios de cada sujeto. Exponiendo de esta manera con estos dos planteamientos, la importancia de aplicar procesos lúdicos donde se incita: a contemplar, cuestionar, proponer y accionar, de manera creativa e innovadora, de acuerdo con los intereses, experiencias y vivencias obtenidas.

Tal y como se observa, se valida con lo anterior la propuesta de que los distintos espacios que se muestran como “*...medios de aprendizaje [hallan,] en la vivencia humana: casa, parque,*

*calle, escuela, juego, [actitud lúdica, ocio, tiempo libre, recreación]*” (Bañol, 2003 pág. 7) otros espacios para la transmisión de saberes y la adquisición de hábitos. Dado que, en estos espacios de encuentro comunitario, se contribuye a la adopción de estilos de vida propios de un buen vivir.

De manera que la dimensión lúdica, creativa se enfoca en que cada ser humano pueda obtener por medio de las diferentes experiencias lúdicas una vida de calidad en la que esté presente el desarrollo humano-ambiental, del entorno o ecosistema que se habita. En resumen *“La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”* (Vygotsky teoría socio cultural de las capacidades superiores). Citado en (Quiles, 2013 pág. 6) Desde estas zonas de desarrollo próximo se comprenden la actitud lúdica como una dimensión del desarrollo humano que potencializa las acciones creativas o de innovación, donde se demanda el ofrecimiento de recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo, corporal, comunicativo, ético y espiritual, en consonancia con el reconocimiento de sí mismo, del entorno natural y social y sus múltiples interacciones.

Comprendiendo de esta manera a la dimensión lúdica, como una dimensión que busca pregonar la interdependencia comunitaria y el accionar democrático como acciones que trabajan en el reconocimiento y la comprensión de sí mismo, de los otros y del entorno que se habita por medio de la (*“propiocepción”, “exterocepción”, “interocepción”*) lo que promueve practicas creativas, recreativas o de innovación encargadas de promover procesos de formación humana. Ministerio de Educación Nacional (1998)

## La Recreación y Su Valor Formativo

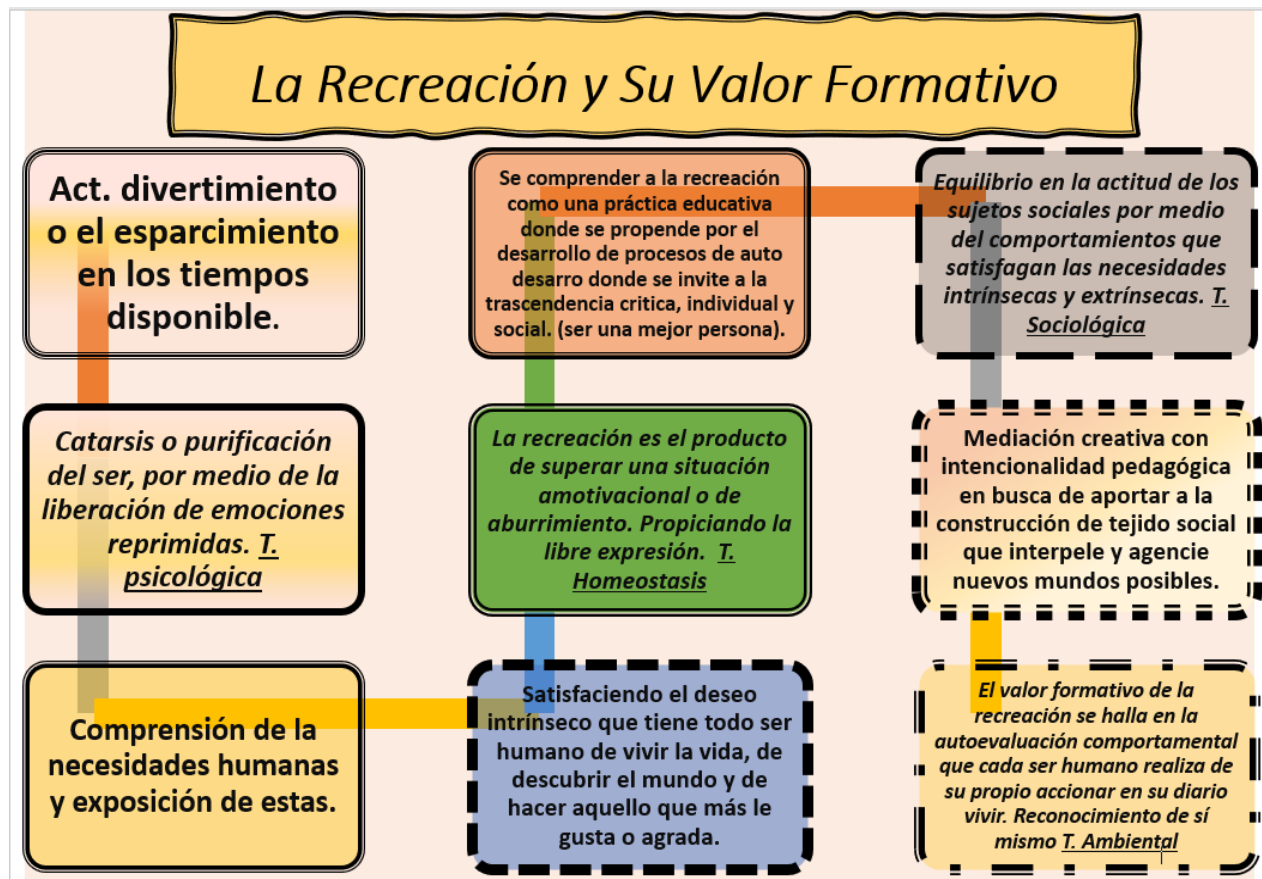


Ilustración 5. La Recreación y su valor formativo. Elaboración Propia.

Conceptualizar la recreación resulta complejo, cuando se observa en el pensamiento común: como una acción que tan solo propende por el divertimento o el esparcimiento en los tiempos disponibles. Ésta es una conceptualización polivalente que abarca mil y un, espacios. Lo que trasforma esta práctica de renovación y encuentro con la naturaleza humana, en una disciplina de estudio donde se aporta a la formación humana y en consecuencia a la transformación social y cultural de un proceso educativo.

Como punto de partida se adopta la definición de la Real Academia de la Lengua Española citado por (Joaquín Benítez Gómez, Monserrat Cadenas Sánchez, Óscar Campón Castro, Aurora Espartero Vázquez y Ernesto Muñoz Romero. (2015) quienes definen el concepto de recreación como: “Acción o efecto de recrear. II diversión para el alivio del trabajo.” (Junio 2015 pág. 51/ 3 Doc. Digital) Idea que permite comprender, si se parte de la concepción que se tiene sobre el

recreo o descanso que se les brinda a los estudiantes o trabajadores dentro de un entorno institucional o un sistema productivo; se encontrará entonces en esta acción de recreo una práctica cotidiana que permite despejar la mente, liberando del estrés y del sometimiento voluntario a quien la práctica. Acondicionando por medio de las prácticas recreativas a los educandos, empleados o trabajadores para su próxima jornada laboral o de estudio.

Esto pone de manifiesto la teoría psicológica de la recreación, producto del pensamiento Freudiano quien según Acosta 2004. Expone que la recreación, se configura como una actividad que busca la “*catarsis o purificación del ser, por medio de la liberación de emociones reprimidas*”. Citado en Gómez, et al.. (Junio 2015 pág. 55/ 7 Doc. Digital) Logrando con ello que la recreación se transforme en el medio para que las emociones y deseos insatisfechos, puedan llevarse a cabo o hacerse realidad.

En otra lectura de la recreación como descanso, (Mercado, 2002) y Echezuria (2016) comunican que este tipo de prácticas liberan al ser humano del exceso de energía que no le permite acondicionarse a los sistemas racionales o productivos creados por el hombre. Por lo tanto, se interpreta que la acción recreativa, es una acción que propende por el desarrollo institucional o estatal; partiendo primero de conocer y comprender las necesidades humanas.

Llegando a mostrar que la recreación como espacio formativo se interesa en satisfacer el deseo intrínseco que tiene todo ser humano de vivir la vida, de descubrir el mundo y de hacer aquello que más le gusta o agrada. Hecho que se ha visto limitado gracias a la estructuración racional del hombre, la cual ha transformado la experiencia de vivir en una “*experiencia cotidiana y aburrida.*” Dando a conocer en la experiencias Lúdicas, de Juego, de Ocio y de Recreación; herramientas dinámicas que pretenden sacar al ser humano de su estado de aburrimiento o de sometimiento voluntario, producto de no seguir sus propios impulsos.

La teoría en donde “*la recreación es el producto de superar una situación amotivacional o de aburrimiento*” Se subtrae de la teoría de la homeostasis donde el ser humano por medio de la recreación puede liberar aquella energía excedente, que quizás incite al ser humano a pensar de maneras poco a apropiadas al entorno donde este habita. Hecho que se fundamenta en Muner 1988. citado por Gómez, et al.. (2015). quien ve, en la recreación, una acción similar o igual al movimiento corporal ya que en esta actividad se halla la forma de superar cansancios, disgustos y fracasos personales o profesionales.

Es así como se infiere en que, por medio de la actividad recreativa, se busca la creación de espacios de bienestar humano que satisfagan el desarrollo intrínseco creativo de los distintos individuos que participan en esta creación comunitaria que llamamos mundo (eco). Para llegar a concordar así, con el pensamiento crítico del común, donde por medio de (Echezuria, 2016) todo docente tiene la responsabilidad de enriquecer sus prácticas con estrategias innovadoras y creativas que motiven a la adquisición de conocimiento y al encuentro creativo comunitario; ayudando a propiciar, *“la libre expresión en los niñ@s, l@s jóvenes y l@s adult@s. por medio de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.”* Que generen interés y placer por la adquisición de saberes, induciendo a satisfacer las necesidades de los individuos y la sociedad.

En estos antecedentes se comprende la necesidad constante que tiene las personas por encontrarse con su naturaleza humana, consigo mismo. Bajo la perceptiva de saber ¿quién es? y de ¿por qué existe?; motivando con este tipo de cuestionamientos la necesidad de reconocerse, de comprenderse, auto valorarse, auto respetarse y de reconocer a los demás seres vivos. Lo que se presenta como la posibilidad de comprender a la recreación como una práctica educativa donde se propende por el desarrollo de procesos de auto cuestionamiento diario que invitan a la trascendencia crítica, individual y social.

Entonces la actividad recreativa resulta ser un proceso que nos invita a descubrir nuestras motivaciones primarias, para de este modo adoptar responsabilidades futuras, no impuestas, sino libremente aceptadas. En su diccionario filosófico Ferrarer Mora 1976 citado en Gómez, et al.. (2015). destaca que la recreación es: *“un modo de hacer la acción; una manera de vivir, una forma de ser que, se apodera del ser humano que se identifica con lo que realiza o con lo que le permite sentir un cierto grado de éxito personal que, lo satisface plenamente”*. (p.52)

Perspectiva que contempla la acción recreativa, recreación, como una acción de introspección y comunicación de lo que se siente y se vive. Para desempeñar según Echezuria (2016), dentro del entorno educativo o comunitario un papel idóneo por medio del cual, el niño, el joven y el adulto; pueden exteriorizar su riqueza espiritual, física, social y afectiva.

La concepción sociológica de *Gagné 1991* confirma que la recreación:

*“(…) resulta ser un comportamiento libremente aceptado, en el tiempo disponible, como practica que permite desarrollar una actitud de libertad individual, lo que forma*

*al individuo, como un ser social ya que, la autonomía lo lleva a asumir un compromiso intrínseco con el entorno que habita y sus necesidades.” citado por Gómez, et al.. (2015). (p.54)*

Con esto se puede suponer que, con la realización de prácticas recreativas se consigue un equilibrio en la actitud del individuo ya que al tener en cuenta el desarrollo alternativo, alterativo e incluyente de los distintos comportamientos humanos, se logra satisfacer las necesidades intrínsecas y extrínsecas, de ser quien se desea ser y no de quien, tocó ser.

Entonces la recreación se muestra como la forma de generar o posibilitar diversos sueños, imaginarios u objetivos. Partiendo claro está, de la premisa: de que el sujeto que practica las actividades recreativas responde, a unos gustos, he intereses que lo involucran en un querer ser y hacer. Es así como se integra en primera medida, aquello que más le gusta hacer o aquello con lo que se identifica de manera espiritual, emocional, cultural o cognitiva.

Perspectiva que observa como todo ser vivo, en su dinámica de vida, encuentra un espacio para hacer de lo serio, un juego o de un juego, algo serio (Caillois, 1986). Demostrando que el juego a su vez tiene un beneficio recreativo implícito, el cual se ignora ante los ojos de la materialidad. Como lo resalta Argyle 1996, el acto recreativo:

*“son aquellas actividades que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, ya sea trabajar en su interés propio o por diversión. Pero siempre procurando una mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido, que sea distinto al de un beneficio material.” Citado por Gómez, et al., 2015 (pág. 52)*

Aspecto que insiste en la necesidad que tiene el ser humano por superarse, por trascender, por ser mejor cada día, en el ámbito familiar, emocional, profesional, comunitario y creativo. Desde esta perspectiva Echezuria (2016), ve en la recreación una acción que labora en la transformación humano-ambiente de orden adquisitivo consumista, a una acción donde resulta de suma importancia reconocer la recreación como una acción educativa de introspección, de autoevaluación donde por medio del recreo, o la renovación de la mente. Se logra que el cuerpo, la mente y el espíritu generen alternativas de desarrollo humano desde las estructuras capitalistas, productivas y de distribución que se impone bajo la idea de necesidad de consumo que tiene los seres humanos.

Siguiendo con la búsqueda de conceptualizar el valor formativo de la recreación se halla en *La licenciatura en Recreación Y Turismo De La Universidad Pedagógica Nacional* que el termino recreación se comprende:

*“como una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, [en busca de](...) agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes”* (Cortés, y otros, 2014 pág. 140/4 Doc. digital) y generadores de experiencias cívicas que permitan caracterizar el capital social del entorno donde se congrega o habitan los distintos individuos.

Sintetizando de este modo el concepto de recreación en:

*“una perspectiva crítica y propositiva que hace posible otros modos de ser, de imaginar y de construir-se, esto es, de ser-con-otros; modos capaces de alterar las dinámicas que producen y se benefician de las desigualdades. Esta alteración requiere de espacios capaces de imaginar y provocar dinámicas no jerárquicas (alternativas) de estar juntos (mundos incluyentes). Con estos elementos, se delinea entonces el modo de interrogar y de abordar los fenómenos.”* Sociales, psicológicos y ambientales del mundo contemporáneo. (Astrid Bibiana Rodríguez Cortés y Andrés Díaz Velasco. 2014, p. 140)

Bajo este fundamento teórico se reconoce en la recreación no solo una disciplina del conocimiento que busca por medio de la didáctica, el estado lúdico y el juego, participar intencionalmente en la formación del ser humano. Sino que también es una acción catártica de orden psicológico y sociológico que invita por medio de las manifestaciones recreativas a una autoevaluación comportamental del propio accionar de cada ser humano en su diario vivir.

Es así como se llega a comprender a la acción recreativa como una necesidad humana que se tiene por el deseo de reconocerse a sí mismo y reconocer el entorno que se habita. Promoviendo la realización de acciones introspectivas donde se propenda por el desarrollo individual y social del ser humano; que se vale de la introspección como práctica contemplativa que parte del individuo o sujeto consiente de sí mismo. El cual se forma para percibir, comprender, contemplar, imaginar, expresar y crear desde las sensaciones, sentimientos y emociones; mundos alternos,

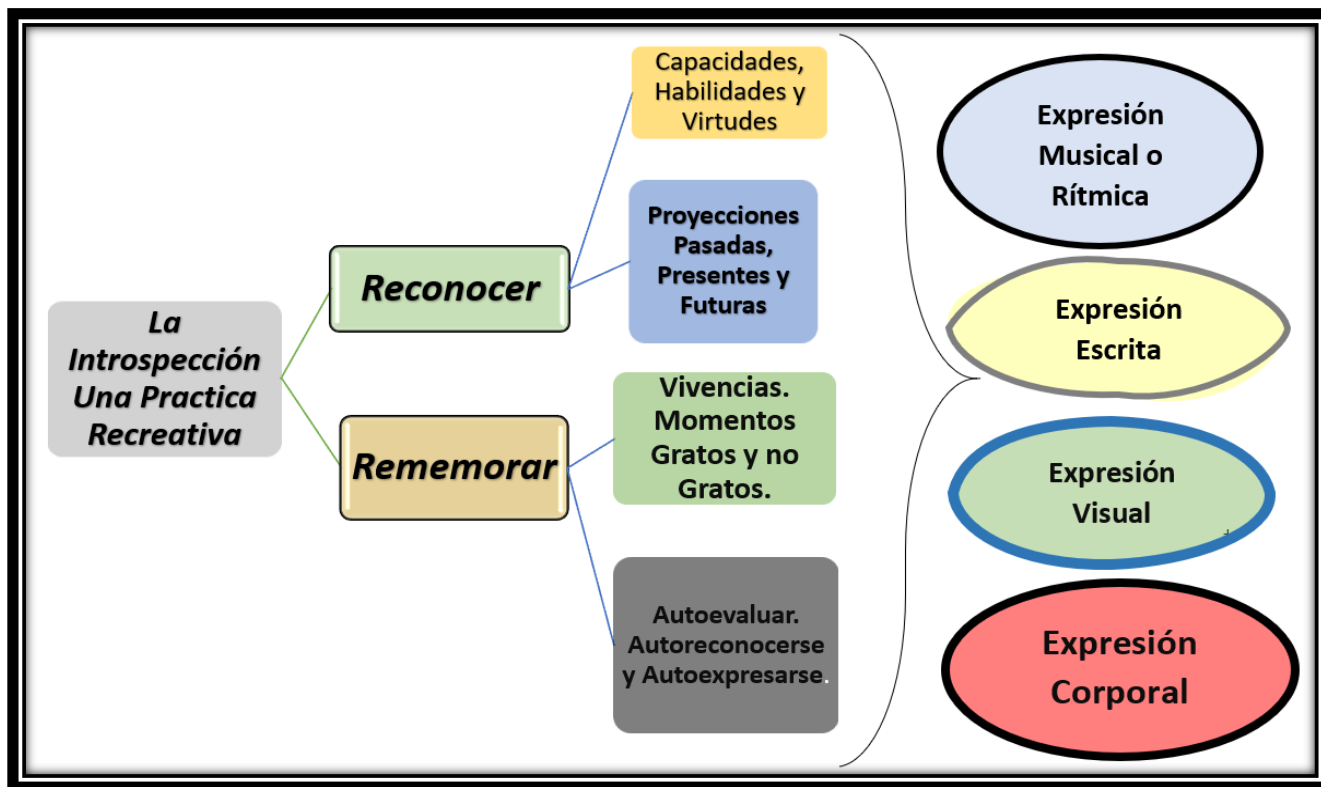
alternativos e incluyentes, donde se reconoce la esencia creadora de su actuar consigo mismo, con los otros (flora y fauna) y el entorno que le rodea.

Añádase a esto que Tabourne y Dickanso, entienden que *“la recreación es la respuesta a la evolución de la sociedad frente a los intereses, habilidades y necesidades de las personas que la componen”* (p. 56) Generando con ello la necesidad de dimensionar a la recreación según Vélez 2008, bajo *“una mirada pedagógica de intervención social e individual ajustada a las nuevas tendencias sociales universales que reclaman y promueven diferentes estilos de vida o de comportamientos.”* Citado por Gómez, et al., 2015. (p.57)

Desde estos múltiples planteamientos se reconoce a la recreación como una acción de introspección y reconocimiento del ser individual y social; lo que requiere de la creación de espacios de libre acceso para el encuentro comunitario y la organización social mediadas por actividades de Tiempo Libre, Recreación y Ocio. Entendidas estas como prácticas ambientales que inciden en la renovación del pensamiento individual y social. Procurando avanzar con ello en la posibilidad de abolir las acciones y pensamientos dogmáticos que se fijan tan solo en un deber ser y no permiten las diferentes realidades o hechos comunitarios de territorialidad que inciden en la estructuración integral del entorno que se habita.

Así mismo se concluye que la recreación se constituye como, un movimiento pedagógico y educativo que busca enfrentar la alienación producto de los estados de confort que parecen generar indolencia hacia la realidad circundante. Adentrando al ser humano en una actuación recreativa que valide la asimilación o comprensión del entorno que se habita. Entorno que a su vez acompaña los distintos individuos en su camino de mejoramiento o de trascendencia humana, permitiendo observar en la actividad recreativa su valor formativo que parte de la introspección y el reconocimiento del ser individual, social y ambiental. El reconocimiento de sí mismo.

### *La Introspección una Practica Recreativa*



*Ilustración 6. La Introspección una Práctica Recreativa. Elaboración Propia.*

A continuación, se presenta una aproximación a lo que se le da el nombre de introspección, término que se puede comprender dentro de un conjunto de prácticas que promueven la autoevaluación y autoobservación de sí mismo. Se observa entonces en los ejercicios de introspección una actividad que posibilita a las personas realizar un análisis propio de sus acciones, emociones y comportamientos a la hora de asumir o enfrentar determinados ludos, momentos, tramas lógicas o situaciones.

*“El vocablo introspección proviene del latín “introspicere”, que significa “inspeccionar dentro”. En términos generales y según la etimología, la introspección es la observación que el individuo hace de su propio mundo interior, de sus cogniciones, emociones, motivaciones y conductas (Bruno, 1997; DRAE, 2004). Citado en (Carolina Mora, 2007 Volumen XXVI Número 2 pág. 57)*

Para ilustrar mejor, se partirá entonces de querer ver la vida de los distintos seres humanos, como un cúmulo de experiencias, las cuales son producto de la *“conciencia focalizada o atenta*

*sobre contenidos mentales*” o acciones del diario vivir donde se permiten hablar de vivencias, agradables o desagradables. Reconociendo en estas vivencias la forma de enriquecer la construcción histórica y cognitiva que entendemos como raza humana. Una raza que percibe siente, razona, se emociona, expresa y crea, historias de vida que merecen ser divulgadas.

Historias que propende por el desarrollo de las capacidades humanas, potencializando con ello el auto conocimiento de sí mismo y del entorno que le rodea, gracias a interacciones expresivas que permiten a los seres humanos dar a conocer sus gustos, experiencias, vivencias, sueños, anhelos, objetivos o metas, dentro de una perspectiva ideológica y actitudinal donde se promueve el alcance y practica de los mismos.

Así pues, se expone la relación: rememorar- reconocer como una práctica que desde la mirada evaluativa o autoevaluativa da sentido a la introspección, ya que éstos dos ejercicios (rememorar- reconocer) posibilitan la asimilación de las vivencias, arraigando el conocimiento y las emociones a la realidad que se vive. Por lo cual esta práctica es el canal que relaciona lazos entre las experiencias pasadas, el aquí y el ahora permitiendo contextualizar el momento presente y futuro.

Bajo este precedente la introspección trabaja desde un primer plano la historia personal como uno de los pilares que estructura la humanidad. Reconociendo en las diferencias y similitudes, posibilidades para la generación de lazos de interacción social o cultural. Contribuyendo a estructurar el accionar participativo de los diferentes seres humanos que conocen sus necesidades intrínsecas y se encaminan a satisfacerlas; ya que se reconoce en la satisfacción de esas necesidades, la satisfacción individual como un bien común para el ambiente que se habita.

Se puede considerar que la introspección intenta después de rememorar la historia propia de cada sujeto, reconocer cuáles son las sensaciones y emociones generadas dentro de las múltiples experiencias, para mostrar de qué manera la autorreflexión de ellas como vivencias gratas y no tan gratas, contribuyen al desarrollo subjetivo de cada participante.

Ejercicio que pone en marcha la creación de un escenario para el desarrollo de prácticas auto observativas donde se permita contemplar las capacidades, habilidades y virtudes propias de los individuos con el fin de realizar un trabajo cohesionado, armónico y en equilibrio, en el que se reconocen las diferencias y similitudes que hay entre los seres humanos. Resaltando la importancia

de promover acciones y procesos constantes de introspección y de autoconocimiento donde se potencialice al ser humano desde el reconocimiento de sí mismo como un sujeto con capacidad para transformar y recrear la realidad que se cohabita.

Si se ahonda todavía un poco más. (Pompa, s.f.) reconoce por medio de Karl Jasper que “... *se hace conciencia de sí mismo: [cuando] el pensamiento se vuelve hacia el pensamiento y lo hace objeto, descubre lo universal y atiende a las categorías fundamentales con las cuales pensamos.*” (pág. 2. Doc. digital) En la percepción se hallan formas de razonar, y en la razón experiencias que consolidan el carácter de los seres humanos motivándolos a interpelar los discursos o prácticas que circulan o se imponen como el deber ser.

Acción que pretende que los individuos participen de la innovación o renovación constante del entorno que se habita por medio de hábitos introspectivos en los que se realiza un mapeo personal para reconocerse a sí mismos como sujetos de cambio que trabajan por la transformación constante de su ser individual y del sujetos social en contextos específicos.

La introspección según Pompa (s.f.) da cabida a que los individuos se autoanalicen y se identifiquen partiendo del análisis del yo objeto y del, yo sujeto, lo que otorga la posibilidad de trabajar en la proyección de los deseos propios de cada participante. Esta proyección dispone al sujeto en la búsqueda de su propia autonomía, he independencia llevándolo a adquirir responsabilidades propias con el entorno que habita y su esencia de ser.

El individuo al confrontar de manera constante su imaginario de la realidad y del entorno que le rodea, busca reconocer ¿quién es? y ¿porque está aquí? Aportando con ello a la construcción de subjetividades o construcción de identidades que den a conocer lo verdaderamente importante y lo que se ha dejado de lado. Como lo es, el hacer conciencia de las relaciones sociales, ambientales, emocionales, sensitivas y creativas que se practican sin ningún tipo de interés material o monetario ya que su único fin es la congregación humana como una acción de responsabilidad con el medio ambiente y que se practica para preservar la especie y el entorno que se habita. Resaltando en la esencia creadora del ser humano el ejercicio constante de reconocerse a sí mismo, de hacer introspección, para lograr con ello comunicar lo que se siente, se piensa, se cree y se anhela.

## **P.A.R. Wayra Un Escenario Para la Introspección**

Este espacio de encuentro comunitario se inicia a finales del 2008 dentro de un entorno institucional, incidiendo en la posibilidad de comprender al ser humano como un ser único con metas, sueños y anhelos; producto de la experiencia subjetiva de cada participante. Aspecto que posibilita la práctica educativa de escuchar, comprender y actuar en pro de potencializar todo encuentro humano ambiental.

Miguel Ángel Roa y Jhonathan Leonardo Naranjo 2016 dan a entender que el P.A.R. Wayra atiende en primera instancia a la necesidad que tiene cada participante de potencializar sus habilidades y capacidades. Acción que parte del reconocimiento de sí mismo y del actuar subjetivo con relación al entorno que se habita. Reconociendo en la exposición de pensamientos reflexivos, he introspectivos, la configuración de conductas que buscan hacer del entorno un lugar más amable a la realidad que se cohabita, al lograr atender y entender las diferentes problemáticas sociales dentro de un sistema capitalista. (Roa, y otros, 2016)

El P.A.R. Wayra, se consolida como una alternativa de ocio para el adulto mayor. Lo que fundamenta la creación y consolidación de espacios que atiendan a las necesidades e intereses de los diferentes participantes de la comunidad universitaria, para poder atender de manera constante a *“las demandas socio culturales de la comunidad que (...) rodea [la facultad de educación física de la UPNJ]”* KATHERYNE ALDANA VILLALOBOS y VIVIAN JANETH BECERRA 2012 (Villalobos, y otros, 2012)

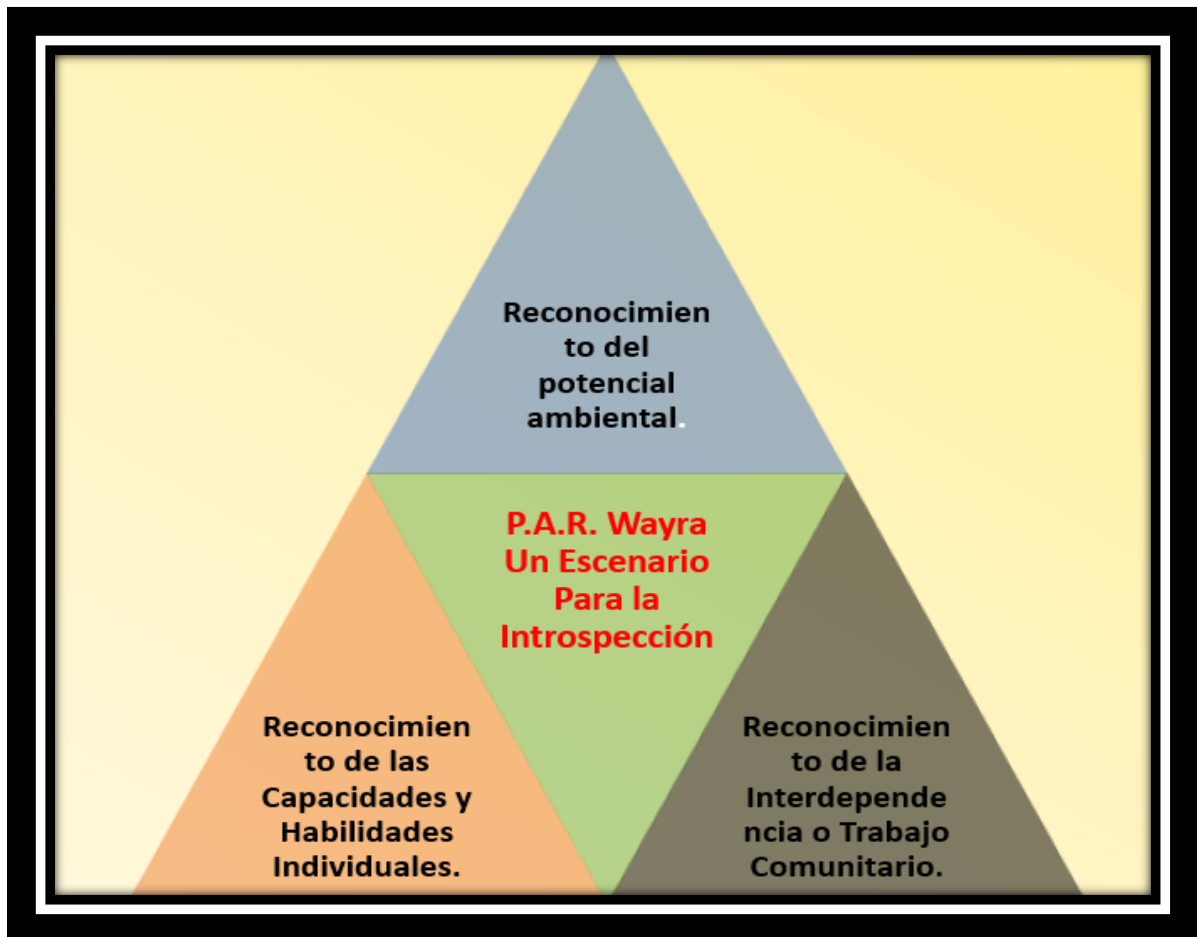
Acción que edifica dentro del proceso Agro Recreativo, practicas socio-democráticas que integra la exposición de ideas, pensamientos, sensaciones, emociones y acciones, haciendo necesaria la participación conjunta de los diversos actores de la comunidad, dentro de un *“espacio alternativo para la práctica docente y la construcción de un modelo pedagógico en donde la Agricultura Ecológica y la Recreación son los ejes centrales.”* (Roa, y otros, 2016)

Se halla entonces adentro de Wayra la posibilidad de consolidar un espacio alternativo, alterativo e incluyente para el desarrollo de prácticas reflexivas he introspectivas, donde se comprenda la *Huerta Orgánica* como un entorno para la recuperación de la memoria lúdica, admirando los juegos y el conocimiento de sí mismo como herramientas para el dialogo, la inclusión y exposición de ideas. (Villalobos, y otros, 2012 pág. 77)

(Villalobos, y otros, 2012) resalta que dentro del P.A.R. Wayra se concibe a los juegos, al ocio, a la recreación y a el tiempo libre como actividades:

*“sin ánimo de lucro que contribuye al mejoramiento de la calidad de vida y la consolidación del tejido social, en adultos mayores y miembros de la comunidad universitaria por medio de la agroecología y la recreación. [Permitiendo, la puesta en marcha de diversas] (...) estrategias que propicien el dialogo y la inclusión social en busca del desarrollo humano de los sujetos y del entorno que se habita.” (p.6)*

Esta conclusión nos acerca a la práctica de acciones que favorecen el desarrollo de los sujetos que habitan en sociedades democráticas y humanistas; alternativas, alterativas he incluyentes. Ya que dentro de este escenario se trabaja por dejar de lado prejuicios como la edad, las condiciones físicas o cognitivas para la interacción intergeneracional he intercultural que favorezca los procesos de desarrollo humano continuo y holístico.



*Ilustración 7. P.A.R Wayra un Escenario para la introspección. Elaboración Propia.*

### ***Las T.I.C. Una Apuesta Para el Desarrollo de Subjetividades***

Los entornos virtuales hoy en día ofrecen alternativas de desarrollo, capacitación, y entretenimiento subjetivo o individual, otorgándole a las diferentes poblaciones la posibilidad de acceder a medios virtuales que facilitan o posibilitan las prácticas de interacción humana remota que comprende los deseos de bienestar subjetivo los cuales resultan difíciles de parametrizar o caracterizar, al no comprender tan solo la adquisición material que pregona la calidad de vida, como fin único del bienestar social.

Dicho brevemente los artículos tecnológicos que aportan a satisfacer las necesidades de las poblaciones han permitido disponer del tiempo para el desarrollo de actividades que satisfagan los deseos subjetivos o individuales de todas aquellas personas que conforman las diferentes poblaciones. Lo que demuestra a su vez como estas poblaciones se dejan influenciar por la tendencia, por lo in y por lo out, (por lo bonito y por lo feo) llevando a comunidades enteras a olvidar costumbres o prácticas que incitan a los seres humanos a abolir encuentros culturales propios de los lugares que se habita; al olvidar la lógica de la casa (la ecología).

Bajo esta lógica se reconoce la promoción de un modelo neoliberal “*económico que subordina la política a los intereses y lógica del mercado.*” Rueda Ortiz, R., & Franco-Avellaneda, M. (2018) Dejando de lado los intereses de las comunidades que van a integrar las herramientas tecnológicas de la información y de la comunicación a sus estilos de vida. Para llegar a imponer un pensamiento, una lógica o un deber ser que ejerce la tensión dentro de los entornos que se entran a intervenir, repercutiendo con ello a pasar, por encima de las lógicas de los ambientes que se habitan.

Lo anterior, ciertamente permite destacar las propuestas y acciones comunitarias alternativas que se han venido desarrollando a lo largo del país. Donde se incluyen las tecnologías de la información y la comunicación como una herramienta que comprenden el desarrollo de las regiones y de sus comunidades dentro de un proceso social y comunitario que parte de los sujetos que son excluidos en un sistema democrático inequitativo.

Llevando a reconocer en las T.I.C. la oportunidad de consolidar una sociedad de la información, la cual se empieza a estructurar de forma global a mediados del 2003; con la famosa cumbre mundial de la sociedad de la información realizada en Ginebra donde mas de 175 países, se comprometieron a consolidar una estructura informática centrada en la persona de a pie, en la

persona del comun con el objeto de que estos seres humanos pueda realizar acciones integradoras y orientadas al desarrollo inovativo, donde:

*“todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir informacion y conocimiento para que las personas las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promocion de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de principios y propositos de la carta de las naciones unidas” (p.11)*  
Rueda Ortiz et al., (2018)

Esta oportunidad manifiesta el interes global por constituir un mundo mas equitativo y empatico ya que promueve la optimizacion de procesos de formacion humana, pues en el mundo virtual se reduce los tiempos de desplazamiento, permitiendo acomplar los tiempos de estudio a los ritmos de aprendizaje de cada estudiante, ademas permite que una persona de sudamerica pueda estudiar en universidades de otro continente eliminando a futuro las brechas competitivas que se establecen dentro del paradigma de la globalizacion. Accion que comprende la estructuracion comunitaria de practicas y comportamientos, entorno a las tecnologias de la informacion y la comunicacion las cuales buscan consolidar: *“una sociedad de la informacion centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo en que todos pueden crear,...* (Rueda Ortiz et al., 2018, p.11)

Comprometiendo al pais, en el foro mundial de la sociedad de la informacion (WSIS) del 2006. En la implementacion de aquellos acuerdos asumidos anteriormente. Donde prevalecio un discurso neutro sobre las tecnologias de la informacion y la comunicacion en el cual *“se establece una relacion causal entre estas y el acceso e intercambio de informacion y conocimiento[,] primero como derecho y luego como servicio que se supone sera la condicion del bienestar y mejoramiento de la calidad de vida de las sociedades.”* (Rueda Ortiz et al., 2018, p.11)

Pero estos compromisos resultan ser la forma de beneficiar un sistema economico que se lucra con la satisfaccion de los deseos sociales o necesidades primarias que no se entienden como un derecho sino como un servicio, al cual pueda acceder solamente quien tengan los recursos economicos para poderlo adquirir. Incitando a señalar que una verdadera transformacion economica se lograria si los recursos tecnologicos llegan de forma equitativa a los excluidos del sistema: Indigenas, Campesinos, Afros, Obreros y demas grupos excluidos de los intereses

mercantiles. Ya que las T.I.C. sean transformado en el pilar que requiere la sociedades actuales para el desarrollo optimo de un pais.

Hecho que deja en evidencia que el fenomeno de la globalización malinterpreta la incorporacion de determinada tecnologia y el uso que se les da en el ambito educativo en las distintas regiones donde se piensa implantar, ya que muchas veces se ignora las necesidades de aprendizaje, costumbres, infraestructura local y cultura comunitaria del ambito que se habita y de los sujetos que van a utilizar las distintas herramientas tecnologicas.

Por otro lado, se encuentra en la ciudad de México un estudio dentro de las aulas que incita a observar que a un no estamos preparados para aplicar el fenómeno de las T.I.C. en procesos educativos, pedagógicos o de estudio. Dando a conocer el desafío que se presenta a través de las interacciones remotas las cuales muchas de las veces son homogéneas y poco consecuentes con las realidades de los educandos. Demostrando que cada sujeto es único con sueños, intereses y expectativas frente a la vida y las cuales no resultan ser atendidas por estos medios de interacción, permitiendo resaltar una oportunidad de mejora en el ámbito de las T.I.C.

En este texto Aguirre Gamboa (2018) recolecta diferentes perceptivas que comprenden a la T.I.C. como herramientas mediáticas que influyen hoy en día en el desarrollo de procesos educativos, destacando la importancia satisfacer, no solo las necesidades de cada estudiante, sino también la importancia de que estos sean los encargados de cultivar su propio conocimiento y habilidades de acuerdo a sus requerimientos subjetivos.

Se debe reconocer que Aguirre Gamboa (2018) en la misma universidad donde se realiza la actividad investigativa, deslumbra la creación de espacios virtuales que son subvalorados ya que la misma gestión educativa no atiende a la necesidad de innovar o acoplar los procesos ya estructurados en un entorno virtual que permita dimensionar a las T.I.C. como herramientas facilitadoras de los procesos educativos, pedagógicos de estudio (enseñanza-aprendizaje).

Demostrando que los procesos de aprendizaje y enseñanza deben estar motivados de antemano por los intereses propios de los estudiantes, logrando con ello aportar a las necesidades latentes en cada uno de los internautas que interactúan por medio de las plataformas que ofrece el mundo virtual.



## **Diseño Metodológico**

Esta propuesta se interesa en conocer de qué forma integrar a las distintas poblaciones que utilizan las redes sociales como YouTube en el proyecto Agro Recreativo Wayra. Para ello retoma un plan de aula que no se pudo aplicar a causa de la pandemia COVID-19; pero se reanuda con este plan de aula la esencia del conocimiento de sí mismo y del entorno que se habita, en ocho videos que son publicados en esta plataforma o red social.

Estructurando una propuesta pedagógica que se vale del a investigación cualitativa para hacer la caracterización de las personas y de las comunidades interesadas en vivenciar por medio de la virtualidad, alternativas Eco-Artísticas, en un proceso de exploración para el uso del tiempo libre de los estudiantes y visitantes de la facultad de F.E.F. Todo esto permite trabajar en la generación de prácticas momentáneas que hagan más grata la permanencia de visitantes, foráneos y anfitriones en la sede Valmaría. Dicho esto, la comunidad intergeneracional he intercultural, de niños, jóvenes adultos, abuelos y demás seres vivos que participan del P.A.R. Wayra, apporto a la definición de los contenidos y metodología de los talleres que inicialmente se diseñaron.

También demando explorar el uso social de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en esta exploración se hizo necesario un proceso de inducción frente a las herramientas básicas para la definición de contenidos, metodologías, grabación, edición y estrategias de comunicación.

### ***Población***

Los videos están orientados a las personas que se interesan y tienen un buen grado de sensibilidad por la naturaleza, las expresiones artísticas y el cultivo de sus potencialidades físicas y cognitivas.

En principio esta propuesta estaba dirigida a la comunidad de la Facultad de Educación Física y personas participantes en el P.A.R. Wayra. Por razones de fuerza mayor impuestas por la pandemia COVID-19, se hizo necesario redireccionar la población y dejarla abierta a los diferentes grupos etarios de internautas que deseen participar.

### ***Fases del Proceso.***

La presente propuesta se diseñó en varios momentos denominados fases que, si bien cada una tiene su especificidad en cuanto a contenido y tareas a realizar, hay una intercomunicación entre estas. Brindando la posibilidad de que las fases puedan ser abordadas en el desarrollo de algunas tareas o propósitos de manera simultánea. Cada una de estas fases da a conocer las actividades que se realizaron para la creación y publicación del material videográfico. (Anexo: 1 Cronograma de Actividades)

#### ***Primera Fase.***

Estudio de los antecedentes para la definición de la propuesta e inmersión en el marco del P.A.R. Wayra. En esta fase se realizó el análisis de las líneas de acción del proyecto. También se logra la caracterización de la población de acuerdo con el problema y los objetivos inicialmente planteados en el P.A.R. Wayra y que son documentados en el subtítulo del marco teórico: P.A.R. WAYRA UN ESCENARIO PARA LA INTROSPECCION.

#### ***Segunda Fase.***

Esta fase recurrió al estudio de los proyectos, antecedentes, he intervenciones realizadas por los estudiantes en el P.A.R. Wayra. Entre ellos se reconoce el trabajo de grado WAYRA: SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DE OCIO; realizado por: Katheryne Aldana Villalobos y Vivian Janeth Becerra Garzón; (Villalobos, y otros, 2012) y el trabajo de grado VISIBILIZANDO EL PROYECTO AGRO-RECREATIVO WAYRA. realizado por: Miguel Ángel Roa, Jhonathan Leonardo Naranjo; (Roa, y otros, 2016) estudiantes de Licenciatura en Recreación y Turismo de la U.P.N.

Estos proyectos de grado tienen la misión de motivar a caracterizar y reconocer los conceptos propios de la presente propuesta como lo son: la Lucidez, el Ludos, el Juego, el Tiempo Libre, el Ocio, la Lúdica y la Recreación. Por lo cual se pone en perspectiva la idea de potencializar la línea de Eco Arte del P.A.R. Wayra; al ser una de las líneas que menos se trabaja, pero donde

por medio de estos textos se encuentra expuesta ciertas perspectivas o pinceladas de lo que puede llegar a significar el Eco-Arte en el contexto del P.A.R. Wayra.

### ***Tercera Fase.***

En esta fase se procedió al diseño de los talleres a realizar dentro del Proyecto Agro Recreativo los cuales fueron producto de la participación y del objetivo de potencializar la línea Eco Arte en el P.A.R. Wayra. Lo que retoma la idea de conceptualizar el Eco-arte como una manifestación recreativa, donde se promueve la introspección o conocimiento de sí mismo y del entorno natural que se habita.

En consecuencia, se realizó el diseño de ocho talleres con los propósitos y los contenidos de Eco-arte, Introspección, relaciones interpersonales y relaciones con el entorno natural que se habita. Haciendo necesario clarificar que este conjunto de talleres. No fue posible su aplicación, por razones de bioseguridad COVID-19, que determinaron la no presencialidad en la universidad. (Anexo 2: Propuesta pedagógica presencial organizada en ocho sesiones)

Este hecho demando rediseñar el proyecto desde la formulación del problema, los objetivos, la fundamentación tórica y el diseño de la propuesta pedagógica. El redireccionamiento del proyecto se hizo, hacia la elaboración de una serie de videos que respondan a las expectativas del proyecto utilizando metodologías interactivas que ofrecen experiencias de ocio, para ser utilizadas de manera individual o en grupos humanos.

En el diseño de los videos se procedió a analizar los talleres diseñados en la vía de la Potencialización de la Línea Eco-Arte del P.A.R. Wayra. Privilegiando los contenidos de eco arte, introspección, relaciones interpersonales y relaciones con el entorno natural que se habita. Con lo que se logra llevar los contenidos de la esfera social de la faculta a una esfera más personal como lo es la casa o núcleo familiar. Este proceso demando la elaboración de guiones videográficos, montaje de escenografía, grabación y edición; proceso que hizo necesario adquirir los fundamentos prácticos para la elaboración del material videográfico y contar con los artefactos tecnológicos básicos. Esta reconceptualización y elaboración llevo un tiempo aproximado de dieciséis meses. (Anexo 3: Matriz de actividades e indicadores para los videos)

Por el camino se fue indagando y apropiando sobre el uso social de YouTube y las redes sociales, ¿cómo realizar videos?, ¿Qué se debe tener en cuenta al momento de grabar?, ¿cómo se edita audio y video?, ¿Qué plataformas o herramientas son las más convenientes para estos procedimientos?, ¿Cómo lograr que las personas interesadas se enteren y participen activamente del material videográfico? Para llegar a reconocer a YouTube como una red social que busca la interacción humana por medio de su plataforma virtual donde se da la posibilidad de observar, participar y opinar frente a un tema específico. Este aspecto se deslumbra a lo largo del subtítulo: las T.I.C. una apuesta para el desarrollo de subjetividades.

#### ***Cuarta Fase.***

En Esta fase se realizó la divulgación y promoción del set de videos por medio de distintas redes sociales, teniendo en cuenta que cada una de las sesiones donde se tiene en cuenta el objetivo del reconocimiento de sí mismo y del entorno que se habita. Por tal motivo se recurrió de este modo a compartir el set de videos por medio de plataformas de comunicación como lo son Facebook o WhatsApp, donde se le envió la invitación a un promedio de trecientas personas.

Como resultado del proceso se obtuvo como producto el set de videos, que esta publicado en las red social de YouTube, desde el mes de febrero del 2021. En el seguimiento a la visitas realizadas, se reconoce que han sido pocas las personas interesadas en este material videográfico.

A continuación, se presentan los contenidos, los objetivos y los enlaces web: (Tabla 1, Tabla 2 y Tabla 3.)

Tabla 1.

Sesiones y enlace de acceso al material videográfico.

<b>VIDEO #.</b>	<b>ENLACE O ENLACE WEB.</b>
<i>Eco arte P.A.R. Wayra, introducción. Sección 1</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1aX_Bv8I0f0&amp;t=157s">https://www.youtube.com/watch?v=1aX_Bv8I0f0&amp;t=157s</a>
<i>Viajando con la respiración y la imaginación. Sesión 2</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uxhgf_0C_II&amp;t=148s">https://www.youtube.com/watch?v=uxhgf_0C_II&amp;t=148s</a>
<i>La actitud lúdica. Sesión 3</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2RayspqyNyg&amp;t=9s">https://www.youtube.com/watch?v=2RayspqyNyg&amp;t=9s</a>
<i>La Pulsera de la Solidaridad y el Compromiso. Sesión 4</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=frS5DSLpowU&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=frS5DSLpowU&amp;t=7s</a>
<i>la Recreación una Practica introspectiva. Sesión 5</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WJqiKqmTff8&amp;t=8s">https://www.youtube.com/watch?v=WJqiKqmTff8&amp;t=8s</a>
<i>Ejercicio De introspección. Sesión 6</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z1JyJZBQPsU&amp;t=6s">https://www.youtube.com/watch?v=Z1JyJZBQPsU&amp;t=6s</a>
<i>Ejercicio de Cartografía Familiar. Sesión 7</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9uIAfeakyd0&amp;t=30s">https://www.youtube.com/watch?v=9uIAfeakyd0&amp;t=30s</a>
<i>Ritual de compromiso, sesión 8</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6JY4AUwH6-U&amp;t=57s">https://www.youtube.com/watch?v=6JY4AUwH6-U&amp;t=57s</a>

Tabla 2.

Objetivos inmersos en cada una de las sesiones videográficas.

<b>VIDEO #.</b>	<b>OBJETIVO POR SESIÓN:</b>
<i>Eco arte P.A.R. Wayra, introducción. Sección 1</i>	Dar a conocer de manera general el P.A.R. Wayra y su línea de acción Eco-Arte.
<i>Viajando con la respiración y la imaginación. Sesión 2</i>	Orientar prácticas de respiración contemplativas en las que se desarrolle la capacidad lúdica entorno a las actividades Eco-recreativas remotas.
<i>La actitud lúdica. Sesión 3</i>	Comprender a la lucidez como un espacio de encuentro comunitario para la congregación de ludos, lógicas o tramas de la vida diaria.
<i>La Pulsera de la Solidaridad y el Compromiso. Sesión 4</i>	Elaborar un objeto simbólico que le recuerda al internauta esa acción de solidaridad y de compromiso que asume con sí mismo, con los otros y con el entorno natural que habita.
<i>la Recreación una Practica introspectiva. Sesión 5</i>	Promover el desarrollo de prácticas para el reconocimiento de sí mismo, de los otros y del entorno natural que se habita.
<i>Ejercicio De introspección. Sesión 6</i>	Realizar una práctica autorreflexiva de las emociones y los sentimientos asumidos a lo largo de la vida.
<i>Ejercicio de Cartografía Familiar. Sesión 7</i>	Dar a conocer a la cartografía como una práctica que permite reconocer las percepciones, emociones y acciones que se desarrollan comúnmente en el entorno familiar en el cual se convive.
<i>Ritual de compromiso consigo mismo, Sesión 8</i>	Realizar ritual para liberación de malestares corporales, cognitivos, sociales y ambientales.

Tabla 3.

Tabla de participación según el indicador y los comentarios realizados en YouTube.

Video #	N° de participantes	N° de visitas	Comentarios realizados	Cumplimiento de objetivo	
				Si	No
<b>Eco arte P.A.R. Wayra, introducción. Sección 1</b>	0	101	0		X
<b>Viajando con la respiración y la imaginación. Sesión 2</b>	0	31	2		X
<b>La actitud lúdica. Sesión 3</b>	0	23	0		X
<b>La Pulsera de la Solidaridad y el Compromiso. Sesión 4</b>	0	16	0		X
<b>la Recreación una Practica introspectiva. Sesión 5</b>	0	9	1		X
<b>Ejercicio De introspección. Sesión 6</b>	0	6	0		X
<b>Ejercicio de Cartografía Familiar. Sesión 7</b>	0	6	1		X
<b>Ritual de compromiso, sesión 8</b>	0	10	0		X

## ***Conclusiones y Recomendaciones***

La propuesta pedagógica tuvo varias dificultades a causa de la pandemia COVID-19, entre otras la imposibilidad de su realización presencial en la sede Valmaría de la Facultad de Educación Física. En su momento había un número importante de interesados, entre estudiantes y adultos mayores participantes del proyecto Wayra. Al consultar a algunos de ellos, con los que se tuvo comunicación, manifestaron no contar con el tiempo para realizar las practicas propuestas en el set de videos.

Estas limitaciones demandan establecer los mecanismos de márketing que difundan el producto videográfico a un mayor número de personas y se obtenga un buen número de participantes. También se recomienda que para las practicas propuestas en el material videográfico con contenidos como la respiración, la meditación y la introspección se requiere de escenarios naturales y ojalá libres de contaminación auditiva, visual y ambiental.

Como ya se planteó no se logró el impacto esperado, aunque se cumplió con el objeto propuesto, por efectos de la pandemia y por la fatiga causada por la cantidad de horas haciendo uso de las T.I.C 's; tanto en el estudio, como en el trabajo y la vida familiar. A esto se suma que las personas con las que se tiene interacción han tenido que dedicar la mayor parte del tiempo al rebusque económico para medio sobrevivir y atender el impacto de la pandemia, la cual desnuda la crisis y la condición de miseria que estamos viviendo la mayoría de los colombianos y que se traducen a su vez en las calamidades que históricamente nos acompañan, obedeciendo en buena parte a la decidía, la irresponsabilidad y al mal manejo del Estado por parte de los gobernantes quienes utilizan el sistema estatal y político para enriquecerse y no para brindar prosperidad y desarrollo.

En este orden de ideas también se visibiliza que el derecho al Ocio, el Tiempo Libre y la Recreación de cierto manera es negada la mayoría de las poblaciones obreras ya que tan solo se les ofrecen actividades de entretenimiento que incitan al consumo voraz y no favorecen los procesos de desarrollo autónomo. Razones expuestas con anterioridad permiten contemplar que un pueblo formado en sus derechos básicos aria valer el buen uso del tiempo libre y de la recreación como, posibilidades de disfrute y crecimiento personal.

Se espera que uno de los efectos de la pandemia sea la valoración de la vida humana y en general del medio ambiente. Ya que ambientes naturales sanos propician mejores condiciones para

el bienestar de la misma naturaleza y de la humanidad. Como lo aprendí en el proceso de formación en Licenciatura en Recreación y el Turismo, donde la responsabilidad del educando se centra en participar en la formación humana, comprendiendo el Tiempo Libre, la Lúdica, el Juego y la Recreación como espacios para la transformación personal y social, con miras hacia la construcción de estilos de vida saludable que contribuyan al desarrollo de un buen vivir para todos los seres humanos y seres vivos.

También se quiere que la promoción de los videos y de la propuesta elaborada, en una futura presencialidad, aporte al fortalecimiento del P.A.R. Wayra en sus diferentes líneas de acción. Promoviendo la reflexión en torno a la importancia de fortalecer escenarios para el uso del Tiempo Libre, los ratos de Ocio y de Recreación que estén fundamentados en procesos de formación crítica y emancipatoria. Como bien lo desarrollan varios espacios académicos de la Licenciatura y en especial P.A.R. Wayra.

La pandemia, es una de las razones para la apropiación crítica de las T.I.C., ya que ha empezado a ocupar un aspecto bastante esencial para el ejercicio profesional, haciendo necesario que el currículo del programa inicie a profundizar sobre su uso como recurso y opción para la Recreación. Reconociendo en estas plataformas virtuales de información y comunicación, herramientas que promueven la mediación humana, la interacción social, los procesos de formación comunitaria, he individual y la apropiación y practica del conocimiento. Lo que permite resaltar que a la mayoría de las personas que se les invito a ser parte de este set videográfico les cuesta dar a conocer sus sueños, sus roles y sus compromisos ante la vida de forma pública. Resaltando bajo hipótesis la necesidad que tienen muchos seres humanos de encontrar espacios donde se puedan expresar sin ser señalados satanizados y marginados.

En lo personal las experiencias en el programa me permitieron contemplarme desde una esfera emocional, sensitiva he imaginativa que a lo largo de mi vida nunca había tenido la posibilidad de contemplar como es el hecho de conocerme así mismo (trabajo que no ha terminado) y a mi entorno; cuestionándome con ello a reconocer ¿cuáles son mis gustos, intereses, sueños, ilusiones y objetivos de vida? Desarrollando la autonomía crítica y creativa, que hoy en día me hace sentir realmente privilegiado de poder participar de un proceso formativo o instructivo entorno a potencializar las capacidades de innovación, creación y recreación de los seres humanos.

Como ya muchos de los estudiantes lo planteamos es necesario que, desde la dirección del programa de Lic. en Recreación y Turismo de la U.P.N. se piense y actúe de manera conjunta con los distintos estamentos de la universidad para apoyar e incentivar la creación de escenarios clubes y eventos que posibiliten el disfrute del Tiempo Libre, la Recreación y los ratos de Ocio en la sede Valmaría. Procurando la satisfacción de los intereses, deseos y las necesidades intrínsecas de la comunidad universitaria. Para así, lograr que sea tenido en cuenta el potencial de los docentes y estudiantes de la Facultad de Educación Física dentro del entorno universitario.

Pero claro está, sin olvidar que también se demanda de espacios teórico-prácticos desde los primeros semestres que permitan el desarrollo de las capacidades y habilidades propias de un Lic. En Recreación y Turismo. Con miras a la formación de licenciados mucho más comprometidos con el crecimiento del bienestar ambiental.

Entendiendo este crecimiento, como una consecuencia propia de prácticas alternativas para la transformación social donde se caracterice al Tiempo Libre, el Ocio, la Recreación y la dimensión lúdica; como un Derecho Humano propio de una sociedad democrática encargada de incentivar la educación continua y la integración comunitaria. Hecho que se debiera reflejar en la participación de egresados del programa de Lic. En Recreación y Turismo dentro del P.A.R. Wayra como un club social o aula viva.

## Bibliografía

### Referencias

**Aguirre Gamboa** Las TIC en la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área Comunicación Organizacional: licenciatura en Ciencias de la Comunicación [Publicación periódica] // Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo, 8(16). - 2018. - págs. 764- 788.

**Alvira Vidal Diego Esteban** El Parqués un Juego Entre la Inovacion y la Tradicion [Libro]. - Bogota : Universidad Jorge Tadeo lozano, 2018.

**Bañol Gustavo Adolfo Moreno** LA LÚDICA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS INFANTILES “Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva [Informe]. - Pereira : Universidad Tecnologica de Pereira, 2003.

**Cabeza Manuel Cuenca** Perspectivas actuales de la pedagogia del ocio y el tiempo libre / pedagogia del ocio nuevos desafios [Informe]. - españa : axac /coleccion perspectiva pedagogica., 2009.

**Caillois Roger** Los Juegos y Los Hombres [Informe]. - Mexico D.F : fondo de cultura economica coleccion popular , 1986.

**Carolina Mora** Introspección: Pasado y Presente Volumen XXVI Número 2 [Libro]. - caracas venezuela : Psicología - Segunda Época, 2007 Volumen XXVI Número 2.

**Christianne Gomes** El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales [Libro]. - [s.l.] : Polis [En línea], 37, 2014.

**Cortés Astrid Bibiana Rodríguez y Velasco Andrés Díaz** la Recreacion y el Turimo, una Propuesta de Formacion de la Universidad Pedagogica Nacional [Publicación periódica] // LÚDICA PEDAGOGICA EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTE. - 2014. - págs. 137-149.

**Cortés Ivonne Angélica Rodríguez y Villalobos Katheryne Aldana** Wayra: una estrategia significativa entre la recreacion y el ambiente. [Libro]. - Antioquia : Experiencia significativa<sup>2</sup>

Congreso de ocio y recreación: la formación como experiencia valiosa en la construcción de tejido social. Expo motricidad 2018. U.D.A, 2018.

**Cuenca Cabeza Manuel** Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre [Sección de libro] // La pedagogía del Ocio: Nuevos desafíos / aut. libro Otero López José Carlos. - Lugo : Editorial Axac, 2009.

**Dussel Enrique** Hipotesis para el estudio de latinoamerica en la historia universal: investigación del mundo donde se constituye y evoluciona las weltanschauungen. [Libro] / ed. Universidad Nacional del Nordeste Chaco, Argentina. - chaco : [s.n.], 1966.

**Echezuria Vaneza** Recreacion y Dinamica Ludica [Informe]. - Republica Bolibariana de Venezuela : universidad pedagogica experimental libertado instituto de mejoramiento profesional del magisterio, 2016.

**Esquivias Serrano María Teresa** Creatividad: Definiciones, Antecedentes Y Aportaciones. [Publicación periódica] // Universidad Anáhuac Instituto Tecnológico Y De Estudios Superiores De Monterrey. - 31 de enero de 2004. - págs. 1 - 17.

**Fisica facultad de educacion** documento elaborado por el equipo de profesores de la lic. enrecreacion para efectos de la renovacion de registro califiicado [Libro]. - Bogota : lic.en recreacion, Abril 2012.

**Gonzalo Soto Posada Luis Fernando Fernández Ochoa, Conrado Giraldo Zuluaga, Bayron León Osorio Herrera** Las humanidades encierran un tesoro [Publicación periódica] // REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN Vol. 14 No 2 ISSN 1794-4449,. - 2017. - págs. G. Soto Posada et al - 180•191.

**Gutierrez Oyhamburo Martín** El acceso a la lucidez, la conciencia y el saco del tiempo [Libro]. - Montevideo : Universidad de navarrra facultad de filosofia y letras, 2016. - Vol. 1.

**Hernandez -Silva Rommel Armando** Marx y el tiempo libre ¿por que ocuparse hoy de la libertad? [Publicación periódica] // CUESTIONES FILOSOFICAS VOL 1 - N° 18. - TUNJA BOYACA COLOMBIA : UPTC, 2016. - págs. 109-126.

**Huizinga Johan** Homo Ludens [Libro]. - Madrid : El Libro de Bolsillo Historia alianza editorial/Emecé Editores, 2007.

**Joaquín Benítez Gómez Monserrat Cadenas Sánchez, Óscar Campón Castro, Aurora Espartero Vázquez y Ernesto Muñoz Romero.** Evolucion del concepto de recreacion y sus beneficios en diferentes poblaciones [Artículo] // Revista Heducasport, Journal Of Education I.S.S.N. Edita: Grupo de Investigación HUM-727. - sevilla : revista heducasport journal of education I.S.S.N], s.f de enero de Junio 2015. - págs. 49-62.

**Martínez Daniel R** Sobre el concepto de lucidez [Informe]. - Buenos Aires : VERTEX Rev. Arg. de Psiquiat. 2014, Vol. XXV:, 2014. - págs. 333-337.

**Maslow Abraham** El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser [Informe]. - [s.l.] : Editorial Kairós, 2012.

**Mercado Tomas Emilio Bolaño** RECREACION & VALORES [Publicación periódica]. - Armenia Colombia. : Editorial Kinesis Segunda Edición:, Marzo de 2002.

**Ministerio de Educación Nacional** serie lineamientos curriculares Indicadores de Logros Curriculares (documento digital) [Libro]. - Santa fe De Bogota : Ministerio de Educacion Nacional, 1998.

**Montañana Ana Ferriols** Eco-Arte Educativo y su Aplicacion en la Educacion Formal Y Formal. [Libro]. - Valencia : Facultat de Belles Arts de Sant Carles, 2018-2019.

**Pompa Antonio** Antropologia de la instrospeccion. [Informe]. - mexico : UNAM, s.f..

**Quiles Mireia P. Rios** El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educacion infantil [Libro] / ed. educacion. Facultad de. - Madrid : Universida Internacional de la rioja, 2013.

**Restrepo Rodrigo** ¿quien mato al testigo? [Publicación periódica] // Semana edicion N° 1878. - 2018. - pág. pag. 12 el ocio .

**Roa Miguel Ángel y Naranjo Jhonathan Leonardo** VISIBILIZANDO EL PROYECTO AGRO-RECREATIVO WAYRA. [Libro]. - Bogotá, Colombia : Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, 2016.

**Rueda Ortiz R., & Franco-Avellaneda, M.** Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia-transformación social [Publicación periódica] // Pedagogía y Saberes, (48), 9.25. <https://doi.org/10.17227/pys.num48-7370>. - 2018. - págs. 9-25.

**Santos Gómez Marcos** Ivan Illich: la combativa inocencia y la lucidez de un hombre inquieto [Publicación periódica] // Realidad: Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades, (117). - 2008. - 117. - págs. 479-498.

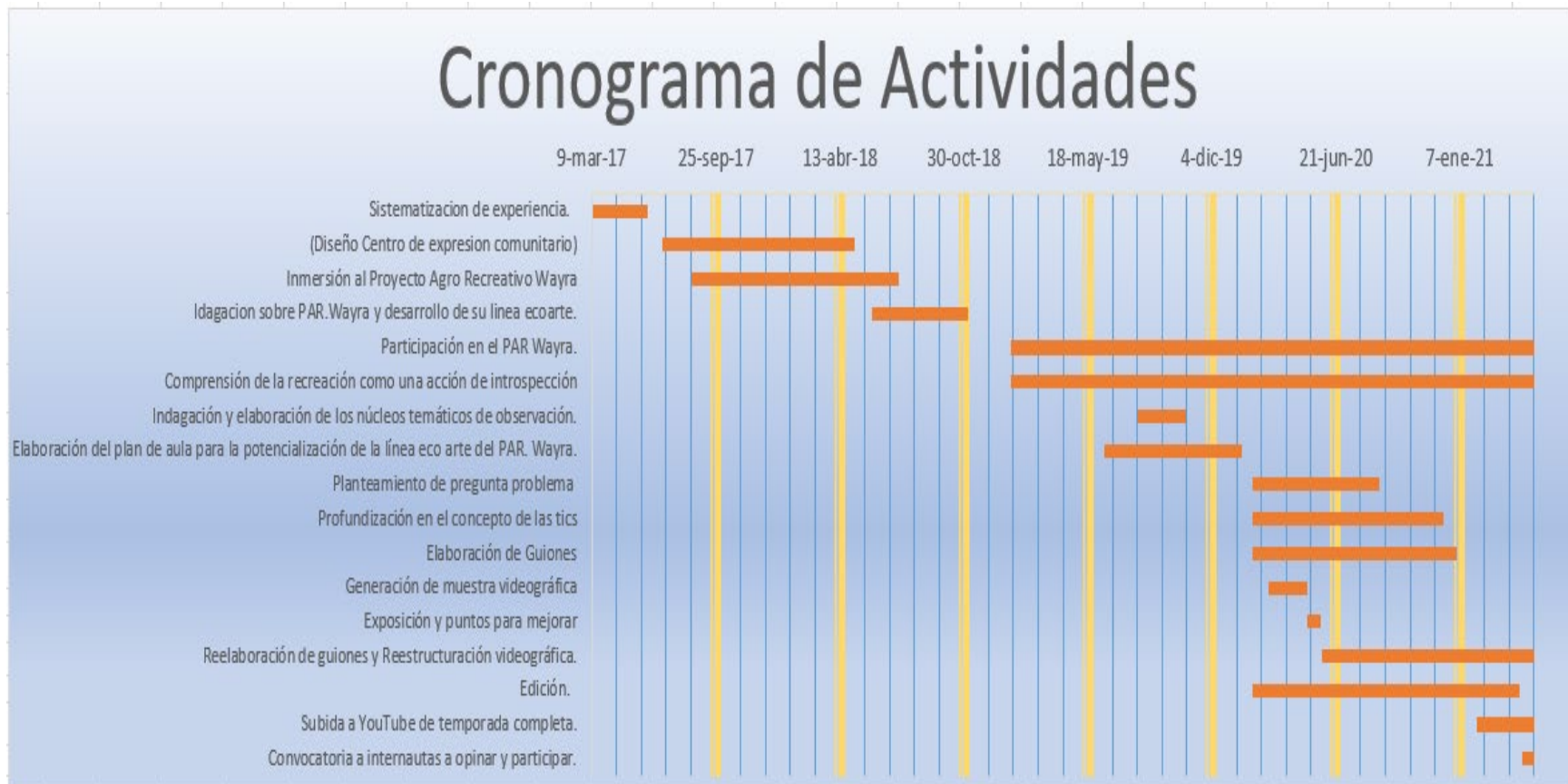
**Serrano María Teresa Esquivias** Creatividad: Definiciones, Antecedentes Y Aportaciones. [Publicación periódica] // Universidad Anáhuac Instituto Tecnológico Y De Estudios Superiores De Monterrey. - 31 de enero del 2004. - págs. 1 - 17.

**Soto Posada Gonzalo [y otros]** Las humanidades encierran un tesoro [Publicación periódica] // Revista Lasallista. - 2017. - 2 : Vol. 14. - págs. 180-191.

**Villalobos Katheryne Aldana y Becerra Vivian Janeth** Wayra: Sistematización de una Experiencia de Ocio Proyecto Agreorecreativo Wayra [Libro]. - Bogota DC : UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, 2012.

## Anexos

### Anexo: N°1.



*Imagen.1. Sobre las actividades realizadas para la elaboración del set videográfico presentado.*

**Anexo: N°2. Propuesta pedagógica presencial organizada en ocho sesiones.**

*Conjunto de transgresiones para el desarrollo de la sistematización de experiencias que buscaban reconocer si ¿las manifestaciones de la recreación son prácticas que incitan a la congregación comunitaria?*

## Matriz Para la Sistematización de Experiencias Presenciales Dentro de la Línea de Acción Eco Arte PAR Wayra.

SESIONES								
FASES	SESIÓN 1	SECCIÓN 2	SECCIÓN 3	SECCIÓN 4	SECCIÓN 5	SECCIÓN 6	SECCIÓN 7	SECCIÓN 8
SENSIBILIZACIÓN	Presentación Del Proyecto Agro Recreativo Wayra	el agua un recurso hídrico irremplazable. ponchados con agua; exprésate y comunica lo que te gusta, lo que te incomoda y lo que deseas; se realiza discurso de la emoción y los sentimientos.	recorriendo Valmaría por medio de la conciencia ambiental; preparando el sancocho	ritual de compromiso con la pacha mama reconocimiento de las dimensión corporal, cognitiva, familiar, social y ambiental	El cuerpo humano una esencia creadora de subjetividades, intersubjetividades. Actividad: Performans de Dario desnudo a flor de piel.	el mundo y sus roles sociales; los cuales a través de la moralidad dividen sociedades y las clasifican olvidando que somos una misma especie humana. Actividad 800 mts al desnudo por Valmaría somos humanos no	Estiramiento grupal por la pacha mama, siembra un árbol y cuéntanos que universidad es, en la que deseas que estudien los venideros.	El baile de la humanidad. bailando con el otro. Agradecimiento por la participación, hay que recordar que somos sujetos de la especie humana personas que viven, siente expresan y crean.

						opresores. Creador el ser humano, hijo de la creación.		
<b>CREACIÓN</b>	Se plantea discurso frente al cuerpo y sus dimensiones. Se responde pregunta problema.	Se entregan materiales reciclables para comunicar los gustos y disgustos	Compartir: realización del sancocho comunitario huerta Wayra y recorrido Valmaría.	Por medio de las herramientas existentes consolidar un producto expresivo que integre las diversas percepciones que se lograron sentir durante el ritual	Body Paín en busca de expresar en el otro lo que siento y vivo con el fin de lograr el reconocimiento individual de las diversas percepciones que se tienen dentro del entorno en que se habita	Con los recursos existentes expresar de forma individual lo que se percibió dentro de la actividad teniendo como planteamiento: el ser humano una especie que se divide por las apariencias.	Edifica ese espacio de manera conjunta con sus demás compañeros dentro de una maqueta grupal.	Por medio de la expresión corporal dar a conocer quiénes son los sujetos que habitan Valmaría.
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	Se dan a conocer o se socializan las posibles respuestas	Se expone a los demás participantes y observadores los gustos y disgustos	Integrar los saberes y emociones, percibidas durante el recorrido.	Se ha de preguntar ¿qué es aquello que nos diferencia como seres humanos?	Cada participante deberá darle a conocer al público lo que plasmo en su compañero	Socializar productos realizados en busca de conocer ¿por qué somos una especie humana? y ¿por qué nos debemos agrupar? Somos producto del entorno que habitamos	¿por qué se cree que la facultad de educación física debe ser un centro de integración académico investigativo para el bienestar profesional de la U.P.N.? (club para el maestro)	Se reconoce rey y reina del baile de la humanidad y grupo que allá cumplido con el reto de interpretar a los sujetos que recorren Valmaría FEF.

### CATEGORIAS E INDICADORES PARA EL PROCESO DE SISTEMATIZACION DE LOS TALLERES

<b>INDICADORES DE OBSERVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• reconoce las relaciones de amistad como posibilidades de crecimiento y de actuar solidario, más allá de sus intereses personales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece consensos, y acuerdos para el logro de las tareas propuestas</li> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contempla, disfruta y asume una actitud de pertenencia ambiental.</li> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Reconoce en las formas de expresión estética una manera de comunicar algunas formas de pensar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Reconoce al ser humano como un sujeto capaz de transformar el medio.</li> <li>• Demuestra con el cultivo de su cuerpo, el respeto por la vida y dignidad de los seres vivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Vivencia lo lúdico como una posibilidad de reconocimiento de sí mismo de los otros y del mundo natural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.</li> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otorga importancia a las prácticas recreativas y del uso del tiempo libre.</li> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> </ul>
<b>CATEGORIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Contempla, disfruta y asume una actitud de pertenencia ambiental.</li> <li>• Desarrolla su capacidad lúdica cuando participa en las actividades eco recreativas</li> </ul>							

INDICADORES POR SESION	<ul style="list-style-type: none"> <li>reconoce las relaciones de amistad como posibilidades de crecimiento y de actuar solidario, más allá de sus intereses personales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece consensos, y acuerdos para el logro de las tareas propuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valora el potencial de los recursos naturales, y los representa o manifiesta a través de las expresiones eco artísticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce en las formas de expresión estética una manera de comunicar algunas formas de pensar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce al ser humano como un sujeto capaz de transformar el medio.</li> <li>Demuestra con el cultivo de su cuerpo, el respeto por la vida y dignidad de los seres vivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vivencia lo lúdico como una posibilidad de reconocimiento de sí mismo de los otros y del mundo natural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Otorga importancia a las prácticas recreativas y del uso del tiempo libre.</li> </ul>
PREGUNTAS A LOS PARTICIPANTES	<p>Encuesta sobre el proceso de sensibilización practicado en esta sección referente a si ¿EL espacio ofrecido por PARW le permitió construir las respuestas dadas en las fases de creación y socialización? ¿se identifica usted con las respuestas dadas por sus compañeros?; ¿de acuerdo con la sección del día de hoy la futura infraestructura de la F.E.F. debería contar con ...?: realización de diario de campo:</p>	<p>Encuesta: ¿la fase de sensibilización le permitió el dialogo y la interacción con sus demás compañeros para solucionar el problema presentado? ¿en la fase de creación pudo usted ponerse en los zapatos del otro y comprender sus necesidades? partiendo de esas necesidades que cree usted ¿qué necesitan los otros seres vivos para obtener un buen vivir?</p>	<p>Charla comunitaria: como les pareció la FEF; ¿cuáles fueron eso atributos físicos de la facultad que le gustaría potencializar? ¿cómo hacer para que esa propuesta sea sustentable ambientalmente sostenible y económicamente viable? Actividad: Invitar a diseñar esa propuesta de manera individual y enviarlas por correo</p>	<p>Diario de campo en busca de responder preguntas: ¿qué le gusto o disgusto del ritual a la Pachamama? ¿el elemento expresivo que creo o ayudo a crear le permitió expresar o comunicar algo específico? ¿se siente usted diferente o mejor que los demás si/no y por qué?</p>	<p>Encuesta: ¿qué opiniones le agrado o desagrado de sus demás compañeros? ¿cree usted que el cuerpo debería estar cubierto en su totalidad si/no y por qué?</p>	<p>Charla grupal en busca de responder ¿que se logró percibir durante la carrera? ¿si somos los seres humanos una misma especie porque nos dividimos por clases sociales? ¿cree usted que esta actividad le permitió enfrentar algún complejo o tabú si/no y cuál?</p>	<p>Encuesta: la fase de sensibilización le permitió contribuir, he integrarse en la fase creación si/no de qué modo; el espacio brindado en esta sección cree usted que le contribuye a su desarrollo personal si no y por qué; que necesidades o servicios debería satisfacer la facultad de educación física según sus experiencias,</p>	<p>Grabación videográfica y entrevistas: que es la recreación; que entiende por lúdica; para que sirve la educación física en la sociedad actual que es el ocio y el tiempo libre asistencia al baile y participación de las múltiples actividades.</p>

*Ejes de observación temática.*

<b><i>Categorías De Análisis</i></b>	<b><i>Indicadores De Objetivos</i></b>
<p style="text-align: center;">Corporal:</p> <p>esta categoría comprende al ser humano, como un ser holístico; por lo cual en los siguientes indicadores se piensa en la relación que tiene el ser humano con su dimensión corporal, cognitiva, familiar, social y natural del entorno natural que se habita.</p> <p>Entendiendo la categoría de análisis corporal como la encargada de observar: si, el ser humano cuenta con las capacidades para congregarse y trabajar como especie humana en la dignificación de la vida como un ciclo de edificación social que merece ser respetado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Asume las normas acordadas y vela por el cumplimiento de ellas.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Otorga importancia a las prácticas recreativas y del uso del tiempo libre.</li> </ul> </li> <li>• Muestra armonía corporal en la ejecución de las tareas motrices utilizadas en las actividades eco recreativas.</li> <li>• Participa en la promoción de los derechos humanos y naturales como posibilidad de interacción humana.</li> <li>• Promueve el juego y las expresiones estéticas de la recreación como opción para el uso creativo del tiempo libre.</li> <li>• Establece consensos, y acuerdos para el logro de las tareas propuestas.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>Estético:</b></p> <p>esta categoría comprende la necesidad de reconocer si la comunidad con la cual se participa cuenta o no con las capacidades, conocimientos y destrezas necesarias para dar a conocer su punto de vista de forma creativa, artística y lúdica.</p> <p>Buscando siempre un método de expresión alternativo, alternativo he incluyente. Donde la especie humana cumple una función específica de protección organización y regeneración del entorno que se habita, la función de su recreación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa a través de relatos, dibujos u otros medios sus sentimientos y percepciones de los sujetos y del entorno natural</li> <li>• Reconoce en las formas de expresión estética una manera de comunicar algunas formas de pensar</li> <li>• Utiliza las técnicas básicas y los utensilios presentes para la elaboración de propuestas.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora las elaboraciones realizadas por otros y las propias.</li> </ul> </li> <li>• Se observa armonía, y sentido de la belleza en las elaboraciones realizadas.</li> <li>• reconoce las relaciones de amistad como posibilidades de crecimiento y de actuar solidario, más allá de sus intereses personales.</li> <li>• Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Ambiental:</b></p> <p>en esta categoría de análisis se tiene en cuenta el nivel propositivo y de acción que puede llegar a promover cada participante dentro de los diversos encuentros y como este individuo se asume como</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ubica críticamente en relación con los demás elementos de su entorno y de su comunidad y realiza acciones que propenden por la conservación, uso y mejoramiento del ambiente.</li> <li>• Establece la importancia de mantener la biodiversidad para estimular el desarrollo del país.</li> <li>• Denota un comportamiento respetuoso y sensible con la naturaleza, con los otros y con las expresiones culturales.</li> </ul>

<p>un sujeto participante de la realidad que lo rodea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa con gusto y compromiso en actividades dirigidas a dinamizar, recuperar y conservar el medio ambiente.</li> <li>• Presenta alternativas de solución a los diferentes problemas del entorno natural y social.</li> <li>• Reconoce al ser humano como un sujeto capaz de transformar el medio.</li> <li>• Identifica y relaciona factores casuales de problemas ambientales.</li> <li>• Analiza características ambientales de su entorno y los peligros que lo amenazan.</li> <li>• Evalúa el potencial de los recursos naturales, la forma como se han utilizado en desarrollos tecnológicos y las consecuencias de la acción del ser humano sobre ellos.</li> <li>• Establece la importancia de mantener la biodiversidad para estimular el desarrollo del país.</li> </ul>
<p>introspección:</p> <p>en esta categoría de análisis se tendrá en cuenta el sentimiento de arraigamiento o compromiso social que puedan demostrar o expresar los distintos participantes, de esta forma se pretenden dar a conocer, como desde lo individual, desde las subjetividades, desde la costumbres o necesidades se entra a edificar entornos que invitan a reconocer al ser humano como un ser que siente, piensa razona y crea desde su individualidad, edificando con ello mundos alternos que reestructuran las intersubjetividades que nos edifican.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivencia lo lúdico como una posibilidad de reconocimiento de sí mismo de los otros y del mundo natural.</li> <li>• Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.</li> <li>• Traduce en expresiones corporales sus emociones y afectos, en las actividades eco recreativas.</li> <li>• Desarrolla su capacidad lúdica cuando participa en las actividades eco recreativas.</li> <li>• Demuestra con el cultivo de su cuerpo, el respeto por la dignidad de los seres vivos             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus errores, los acepta y los corrige.</li> </ul> </li> <li>• Contempla, disfruta y asume una actitud de pertenencia ambiental.</li> </ul>

--	--

Tomado de: (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 23-59)

**Anexo: N°3. MATRIS DE ACTIVIDADES E INDICADORES PARA LOS VIDEOS.**

<i>Matriz de actividades</i>				
<i>Para el proceso de evaluación de los videos</i>				
FASES	SENSIBILIZA- CIÓN	CREACIÓN	SOCIA- LIZA- CIÓN	INDICADORES DE OBSERVA- CIÓN
<b>SESIONES</b>				
Sesión 1 Eco Arte PAR Wayra; in- troduc- ción.	Presentación Del Proyecto Agro Recreativo Wayra y línea eco arte con el plan a desarro- llar o programa a trabajar.	Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico, para lo cual en la participación escrita se deben responder a las preguntas: ¿Cuál es tu sueño? Y ¿Qué es aquello que los motiva a cumplir sus sueños?  Y desde la interacción videográfica se propone responder por medio de prácticas ecoartística a la pregunta: ¿cuál es su sueño? y ¿Qué es lo que más te motiva para lograr ese sueño propuesto?	Video de retroalimentación con las respuestas videográficas o de los comentarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivencia lo lúdico como una posibilidad de reconocimiento de sí mismo de los otros y del mundo natural.</li> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Asume las normas acordadas y vela por el cumplimiento de ellas.</li> <li>• Reconoce al ser humano como un sujeto capaz de transformar el medio en que habita.</li> </ul>
Sesión 2	Presentación del	Se plantea en la descripción del video dos modos de	Video de	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus errores, los acepta y los</li> </ul>

<p>Viajando con la respiración y la imaginación</p>	<p>juego como una forma para entrar en una dimensión imaginativa de rememoración.</p>	<p>participación escrito o videográfico, para lo cual en la participación escrita se deben responder a la pregunta: ¿Cuáles fueron esos nombres o apodos que más le agradaron y con cuales apodos jamás le gustaría que lo identificaran?</p> <p>Y desde la interacción videográfica se propone responder por medio de prácticas ecoartística a la pregunta: ¿Cuál es ese apodo que más le agrado o más l@ ha identificado a lo largo de su corta vida?</p>	<p>retroalimentación con las respuestas de los comentarios.</p>	<p>corrige.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su capacidad lúdica cuando participa en las actividades eco recreativas</li> <li>• Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.</li> <li>• Establece la importancia de mantener la biodiversidad para estimular el desarrollo del país.</li> </ul>
<p>Sesión 3 La actitud lúdica.</p>	<p>Alusión a la actitud lúdica como Una actitud que promueve por medio de la motivación la realización de prácticas diarias para la consolidación</p>	<p>Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico, para lo cual en la participación escrita se deben responder a la pregunta ¿Cuál es esa actividad que se desarrolla de forma rutinaria para el cumplimiento de sus objetivos, sueños o metas? Y como plasmaría eso de forma eco artística.</p>	<p>Video de retroalimentación con las respuestas de los comentarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce en expresiones corporales sus emociones y afectos, en las actividades eco recreativas.</li> <li>• Otorga importancia a las prácticas recreativas y del uso del tiempo libre.</li> <li>• Promueve el juego y las expresiones estéticas de la recreación como opción para el uso creativo del tiempo libre.</li> <li>• Reconoce en las formas de expresión</li> </ul>

	de sueños y objetivos.			estética una manera de comunicar algunas formas de pensar
Sesión 4 La Pulsera de la Solidaridad y el Compromiso	Realización de manilla con dos hilos los cuales representan la solidaridad y el compromiso que se adquiere al momento de realizar un artefacto simbólico.	Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico. Para lo cual en la participación escrita se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Cuáles son esas actitudes de solidaridad que va a adoptar en su comportamiento: hacia sí mismo, ¿hacia los demás y hacia el entorno natural que se habita? y ¿Qué compromiso adquiere de ahora en adelante, para con sí mismo, para con los otros y para con el entorno natural donde habita?  Y desde la interacción videográfica se propone responder por medio de las prácticas ecoartística a las preguntas: ¿Cuál es esa acción de solidaridad que va a desarrollar consigo mismo con los otros y el entorno natural que habita? y de ¿Qué manera se comprometer para potencializar las relaciones con tres dimensiones del desarrollo humano propuestas?	Video de retroalimentación con las respuestas de los comentarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume las normas acordadas y vela por el cumplimiento de ellas.</li> <li>• Reconoce en las formas de expresión estética una manera de comunicar algunas formas de pensar</li> <li>• Se ubica críticamente en relación con los demás elementos de su entorno y de su comunidad y realiza acciones que propenden por la conservación, uso y mejoramiento del ambiente.</li> <li>• Denota un comportamiento respetuoso y sensible con la naturaleza, con los otros y con las expresiones culturales.</li> </ul>
Sesión 5	Se expone a la	Se plantea en la descripción del video dos modos de	Video de	• Promueve el juego y las expresiones

<p>la Recreación una Practica introspectiva</p>	<p>propiocepción, a la interocepción y a la exterocepción como capacidades humanas encargadas de motivar la acción lúdica creativa.</p>	<p>participación; escrito o videográfico. Para lo cual en la participación escrita se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Quiénes integran tu núcleo familiar y de qué manera se relacionan? ¿Qué actividades desarrolla para su cuidado corporal? y ¿Cuáles son sus comportamientos positivos y negativos al momento de tratar con personas que no hacen parte de su núcleo familiar?</p> <p>Y desde la interacción videográfica se propone responder por medio de las prácticas ecoartística a las siguientes preguntas: ¿Cómo es su relación con su núcleo familiar? ¿Cómo es su relación consigo mismo? y ¿Cómo es su relación con el entorno natural donde habita?</p>	<p>retroalimentación con las respuestas de los comentarios.</p>	<p>estéticas de la recreación como opción para el uso creativo del tiempo libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.</li> <li>• Denota un comportamiento respetuoso y sensible con la naturaleza, con los otros y con las expresiones culturales.</li> <li>• Analiza características ambientales de su entorno y los peligros que lo amenazan.</li> </ul>
<p>Sesión 6 Ejercicio De introspección.</p>	<p>Se realiza practica reflexiva motivando a la autoobservación de comportamientos positivos y negativos</p>	<p>Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico. Para lo cual en la participación escrita se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Cuál es ese objeto donde se representan sus acciones positivas y negativas? y ¿Qué acciones positivas y negativas reconoce de su comportamiento con sigo mismo, con los demás y el</p>	<p>Video de retroalimentación con las respuestas de los</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus errores, los acepta y los corrige.</li> <li>• Analiza características ambientales de su entorno y los peligros que lo amenazan.</li> <li>• Muestra armonía corporal en la</li> </ul>

	<p>a</p>	<p>entorno natural que habita?</p> <p>Y con la interacción videográfica se propone responder por medio de las prácticas ecoartística a las siguientes preguntas: ¿Qué es aquello que le agrada y le desagrada de sus comportamientos o actitudes? y ¿Cuáles de esos comportamientos o actitudes cree usted que limitan o coactan el cumplimiento de sus sueños o proyecciones? futuras?</p>	<p>comentarios.</p>	<p>ejecución de las tareas motrices utilizadas en las actividades eco recreativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume las normas acordadas y vela por el cumplimiento de ellas.</li> </ul>
<p>Sesión 7 Ejercicio de Cartografía Familiar</p>	<p>Se realiza ejemplificación de lo que es la cartografía familiar, en busca de reconocer las percepciones, emociones y acciones implícitas en la dimensión familiar de los internautas</p>	<p>Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico. Para lo cual en la participación escrita se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Cuántas personas conforma su núcleo familiar y que rol desempeña cada de uno de ellos? además ¿Qué acciones vas a realizar de ahora en adelante para mejorar las relaciones que se dan dentro de tu núcleo familiar?</p> <p>Y con la interacción videográfica se propone exponer por medio de la cartografía a cada uno de los integrantes del núcleo familiar del internauta, la actitud que los caracteriza, el rol que cumplen cada uno y las acciones o actitudes que vas a realizar de ahora en</p>	<p>Video de retroalimentación con las respuestas de los comentarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa.</li> <li>• Promueve el juego y las expresiones estéticas de la recreación como opción para el uso creativo del tiempo libre.</li> <li>• Expresa a través de relatos, dibujos u otros medios sus sentimientos y percepciones de los sujetos y del entorno natural</li> <li>• Se ubica críticamente en relación con los demás elementos de su entorno y de su comunidad y realiza acciones que</li> </ul>

		adelante para mejorar la relaciones familiares.		propenden por la conservación, uso y mejoramiento del ambiente.
Sesión 8 Ritual de agradecimiento.	Se da a conocer el ritual del compromiso como un modo tener en cuenta la necesidad que tiene las personas de saber cómo se sienten física y cognitivamente	<p>Se plantea en la descripción del video dos modos de participación escrito o videográfico. Para lo cual en la participación escrita se deben responder a las siguientes preguntas: ¿Qué te agrado y desagrado de esta temporada?, ¿Qué le gustaría encontrar en una próxima temporada? además ¿estaría usted dispuesto a participar realizando su propia actividad para el disfrute del tiempo libre y los ratos de ocio transmitiendo técnicas, practicas o hábitos de forma videográfica?</p> <p>Y con la interacción videográfica se propone responder por medio de las prácticas ecoartística a las siguiente pregunta: ¿Qué fue lo que le agrado y desagrado de la presente temporada? realizando una actividad para el disfrute del tiempo libre y los ratos de ocio... en llegado caso de participar en las múltiples sesiones, dé a conocer esos productos eco artísticos realizados</p>	Video de retroalimentación con las respuestas de los comentarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su capacidad lúdica cuando participa en las actividades eco recreativas.</li> <li>• Vivencia lo lúdico como una posibilidad de reconocimiento de sí mismo de los otros y del mundo natural.</li> <li>• Identifica y relaciona factores casuales de problemas ambientales.</li> <li>• Se observa armonía, y sentido de la belleza en las elaboraciones realizadas.</li> </ul>

**Anexo: N°4. MATRIZ PARA LA ELABORACION DE MARCO TEÓRICO.**

