



PROYECTO TRANSVERSAL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE - COLEGIO SAN FRANCISCO IED JORNADA MAÑANA 2013

1. INTRODUCCION

Dentro de una comunidad educativa, se encuentran diversas necesidades para las cuales los docentes deben estar capacitados o instruidos, respondiendo a proyectos, inquietudes y necesidades de los estudiantes, buscando dar herramientas y/o normas de comportamiento para enfrentar a la sociedad, que si bien son de gran utilidad, no precisamente son las más reales en comparación a las que deben sortear los jóvenes cuando se encuentran ante un mundo de oportunidades y el cual no están preparados.

Es importante destacar que dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje que se experimenta en la labor docente , se logran observar diversas potencialidades que tienen los jóvenes y que los docentes no explotan, porque los estudiantes enfrentan situaciones de bajos niveles de respaldo y credibilidad de las comunidades educativas, que los conduce a realizar actividades con mucho esfuerzo, logrando mostrar el interés frente a las oportunidades, compartiendo y ejecutando ideas que les permite detectar sus capacidades y habilidades para el posterior desenvolvimiento y desarrollo de su carácter y estilo de vida. Situaciones que posibilitan la creación, difusión e implementación de propuestas pedagógicas que les de alternativas para orientar sus proyectos de vida y por ende su desarrollo integral.

2. JUSTIFICACIÓN

Es importante que desde el colegio se fortalezca la personalidad y la capacidad de lucha de los jóvenes con el fin de lograr enfrentar un mundo lleno de contrastes en el que hay espacio para visiones optimistas llenas de esperanza centradas en un mundo mejor que revelan la voluntad de Dios a través de los acontecimientos de nuestro tiempo, logrando el compromiso de ayuda y servicio con los demás , disfrutando de ser parte del camino al progreso.

Es así como en el proceso de formación de la comunidad educativa del Colegio San Francisco IED se busca la vivencia del objetivo institucional como es "Un proyecto de mejoramiento de la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar" logrando el beneficio individual y social con la generación de ideas y proyectos de vida que contribuyan al mejoramiento y desarrollo de individuos capaces de responder a los retos de la vida.

La buena utilización del tiempo libre es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico, psicológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida, es un factor esencial en la vida moderna, es un medio para mejorar la salud física y mental, desarrollar el carácter de las personas y mejorar su equilibrio individual.

Los deportes, los juegos y las actividades recreativas, culturales, artísticas, sociales, etc., contribuyen en gran medida al desarrollo de los organismos vitales de la persona. La recreación vigorosa que se efectúa al aire libre, donde se hace uso de la capacidad física, es el medio más notable para el mantenimiento de órganos saludables. Por esto, el uso de las infraestructuras deportivas, artísticas, culturales, entre otras, son propicias para fomentar una cultura deportiva, artística, el desarrollo de habilidades, talentos.

El individuo que participa de un programa de tiempo libre y goza de una vida plena de actividades, probablemente será un ciudadano saludable, equilibrado, respetuoso y



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

cumplidor de sus responsabilidades cívicas; en cambio es probable que una persona privada de un desarrollo armónico e integral, se comporte de manera más negativa y aflore en ella conductas y costumbres reñidas con las normas establecidas de convivencia ciudadana.

Las motivaciones externas del contexto actual aleja casi permanentemente al alumno de la práctica de valores morales, sociales y religiosos; atraen por el contrario a actividades que pueden ser dañinas o destructivas para el alumno o la sociedad. No es casual que el índice de fenómenos como el alcoholismo, la drogadicción, los embarazos tempranos, la delincuencia, la desintegración familiar esté creciendo en forma alarmante, pues las presiones sociales y de los medios de comunicación así lo posibilitan.

Aprovechar el tiempo libre en el Colegio San Francisco IED se justifica en la medida en que se contribuya al tan anhelado desarrollo integral del ser humano, dicho desarrollo integral contempla no solo las áreas de lo cognoscitivo, sino también, lo sicomotor, lo afectivo y lo volitivo.

El ser humano es un ser social en espacios de mayor diversidad, como la escuela, en esta por muy numerosa que sea la familia, supera el espacio para la convivencia porque además de encontrarse con estos miembros, lo que va a primar son los códigos sociales y culturales que definen la convivencia grupal de la escuela. Una de las características fundamentales de la adolescencia es la tendencia grupal. El ritmo normal de los grupos no basta para favorecer la socialización, entendida como la oportunidad de formarse y desarrollarse integralmente como persona.

Estos grupos en la mayoría de los casos, no tienen proyectos que los cohesionen y les exijan funcionar realmente como grupo. Si existe una tendencia grupal y la institución no forma el ambiente propicio para ello, los alumnos buscan la formación de estos con el peligro de dejarse encausar hacia los vicios. Se debe pensar en un ambiente escolar dinámico que convoque a los alumnos y que los retenga, no desde el autoritarismo de los currículos forzados, sino desde espacios alternativos de aprendizaje. En la experiencia grupal se aprende más que en ritmo normal de las clases (teatro, danzas, música, juegos, deportes...) porque allí se aprende a trabajar en grupo, a coordinar puntos de vista con los demás, a asumir responsabilidades, a resolver conflictos, pero también se fortalece la autoestima y el sentido de pertenencia de los alumnos.

Asumir a la recreación y la lúdica como mediadora de procesos de desarrollo humano, significa comprenderlas desde sus beneficios en cada una de las dimensiones de desarrollo de los seres humanos y tener claridad sobre las condiciones que hacen estos beneficios posibles.

Las prácticas recreativas y lúdicas son entendidas como complementarias a los procesos de aprendizaje y desarrollo cultural y como una herramienta para romper con los círculos de pobreza, dependencia, inactividad violencia y con los sentimientos de marginación y exclusión, los cuales a su vez se encuentran asociados a la pérdida de la autoestima.

El proyecto busca alternativas de acción para que los estudiantes puedan optar en sus ratos libres por actividades relajantes, agradables pero fructíferas tanto en el aula como en el hogar y demás grupos sociales.

En resumen pretendemos que la institución y los distintos agentes sociales trabajemos conjuntamente en el diseño de programas de actividades para el uso formativo del tiempo libre, que conduzca a darle un valor educativo a estas actividades es decir convertirlas en un medio para la instauración de hábitos de vida saludables y la construcción de un proyecto de vida.



3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Crear y desarrollar espacios que permitan el aprovechamiento y buen uso del tiempo libre, actividades culturales, artísticas, sociales, recreativas y deportivas en el Colegio San Francisco IED de la localidad 19 de Ciudad Bolívar de Bogotá D.C., que contribuyan en el mejoramiento de una sana convivencia en el ámbito escolar y familiar, contribuyendo así con la formación integral de los estudiantes y el fortalecimiento de sus proyectos de vida.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

3.2.1 Promover y vivenciar actividades deportivas, culturales, artísticas y sociales que permitan el potenciar habilidades, desarrollo integral de los estudiantes y el disfrute del tiempo libre

3.2.2 Posibilitar una alternativa para la una reflexión, asociación y apropiación del tiempo libre en una perspectiva educativa y formativa a partir de la actividad.

3.2.3 Promover el liderazgo de los estudiantes, docentes y comunidad educativa en general mediante espacios de participación democrática que permitan la construcción de sociedad.

3.2.4 Contribuir en el mejoramiento de la sana convivencia en el ámbito escolar y en el clima laboral de la institución.

4. MARCO LEGAL

4.1 LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991

Desde sus dos primeros artículos instaura la democracia participativa y pluralista como el eje desde el cual debe articularse la sociedad colombiana.]porque Colombia está concebida como en Estado Social de derecho cuyo fin esencial es servir a la comunidad y asegurar la participación de todos.

Con estas premisas fundamentales y consignadas en el **Artículo 67** de la Constitución contempla: "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley".



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

No cabe duda que es responsabilidad de todos ser motores activos del cambio y es realmente importante aportar un grano de arena para que lo contemplando en el Capítulo II de la Constitución Política de Colombia de 1991 "DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONOMICOS Y CULTURALES"

4.2 LEY 115 DE 1994 – LEY GENERAL DE EDUCACION - FINES DE LA EDUCACIÓN

4.2.1 En el Artículo 50. Fines de la educación y de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política Contempla los fines de la educación como parámetros de guía para todas las instituciones que prestan un servicio educativo público. La educación, la formación y orientación del proyecto de vida y el aprovechamiento del tiempo libre se desarrollarán atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

4.2.2 En el Artículo 13. Objetivos comunes de todos los niveles. Se busca el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a:

1. Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes;
2. Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos;
3. Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

4. Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable;
5. Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;
6. Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y
7. Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.

4.2.3 se plantea las oportunidades de desarrollar aspectos obligatorios en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Artículo 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

1. El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;
2. El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;
3. La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y

4.3 DECRETO 1860 DEL 3 AGOSTO DE 1994

4.3.1 CAPITULO III - EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL. - ARTICULO 14º. CONTENIDO DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.

Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

Para lograr la formación integral de los educandos, debe contener por lo menos los siguientes aspectos:

1. Los principios y fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa en la institución.
2. El análisis de la situación institucional que permita la identificación de problemas y sus orígenes.
3. Los objetivos generales del proyecto.
4. La estrategia pedagógica que guía las labores de formación de los educandos.
5. La organización de los planes de estudio y la definición de los criterios para la evaluación del rendimiento del educando.
6. Las acciones pedagógicas relacionadas con la educación para el ejercicio de la democracia, para la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y, en general, para los valores humanos.
7. El reglamento o manual de convivencia y el reglamento para docentes.
8. Los órganos, funciones y forma de integración del Gobierno Escolar.
9. El sistema de matrículas y pensiones que incluya la definición de los pagos que corresponda hacer a los usuarios del servicio y, en el caso de los establecimientos privados, el contrato de renovación de matrícula.
10. Los procedimientos para relacionarse con otras organizaciones sociales, tales como los medios de comunicación masiva, las agremiaciones, los sindicatos y las instituciones comunitarias.
11. La evaluación de los recursos humanos, físicos, económicos y tecnológicos disponibles y previstos para el futuro con el fin de realizar el proyecto.
12. Las estrategias para articular la institución educativa con las expresiones culturales locales y regionales.
13. Los criterios de organización administrativa y de evaluación de la gestión.
14. Los programas educativos de carácter no formal e informal que ofrezca el establecimiento, en desarrollo de los objetivos generales de la institución.



4.3.2 ARTICULO 36°. PROYECTOS PEDAGOGICOS.

El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos.

Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material o equipo, a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general, al desarrollo de intereses de los educandos que promuevan su espíritu investigativo y cualquier otro propósito que cumpla los fines y objetivos en el proyecto educativo institucional.

La intensidad horaria y la duración de los proyectos pedagógicos se definirán en el respectivo plan de estudios.

5. MARCO TEORICO.

5.1 ORIENTACION DE ESTRATEGIAS PARA IMPLEMENTAR LOS PROYECTOS PEDAGOGICOS TRANSVERSALES

5.1.1 INTRODUCCIÓN

La Secretaría de Educación, consciente de la trascendencia que para la formación integral del estudiante tiene, en el momento actual, la adquisición y ulterior *consolidación de conocimientos sobre diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida*, presenta las orientaciones para implementar los *Proyectos Pedagógicos Transversales*.

Una de las finalidades básicas de la Educación es contribuir a desarrollar en los y las estudiantes capacidades para que ejerzan su ciudadanía en pleno derecho. Lo anterior implica que la escuela no se debe limitar a abordar asuntos estrictamente académicos sino que le corresponde desarrollar procesos que relacionen las disciplinas científicas con la realidad circundante, posibilitando que los estudiantes comprendan dicha realidad elaborando juicios críticos y adoptando actitudes en forma racional y libre.

Implementar los proyectos pedagógicos transversales en los establecimientos educativos, implica transformar la cultura escolar, crear espacios formativos dotados de sentido y significado y construir ciudadanía, a través de principios pedagógicos, democráticos, éticos, que vinculen la escuela con la vida, la sociedad y la cultura y promueven la conquista de mejores condiciones de vida para los estudiantes.

5.1.2 MARCO CONCEPTUAL

En el proceso educativo se conjugan diversos espacios y sujetos que dan lugar a la creación de ambientes organizados, posibilitando la interacción de aprendizajes, experiencias, manifestaciones políticas y sociales que dan sentido y propósito institucional, que a partir de procesos participativos buscan la formación de ciudadanos y en donde cada uno de los integrantes de estos procesos, tiene asignadas unas funciones: los estudiantes como seres sociales tienen el marco de referencia para interpretar, aprender y negociar las demandas de la cultura, los educadores tienen la función social de ser los mediadores o posibilitadores de este proceso y la institución educativa es el escenario social donde la cultura se produce, perdura, se modifica o se pueden transformar.

Las prácticas escolares que se presentan a partir de los procesos educativos nos muestran que las rutinas escolares son generadoras de conflicto en sus relaciones



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

internas y en sus acciones e interacciones con las comunidades locales, debilitándose la convivencia escolar, la participación democrática y la vivencia y reconocimiento de los Derechos Humanos.

Encontramos entonces, ambientes escolares en los que el abuso del poder, la imposición de normas, la ausencia de diálogo y comunicación, la incoherencia en los valores, la toma de decisiones sin argumentos, el refuerzo de la hegemonía de directores y profesores respecto al saber, el desconocimiento de las problemáticas sociales de los estudiantes, son lo cotidiano en las prácticas escolares.

Abordar la problemática escolar, remite necesariamente a considerar los espacios de participación de los actores educativos, de las formas democráticas de construcción de diálogo de saberes, de la comprensión y manejo del conflicto, del ejercicio de la participación pedagógica, de las transformaciones en las relaciones de poder, de la indagación y búsqueda comunes que doten de sentido la realidad educativa e incidan en procesos de calidad que aporten en la convivencia, en la formación de valores y fundamentalmente a la formación de ciudadanos íntegros y comprometidos con su entorno local, departamental y nacional.

Por lo anterior y considerando que una acción pedagógica direccionada logra transformar la práctica educativa y apoyar el proceso de transformación de la cultura escolar, es necesario acompañar y asesorar los establecimientos educativos para que cumplan su misión pedagógica: acercar al estudiante al conocimiento y propiciar espacios de socialización y formación ciudadana que fomenten los derechos humanos, la democracia, la sexualidad responsable, el uso sano del tiempo libre, el cuidado del medio ambiente, la tramitación no violenta de los conflictos escolares, los factores protectores ante los riesgos a que están expuestos niños, niñas y adolescentes, la convivencia y cultura de paz entre otros.

Los proyectos pedagógicos transversales son hilos conductores de las actividades curriculares, que permiten desarrollar una serie de actividades que conducen a nuevos conocimientos, a plantear y resolver problemas, a hacer preguntas y dar respuestas, a relacionar los conocimientos entre sí, con las experiencias y los objetivos propuestos en el Proyecto Educativo Institucional. Los proyectos pedagógico transversales son aquellos que contextualmente complementan, dan sentido, coherencia y solidez a los procesos educativos y formativos, los cuales deben estar presentes en cada una de las prácticas y actividades escolares, haciendo parte tanto del currículo explícito como del oculto, permitiendo la reflexión sobre problemáticas sociales, la construcción de alternativas y soluciones a las mismas, la toma responsable y autónoma de decisiones por parte de los y las estudiantes y constituirse en apoyo a la gestión pedagógica y a los proyectos de aula.

Como nos dice José Palos, tratar los temas transversales, supone una reflexión sobre el "para que" enseñar. Lo cual nos lleva a considerar el acto de enseñar desde una perspectiva ética, pues allí se forma para la convivencia y los valores.

Los proyectos pedagógicos transversales:

- Complementan, dan sentido, coherencia y solidez a los procesos educativos y formativos.
- Están presentes en cada una de las prácticas y actividades escolares.
- Hacen parte del currículo explícito y oculto.
- Permiten la reflexión sobre problemáticas sociales, la construcción de alternativas y la toma de decisiones responsables.
- Son apoyo a la gestión pedagógica de las áreas y sus proyectos de aula.

5.1.2.1 Los Proyectos pedagógicos transversales son:



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

1. *Promoción de la convivencia escolar, Derechos Humanos, participación y responsabilidad democrática.* Orientado a transformar las prácticas escolares, fortalecer los mecanismos de tramitación de conflictos y construir la cultura de la legalidad.

2. *Educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía.*

El propósito principal es generar prácticas pedagógicas que propicien el desarrollo de las competencias en los y las estudiantes, para que puedan incorporar en su cotidianidad el ejercicio de los Derechos Humanos sexuales y Reproductivos. Se dirige a potenciar el desarrollo humano integral para la toma de decisiones responsables y autónomas que les permita vivir una sexualidad sana, que enriquezca su proyecto de vida y el de los demás.

3. *Educación ambiental.*

Su desarrollo permite promover los procesos educativos ambientales en el ámbito cultural, social y natural.

4. *Aprovechamiento del tiempo libre, la práctica de la Educación Física, la Recreación y el Deporte formativo.*

Sus contenidos y experiencias deberán desarrollar propuestas de formación integral que apunten al desarrollo y mejoramiento físico, mental y social individual y colectivo.

Sus líneas van encaminadas fortalecer las prácticas deportivas saludables, el fomento a la Cultura deportiva y la construcción de estrategias de prevención del uso indebido de sustancias psicoactivas.

5.1.3 RESPONSABILIDADES Y COMPROMISOS DEL SECTOR EDUCATIVO

La implementación de los proyectos pedagógicos transversales requiere de acciones conjuntas entre la secretaria de educación, los establecimientos educativos y el apoyo técnico del Ministerio de Educación.

En este sentido, la Secretaría de Educación, en la asesoría y asistencia técnica, debe:

- Posibilitar la articulación de las Políticas Municipales con las Políticas Departamentales y Nacionales.
- Conformar equipos técnicos para orientar las estrategias de implementación.
- Formular y ejecutar un plan de acción para orientar las estrategias de implementación de los proyectos pedagógicos transversales, que incluya las siguientes actividades:
 - Análisis de información e identificación de necesidades.
 - Caracterización de los proyectos pedagógicos transversales
 - Elaboración de lineamientos
 - Diseño de estrategias de implementación
 - Acompañamiento y orientación a los establecimientos educativos.
 - Evaluación de los diferentes procesos implementados en los establecimientos educativos.

Por su parte, los Establecimientos Educativos, como construcción social de conocimiento y centro institucional de ejecución de los proyectos pedagógicos deben:

- Construir herramientas y estrategias pedagógicas acordes con los lineamientos nacionales y departamentales para la implementación de estos proyectos.
- Articular las prácticas pedagógicas y los proyectos de aula, a los procesos transversales para lograr la formación en ciudadanía.
- Promover procesos de investigación de acuerdo a la realidad y necesidad de los estudiantes.
- Promover la integración y participación activa de todos los integrantes de la institución educativa, a la vida comunitaria municipal.
- Implementar estrategias de construcción e intervención.
- Incluir los proyectos pedagógicos transversales en los planes de mejoramiento institucional.

Los directivos y docentes, quienes promueven la creatividad en las prácticas pedagógicas y como agentes de interacción con los estudiantes, familias y comunidades, deben:



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

- impulsar la formación política, ética y en valores de los estudiantes, atender las capacidades afectivas y asertivas, fomentar aspectos que permitan a los estudiantes adquirir habilidades personales y sociales para enfrentarse en forma adecuada a las exigencias y desafíos de la vida diaria.
- Hacer de la realidad local, un objeto de reflexión, conocimiento e intervención enseñando a los estudiantes a elaborar juicios críticos y a asumir posiciones libres y responsables.
- Implementar enfoques y modelos pedagógicos que permitan análisis críticos de la realidad y motiven la participación activa, crítica y propositiva de todos los actores educativos.
- Garantizar condiciones de respeto ante la diversidad que habita en los estudiantes.
- Reconocer y legitimar las preguntas y problemas de los estudiantes para promover sus proyectos de vida y los proyectos de intervención socio culturales como los proyectos de aula.
- Garantizar el respeto a los Derechos Humanos de los estudiantes.
- Fortalecer los mecanismos y escenarios de participación.

5.1.4 RUTA DE IMPLEMENTACIÓN

La ruta para implementar los proyectos pedagógicos en los Establecimientos Educativos está acompañada de acciones que le permitan a los establecimientos educativos abordar pedagógicamente la inclusión de dichos proyectos y esta en consonancia con el ciclo PHVA:

ETAPAS

5.1.4.1 PLANEAR

1. Realizar diagnóstico situacional sobre problemáticas socialmente relevantes, Identificando necesidades y potencialidades institucionales, locales y municipales.
2. Planificar y priorizar los proyectos pedagógicos transversales
3. Incluir los proyectos pedagógicos transversales en las áreas de la gestión escolar a través del plan de mejoramiento institucional y el PEI.

5.1.4.2 HACER

4. Ejecución de los proyectos pedagógicos transversales
5. Aplicación de los mecanismos de concertación intersectorial e interinstitucional
6. Brindar asesoría y asistencia técnica para la implementación de los proyectos pedagógicos transversales

5.1.4.3. VERIFICAR

7. Evaluación y análisis de las acciones realizadas.
7. Realizar monitoreo y seguimiento a los proyectos pedagógicos transversales.

5.1.4.4 ACTUAR

8. Implementar las acciones de mejora según análisis y evaluación de los proyectos pedagógicos transversales.
9. Evidenciar e incluir en el Plan de Mejoramiento Institucional.
10. Identificar buenas prácticas a través de experiencias significativas.

5.2 OCIO, TIEMPO LIBRE, JUEGO Y RECREACION

5.2.1 OCIO. Indagar en el concepto *ocio* implica situarse inicialmente en las civilizaciones griega y romana. Partiendo de los griegos, quienes le dan su carácter primigenio, el ocio, se reconoce a partir de Platón y Aristóteles fundamentalmente, configurado como ideal desde la suposición que los hombres somos más de lo que parecemos ser (Byron Dare,1991). El *ocio* permite el desarrollo de la potencialidad del ser humano, y en este sentido se configura en ideal. Es así como entendían los griegos que los esclavos eran necesarios porque con su trabajo se cubrían las necesidades materiales de una sociedad, mientras otros dedicaban su tiempo y energía al intelecto activo, a la búsqueda de las verdades supremas. Si nos centramos en el modo de



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

producción para otorgar mayor sentido al análisis, el *ocio* de los griegos solo podía existir en el espíritu de hombres libres, aquellos de condición no sometida o esclava, y los hombres libres solo podían existir en tanto se mantuviera en Grecia la esclavitud. El *ocio* y el ideal de *ocio* griego deben ser entendidos entonces como parte de una formación socioeconómica esclavista, como una configuración de significados específicos que surge de la forma que toma la organización para la subsistencia material de los griegos. Se encuentran además en el inventario de los griegos, grandes fiestas y espectáculos para los habitantes de la ciudad; pero se reconoce también que la intención de tales manifestaciones respondía al deseo de unir a los miembros de la ciudad a través de un homenaje colectivo a sus dioses protectores; fundida con un interés egoísta, la religión servía de base al patriotismo, proporcionando a la vez la cohesión moral en el pueblo, y con frecuencia brindando elementos preciosos de información intelectual y estética (Aymard-Auboyer, 1969: 407-409). Goodale y Godbey (1988:18) reconocen tres elementos contenidos en el ideal griego del *ocio*: *tiempo*, necesario para la elaboración y elevación de la cultura; *fermento intelectual*, dado en la necesidad de explicaciones mitológicas o metafísicas constantes, y *seguimiento de un ideal*, premisa más característica de la Grecia antigua que de cualquier otra cultura; por tanto, agregan, el "ocio" tal lo entendieron y usaron los primeros filósofos griegos, solamente puede ser entendido a la luz de los *ideales* de la cultura griega. Otra significación del *ocio* griego devenida de las propias características de la cultura pero poco reconocida por la bibliografía específica, da cuenta de que el ideal masculino en dicha cultura es "a favor de los ocios" (Aymard-Auboyer, 1969:396). Esto implica que el ideal del *ocio* griego encierra también una definición de género.

En síntesis, el *ocio* griego encierra la condición de ser un interrogante, una búsqueda de la expresión del hombre en su condición ética, no es una expresión acabada y concreta en actividades del tipo que en nuestros días pretendemos definir sino es concebido como una predisposición del ánimo, del ser, como una actitud "para ..." configurada en un ideal de cultura.

A diferencia de Grecia, a Roma le interesaba la expansión imperial y el enriquecimiento personal –fundado en el desarrollo de la moneda-, los que a su vez arrojaban una sostenida y creciente urbanización, diferenciación de sectores sociales, grandes masas de desocupados "libres", nuevos oficios y ocupaciones que derivaban de la urbanización, lo que los mantenía ajenos a intereses comunes que se dilucidaran en el plano de las ideas. La organización socioeconómica del Imperio contempla una transformación incipiente frente al surgimiento de pequeños artesanos demandados por las nuevas formas de ocupar el espacio –la urbanización-, si bien la formación socioeconómica sigue teniendo su esencia en el esclavismo. En este contexto, los aspectos del *ocio* resignificados en Roma pueden centrarse en: 1-se inicia una fusión en el ámbito individual de las categorías "ocio-trabajo", reconocida socialmente La negación del *otium* romano, es el *neg-otium*, de donde deriva "negocio" es decir, trabajo al que se dedicaban negociantes y mercaderes. *Ocio* y negocio, son parte constitutiva del hombre completo, y desde esas dos dimensiones el hombre se manifiesta; 2- el tiempo de *ocio*, es en Roma atributo de las grandes masas –aunque no en forma exclusiva- para quienes los poderosos sirven con fiestas y espectáculos. Esto marca un perfeccionamiento del *ocio* popular que deriva en *ocio* de masas como arma de "dominación"; 3- el *ocio* se expresa en actividades concretas y colectivas fundamentalmente de tipo <espectáculo>, no ya en términos de ideas o ideal; 4- La búsqueda del placer está impregnada de materialidad y desprovista de los parámetros de la moralidad eteniense.

Con la caída del Imperio romano, la iglesia organizada hizo valer su autoridad y se propuso llenar un vacío institucional. Esta doctrina propicia la soldadura mental y moral de la sociedad con su ideal de salvación e inmortalidad de las almas. El mensaje de trascendencia espiritual posibilita la superación del caótico mundo empírico predominante en la época. Así se reemplaza la razón por la fe, y ésta –tal como lo formula San Agustín-, es el objeto de la contemplación. La razón –objeto de contemplación para los griegos- se abandona, por tanto se ha dejado de lado uno de



los aspectos fundantes de la concepción del *ocio* griego. Otro aspecto que muda, es la noción del "tiempo". Para los cristianos el tiempo es de por sí sagrado, tiende hacia una plenitud futura, pertenece al mundo venidero, pero debido a la realidad humana deben ser signos visibles para el hombre los que marquen los tiempos sagrados; es así como se impone el domingo o "día del Señor" en el calendario litúrgico. Tanto el "descanso" como la "contemplación" y la "fiesta" representan la posibilidad material para el hombre de profundizar y tomar conciencia de su dependencia con el creador y disponerse espiritualmente a recibir su gracia. Así puede resumirse el nuevo sentido otorgado por la doctrina cristiana al tiempo de descanso, a la interrupción laboral que se impone con el domingo.

Durante el siglo XVI, con el incipiente surgimiento de la economía de mercado comienza a gestarse como derivación del *ocio*, el concepto de ociosidad. La condición humana adquiere la condición natural de impureza y pecado, y la potencialidad del ser humano –defendida por Aristóteles– se circunscribe a la superación de esa naturaleza a través del trabajo. El trabajo pasa a ser el elemento que dignifica al hombre y la ociosidad su condena. La crítica al *ocio* que surge en este período abarca dos dimensiones: la económica y la moral. A partir de aquí el concepto de *ocio*, tal como lo hemos analizado, no tiene la capacidad de expresar un contenido válido en diferentes momentos históricos. Cuando se intenta recobrarlo, da lugar –por las condiciones históricas–, a un nuevo concepto, el *Tiempo Libre*.

5.2.2 TIEMPO LIBRE. La revolución industrial marcó el punto de partida en la concepción del *tiempo libre*. Tal lo describe Thompson (1984), la revolución industrial no era una situación consolidada, sino una fase de transición entre dos modos de vida. Hacia el 1700 en Inglaterra comienza a instalarse el panorama capitalista industrial superponiendo a los patrones de conducta socializados, los esquemas del disciplinamiento en el trabajo, introduciendo en las escuelas la crítica a la moral de la ociosidad y la prédica a favor de la industriocidad. El disciplinamiento y el orden en el trabajo pasó a invadir todos los aspectos de la vida, las relaciones personales, la forma de hablar, los modales, al punto tal que fueron minando la alegría y el humor; "se predicó y se legisló contra las diversiones de los pobres" (Thompson, 1984: 449), en un intento de suprimir bailes y ferias tradicionales, como parte de la desvalorización a la comodidad, el placer y las cosas de este mundo. Estas medidas tienden a desterrar los "habitus" de campesinos, socializados en un tiempo y espacio signado por el ritmo de la naturaleza en una forma de producción agropecuaria, es decir una formación precapitalista no urbana. Tales prohibiciones pretenden instaurar nuevas formas de apropiación del tiempo – tiempo de reloj– que deberían conducir a un trabajo sistemático, regular y metódico, lo que no daba lugar a estados de "ociosidad". Instaurado un tiempo laboral deshumanizante – por la prolongación de las jornadas de trabajo para adultos y niños en condiciones extremas– se hicieron sentir a través de las incipientes organizaciones gremiales, las demandas de <tiempo libre>. Se reclamaba tiempo libre de trabajo, para descansar del trabajo, e aquí el sentido primigenio del concepto. La lucha por la conquista de *tiempo libre* se sucede logrando paulatinamente una reducción de las horas de trabajo. Al mismo tiempo, se diversifican las consignas para la utilización del tiempo liberado. Aparece la demanda por la necesidad de tiempo libre para el desarrollo cultural y la socialidad. Se resumen aquí aspectos vinculados a la participación social, la educación e instrucción en sociedades cada vez más complejas, hasta lograr las vacaciones pagas, reivindicación que impulsa sostenidamente el desarrollo del turismo como práctica en el tiempo libre.

Retomando la descripción de algunos aspectos del industrialismo, en el marco del capitalismo en consolidación, se puede identificar un creciente impulso al desarrollo de tecnologías de uso doméstico, que afectan directamente esta esfera de *tiempo libre* autónomo. La radio, la televisión, el cine, capturan horas de tiempo libre diario, y de fin de semana, al punto de ejercer una hegemonía en las posibilidades de uso del tiempo. Reconocida esta hegemonía cultural, en manos del propio capitalismo, se modifica la demanda y se alude a la "libertad", en términos de alcanzar una vivencia real de libertad –al menos– en el *tiempo libre*. Se plantea entonces la discusión acerca de la "libertad", y



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

se discute entre distintos enfoques sociológicos, las posibilidades de vivir la libertad en el tiempo de no trabajo. Queda planteada otra dimensión de análisis, el plano de la "libertad" en el tiempo, con referencia a la alienación en el trabajo y sus efectos en el *tiempo libre*. Termina de configurarse la problemática con relación al análisis del *tiempo libre*: tiempo de "libertad" – "libertad" en el tiempo, de los efectos del trabajo, de los medios masivos de comunicación, entre otros.

Resumiendo, la idea de *tiempo libre* en las sociedades pre-industriales no tiene prácticamente puntos de relación con el concepto que se gesta a partir de la revolución industrial. Nace en términos cuantitativos y en su desarrollo encuentra la necesidad de cualificarse. Inicialmente también, se configura como instrumental, para ganar un espacio de autonomía, que encierra problemáticas propias de la era industrial, como el tema de la libertad. Si bien nace como tiempo "liberado" del trabajo, debe posteriormente, plantear una liberación de la "cultura jerarquizada" tal como lo plantea Touraine (1973: 197-230), y la cuestión de la alienación en el trabajo, para poder seguir fundamentándose el concepto como *tiempo libre*. Aquí la expresión ya tiene los dos aspectos considerados en todas sus implicancias: *tiempo libre*, en tanto horas de no trabajo; y libertad en el tiempo; en tanto libre disposición de ese tiempo, considerando la libertad ideológica como psicológicamente, tal lo señala Munné (1980).

Más recientemente –y atendiendo al aspecto cuantitativo- el aumento del *tiempo libre* en las sociedades capitalistas responde a una necesidad estructural del sistema: descansar para seguir produciendo y disponer de tiempo para el consumo (Alvarez Sousa: 1994, 40). Aparece entonces un aspecto novedoso: la función que se atribuye al *tiempo libre* con relación al consumo. "El consumidor y la economía exige disponer de un *tiempo libre* para realizar sus operaciones de consumo [...] Nuevamente se evidencia como las particularidades que adquiere el modo de producción en una formación socioeconómica concreta, expresa una dialéctica entre los diversos fenómenos de la vida social y la base material que la sustenta (Kelle y Kovalzon 1985).

5.2.3 RECREACIÓN. El término, según reconocen algunos autores, se pone de moda en los años cincuenta, no significa que antes no hubiera estado presente, implica que en este momento comienza a generalizarse su uso, y por tanto colmarse de significados. Según Argyle (1996), una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de *tiempo libre*, comienza a hablarse de una "recreación racional". Se reconoce que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas *necesidades* y *capacidades*. Esto implica que se reconoce la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos laborales, se adaptan al ámbito del *tiempo libre* y van a su vez evolucionando con características propias. De esta forma se explica el disfrute de actividades muy difundidas en la bibliografía específica, el "bricolage", "jardinería", "do it your self" todas actividades que promovían las habilidades manuales, en reacción a los objetos fabricados en serie y desde el supuesto que el ejercicio de las habilidades manuales respondiera a una necesidad de romper el trabajo automatizado. Lo cierto es que tales actividades transferían los criterios de eficiencia, utilidad, racionalidad presentes en el mundo del trabajo industrial en consolidación, y a su vez demandaban la adquisición de las "herramientas" para su ejecución, es decir comenzaban a imponer el consumo en el ámbito del *tiempo libre* del trabajador. Esclarecedora es en este sentido la definición de M. Mead (1957), quien propone que la *recreación* "condensa una actitud de placer condicional que relaciona el *trabajo* y el *juego*".

5.2.4 JUEGO Y RECREACIÓN. La vertiente consuntiva con que parece adquirir preeminencia el concepto de recreación -desde nuestra perspectiva de análisis histórico- entra en conflicto con otro concepto, el *juego*, que se convierte en el aporte más significativo para completar el análisis en cuestión. El juego se ha caracterizado a partir del trabajo de Huizinga (1954) como: voluntario; improductivo; reglado; separado; incierto; y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma, y según plantea Caillois, crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza. De tales características del juego –la voluntariedad y la regla - se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y espacialidad que difiere de la habitual. La ficción es válida para quienes están en situación de juego, acceden a ella solo quienes están jugando, de allí que se entienda al juego como universo cerrado.

Avanzando por sobre la caracterización del juego propuesta por Huizinga y Caillois (1958), el último reconoce respecto de su clasificación de los juegos, y hacia el interior de cada categoría clasificatoria, extremos de tensión entre la turbulencia y la libre improvisación –paidia- y una tendencia complementaria que disciplina o intenta encausar ese caos mediante convencionalismos organizadores –ludus-. Es decir el extremo paidia carece de convencionalismos es, en sí mismo la espontaneidad, mientras que ludus se presenta como la organización y el control a ese impulso primitivo, e incorpora en él actividades tales como competencias deportivas, teatro, loterías, esquí, fútbol, billar, atracciones de ferias, alpinismo, entre otras. Es el extremo <ludus> presentado por Caillois el que a nuestro entender corresponde al ámbito de la *recreación* en las sociedades modernas, sumado a una amplia serie de actividades que han desbordado el universo cerrado del juego. La diferencia evidente es que estas actividades cercanas a ludus, no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se han generalizado como práctica social. Por tanto son actividades colectivas, grupales o masivas, planificadas, que no pueden quedar identificadas como juegos, pero sí se corresponden con el principio organizador de los mismos propuesto por el autor.

El juego se reconoce como un universo cerrado. Las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos se autoimponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante, de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego, es decir, en un universo cerrado. La diferencia, cuando se abandona el mundo cerrado del juego pero se mantienen sus características se ingresa en el mundo de la *recreación*. La *recreación* es la organización y el control social para los impulsos de alegría, diversión, y libertad presentes en el juego, y en este sentido la ubico en el extremo ludus, presentado por Caillois

Lo *ficticio* es propio del juego en tanto establece interacciones entre los participantes desde aquello que se está “fingiendo” o “simulando” en el juego. Los jugadores son quienes definen cual será el acuerdo para compartir significados – un ej- de esto es el que un grupo de jugadores acuerde que “la sogá será la víbora” o “la escoba el caballo”- (Franch y Martinell 1994:99), es decir instauran la ficción en un acuerdo negociado. En la *recreación* prevalece lo *simbólico*, en tanto las prácticas recreativas se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico sociales. A diferencia del juego, la *recreación* no es un universo cerrado, no se constituye a partir de la interacción de sujetos en aceptación a una regla, sino que el universo recreativo existe, con su universo simbólico compartido por el conjunto de la sociedad al que los sujetos *adhieren* desde la convicción de que en esa adhesión particular accederán al placer buscado.

Ahora bien, si tal como afirmaron Huizinga (1954) y Caillois, el juego se instaura a partir de la aceptación de la regla en ese universo cerrado, para el caso de la *recreación* –tal y como intentamos explicarla en su relación con el juego-, afirmamos que la misma se instaura a partir de la *adhesión* a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, libertad de elección, etc. La organización que viene a encausar los impulsos del juego se resuelve en el mundo social por *adhesión* a aquellas propuestas que los sujetos consideran satisfacen su búsqueda de emociones agradables.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Basándonos en lo planteado anteriormente estamos en condiciones de proponer un concepto de *recreación* para este trabajo:

Recreación es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material) al que adhieren como satisfactor del placer buscado los miembros de una sociedad concreta.

Se constata a esta altura del análisis, que la *recreación* compone un universo social de significados compartidos por una colectividad que expresa, con matices diferentes, en cada sociedad concreta las formas de alcanzar el disfrute, el placer públicamente. La *recreación* presenta las características del juego en tanto es una expresión socioinstitucional del mismo. Las características esenciales del juego toman en la *recreación* diferentes formas de expresión, justamente por ser esta un producto histórico social. Se integra así la vertiente histórica que vincula a la recreación con necesidades y habilidades presentes en el mundo laboral y las propias del juego, expresión de libertad por excelencia.

Las dimensiones de análisis que articulan el concepto esbozado de recreación, se configuran a partir de los principios organizadores del juego, también citados por Caillois, pero reinterpretados a la luz del concepto de *recreación* elaborado, es decir, en consonancia con el universo social que la *recreación* implica. Reconocemos, en forma preliminar en las sociedades capitalistas, cuatro dimensiones de análisis propias del concepto *recreación*: dimensión mimética; dimensión consuntiva; dimensión de azar; dimensión de vértigo y aventura, las que se caracterizarán sintéticamente. Si bien Elías afirma que la emoción mimética es común a casi la totalidad de las actividades consideradas recreativas, se propone considerar aquí solamente aquellas *actividades de naturaleza representativa*. La dimensión mimética agrupa aquellas actividades tales como el cine, el teatro, la televisión, los espectáculos deportivos y musicales, exposiciones de arte, museos, entre otros, en las que los participantes se abandonan a la "ilusión", a la ficción propuesta como segunda realidad. Las prácticas recreativas en nuestras sociedades están altamente atravesadas por el consumo, entendido en este marco, como corrupción de <mimicry>; el consumidor queda atrapado en un goce sin fin buscando una identificación con otro u otros a través del consumo. La dimensión consuntiva que proponemos, reúne aquellas prácticas que se definen en sí mismas por el acto de consumir, en un espacio destinado exclusivamente a tal fin, y que incentivan en consecuencia la posibilidad del consumo real. La tercera dimensión propuesta se identifica a partir de la preeminencia de prácticas recreativas en las que la búsqueda de emociones agradables se satisface mediante el aturdimiento de la conciencia o la maestría en destrezas para dominar el riesgo. La dimensión ilinx – de vértigo, riesgo y aventura-, incluye prácticas como, la rueda del mundo, la pandereta y aquellas similares presentes en parques de diversiones tanto como el esquí, parapente, wind surf, motonáutica, rapel, tirolesa, paracaidismo, skating, etc. Finalmente alea –el azar-, incluye prácticas institucionalizadas, incluso a través del Estado, cuyo eje rector es el azar. La actitud que demanda al participante es la de la inmovilidad en espera de la suerte, en el caso de prácticas que se apoyan en tecnologías diseñadas para presentar un amplio margen de probabilidades tanto de éxito como de fracaso. Las sociedades modernas han desarrollado espacios altamente tecnificados para el desarrollo de estas prácticas, tal es el caso de los casinos, bingos o propuestas similares; a su vez se ha creado un mundo particularizado para jóvenes y niños por medio de los "juegos electrónicos" y "juegos de computadora", propuestas que les posibilita un aparente uso de destrezas frente a obstáculos casi imposibles de superar y que en definitiva los introduce en la pasividad del azar.

Entendemos que el acontecimiento recreativo expresa simultáneamente en las prácticas características correspondientes a las cuatro dimensiones enunciadas. Las prácticas recreativas podrán ser identificadas a partir del componente predominante, ya



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

sea mimético, de consumo, de riesgo y vértigo o de azar. Aislar cada uno de ellos en una investigación empírica, contribuye a diferenciar los principios organizadores que rigen las prácticas determinando cuales son las dimensiones prevalecientes entre determinados grupos sociales lo que permite acceder a su comparación y análisis.

5.2.5 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

Según las últimas investigaciones que se han hecho, comprueban que hay un claro vínculo entre la falta de juego y la ansiedad, la depresión, la auto-estima, la memoria, el desempeño académico, el TDAH, las destrezas del lenguaje, la habilidad para tomar decisiones, la creatividad, la velocidad en los procesos mentales y el desarrollo del lóbulo frontal del cerebro.

Scott Harper¹ indica que

Los padres sobre protectores al limitar el juego libre y permitirles a los padres manejar todos los aspectos de la infancia, los niños son desplazados de una parte esencial de su crecimiento.

En el juego libre, los niños aprenden a resolver problemas por sí mismos, valorar el riesgo, socializar apropiadamente, hacer amigos, conocer la confianza, la justicia, el trabajo en equipo, y también establecen jerarquías y desarrollan la creatividad mediante los juegos que inventan.

Su comprensión del lenguaje verbal además se desarrolla; las condiciones como la depresión, la ansiedad y el TDA (Trastorno por Déficit de Atención) se alivian, incluso se eliminan.

Finalmente, Scott Harper finaliza diciendo que

El juego libre es una forma fundamental de cómo los seres humanos aprenden, crecen y funcionan en nuestro mundo. Cuando usted realiza todas las actividades por el niño, esto retrasa o, incluso, impide la capacidad de desarrollo del mismo.

5.3 PROYECTO DE VIDA

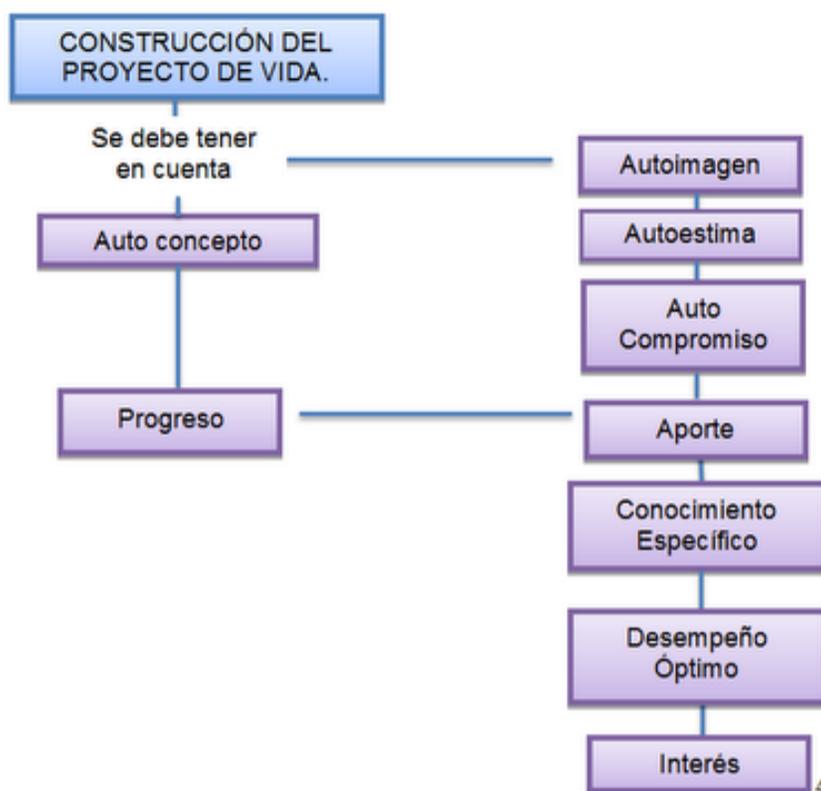
Un proyecto de vida es la dirección que una persona marca para su propia vida. En base a sus valores, un hombre planea las acciones que tomará en su subsistencia con el objetivo de cumplir con sus deseos y metas. De esta forma, su proyecto de vida será como un programa a seguir para lograr sus anhelos.

“Un proyecto de vida supone la elección de ciertas direcciones y la exclusión de otras, lo que puede generar un conflicto existencial y llevar a un estado de indecisión. Este tipo de situaciones puede darse cuando una persona se decide a estudiar una cierta carrera para trabajar en determinada profesión; en algún momento de su vida, puede sentirse disconforme y comenzar a reflexionar sobre su proyecto de vida.”

¹ Forero Aguirre, A. *La falta de juego al aire libre deteriora la infancia*. 29 de Enero del 2013. Recuperado de: http://www.eltiempo.com/vida-de-hoy/educacion/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-12562757.html.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"



El docente asume un papel importante en la planeación y ejecución de un proyecto de vida, el tiene que participar y ayudar en la toma de decisiones, evitando que muchos niños y jóvenes desgasten su vida experimentando situaciones en donde según su autoestima no tienen capacidades para lograr los objetivos propuestos, es importante formar personas con una actitud positiva, motivarlos para que logren una mayor productividad y competitividad consigo mismo y con las actividades que pretenden alcanzar.

Para lograr las metas propuestas es importante realizar una autovaloración del ser como persona en donde se identifiquen algunos rasgos de la personalidad como las habilidades y los defectos, aspectos claves para la proyección del futuro.

El Proyecto de vida es una condición de todo individuo maduro planificar su vida y trabajo, para ellos es fundamental el señalamiento de objetivos vitales y profesionales que marquen los pasos de un desarrollo y crecimiento de las potencialidades propias. (Rodríguez, 1988)

5.3.1 Para esta planeación se requiere:

1. Plantear objetivos. Los objetivos son las bases para construir tu proyecto y presentar las circunstancias dadas para lograr el proyecto. Los objetivos deben estar bien definidos, ellos nos servirán de guía en el camino de nuestra meta final, mantener un frente claro es de suma importancia.

2. Es muy importante tener un punto de partida que esté sujeto a la realidad que tu presentas y las condiciones y posibilidades para lograr el sueño; plantea cosas posibles y que creas que puedas lograr, metas imposibles pueden llegar a frustrar al más fuerte; así pues, debes ser consecuentes y utilizar los medios que tienes a tu mano y a medida que mejores o te acerques al camino deseado puedes replantearte las metas utilizando ahora el nuevo recurso.

3. Plasmar las cualidades, lo que debe mejorar y lo que se va a proponer para lograr. Es necesario realizar cambios de paradigma y pensamiento para poder ver las cosas desde una óptica más positiva, con optimismo 7 de que a pesar de que no estoy en el mejor de mis momentos, todo va a estar mejor.

La planeación de la vida y trabajo es la actitud, arte y disciplina de conocerse a sí mismo, de detectar las fuerzas y debilidades y proyectar, auto dirigiendo el propio destino hacia el funcionamiento pleno de las capacidades, motivaciones y objetivos de



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

la vida personal, familiar, social y laboral. (Casares y Siliceo, 1988; citado en Rodríguez).

Para una planeación de vida y trabajo es indispensable un encuentro de reconocimiento del "yo" más profundo, ya que él será la guía para alcanzar de un modo único y personal, las metas y valores que lleven a la persona a una vida significativa y trascendente. Solo a través de este compromiso personal se obtiene sentido a la vida; y la aportación de éste al mundo hará posible transformarlo para poder hacer mejor de él un lugar en donde los seres humanos puedan desarrollar todas sus capacidades en respeto, armonía y responsabilidad. (Rodríguez, 1988)

5.3.2 Diez razones para planificar nuestras vidas Según Vargas (2005) planificar la vida y llevarla a feliz cumplimiento (reconociendo que el planeamiento constituye propiamente un proceso) significa conocerse a sí mismo, tener capacidad para auto controlarse y aptitud para auto motivarse, además de poseer habilidad para la empatía y competencia para las relaciones interpersonales.

1. Primera razón: Decisión personal.

La calidad de la vida del individuo y su familia también puede definirse con la calidad de las propias decisiones y acciones. Cada día la persona edifica los cimientos y las columnas de lo que es su presente, pero también de lo que será su futuro. La vida no le ha sido dada hecha sino que precisamente la hace día por día. Si se quiere cada persona es precisamente el inventor de su propia, única y singular existencia. La dolorosa experiencia de Viktor Frankl en cuatro campos de concentración nazi, y su valerosa superación para desarrollar una excepcional obra psicoterapéutica (puesta de relieve en innumerables y justificadas ocasiones), es un ejemplo humano sumamente aleccionador. En suma, el individuo resulta ni más ni menos que el arquitecto o constructor de su propia vida o destino personal.

2. Segunda razón: Responsabilidad Social.

La vida constituye una irrenunciable e impostergable responsabilidad frente a sí mismo y los demás. Cada persona debe aprender a ser responsable de su propia vida. No son otros los responsables de su vida sino que cada persona lo es de sí misma. La persona debe aprender que lo que pueda ser y tener dependerá siempre de lo que hoy mismo haga o deje de hacer con sentido de responsabilidad o pro actividad. Esta poderosa razón se encuentra representada en el primero de los siete hábitos de la efectividad que Stephen Covey desarrolla, y al que denomina: Ser proactivo.

3. Tercera razón: Personalidad individual.

La vida de cada persona constituye una oportunidad única que no volverá a repetirse. Podrá verse una y otra vez la película que nos agrada observar en nuestro video casero, pero lo que no podremos nunca hacer será repetir la película de nuestra propia vida. Solamente una vez podremos vernos como actores y actrices en la pantalla de la vida real. Si no nos agrada nuestro papel en el reparto podemos cambiarlo, pero lo que no podríamos seguir haciendo (salvo que se quiera afrontar las consecuencias) es continuar representándolo mal. Wayne W. Dyer, psicoterapeuta y autor de muchos grandes éxitos literarios, recuerda al sabio Aristóteles cuando sostiene que las personas deberían ser definidas no por lo que son en un momento dado sino por sus potencias o lo que pudieran llegar a ser.

4. Cuarta razón: Respeto a sí mismo.

La vida es el bien más sagrado, valioso y hermoso que la persona humana recibe. Si la persona es creyente sentirá que la vida le es ofrecida por la infinita gracia de Dios; si no cree en Dios, seguramente que le agradecerá a la propia vida su existencia. Si esto es así, y realmente es así, es válido preguntarse ¿dejaremos nuestra vida librada a la aventura, al azar o acaso a la casualidad? Convendremos entonces en que nuestra existencia merece pleno respeto e integridad. Miguel Ángel Cornejo y Rosado, líder en América Latina de la Cultura de Excelencia, escribió: "Es mi máxima manifestación de libertad el decidir por mí mismo lo que deseo lograr y realizar".



5. Quinta razón: Afirmación de sí mismo

Si la persona no es capaz de planificar su propia vida, seguramente que otros podrían hacerlo. Ciertamente, pero también es posible pensar que no lo harán precisamente para ayudar sino para obtener alguna probable ventaja. ¿Quién mejor entonces que cada persona para decidir acerca de lo que realmente le conviene hacer aquí y ahora? Recordemos, que precisamente hoy es el primer día del resto de nuestra vida.

6. Sexta razón: Motivación de logros.

La imagen que tiene la persona de sí misma no siempre armoniza con la imagen real de lo que es o de lo que quiere llegar a ser. Probablemente exista una brecha entre lo que en verdad se es y lo que se quiere llegar a ser. ¿De qué manera puede la persona impulsar sus proyectos de desarrollo personal y familiar sino es mediante la planificación de su propia vida? El planeamiento de vida ayuda poderosamente a la persona a convertirse en quien aspira llegar a ser.

7. Séptima razón: Oportunidad de realización.

Cada persona solo tiene un tiempo de vida determinado para realizarse. No se tiene todo el tiempo del mundo sino únicamente un tiempo de vida limitado por la naturaleza orgánica del individuo, primero, y la elevada velocidad del cambio en la sociedad mundial, después. Y es solamente en ese tiempo vital que la persona puede llegar a convertirse en lo que en verdad aspira en llegar a ser. El tiempo no se pierde, sólo es la persona quien puede perder su oportunidad de realización humana.

8. Octava razón: Visión de futuro.

Si la persona sueña con el futuro pero no mueve un solo músculo, solo será romántica y ensoñadora. Si acaso se mueve constantemente pero no define su propio rumbo, entonces puede llegar extraviado a cualquier lugar. Mas si con visión de futuro hace el rumbo, aprovechando sus fortalezas y superando sus debilidades, a la vez que explotando sus oportunidades y evitando sus riesgos, podrá arribar a un puerto de claridad. Cada persona es el capitán de la propia nave de su vida y, por lo tanto, responsable de llevarla a su propio y singular destino.

9. Novena razón: Proyecto de vida.

La vida es un proyecto que a cada persona corresponde llevar plenamente. Podemos retroceder ahora por el túnel del tiempo de nuestra memoria ¿Qué es lo que vemos un año atrás, o acaso cinco, diez o más años en el pasado? Y ahora, por medio de nuestra imaginación, observemos el futuro, ¿Cómo nos observamos a nosotros mismos un año adelante, cinco, diez o más años en el porvenir? Aceptémoslo, no podemos hacer nada por el pasado. Sin embargo, reconozcámoslo, si podemos hacer mucho todavía por nuestro propio futuro.

10. Décima razón: Velocidad del cambio

La persona no se encuentra sola, vive siempre en comunidad y en un mundo en que cada vez es más interdependiente e interrelacionado. Los expertos en tecnología de la computación e informática nos hablan a cada momento de las virtudes y de los desafíos que representa la globalización, la mundialización o la aldea global.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

EL PROYECTO TRANSVERSAL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DEL COLEGIO SAN FRANCISCO IED JORNADA MAÑANA PARA LA VIGENCIA DEL AÑO 2013 ESTA CONFORMADO POR LOS SIGUIENTES SUBPROYECTOS:

1. ACTIVIDAD FÍSICA Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE

INTEGRANTES:

FREDDY PARRA Y PATRICIA HUERFANO

INTRODUCCION

Cuando se habla de tiempo libre, se hace referencia al periodo de tiempo que le queda al individuo después de llevar a cabo sus obligaciones diarias, sean laborales, educativas, sociales, familiares, entre otras, para dedicarse a aquello que le produce alegría placer o que simplemente le brinda diversión o entretenimiento.

Esto indica que el tiempo verdaderamente libre, está constituido por aquellos momentos de la vida en los que después de satisfacer y cumplir con las obligaciones, el ser humano se dispone a realizar una actividad, que en el mejor de los casos es elegida sin presiones, predominando de esta forma la libertad sobre las necesidades inmediatas.

MARCO LEGAL

LEY 115 DE 1994

Por el cual se expide la Ley General de Educación. Hace referencia a los fines de la educación entre los que se encuentra la promoción y preservación de la salud resaltando la importancia de la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Son fines de la Educación:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

La formación para la preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas sociales relevantes

DECRETO N° 2737 DE 1989 CODIGO DEL MENOR

Artículo 13, todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la cultura y las artes.

Artículo 44, son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la cultura, la creación y la libre expresión de su opinión.

El aprovechamiento del tiempo libre se puede fomentar desde múltiples áreas del conocimiento o disciplinas, integrando un conjunto de posibilidades que van desde las artes, las ciencias o los deportes. Es así como desde cada componente se propende de manera interdisciplinar por el desarrollo de múltiples posibilidades de sano esparcimiento.

En términos generales el programa contiene actividades de carácter lúdico, artístico, deportivo, recreativo, cultural y organizativo que pueda realizar en forma libre, espontánea y recreativa alrededor de actividades escolares, juegos interclases, jornadas recreativas, deportivas y culturales.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

A nivel de ACTIVIDAD FÍSICA, existe la ley 181 de 1995, por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, la Educación Física y el aprovechamiento del tiempo libre.

ACTIVIDAD FÍSICA Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE

En el plan nacional de recreación se reconoce a LA ACTIVIDAD FÍSICA como un derecho de los niños, individual, inalienable, social y general de la población. Esta debe propiciar el desarrollo de las capacidades creativas y potencialidades del hombre, de modo que la vivencia en sí misma, le permita descubrir nuevas posibilidades y sentidos a la vida y a su comunidad.

Este proyecto liderado desde educación física, busca fomentar la lúdica la recreación y el deporte con los jóvenes permitiéndoles diferentes alternativas, donde tengan la oportunidad de demostrar sus capacidades físicas o intelectuales como medio de aprovechamiento del tiempo libre.

JUSTIFICACIÓN

Durante el proceso escolar se generan gran cantidad de actividades que aportan al logro de los fines propuestos en el currículo. Motivar su desarrollo y enriquecerlo es labor de nuestra Institución educativa.

El PEI institucional busca articular un desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta aspectos básicos del desarrollo personal como son los de orden físico, emocional, intelectual y social, enfocando su interés hacia el desarrollo y construcción de valores y actitudes ciudadanas que les permita lograr bienestar y calidad de vida.

Unas de estas actividades que presentan mayor interés para los estudiantes son las que dentro del proceso de interacción y participación se desarrollan dentro de un ámbito LÚDICO. El propósito del proyecto es cultivar este interés para potenciar en los estudiantes el hábito por el aprovechamiento del tiempo libre y la práctica de la actividad física como elementos generadores de bienestar y calidad de vida, brindando herramientas que permitan que el estudiante genere alternativas de uso adecuado del tiempo libre.

OBJETIVO GENERAL

Brindar múltiples estrategias recreo deportivas a los estudiantes para que puedan conocer y optar por diversas actividades lúdicas, recreativas y deportivas adicionales complementarias de las actividades y procesos académicos que se desarrollan diariamente en las aulas de clase, para motivar el sano esparcimiento y el aprovechamiento del tiempo libre.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar en la comunidad educativa la práctica de la actividad física como elementos generadores de bienestar y calidad de vida
- Proponer estrategias deportivas y recreativas que les permita a los estudiantes desarrollar hábitos y actitudes positivas frente a la práctica de la actividad física
- Brindar herramientas a los estudiantes para que puedan conocer y optar por diversas actividades lúdicas, recreativas y deportivas adicionales complementarias a los procesos académicos que se desarrollan diariamente en las aulas de clase



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

- Fomentar el liderazgo de los estudiantes de ciclo 5 como motivadores de prácticas deportivas, recreativas, culturales y multiplicadores de estrategias y alternativas de uso adecuado del tiempo libre.
- Fomentar la identidad y el sentido de pertenencia Institucional en la participación de actividades deportivas como los juegos Intercolegiados.
- Fomentar el reconocimiento de la ciudad como escenario de aprendizaje en la participación de actividades pedagógicas extraescolares.

METODOLOGÍA

Salidas pedagógicas: programando anualmente las actividades externas en las que se involucre la participación de todos los estamentos de la comunidad educativa.

Inauguración y desarrollo de juegos intercurros: Actividades lideradas por los estudiantes de once con el apoyo de los docentes de Educación Física, en las que se compite en varios deportes y actividades para fomentar la integración de la comunidad educativa.

Integración Interinstitucional: Propender para que los estudiantes participen en actividades con otras Instituciones de la localidad como juegos Intercolegiados, salidas del IDRDR u otras Instituciones.

Campo de aplicación: Compensar, parque el tunal, polideportivo Candelaria y los espacios que nos brinda la Institución.

Presupuesto: para el desarrollo de las actividades se solicitó presupuesto, de lo cual fue aprobado un monto de \$300.000.

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES PROGRAMADAS	Sede	OBJETIVO	FECHA PLANEADA	EJECUTADA SI/NO/PTE	OBSERVACION
Inauguración de juegos Intercursos	A	Dar apertura oficial a los encuentros deportivos al interior de la institución	Entre marzo y Abril	Pendiente	
Juegos Intercursos	A	Fomentar la práctica deportiva y la sana convivencia	Entre Abril y noviembre	Por ejecutar	
Salidas pedagógicas IDRDR	A	Motivar a los estudiantes para que participen en actividades formativas lideradas por IDRDR	----	Pendiente	Pendientes de la oferta del IDRDR
Campamento	A	Propiciar estrategias para el sano esparcimiento en el ambiente natural	Octubre	Pendiente	Actividad dirigida desde Educación Física



**COLEGIO SAN FRANCISCO JM
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
PROCESO CORPORAL
JUEGOS INTERCURSOS**



La importancia de la actividad deportiva en la etapa escolar es decisiva para el desarrollo de la vida futura. Es en esta edad, la de la "genialidad", cuando se puede crear y establecer el "hábito" de practicar deporte, asegurando en el estudiante, la fijación de conductas motoras permanentes y la asimilación e interpretación de normas y valores éticos que el deporte conlleva, el afianzamiento y puesta en práctica de saberes teóricos de diferentes asignaturas, para poder aplicarlos en cada acto de su vida y en el incremento de su bienestar personal presente y futuro.

La práctica del **Deporte escolar** tiene gran importancia por su carácter masivo y su fuerza movilizadora, con implicaciones e influencias en los ámbitos más diversos de la sociedad; desde destrezas y hábitos, ocupación del tiempo libre, hasta las relaciones colectivas y de comunicación entre estudiantes.

Los valores que difunde el deporte y que se plasman en su práctica, constituyen un aporte fundamental en la etapa formativa y de crecimiento espiritual y físico de los seres humanos, especialmente a temprana edad.

Su práctica adecuada contribuye a la construcción de un modelo de sociedad marcada por la armonía social.

En su manifestación colectiva, alienta el trabajo en equipo poniendo en marcha los valores que le son inherentes como la solidaridad, la conjunción de voluntades y la fraternidad.

El deporte también democratiza porque iguala a las personas en la afición o en la pasión por él, sin distinción de ningún tipo. Asimismo, es un factor de unión y los convierte en partícipes de un interés común; las diferencias son abolidas y las fronteras físicas, económicas, ideológicas, raciales, religiosas y sociales se desvanecen.

El deporte fortalece el espíritu y contribuye a que los seres humanos desarrollen sus potencialidades físicas y mentales.

Es una de las actividades más populares del mundo, provocando que desde temprana edad, en su niñez, el ser humano sea motivado a su práctica.

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de los juegos escolares Franciscanos 2009 (Intramuros o Intercursos) que desarrollaremos en el segundo semestre, serán de gran interés para toda la comunidad, teniendo en cuenta que será el espacio perfecto donde los estudiantes aparte de compartir e interactuar con integrantes de otros cursos, pondrán a prueba sus habilidades físicas, sus capacidades colectivas de trabajo en equipo, solidaridad y fraternidad, fomentando de este modo a la sana convivencia social de la comunidad escolar.

OBJETIVOS

- Fomentar el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre
- Promover la participación deportiva en el ámbito escolar
- Fortalecer la formación en valores, hábitos y actitudes positivas frente a la convivencia social

METODOLOGIA



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

El desarrollo de los juegos contará con la participación de los estudiantes de la sede A (ciclos 3, 4 y 5) en las disciplinas deportivas básicas que permiten los espacios de la Institución.

La preparación, montaje y desarrollo de los juegos estarán a la cabeza de los estudiantes del grado once, por ser ellos quienes tienen en su plan de estudios el programa de ORGANIZACIÓN DEPORTIVA, además la necesidad de fomentar el liderazgo hacia la aplicación de actividades que beneficien a su comunidad.

Es responsabilidad de la organización:

✚ ANTES DEL EVENTO:

- Delegar funciones de acuerdo a lo previsto en el plan.
- Gestionar el presupuesto y la financiación.
- Conocer y verificar el estado de los equipos y materiales.
- Difundir y promocionar la actividad.
- Establecer y dar a conocer lineamientos de participación.
- Hacer las inscripciones.

✚ DURANTE EL EVENTO:

- Desarrollar el plan de trabajo
- Supervisar la ejecución conforme a la programación.
- Llevar datos estadísticos e informar a los participantes.
- Adelantar la organizar de la clausura.
- Prever alternativas ante problemas.

✚ CIERRE DEL PROGRAMA:

- Tabulación de resultados.
- Premiación y clausura

✚ DESPUÉS DEL EVENTO:

- Evaluar el evento:
- Verificar el objetivo propuesto.
- Hacer balance de gastos y recaudos
- Revisar el desempeño general de la organización
- Receptividad de la actividad.
- Difundir los resultados.

- **Los deportes y actividades** propuestas para estos juegos serán las siguientes:

Su participación y desarrollo estará sujeta a la cantidad de inscritos.

DEPORTE	CATEGORIA	RAMA
BALONCESTO	Menores, Juvenil	Mixto
VOLEIBOL	Juvenil	Mixto
FUTSAL	Infantil, menores, Juvenil	M - F
ACTIVIDADES	CATEGORIA	RAMA
Rana	Menores - Juvenil	Mixto
Cucunubá	Infantil, Menores, juvenil	Mixto
Futbol – Tenis	Menores, juvenil	M -F
Voleibomba	Infantil, Menores, juvenil	Mixto

- **Las categorías** serán clasificadas en los siguientes ciclos y grupos

CICLO	CATEGORIA	CURSOS
3	INFANTIL	501, 502, 503, 504, 505, Primaria sordos
		601, 602, 603, 604
		701,702,703,704
4	MENORES	801,802,803,804, Aceleración



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

		901,902,903,904
5	JUVENIL	10-01, 10-02, 10-03 11-01, 11-02, 11-03

- **Las inscripciones** para el inicio de los juegos se realizarán la primera semana del segundo semestre.
- **Los sistemas de eliminación** para los deportes y juegos, serán en su primera fase de todos contra todos según las categorías, seguidos de cruzados y eliminación sencilla
- **Los reglamentos** serán los vigentes establecidos de cada deporte.
Para las actividades adicionales, se establecerán unas normas básicas bajo las cuales los participantes competirán.

EVALUACIÓN

El proceso de evaluación se establecerá en varios aspectos:

1. GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN (la planificación, organización, ejecución y control técnico del evento)
2. EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS (la participación)
3. LOS RESULTADOS (Premiación y Clausura)



PROCESO LOGÍSTICO DEL GRUPO GESTOR

El torneo deportivo estará dirigido por 11-01 y 11-03.

El desarrollo de los juegos recreativos estará bajo la dirección de 11-02

Todos los procesos del torneo deportivo y recreativo tendrán los siguientes grupos de trabajo con sus respectivas obligaciones.

GRUPO	OBLIGACIONES																
TECNICO	TOTAL 2 ESTUDIANTES POR CURSO																
	Llevar el control general del torneo deportivo o recreativo																
	Realizar listado de control del curso con cada una de sus obligaciones																
	Coordinar el desempeño de todos los participantes en el cumplimiento de sus funciones.																
	Recibir los recaudos y planillas de inscripción.																
	Verificar y autorizar el esquema del sistema de eliminación general del torneo realizado por comisión de arbitraje.																
	Realizar congresillo técnico donde se informará a los competidores todo sobre el torneo																
	Mantener una carpeta con las copias de la programación, resultados, novedades por partidos aplazados, planillas de juego y demás documentos del torneo en general.																
	Para FUTSAL, BALONCESTO, VOLEIBOL Entregar y recibir la tula con los materiales necesarios para cada partido (10 petos y 1 balón). Finalizado el partido, regresarla al docente																
	Dar respuesta a las demandas que se presenten durante los encuentros deportivos o recreativos y resolver las dificultades que se puedan presentar																
	Otras que se determinen en la organización																
PUBLICIDAD	ESTUDIANTES SOBRANTES																
	Difusión y promoción general del evento con anuncios, mensajes por emisora, difusión directas...																
	Montar Stand de inscripciones al lado de la tarima con dos estudiantes por día inscribiendo equipos. Para las inscripciones se tendrán en cuenta las siguientes pautas:																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ACTIVIDAD</th> <th>MODALIDAD</th> <th>CANTIDAD DE JUGADORES</th> <th>COSTO POR EQUIPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FUTSAL, BALONCESTO, VOLEIBOL</td> <td>EQUIPOS</td> <td>8 no más no menos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>RANA DIDACTICA, CUCUNUBÁ</td> <td>EQUIPOS</td> <td>3 no más no menos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SALTO DE SOGA</td> <td>INDIVIDUAL</td> <td>1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	ACTIVIDAD	MODALIDAD	CANTIDAD DE JUGADORES	COSTO POR EQUIPO	FUTSAL, BALONCESTO, VOLEIBOL	EQUIPOS	8 no más no menos		RANA DIDACTICA, CUCUNUBÁ	EQUIPOS	3 no más no menos		SALTO DE SOGA	INDIVIDUAL	1	
	ACTIVIDAD	MODALIDAD	CANTIDAD DE JUGADORES	COSTO POR EQUIPO													
	FUTSAL, BALONCESTO, VOLEIBOL	EQUIPOS	8 no más no menos														
RANA DIDACTICA, CUCUNUBÁ	EQUIPOS	3 no más no menos															
SALTO DE SOGA	INDIVIDUAL	1															
Se debe llenar una planilla de inscripción por cada equipo que se registre y el dinero recaudado se debe entregar diariamente a la comisión técnica igual que las planillas de inscripción. Este dinero se empleará para la premiación.																	
Anunciar semanalmente la programación de los encuentros deportivos en cartelera de EDUCACIÓN FÍSICA. Esta programación de la siguiente semana se publica los jueves en la mañana, Previa verificación del grupo coordinador y/o docente. Entregar una copia al GRUPO TÉCNICO																	
Anunciar resultados primer lunes de cada quincena y novedades por partidos aplazados en cartelera. Entregar																	



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

	una copia al GRUPO TÉCNICO
	Otras que se determinen en la organización
ARBITRAJE	DEPORTES: TRES GRUPOS DE 3 ESTUDIANTES POR CURSO (Arbitro central, juez de línea, planillador)
	JUEGOS RECREATIVOS (11-02): 2 PAREJAS POR CADA ACTIVIDAD (rana, lazo y cucunubá)
	Inicialmente deben realizar el esquema del sistema de eliminación según la cantidad de equipos inscritos y publicarlo en cartelera de educación física. Entregar una copia al GRUPO TÉCNICO
	Deben estar pendientes de la programación en cartelera, con el grupo de publicidad y con el docente para saber las fechas de arbitraje y planillaje que les corresponda.
	PARA DEPORTES Cada grupo de arbitraje estará conformado por 2 hombres y 1 mujer quienes desempeñan las funciones de 1º y 2º árbitro y un planillador. Estos grupos deben tener sus materiales: planillas, tarjetas (amarilla, roja y azul), pitos, reloj con cronómetro para controlar 2 periodos de 10 minutos sin descanso intermedio. Se les proveerá de una tula con 10 petos y un balón. PARA JUEGOS RECREATIVOS, cada pareja desempeñará las funciones de: juez contador y planillador.
	Otras que se determinen en la organización



**COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE**



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

**COLEGIO SAN FRANCISCO IED
JUEGOS INTERCURSOS
PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DEPORTES**

8 integrantes x equipo

**FUTSAL masculino o
femenino**

Normas de inscripción:

- 👍 Cada curso saca **un** solo equipo por deporte
- 👍 Cada equipo cancela Inscripción (\$_____ que será utilizada para la premiación)

DEPORTE	CURSO	INTEGRANTES (nombres completos)
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		6.
		7.
		8.
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		6.
		7.
		8.
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		6.
		7.
		8.
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		6.
		7.
		8.
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.



**COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE**



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

		6.
		7.
		8.
		1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		6.
		7.
		8.



**COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE**



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

**COLEGIO SAN FRANCISCO IED
JUEGOS INTERCURSOS
PLANILLA DE JUEGO**

ACTIVIDAD	Futbol Tenis	Voleibomba	RANA	CUCUNUBA	FECHA:
------------------	--------------	------------	------	----------	---------------

Jugador o equipo A:

Jugador o equipo B:

JUGADOR O EQUIPO A		CURSO	JUGADOR O EQUIPO B		CURSO
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		

	TURNO JUGADOR O EQUIPO A			TOTAL	TURNO JUGADOR O EQUIPO B			TOTAL
	1	2	3		1	2	3	
JUGADOR 1								
JUGADOR 2								
JUGADOR 3								
TOTAL - TOTAL					TOTAL - TOTAL			

GANADOR: JUGADOR O EQUIPO: _____
PUNTOS _____

FIRMA GANADOR: _____

JUEZ 1	
PLANILLADOR	



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

**COLEGIO SAN FRANCISCO IED
 JUEGOS INTERCURSOS
 PLANILLA DE JUEGO**

ACTIVIDAD	Futbol Tenis	Voleibomba	RANA	CUCUNUBA	FECHA:
------------------	--------------	------------	------	----------	---------------

Jugador o equipo A:

Jugador o equipo B:

JUGADOR O EQUIPO A		CURSO	JUGADOR O EQUIPO B		CURSO
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		

	TURNO JUGADOR O EQUIPO A			TOTAL	TURNO JUGADOR O EQUIPO B			TOTAL
	1	2	3		1	2	3	
JUGADOR 1								
JUGADOR 2								
JUGADOR 3								
TOTAL - EQUIPO					TOTAL - EQUIPO			

GANADOR: JUGADOR O EQUIPO: _____
PUNTOS _____

FIRMA GANADOR: _____

JUEZ 1	
PLANILLADOR	



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

COLEGIO SAN FRANCISCO IED
JUEGOS INTERCURSOS
CONGRESILLO TÉCNICO

Se realizará el _____. en _____, con la presencia de los delegados de los equipos participantes y el Coordinador General del evento, docente de Educación Física y comité organizador,. En esta reunión se tratarán los siguientes temas:

- Lectura del Reglamento Específico y acuerdos Institucionales de juego.
- Confirmación de fechas de competencia
- Confirmación de horarios de competencia
- Confirmación de lugares de competencia
- Indumentaria indispensable de juego

REGLAMENTO DE JUEGO

El campeonato será regido por las leyes de juego expedidas por las Federaciones Internacional con las modificaciones institucionales que se definan durante el Congreso Técnico.

ACUERDOS INSTITUCIONALES

Siendo los jueces del torneo los estudiantes de 11º, se solicita mesura, compostura y respeto a sus decisiones. Serán ellos quienes dirijan los encuentros y **No se podrán presentar protestas contra las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el partido, siendo tales decisiones definitivas.**

NUMERO DE JUGADORES

- 7 jugadores inscritos por equipo. Deben pertenecer al mismo curso
- 5 jugadores dentro de la cancha (Futsal – Baloncesto), 6 (voleibol). Mínimo 4 jugadores para iniciar (Futsal – Baloncesto), 5 (voleibol).
-

FINALIZACIÓN DE PARTIDO

Las causales para finalización de un partido son:

INFERIORIDAD NUMERICA

INDISCIPLINA

REHUSARSE A JUGAR

"TIEMPO CUMPLIDO"

El sistema de Competición será definido por el comité organizador y comunicado a los participantes o a sus delegados en la correspondiente reunión informativa.

OBTENCION DE PUNTOS

GANADOR	3
EMPATE	2
PERDEDOR JUGANDO	1
PERDEDOR W.O	0

ARTICULO 4. Equipo que pierda por inasistencia (W.O), se le adjudicaran los tres (3) puntos en juego al equipo que se presente reglamentariamente, con un marcador de tres cero (3-0) a favor de los beneficiados. Equipo que pierda dos (2) veces por W.O. será excluido del torneo. **EL TIEMPO DE ESPERA PARA CUALQUIER EQUIPO SERÁ DE 5 MINUTOS LUEGO DE PROGRAMADO EL ENCUENTRO.**



**COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE**



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

DESEMPATES.

Artículo 5. Los equipos se clasificarán por mayores puntos a favor. De persistir el empate se tendrá en cuenta:

- Gol diferencia (El gol diferencia de cada equipo se obtendrá, restando de sus tantos a favor, sus tantos en contra)
- Goles a favor
- Menor número de goles en contra
- Juego limpio. Menor cantidad de jugadores amonestados y/o expulsados
- Mayor número de partidos ganados.
- Mayor diferencia de goles.
- Mayor número de goles a favor.
- Menor número de goles en contra.
- Por sorteo.

SANCIONES

De acuerdo al informe escrito presentado por el árbitro se aplicarán las siguientes sanciones a jugadores:

Económicas:

Amarilla: 1000

Roja: 1500

FALTAS TECNICAS:

- Juego brusco.
- Juego peligroso
- Juego peligroso y mal intencionado.
- Acumulación de tres (3) tarjetas amarillas continuas o alternas

FALTAS DISCIPLINARIAS: TODA SANCIÓN GRAVE SE JUZGARÁ BAJO LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS EN EL MANUAL DE CONVIVENCIA DE LA INSTITUCIÓN. Adicionalmente a la multa económica, estas faltas **causarán:**

- Expulsión del terreno de juego por protestar fallos arbitrales: Una (1) fecha de suspensión.
- Expulsión por actos anti-deportivos (cambio de número de camiseta, ofensa leve a los jueces, ofensa leve al público, etc.): Dos (2) fechas de suspensión.
- El anterior numeral con carácter grave: Cuatro (4) fechas de suspensión.
- Ofensa verbal al Juez Central o a los de Línea:
 - Leve : Dos (2) fechas de suspensión.
 - Grave: Cuatro (4) fechas de suspensión.
- Intento de agresión al Juez Central, a los de Línea o de mesa: Tres (3) fechas de suspensión.
- Agresión al Juez Central, a los de Línea o de mesa : Expulsión del Torneo.

RECLAMOS

Toda demanda o reclamación con relación al desarrollo del evento, deberá ser instaurada en términos que no lesionen la dignidad de los deportistas, directivos y la organización.

Advertiendo que deben ser presentadas, con las pruebas pertinentes, en el término de las veinticuatro (24) horas, posteriores al hecho.

PREMIACIÓN

Se entregará medallería por cada categoría así:

CAMPEÓN 7 medallas



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

SUBCAMPEON 7 medallas

LAS MODIFICACIONES O ADICIÓN A ESTOS ACUERDOS SE PUBLICARÁN EN CARTELERIA Y TODOS LOS COMPETIDORES DEBEN COMPROMETERSE CON SU DIVULGACIÓN Y CUMPLIMIENTO.

**COLEGIO SAN FRANCISCO
 INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
 JUEGOS INTERCURSOS**

GRUPO A MIXTO		GRUPO B MIXTO	
EQUIPO CURSO		EQUIPO CURSO	
1	601	1	901
2	602	2	902
3	701	3	10-01
4	702	4	11-00
5	801		

SISTEMA DE ELIMINACIÓN

El campeonato se jugará en 2 grupos (A y B) todos contra todos donde clasificarán los dos equipos con más puntos de cada grupo.

		PARTIDOS					
GRUPO A		601 - 602	601 - 701	601 - 702	601 - 801	602 - 801	
		801 - 702	602 - 702	701 - 801	701 - 602	702 - 701	
GRUPO B		901 - 902	901 - 1001	901 - 1100			
		1100 - 1001	902 - 1100	1001 - 902			

PROGRAMACIÓN

FECHA	EQUIPO	VS.	EQUIPO
		VS.	
		VS.	
		VS.	



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

		VS.	
		VS.	
		VS.	

RECOMENDACIONES IMPORTANTES

- El campeonato será dirigido bajo las normas vigentes del reglamento deportivo.
- Cada equipo estará conformado por 8 jugadores entre los que habrá como mínimo 2 mujeres inscritas (una de ellas jugando en la cancha).
- Todo mal comportamiento o **falta antideportiva grave** acarreará sanciones disciplinarias según el manual de convivencia de la Institución.
- Cada equipo deberá estar listo en traje deportivo (Camiseta **NUMERADA**, pantaloneta y tenis) el día y la hora señalada en la programación.
- 5 minutos después de programado el partido se pitará W al equipo ausente. **NO SE REPROGRAMAN PARTIDOS**
- La puntuación por partido será así: partido ganado (PG) 3 puntos, partido empatado (PE) 2 puntos, partido perdido (PP) jugando 1 punto y por W 0 puntos con llamado de atención.
- Los partidos serán pitados por estudiantes de grados superiores. Ellos tendrán toda la autoridad y el respaldo del docente organizador.

EL CAMPEONATO ES OFICIAL, EXIGE SERIEDAD Y CUMPLIMIENTO



2. PROYECTO SEMILLERO MUSICAL FRANCISCANO

PARTICIPANTES DEL PROYECTO.: Estudiantes grados sexto a once

INTEGRANTES: ADOLFO DUEÑAS. DOCENTE MÚSICA

INTRODUCCION

La música forma parte integral de la formación educativa de los jóvenes y tiene un papel importante de aportación y ayuda en el desarrollo de los procesos de cognición y socialización de los seres humanos.

Un mundo sin música es un mundo sin color, sin vida, la música le imprime al ser humano esa energía y alegría en momentos de crisis y compañía.

Es por eso que este proyecto busca brindar los conocimientos básicos y permitirles a los estudiantes ampliar su visión musical para que si lo deciden, tomen el camino artístico que más le guste.

El influjo de nuevas corrientes musicales ha hecho que los jóvenes tengan que abordar la música de una manera sencilla y práctica, sin tanta terminología técnica, y el uso de las nuevas tecnologías contribuyen a su proceso de formación y aprendizaje.

El surgimiento de nuevas propuestas musicales, donde se retoman ritmos y melodías de nuestro folclor y se presentan como fusiones han generado en los jóvenes un interés y un despertar hacia la música nuestra.

El proyecto en música busca brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para la producción musical, tanto teóricas como prácticas en aras de desarrollar sus propuestas.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la producción artística musical, en los estudiantes, motivándolos a la creación de nuevas propuestas sonoras.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fomentar en la comunidad educativa el interés por la práctica musical como elemento generador de bienestar y calidad de vida.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

- Brindar herramientas a los estudiantes para que puedan conocer y optar por el desarrollo de diversas actividades musicales, complementarias a los procesos académicos que se desarrollan diariamente en las aulas de clase.
- Fomentar la identidad y el sentido de pertenencia institucional en la participación de actividades culturales.
- Fomentar el reconocimiento de la ciudad como escenario de aprendizaje en la participación de actividades pedagógicas extracurriculares.
- Estar preparado para desarrollar una labor cultural, en su comunidad de manera independiente, o en colaboración con organizaciones culturales existente.

METODOLOGÍA

Hay que tener en cuenta que hoy en día los estudiantes se encuentran rodeados de múltiples manifestaciones musicales, aprender a expresar los gustos musicales, inicialmente de manera espontánea y paulatinamente mediante reflexiones cada vez más analíticas, de manera oral y escrita promueve la formación del juicio crítico. En las diferentes secciones que se realicen se empezará a familiarizar los estudiantes con los diferentes elementos musicales.

Para realizar un trabajo de afianzamiento en los campos de la lectura, reconocimiento auditivo e improvisación solo se incluirá el material rítmico trabajado en el aula. Se insistirá especialmente para que los alumnos adquieran los mecanismos necesarios que desarrollen la capacidad de leer en forma continuada las diferentes combinaciones rítmicas resultantes en los ejercicios de lectura. Paralelamente al trabajo de lectura en el pentagrama se harán ejercicios que afiancen el conocimiento de la ubicación de las figuras de los sonidos en éste. Con esta metodología se preparará al estudiante para encarar con mayor facilidad la lectura en el pentagrama con clave de Sol.

Para el trabajo de ejecución instrumental se realizarán montajes teniendo en cuenta el avance y capacidad de los alumnos los cuales poco a poco se introducirán en las diferentes técnicas de interpretación.

RECURSOS

Los recursos serán los siguientes:

- Humanos: Profesores especializados del área y alumnos.
- Físicos: Salón especializado para Música, grabadoras.
- Instrumentos:

Armonias: Bajo eléctrico y equipo amplificador para este.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Guitarra eléctrica y equipo de amplificación para esta.
Teclados.(2 o más si es posible) y equipo de amplificación.
Guitarras acústicas.

Percusiones: Batería con sus elementos básicos y. platillos,
Tambora costeña, llamador, alegres, maracón, chuchos, güira
Vientos: Clarinetes, saxofones, flautas traversas.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua, integral y cualitativa teniendo en cuenta las capacidades de los estudiantes. Establecerá el desarrollo formativo y cognitivo de los mismos.

La evaluación estará encaminada a determinar las habilidades y destrezas adquiridas por el estudiante durante todo el proceso.

ACTIVIDADES

La organización de las actividades se hará de tal manera que se establezca un proceso permanente e integrador de todos los elementos musicales.

A los alumnos se les brindará la oportunidad de participar en la conformación de los Grupos Musicales por medio de la convocatoria programada por el área, respetando **su libertad de expresión** y propiciándole un ambiente agradable y estimulante para dicha causa.

El estudiante irá desarrollando su apreciación musical de manera gradual familiarizándose con el empleo de los diferentes elementos musicales. En cuanto a las técnicas de ejecución se preferirán aquellas en las que se observe mayor facilidad de manejo y eficacia por parte de los alumnos fomentando así su interés por la interpretación de sencillas piezas musicales.

Paralelamente, se dará inicio a la conformación de los grupos musicales teniendo en cuenta la aptitud y actitud de los estudiantes y los recursos con los que se cuenta en la institución.

Se propondrán dos modalidades de Grupo acordes con las capacidades de los estudiantes.

El Grupo de iniciación estará conformado por los estudiantes, quienes no poseen aún dominio instrumental pero demuestran su preocupación y compromiso.

El Grupo Avanzado estará conformado por estudiantes con bases musicales e instrumentales, los cuales realizarán montajes como música clásica y religiosa (para acompañamiento de las eucaristías y eventos culturales) requeridos.



El repertorio será seleccionado teniendo en cuenta los gustos e intereses de los integrantes sin olvidar los parámetros institucionales.

3. PROYECTO MEDIOS DE COMUNICACIÓN

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MANEJO DEL TIEMPO LIBRE

INTEGRANTES

JAVIER MARTÍNEZ	Coordinador académico sede A JM
PATRICIA REYES	Docente Ciencias sociales sede A JM
SANDRA LUNA	Docente Humanidades sede A JM
MARGARITA FORIGUA	Docente Ciencias Sociales JM
WILLIAM SOSA	Docente Humanidades sede A JM
YESID LIZARAZO	Docente Humanidades sede A JM
ADOLFO DUEÑAS	Docente de música sede A JM
LUZ MERY BOCANEGRA	Docente de Humanidades sede A JM
SALIN LOPEZ	Docente de humanidades Sede A JT
MARCELA VILLA	Docente de educación física sede A JT

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El grupo de medios de comunicación busca que los estudiantes desarrollen habilidades básicas en el manejo de la radio, prensa escrita y video con el objetivo de usarlos de manera responsable como medio de entretenimiento y formación de la comunidad educativa del Colegio San Francisco.

JUSTIFICACIÓN

Los medios de comunicación nos acompañan en gran parte de nuestra vida, siendo estos de gran importancia como elementos de entretenimiento e información; sin embargo también han sido empleados en muchos momentos como vehículo de contenidos formativos.

En la educación son de vieja data el uso del periódico escolar (Freinet) para el desarrollo de competencias lecto-escritoras; de igual forma la mayor parte de los colegios están dotados de unos equipos que permiten la producción de una emisora escolar; en los últimos tiempos con el desarrollo del internet también ha cobrado relevancia los medios de comunicación virtuales. Por último, pero no menos importante, encontramos la cultura audiovisual como los cine foros y la producción de video.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Todos estos medios de comunicación son fundamentales en la vida escolar, pero no pueden ser responsabilidad de los maestros titulares de ciertas asignatura; por ello resulta importante el trabajo transdisciplinar que permita el desarrollo de una cultura institucional entorno a la producción responsable y ética de productos de los medios de comunicación, cultura en la que los estudiantes resultan ser el centro sobre el que deben recaer todas las acciones de forma que a futuro sean ellos quienes asuman el liderazgo de las diferentes partes que componen el proyecto.

OBJETIVO GENERAL

Generar consciencia en la comunidad educativa del Colegio San Francisco IED de la importancia de los medios de comunicación como elemento de entretenimiento e información, reconociendo que su uso responsable y ético le permite ser un elemento de formación informal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear una cultura institucional sobre el uso apropiado de los medios de comunicación como propuesta de entretenimiento y formación
- Promover un acercamiento entre los estudiantes participantes y los medios de comunicación propuestos en el proyecto (Radio, prensa escrita y video).
- Conformar los grupos de emisora, prensa y video.
- Desarrollo del primer foro institucional de medios de comunicación.

OBJETIVOS OPERATIVOS

- Utilizar el modelo de EpC para el manejo de las capacitaciones en los diferentes medios de comunicación.
- Desarrollar habilidades de expresión y comunicación mediante ejercicios de aplicación.
- Desarrollar productos de calidad en cada una de las partes que componen en proyecto (Radio, prensa y video)

MARCO TEORICO

USOS PEDAGÓGICOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN²

En cuanto a los medios de comunicación, sabemos que los medios de comunicación masiva son las herramientas que se están utilizando como forma para educar, que

² Luna Salamanca, S. P. (junio 19 de 2012). *Caracterización y análisis experiencia educomunicativa Emisora Escolar "Nota Stereo San Francisco"*. Presentado en el Seminario comunicación- educación I, paradigmas y corrientes. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

depende de nosotros, los maestros y maestras de cómo los trabajamos de la misma forma con que se lleva a las aulas el currículo oculto.

Darle la vuelta a estos medios para poder trabajar con ellos y favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje para que nuestros estudiantes pasen de una lectura crítica de la comunicación a un receptor activo como lo propone el equipo de Trabajo de Comunicación y Educación de Cochabamba (Bolivia), (mencionado en Montoya s.f.) alguna de sus ideas son:

- El "receptor" interpreta el mensaje e incluso los transforma en nuevos mensajes, además se juzga sí mismo como un interlocutor que tiene formada su propia opinión, cuestiona, investiga.
- Sabe seleccionar lo que le conviene, sus elecciones están subordinadas a su propia decisión estética y ética.

Finalmente, Montoya cita a Barbero (s.f.) en su texto heredando el futuro: pensar la educación desde la comunicación, donde este "invita a insertar en la escuela el ecosistema comunicativo y dice" experiencia cultural, entorno informacional y espacio educacional difuso y descentrado, que a la vez sea escenario de iniciación de los secretos de saber, desarrollo de procesos de análisis y crítica y creación, es decir donde los procesos de comunicación involucren a toda la comunidad educativa.

Kaplún menciona en su texto procesos educativos y canales de comunicación con respecto al uso de los medios en el aula.

"En lo que incumbe al empleo de medios en la educación, bienvenidos sean, en tanto se los aplique crítica y creativamente, al servicio de un proyecto pedagógico por encima de la mera racionalidad tecnológica; como medios de comunicación y no de simple transmisión; como promotores del diálogo y la participación; para generar y potenciar nuevos emisores más que para continuar acrecentando la muchedumbre de pasivos receptores. No tanto, en fin, medios que hablan sino medios para hablar" (Kaplún, 1990).

Además, hay varios expertos que coinciden con la postura de Kaplún, como lo afirma Myriam Ochoa, investigadora en educación. "El medio está ahí como un recurso útil para agregar valor a la educación, en la medida en que nos permite aterrizar, a los contextos de la vida cotidiana, los contenidos y las habilidades que se adquieren en la escuela".

Lo que mencionan es cierto no es el instrumento, sino la forma como se usa, puesto que los medios de comunicación y con sus innovaciones tecnológicas siempre van a estar e influenciar en la escuela y siempre nos cuestionamos sobre ellos. La respuesta está en cómo los docentes generan esos cambios en los estudiantes, mostrando una



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

postura ética y socio-política y nosotros somos los llamados a ese cambio de paradigma.

Por otro lado, la emisora ha servido para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes tanto de los invitados como los que están de planta al igual que los proyectos de vida para aquellos estudiantes que se visualizan en el campo de la comunicación, fortalece la autoestima y el trabajo en equipo.

Referencias Bibliográficas

Kaplún, M. (1990). *Comunicación entre grupos*. Buenos Aires: Hvmánitas.

Montoya Ch. A. (s.f) *Todo bajo control. Televidencia crítica y uso pedagógico de la gramática* audiovisual. Bogotá: Dirección de ciencias tecnológicas y medios educativos T.V. Video escolar.

Rojas, Trujillo. G. (2002). *Psicología social y nuevo líder*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Saville Troike, M. (2005). Análisis de los sucesos comunicativos. En *Etnografía de la comunicación. Una introducción*. (pp. 111-178). Buenos Aires: Prometeo Libros.

Referencias Cibergrafía

Kaplún, M. (s.f.). *Procesos educativos y canales de comunicación*. Recuperado de http://www.bantaba.ehu.es/sociedad/files/view/procesos_educativos_y_canales_de_comunicacion.pdf?revision_id=62844&package_id=33028

Al Tablero (2005). *USO PEDAGÓGICO DE TECNOLOGÍAS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN* Exigencia constante para docentes y estudiantes Altablero No. 33, FEBRERO-MARZO. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87580.html>

METODOLOGÍA

Para la fase de capacitación el proyecto tendrá como base el modelo pedagógico de enseñanza para la comprensión. Las unidades didácticas se adjuntan al presente documento.

En la fase de producción se tendrá la siguiente metodología.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

PRENSA ESCRITA

Periódico mural: Consejo de redacción semanal programado para los días miércoles, elaboración y publicación los días viernes.

Periódico escolar: Fase de investigación, fase de redacción, fase de edición, fase de diagramación y fase de publicación.

Blogs: El trabajo de los blogs se desarrollará los días miércoles entre 1 y 3 de la tarde por parte del grupo de prensa por medios electrónicos. Para las publicaciones también se hará consejo de redacción previo a subir los materiales al blog (o los blogs).

VIDEO

Se desarrollaran en las etapas de pre-producción, producción y post-producción. Al finalizar el año se harán jornadas para la presentación de los videos realizados.

EMISORA

Emisión diaria de programas según organización del grupo de emisora, garantizando la participación de todos los estudiantes vinculados al proyecto. Cada grupo tendrá un profesor quién liderará el grupo y la emisión.

ACTIVIDADES Y TAREAS

1. Capacitación de estudiantes en el manejo de los medios de comunicación objeto del proyecto: emisora, prensa escrita y video.
2. Desarrollo de los proyectos del año 2013 en cada uno de los medios de comunicación que maneja el proyecto.
3. Foro de medios de comunicación Colegio San Francisco.

BENEFICIARIOS

Directos: Estudiantes de las dos jornadas participantes del proyecto en emisora, prensa escrita y video..

Indirectos: Todos los estudiantes, quienes tienen para su disfrute espacios como la emisora escolar, periódico escolar y mural y proyecto de videos.



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

RECURSOS

Los disponibles en la institución como equipo de la emisora, computador, impresora, y otros, así como los aprobados por consejo directivo para el presente año (2013).

CRONOGRAMA.

N°	Actividad	Fecha	Indicador Logro	Responsable	Recursos
1	Convocatoria e inscripción	Del 1 al 15 de febrero	Inscribir un mínimo de 20 estudiantes para iniciar el proceso de formación.	Equipo del proyecto	Emisora, fotocopias, niña de servicio social
2	Proceso de capacitación	Iniciamos el 19 de febrero y probablemente estaremos durante 8 jornadas	El 70% de los estudiantes inscritos terminen el proceso de capacitación	Equipo del proyecto	Audiovisuales, cámaras fotográficas, de video, equipos de emisora, Video beam,
3	Ceremonia de entrega de diplomas.	Mayo 2013	Entrega de diplomas a los estudiantes que terminen el proceso de formación	Equipo del proyecto	Patio central
4	Trabajo en las tres partes del proyecto	Mayo - octubre de 2013	Trabajo en emisora, prensa escrita o grupo de video de la institución, según elección	Equipo del proyecto, estudiantes asignados a cada proyecto	Emisora,
5	Foro institucional de medios de comunicación	Octubre de 2013	Organización y desarrollo del foro institucional de medios de comunicación	Equipo del proyecto	Espacio apropiado para el desarrollo del evento.
6	Reunión de cierre de proyecto	Noviembre 2013	Encuentro de los docentes del proyecto para hacer evaluación de la labor del año y plantear plan de acción para el año 2014.	Equipo del proyecto	Espacio apropiado para la reunión, computador



3.1 PROYECTO EMISORA ESCOLAR "NOTA STEREO SAN FRANCISCO"



INTEGRANTES

PATRICIA REYES

Docente Proceso Social sede A JM

MARGARITA FORIGUA

Docente Proceso Social sede A JM

SANDRA LUNA

Docente Proceso Comunicativo sede A JM

ADOLFO DUEÑAS

Docente de Música sede A JM

WILLIAM SOSA

Docente Proceso Comunicativo sede A JM

YESID LIZARAZO

Docente Proceso Comunicativo sede A JM

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Nuestra emisora durante su primer año de creación y funcionamiento ha pretendido crear un espacio lúdico, pedagógico y amigable que mediante el conocimiento real de nuestros oyentes junto con sus necesidades sentidas y la forma de interactuar, busca el acercamiento que permita mediante la expresión de ideas y sentimientos el mejoramiento de la sana convivencia, el respeto a los derechos humanos y la



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

participación activa de la comunidad educativa. Se pretende aportar a la comunidad educativa el correcto manejo de los equipos de amplificación de sonido, respondiendo como se ha venido haciendo bajo la supervisión de los profesores y coordinadores.

DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La RADIO ESCOLAR del Colegio San Francisco surgió de la iniciativa del Profesor William Sosa cuando ingresó al colegio en el año 2005. La primera emisora funcionaba en el patio. Los estudiantes de aquel entonces, tenían que cargar pesados parlantes desde la coordinación, que funcionaba en el primer piso, hasta el patio. Se le llamó **RADIO FUSIÓN**, cuyo lema era: **hacia un desarrollo de la cultura e identidad institucional**. Funcionaba durante los descansos con la colaboración de los estudiantes de 11 de aquella época. Se trataba de amenizar los descansos con música, sin ninguna programación formal y sin ninguna orientación pedagógica de fondo. La emisora tuvo que ser suspendida por que interrumpía las clases de los niños de primaria que las recibían en las casetas, vale recordar que en aquel entonces, el colegio se encontraba en reforzamiento estructural y no se contaba con los espacios que hoy disfrutamos.

En el año 2006, siendo personera la estudiante Fanny Gineth Castro del grado 1103 y activa participante del Consejo Directivo, pasó junto con el profesor William, un proyecto más formal de emisora escolar con presupuestos, orientación pedagógica y un diseño estructurado de los programas y contenidos. Ese primer proyecto no pudo ser desarrollado por falta de presupuestos en el colegio; sin embargo, se insistió con el proyecto y se pasó directamente a la Secretaría de Educación al programa: PLAN MAESTRO DE EQUIPAMIENTOS EDUCATIVOS. Mientras tanto, la emisora funcionó ocasionalmente en el patio, pero antes que emisora, se trataba más bien un equipo de logística que apoyaba los eventos institucionales.

Posteriormente, en el año 2007, se recibió respuesta positiva por parte del Consejo Directivo que aportó algunos recursos para la compra de micrófonos y una consola de sonido. Al concluir los arreglos de la planta física, se asignó el espacio con el que se cuenta. El año pasado, la emisora se emitía en los descansos con el nombre de: **LA PERSIANA FRANCISCANA**. Este mismo año se involucraron los estudiantes Michael Pardo, encargado de la consola de sonido y micrófonos y Luz Helena Medina presentadora y animadora.

Para el 2008, la Secretaría de Educación completó el equipamiento de la Emisora escolar con una nueva consola de sonido, un computador con el software necesario, parlantes internos y micrófonos. Así, la parte técnica ya estaba solucionada, pero el reto era más grande: La misma Secretaría de Educación, nos instó a recibir una capacitación de carácter técnico. El proceso de capacitación duró 40 horas orientado por la Corporación CIDECC y tuvo lugar en el Colegio María Mercedes Carranza. En esta instancia, se vincularon al proyecto las profesoras Ofelia Vija y Margarita Forigua, quienes a contra jornada dispusieron de su tiempo para el acompañamiento y



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

participación activa en los talleres e importantes aportes creativos que hoy toman forma. También se destaca la participación de las estudiantes Jeimy Cardona del grado 901, Mireya Alarcón de 1102 y Stiven Medina del grado 803, partícipes este año en lo que respecta al grupo creativo y de apoyo logístico. El equipo lo completa, Shayther Díaz especialista en el manejo de software, efectos de sonido y diseñador del logo de la emisora. El grupo de estudiantes que conforman la emisora, se caracteriza por su espíritu de sacrificio, compromiso y seriedad, destacados por sus altos rendimientos académicos.

Nace un nuevo espacio de participación, nace un proyecto de integración y generador de ambientes proactivos: **NOTA STEREO SAN FRANCISCO: "Un espacio de cultura y convivencia para aprender informando"**. Nota stereo, es también un legado para las futuras generaciones franciscanas que encuentren en este espacio radial, una forma amena de aportar creativamente a la comunidad educativa. Hoy entregamos a la comunidad educativa una emisora con sentido pedagógico cuyo fin es gestionar el talento humano del colegio, y por ende, transformar las representaciones culturales generando un alto grado de identidad institucional.

A lo largo del año 2009 se realizaron diversas actividades relacionadas con el apoyo logístico y de musical de los eventos de la institución: el habitual acompañamiento de los docentes con franja y programas especiales, Jean Day, Izadas de Bandera, apoyo en el trabajo pedagógico de algunos docentes, el cumpleaños número 25 del colegio en el que se contó con invitados especiales, ex alumnos, ex docentes, líderes comunales del sector, entre otros. Se contó con el comprometido trabajo de los estudiantes Jeimy Cardona de 1001, Stiven Medina de 903, Jeisson García de 902, Shayther Díaz de 1101 y Maicol Pardo de 1101 y el apoyo de los docentes: Margarita Forigua, William Sosa y Ofelia Vija.

Para el año 2010, se amplió el equipo de trabajo a 14 estudiantes: Yeimy Paola Cardona García 1101, Laura Arias 1101, Steven Alejandro Medina Caro 1001, Jeisson Garcia Torres 1003, Angela Lizbeth Monroy Murcia 902, Jessica Milena Cifuentes Tovar 902, Caroline Matabanchoy 902, Maicol Almeciga 902, Angie Lorena Torres 904, Cindy Herrera 904, Nicolas Cardozo 802, Alejandro Diaz 802, Enrique Gonzalez 802, Eduardo Delgadillo 802; 4 docentes: Margarita Forigua, William Sosa, Patricia Reyes, Maritza Garzón en el primer semestre y Adolfo Dueñas en el segundo semestre. La totalidad del equipo se destaca por su trabajo comprometido, los estudiantes cuentan con un reconocido desempeño académico y convivencial, situación que les permite estar vinculados y mantener continuidad en la emisora.

En el año 2010, a raíz del trabajo conjunto y comprometido, la emisora se hizo partícipe en la convocatoria realizada por la Secretaria de Educación del Distrito y la Fundación Restrepo Barco "Haz sonar tu proyecto" haciéndose acreedora de dos de los tres premios otorgados obteniendo inicialmente capacitación en Derechos humanos y Medio ambiente y posteriormente en especie equipos para mejorar la emisora Escolar por valor de \$3.600.000 que fue entregado el día 12 de agosto.



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Para el año 2011, se pretendió realizar el "I ENCUENTRO LOCAL DE EMISORAS ESCOLARES DE CIUDAD BOLIVAR" encuentro que no fue posible realizarlo porque el colegio no contó con un espacio apropiado para el proceso de socialización, toda vez que el teatro al estar pendiente de ser intervenido (tumbar para construir un aula múltiple) fue sellado para el uso por presentarse en riesgo para las personas por la posible caída de tejas. Además se graduaron dos de los estudiantes que fueron representativos para la emisora y que aportaron mucho de su carisma, compromiso e incondicionalidad: Steven Medina 1101 y Jeisson García 1103.

Para el año 2012 se ha ampliado la convocatoria para vincular a estudiantes que manifiesten su interés y cumplan el perfil del estudiantes de emisora. El actual equipo esta conformado asi: Diosa soto 902, Tatiana Moreno 902, Diego torres 904, Wilmer moreno 904, Sergio Cifuentes 1002, Nicolás Cardozo 1003, Luis Enrique González 1003, Eduardo Delgadillo 1003, Angie Ramírez 1003, Santiago López 1003, Geiler Triana 1003, Jenifer Díaz 1101, Angie Lorena Torres 1102, Tania Arias 1102, Maicol Almeciga 1103, 4 docentes: Margarita Forigua (Proceso Social), Patricia Reyes (Proceso Social), William Sosa (Proceso Comunicativo) y Adolfo Dueñas (Proceso Expresivo y Corporal).

Para este año 2012 se logra el respaldo desde el Consejo Directivo para el mantenimiento de la red alambrica de la emisora en la sede A y a sus equipos, con el fin de mejorar el sonido y se colocaron algunas cabinas adicionales para ampliarla.

Dentro de la organización de la Emisora se ha determinado: al ingreso de los estudiantes al colegio en la mañana se programa música: colombiana, clásica o instrumental que permita un mayor acercamiento a estos géneros musicales que no solo apunta a su conocimiento y familiaridad sino al equilibrar emocionalmente a sus radio escuchas, preparándolos para una jornada escolar tranquila y amena. En las horas del descanso se realiza programación con el apoyo de un docentes y 3 estudiantes como grupo base por día, obteniendo un mejor acompañamiento en los descansos mediante el manejo de temas: Fechas y celebraciones especiales (Día de la mujer, del hombre, del agua, del idioma, del maestro, etc.); temas de interés (El aborto, la drogadicción, refuerzo de comportamientos y valores, culturas urbanas, etc.); Géneros musicales (Salsa, rock en español e ingles, música social, clásica, etc.); artistas y grupos.

Además se apoyan las diversas actividades y eventos institucionales: Semana cultural, Inauguración de juegos intercurros, izadas de bandera, Jean Day, etc. Desde el finalizar del segundo periodo se ha contado con el apoyo y acompañamiento técnico de uno de los DJ y locutores de la emisora comercial "Los 40 Principales" Jeison Alvarez.

Para el año 2013 se amplia significativamente el equipo de emisora tanto desde el grupo de acompañamiento de los docentes como el desmesurado interés de los



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

estudiantes por pertenecer teniendo en cuenta y manteniendo el perfil de los estudiantes que pueden vincular.

Además, se realizó una convocatoria más amplia entre los estudiantes de la jornada de la mañana para que se vinculen ampliamente al Proyecto de Medios de comunicación conformado por los subproyectos de: PRENSA ESCRITA (*Periódico mural, Periódico escolar, Blogs*), VIDEO y EMISORA ESCOLAR, en el que los interesados realizarán un proceso de formación básico en todos los ámbitos y posteriormente la vinculación al tema de su prioridad.

JUSTIFICACION

El termino Radio Escolar en nuestro medio ya se implementa en las instituciones educativas por ser mas difundidas. Lo escolar se define más como a la característica de la forma de transmisión, del grupo de y a quien va dirigido, sujetos a unos marcos institucionales, auto reguladores, definidos y cerrados.

La emisora escolar es un medio de comunicación autoparlante que a través de la tecnología , transmite, crea y recrea cultura, dentro de un grupo y espacios determinado. Este medio debe ser entendido como un canal de transmisión de mensajes con intenciones definidas. Es un medio capaz de vehiculizar contenidos para cambiar actitudes. Es todo un espacio de y en construcción. Dentro de este sistema de emisoras encontramos propuestas comunicativas tales como algunas emisoras comunitarias autoparlantes, emisoras de colegios, algunas empresas y las utilidades por algunos centros comunes y/o comunitarios.

Y quizás sea por estas mismas características: autoparlantes, autorreguladas y cerradas, que están sujetas a cambios dentro de su organización y realización de proyectos institucionales mas que las mismas emisoras en particular. Es muy acertado comprobar que los directivos institucionales de turno representan el grupo económico dominante para este tipo de medios de comunicación, por lo tanto estas emisoras tienen que andar a un ritmo preestablecido con ciertas indicaciones particulares, que garanticen cierto grado de "normalidad" y dinamización dentro en la institución y a su vez ayuden a normalizar los mismos comportamientos sociales dentro de las instituciones que permitan utilizarlas como herramientas pedagógicas contribuyendo en una mejor y sana convivencia y a su vez en una buena comunicación.

MARCO CONCEPTUAL

No podemos comenzar a hablar de una Emisora Estudiantil sin tener pleno conocimiento sobre todos los términos a los cuales nos estamos refiriendo.



Radio. Radiación de las ondas convertidas en impulsos eléctricos y reconvertidas en sonidos o códigos, cuando un receptor que vibra a la misma frecuencia del transmisor, las recibe y las decodifica. Radiación de ondas sonoras que, convertidas en impulsos eléctricos, son detectadas por receptores, con fines diversos de comunicación.

Emisora: Su fin es difundir, con permanencia y regularidad, un contenido sonoro, para que pueda ser recibido por un público en general. De acuerdo con las definiciones anteriormente mencionadas, podemos hablar de dos tipos de emisoras: La emisora convencional y la emisora por internet.

Emisora Convencional

Se le da el título de convencional al tipo de emisora que usa las ondas para transmitir su contenido. Para esto tiene una cabina de audio desde la cual se graba o emite en directo toda la programación. Para poder recibir el contenido de este tipo de emisora es necesario tener un aparato receptor de ondas. Estas tienen distintas frecuencias que identificamos en el Dial. Por ejemplo, si se emiten en el 1.550 KHz. a esta frecuencia, que es la del transmisor, se le sumamos la música y las palabras que se dicen en la cabina y luego se lanza al aire. Cuando llega al receptor de radio, llamado también sintonizador, este le resta el sonido de la frecuencia portadora y deja que se escuche sólo la música y las palabras.

El Dial está dividido en varias bandas, aunque las más habituales son la FM y la AM. AM es la llamada Amplitud Modulada, en ella se encuentran todas las emisoras, cuyas frecuencias portadora estén entre los 535 y los 1.650 KHz. Se transmite por vías terrestres y aéreas. FM es la Frecuencia Modulada, donde se encuentran las emisoras con frecuencias entre 88 y 108 MHz. Se transmite por el aire en línea recta, lo que significa que sus antenas deben estar en sitio muy alto.

Emisora por internet

La emisora por internet, aunque cabe en el concepto de emisora, no hace lo mismo con el concepto de Radio, ya que no emite su contenido a través de ondas para que sean detectadas por un receptor. Dentro de la emisora por internet tenemos dos alternativas, emisora en vivo o Podcast. En el caso de este proyecto se le dará un enfoque hacia el Podcast, para la propuesta. El concepto de Podcast consiste en la grabación de archivos de sonido que se distribuyen periódicamente a través de una página web. Esto tiene varias ventajas con respecto a la emisora convencional. La más evidente es la reducción de costos, puesto que no es necesario contar con equipos emisores de



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

señal, como el emisor y la antena, además no es necesario pagar al Ministerio de Comunicación una estación en FM. Así mismo, el contenido de este tipo de emisora puede ser escuchado por mucha más gente, incluso internacionalmente, y si alguien no tuvo la oportunidad de escuchar algún episodio al momento de la transmisión, puede ir a la página en cualquier momento y escucharlo o bajarlo.

Emisoras Escolares

Aparecen en Colombia en los años 90 y se consideran un excelente medio de amplificación de las instituciones educativas; como un lenguaje apropiado por los jóvenes para hacer, del aula y de los establecimientos educativos, un espacio donde los mismos estudiantes manejan los equipos, hacen programas noticiosos, complacencias, avisos. Por emisora escolar entenderemos toda forma de difusión de información, entretenimiento y diversión en el espacio de la escuela, cuyo medio de transmisión sea auditivo, sin importar la mayor o menor tecnificación del mismo

.Así, desde una grabadora o un equipo de sonido con altavoces hasta un sistema sonoro complejo caben en este concepto. La radio escolar es entonces la acción de programar y comunicar desde dichos sistemas. Muchos centros escolares descubren que la educación es básicamente comunicación y que los alumnos pertenecen a una sociedad que se nutre fundamentalmente de mensajes y que, por tanto, el uso de la radio presenta ventajas sobre otros medios. Además, la mayor parte de las reformas educativas hacen constancia en la necesidad de proporcionar a los alumnos un estilo de enseñanza en el que ellos sean los principales protagonistas del proceso educativo. Por eso varios centros ya han incorporado a sus proyectos curricular es, la radio escolar. Uno de los denominadores comunes de las radios escolares de nuestro país es su reducida franja de emisión y el hecho de que ésta se lleve a cabo fuera del horario escolar, es decir, como actividad extraescolar, aunque buena parte de los productos que conforman la programación se elaboran en horas de clase.

Lenguaje Radiofónico

El lenguaje radiofónico consiste en combinar palabra, música, ruidos y silencio –signos de los cuales consta el código radiofónico- de modo creativo, es el objetivo para conseguir un programa diferente y una buena respuesta de la audiencia:

La palabra. Como nuestra capacidad de retención auditiva no es muy grande, el lenguaje radiofónico tiende a simplificar:

No conviene emplear pasajes demasiado largos ni cargados de datos o expresiones complicadas, porque perderemos la atención del oyente.



“Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar”

Repetir los asuntos esenciales de la información para que el oyente pueda tener claro lo más importante, y lo retenga.

Usar palabras claras y de fácil comprensión.

Redondear las cifras

Recursos lingüísticos:

El adjetivo nos permite detallar, especificar la realidad para que el oyente pueda imaginar a partir de nuestras palabras.

La comparación y la metáfora nos ayudan a evocar imágenes en la mente del que escucha.

Buena entonación, pronunciación correcta y viveza expresiva para hacer comprensible el mensaje y captar la atención del receptor.

Ritmo de elocución variado, combinando el ritmo rápido con el lento para evitar la monotonía, que provoca aburrimiento.

Lenguaje coloquial. El lenguaje debe ser comprensible para la gran masa de oyentes de diferentes niveles culturales que componen la audiencia.

En la radio se escribe para que no se note, tratando de dar la impresión de que aquello que se dice surge con espontaneidad, sin papeles. Es decir, se escribe para leer como si se hablara.

La música

Tiene la misión de aportar sensaciones. Aparece como protagonista absoluta de muchos programas, en los que la palabra sirve únicamente como apoyo y entrada a las composiciones musicales.

Como apoyo de la palabra o fondo cumple funciones estéticas esenciales

Función expresiva: destinada a crear una atmósfera sonora, un necesario ambiente emocional.

Función descriptiva: empleada para describir elementos como un paisaje o un escenario muy concreto.



Función gramatical: sustituye a los signos de puntuación en el mensaje sonoro.

Función reflexiva: permite que el oyente reflexione sobre el mensaje oído.

Los efectos sonoros: contribuyen a representar la imagen que se pretende crear en el oyente.

El silencio

Contribuye a crear determinados ritmos y se suele utilizar con la intención de provocar advertencias dramáticas, reflexivas, etc. en el oyente.

Programación Radiofónica

Es la planeación de programas que superen las expectativas de todos los grupos sociales de acuerdo a sus gustos musicales, es la construcción colectiva de un gran mosaico sonoro e imaginativo que está basado en una investigación de la comunidad en la cual se va a transmitir. En definitiva, la programación radiofónica es la organización coherente de los distintos programas que se van a emitir de acuerdo con las características de los públicos, fines de las emisoras y los horarios disponibles.

Los pasos para realizar una óptima programación radiofónica son:

Conocer la situación real de la comunidad que va a escuchar nuestra programación y tener un diagnóstico de ella. Esto implica una investigación a fondo de las costumbres y necesidades básicas de dicha comunidad.

A partir de esa investigación plantear un Proyecto de Comunicación que tenga una orientación y objetivos claros.

Estructurar una programación equilibrada en contenido, con horarios fijos y público específico de acuerdo a lo planteado en el proyecto.

Estructurar cada programa teniendo en cuenta cada aspecto como público, temática, secciones y orientación entre otros.

Emitir los programas estructurados anteriormente, no sin antes preparar cada emisión como si fuera la primera o la última, porque en radio no es recomendable improvisar.

Realizar un sondeo de audiencias para evaluar el trabajo hecho y llevar acabo los cambios necesarios. Dentro de esta programación radiofónica hay que tener en cuenta varios aspectos y métodos de ayuda para mejorar la misma. Dentro de estos aspectos podemos encontrar dos principales: El lenguaje radial, El guión y libreto radiofónico. El primero se refiere a la forma como le damos sentido al mensaje que queremos transmitir a través de varias características técnicas como la voz, la música, los efectos de sonido y el uso del micrófono entre otros. Entre el segundo podemos encontrar dos partes.



El guión es una guía general de un programa donde se señalan las partes y la estructura general del mismo. El libreto es la narración completa y ordenada de todo el contenido de un programa contiene los nombres de los personajes y el orden en que intervienen, dicen la forma como debe interpretarse, trae el texto y las indicaciones al técnico de control, al ingeniero de sonido.

Géneros y formatos radiofónicos

Con el propósito de realizar una óptima programación radiofónica, de bemosconocer los géneros y formatos que hacen parte de esta. Se conoce como Género Radiofónico al conjunto de características comunes y la manera de narrar, describir un hecho o hacer algo, existen géneros musicales, narrativos, informativos, dramáticos y de opinión. Por otra parte, entendemos como Formato Radiofónico a las diferentes formas como se trata un género. Existe una enorme cantidad de géneros y múltiples formatos dentro de cada género, por esto sólo se van a tratar, de manera descriptiva, algunos géneros y formatos para uso juvenil por su tiempo y características:

Género Informativo:

Es la forma como se da a conocer la información, como se presentan un hecho, un suceso o una novedad. Formatos:

Flash Informativo: Es el breve adelanto de una noticia, mencionando los rasgos generales de esta, que posteriormente serán ampliados en un noticiero

Avance: Es el titular ampliado de una noticia. Dura un minuto o menos. Invita a la audiencia a escuchar el noticiero.

Boletín: Es la recopilación de todas las noticias que han llegado a la emisora durante un período. Dura de tres a diez minutos y suele hacerse en las horas en punto.

Noticiero: Es el espacio en el que se tratan las noticias importantes dentro de su contexto., con un comentario más largo. Es el formato más usado en las emisoras. Utiliza además otros géneros como el de opinión.

Género de Opinión:

Tiene la función de revelar, valorar y explicar la posición de alguien frente a un tema específico o una noticia.

Crónica: Es la información redactada y desarrollada de forma libre y personal por el autor. Puede ser Crónica Deportiva, parlamentaria, de sucesos.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Comentario: Es la interpretación que hace un autor sobre un tema de actualidad, puede ser crítico, explicativo o interpretativo. Si el comentario lo hace uno de los directivos se llama Editorial.

Reportaje: Es un formato muy completo en el cual se trata una información más acabada sobre un tema en particular, donde se trata con amplitud y se recogen distintos puntos de vista. Pueden ser complementarios sobre un tema desarrollado o, incluso, opuestos. Existen varios tipos, como el periodístico, sobre temas de actualidad o de interés público, e instructivos, que transmite datos nuevos.

Género Dramático:

Imita los hechos que ocurren en nuestra vida diaria y situaciones de la cotidianidad que viven las comunidades y el país.

Personificaciones: Como en la radio no se ve, las posibilidades de creación e imaginación son infinitas. La personificación es la metáfora que humaniza en un relato lo que no es humano, haciéndolo actuar o sentir como si lo fuera. Es atribuir vida o acciones o cualidades propias de los seres racionales a las cosas inanimadas. Por ejemplo, poner a hablar a un perro, a la banca del parque infantil, a la cancha de fútbol o al sistema solar.

Sociodrama: Es una estampa de cómo vive la gente, de las cosas que pasan en la vida, la realidad de las comunidades, grupos y barrios. No hace falta que tenga un final ni un argumento muy desarrollado o acabado.

Sketch: Escena dialogada breve, cómica, con gran intensidad, que pueden ser insertados en cualquier momento de la programación, para burlarse inteligentemente de un problema o situación.

Género Narrativo:

Es el género de ficción. Es la habilidad o destreza para narrar y saber contar las cosas, de acuerdo con el proceso y desarrollo de los personajes y sus acciones.

Relatos Testimoniales: Historias reales generalmente contadas por los mismos protagonistas y/o testigos. Narran sin opinar sobre los hechos, simplemente reconstruyendo los mismos.

Mitos y Leyendas: El narrador tiene que tener cierto misterio y los personajes deben ser interpretados con un aire irreal.

Cuentos: Para lograr que el oyente se sienta involucrado en la historia, se necesitan agregar lenguaje radial (música, silencios, efectos de sonido, etc.)



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Género Musical:

La música es la protagonista, elemento principal y portadora de mensaje de este género.

Invitado Especial: Se escoge un intérprete o grupo y se habla de su biografía y de su carrera musical, escogiendo sus mejores canciones.

Mano a Mano: Es el enfrentamiento de dos cantantes o grupos, el cual se somete a votación del público, y al final se ponen varias canciones del ganador durante determinado período de tiempo.

De un Género: Se dedica un espacio a un solo género musical.

Jingle: Mensaje publicitario en forma de canción.

La Radio Revista (Magazín):

Es una mezcla de todos los formatos anteriormente mencionados. Una de sus principales características es que es familiar y muy entretenido. Los conductores entablan una conversación que haga más ameno el espacio radial, y para esto deben tener un carisma especial y así conectarse con el oyente y cautivarlo. Debe mantener una estructura tan reconocible como sorpresiva, no puede ser predecible. Se compone de la conducción, las secciones y la música. A continuación unas características:

El Tiempo: Varía mucho, puede tomar desde 30 minutos hasta varias horas.

La Frecuencia: También varía mucho, puede hacerse diariamente como semanalmente.

Los Conductores: Generalmente son dos personas, un hombre y una mujer, que deben utilizar un lenguaje coloquial, que le sea familiar al público.

El Tema: Debe tener un tema central en el que gira todo el programa. Se pueden tocar varios temas, pero siempre relacionados con el principal.

OBJETIVO GENERAR

Promover en el Colegio San Francisco IED, el uso de la Emisora Escolar como herramienta pedagógico en el proceso de formación integral de las comunidades educativas, permitiendo el mejoramiento de la comunicación y la sana convivencia.



OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Mejorar los niveles de comunicación en nuestra comunidad educativa impulsando eventos, actividades y proyectos institucionales que permitan generar un alto grado de identidad con la institución.
- Mejorar el clima de convivencia escolar estimulando a través de mensajes pedagógicos y de crecimiento personal la sana convivencia, la integración con la comunidad sorda y el respeto a la diferencia.
- Apoyar el desarrollo de competencias comunicativas, artísticas y creativas de los estudiantes desde diferentes áreas del conocimiento que les contribuya en el fortalecimiento de sus proyectos de vida.
- Transformar las representaciones culturales de los estudiantes a través de la difusión de otros referentes culturales.
- Desarrollar un alto sentido de pertenencia evitando daños sustanciales a la planta física cuando los estudiantes permanecen en el patio.
- Promover la participación y el respeto a los derechos humanos dentro de espacios pedagógicos de comunicación.
- Ser un apoyo logístico y de ambientación de los descansos y actividades institucionales.

¿CUALES SON NUESTRAS ESTRATEGIAS PARA MANTENER NUESTRA INICIATIVA FUNCIONANDO A LARGO PLAZO?

Las estrategias giran en torno al alto compromiso y entrega de los estudiantes y al acompañamiento y convicción, de los docentes encargados, de lo importante que es "la emisora escolar" como herramienta pedagógica que contribuye en el fortalecimiento de los proyectos de vida y la sana convivencia de la comunidad educativa.

Ser persistentes en la ampliación del proyecto actual porque a pesar de contar con emisiones de programas mas estructurados, por las condiciones de los equipos no se logra tener la cobertura e impacto deseado.

PERFIL DE LOS ESTUDIANTES QUE SE VINCULAN AL EQUIPO DE EMISORA

1. Ser un estudiante activo y matriculado en la institución
2. Presentar un sobresaliente o excelente desempeño académico y convivencial
3. Ser creativo, dinámico, propositivo



**COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE**



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

4. Comprometido y persistente con su proyecto de vida y todas las actividades que se proponga realizar

5. Tener sentido de pertenencia hacia la institución y sus proyectos

CRONOGRAMA

	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
PROGRAMAS DIARIOS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
APOYO LOGISTICO INSTITUCIONAL, FORMACIONES, ETC.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CAPACITACION NUEVOS INTEGRANTES						X		X		X		X		X		X		X		X
IZADAS DE BANDERA					X						X				X					
CUÑAS DE ACTIVIDADES INSTITUCIONALES				X	X	X			X				X							

	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
PROGRAMAS DIARIOS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
APOYO LOGISTICO INSTITUCIONAL, FORMACIONES, ETC.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CAPACITACION NUEVOS INTEGRANTES			X	X		X		X												
IZADAS DE BANDERA					X						X				X					



4. AJEDREZ COMO ACTIVIDAD RECREATIVA Y FORMATIVA

**RESPONSABLES: JAVIER RAUL MARTINEZ MARTÍNEZ
YESID LIZARAZO**

OBJETIVOS

GENERAL

Incentivar en los estudiantes del Colegio San Francisco IED prácticas sanas para el manejo del tiempo libre a través del juego del ajedrez en las horas del descanso.

ESPECIFICOS

- Contar con espacios de entretenimiento durante la hora del descanso o cuando los estudiantes no tengan clase por incapacidad de un docente.
- Reducir los niveles de estrés y de ansiedad que manejan los estudiantes, mejorando la convivencia entre estudiantes.
- Facilitar la integración de estudiantes de diferentes grados.
- Mejorar las relaciones estudiantes – docentes.
- Formar el club de ajedrez del Colegio.
- Mejorar el desempeño académico de los estudiantes
- Desarrollar habilidades mentales entre los jóvenes practicantes.
- Facilitar el aprendizaje de las matemáticas.

SITUACIÓN PROBLEMA

Los estudiantes en su hora de descanso emplean su tiempo en actividades como jugar microfútbol, baloncesto o voleibol en las canchas asignadas para cada uno de estos deportes. Sin embargo, la participación es baja y excluyente, siendo los estudiantes varones los más beneficiados con el uso de las canchas.

La otra área empleada por los estudiantes son las gradas, pero allí las actividades son pasivas y se limitan bien a observar los partidos de los pocos que tienen la oportunidad de hacerlo, o se dedican a conversar.

Ante esta situación se hace necesario buscar alternativas lúdicas que permitan vincular a más estudiantes en actividades recreativas que a su vez le aporten a su proceso formativo.



MARCO TEORICO

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego hace referencia a un ejercicio recreativo sometido a reglas en el que se gana o se pierde. La Enciclopedia Larousse (2001) lo define como:

"Actividad de orden físico o mental, no impuesta, que no busca ningún fin utilitario, y a la que uno se entrega para divertirse u obtener placer" (2001: 269; Tomo 6)

Algunos elementos que caracterizan el juego son:

- Sirve para divertirse o tiene una función recreativa.
- Existen unas reglas que se han de respetar.
- Puede ser físico, mental o ambos a la vez.
- No busca ningún fin utilitario.

El juego resulta ser una actividad importante y reconocida para el desarrollo de los niños. Sirve como diversión marcando pautas relacionadas con el desarrollo de la personalidad, permitiéndole el desarrollo de su autoestima y su autonomía, así como a la adquisición de esquemas de conducta, así como de la forma como se han de seguir las normas y reglas planteadas para el desarrollo del juego.

LAS APORTACIONES DEL AJEDREZ A LA EDUCACIÓN

La mayor parte de la importancia educativa del ajedrez reside en los aspectos cognitivos. Aunque no hay acuerdos unánimes sobre las ventajas pedagógicas que la práctica de ajedrez comporta para la persona, si se establecen algunos paralelismos entre el desglose de las estrategias y procedimientos característicos del pensamiento crítico utilizados en la partida de ajedrez con las estrategias propias del aprendizaje metacognitivo.

Bajo el planteamiento señalado, deberíamos llegar a demostrar la siguiente hipótesis: *"quien aprende a pensar de manera organizada, ordenada y efectiva para el ajedrez e interioriza la técnica del juego del ajedrez, puede transferir estas habilidades a otros aprendizajes y utilizarlas para la toma de decisiones en la vida"* (A. García, 2001).

La influencia del ajedrez, tanto a nivel cognitivo (atención, memoria visual, concentración, percepción, razonamiento lógico, orientación espacial, creatividad, imaginación...) como a nivel personal (responsabilidad, previsión, análisis, deportividad, planificación, autonomía, decisión, control, tenacidad, crítica constructiva...), avala su implantación en los sistemas educativos de muchos países del mundo.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Al respecto del nivel cognitivo se puede citar las palabras del Dr. Siegbert Tarrasch, uno de los mejores ajedrecistas de principios de este siglo:

"El ajedrez es una forma de productividad intelectual, en esto consiste su peculiar encanto. La productividad intelectual es uno de los grandes goces, si no el más grande, de la existencia humana. No cualquiera puede escribir una obra teatral, construir un puente o incluso inventar un buen chiste. Pero en el ajedrez cualquiera puede, y cualquiera debe, ser intelectualmente creativo y así poder participar en este goce selecto".

Su valor como actividad recreativa y positiva para la sociedad tampoco debe ser desestimado. Es una sana disciplina de esparcimiento en el tiempo libre ya que promueve, con una guía adecuada, elementos valiosos en la educación integral del aficionado al juego al estimular tanto el pensamiento racional y analítico como el imaginativo e intuitivo. El ajedrez también se ha relacionado con otros campos del quehacer humano como la psicología, la educación, la literatura, la cibernética, etcétera.

Las **ventajas** del juego del ajedrez, considerado como una actividad recreativa sin ninguna aspiración formal son:

- Mejorar la actitud de los Estudiantes.
- Desarrollar la creatividad de los alumnos.
- Facilitar la elección de estrategias para resolver problemas.
- Desarrollar inteligencia emocional.
- Educar para el éxito y el fracaso.
- Interiorizar las normas y la importancia de cumplirlas
- Alcanzar altos niveles de autonomía y autoestima.
- Incrementar los niveles de concentración y atención (lo cual tiene repercusiones positivas en el rendimiento escolar.

Como puede apreciarse son muchas las ventajas que se obtienen mediante la práctica regular del ajedrez. Es importante anotar que la lista anterior no es completa pero si expone algunas de las ventajas más estudiadas por docentes que han desarrollado proyectos similares en ambientes escolares.

ETAPAS DEL PROYECTO

En este proyecto se busca simplemente que los estudiantes descubran en el ajedrez una actividad interesante para su tiempo libre, viéndolo como algo voluntario y no como una obligación. Para esto el ajedrez se practicara principalmente en la hora del descanso como actividad recreativa, sin que se desplace ninguna de las actividades académicas de los estudiantes.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

En la actualidad el colegio cuenta con algunos tableros, pero falta un espacio en donde ubicar de manera cómoda a los practicantes y a los curiosos que se van encantando del juego solo observando, así como el buscar no incomodar a los docentes en su descanso al ocupar su espacio.

Para una segunda etapa se comprará el resto de mesas y sillas, así como reforzar con una compra de 10 tableros más, esto debido a que muchas veces las piezas se pierden.

La tercera etapa consiste en adquirir algunos elementos para la enseñanza del ajedrez como lo son tableros colgantes para hacer demostraciones de jugadas con los aprendices; así como fotocopias con resúmenes y ejercicios prácticos.

En la última etapa se espera comprar relojes-cronometro para competencias dentro del colegio o retos que se hagan a otros colegios.

INVERSIÓN

En el colegio, gracias al proyecto ya se tiene el ajedrez de pared, 20 tableros profesionales y 12 juegos de mesa con sillas.

Para el presente año se tiene aprobado el presupuesto para la compra de 10 relojes de competencia.

Para el próximo año se tiene planeado conseguir los recursos para el ajedrez gigante. Debido a las dificultades de espacio probablemente optemos por un ajedrez mediano, que resulta más fácil de guardar pero sigue siendo igualmente atractivo para demostraciones con los muchachos.

POBLACIÓN BENEFICIADA:

Debido a que el proyecto se implementa en las dos jornadas se tiene una población potencial a ser beneficiada de aproximadamente 2050 estudiantes y unos 80 docentes.

Si tenemos en cuenta que hay un 20 % de esta población que practica de manera amateur el ajedrez, tenemos unos 400 estudiantes de las dos jornadas que se pueden ver beneficiados por el presente proyecto.

La inversión que haría el colegio en total de \$2'000.000 equivaldría a una inversión inicial por alumno beneficiado de \$5.000, valor bastante reducido si se considera el beneficio que se espera alcanzar.



A MANERA DE CONCLUSIÓN

En la actualidad en la jornada de la mañana se está desarrollando el proyecto sin el espacio adecuado para su desarrollo. Sin embargo, hasta el momento se tiene un monitor encargado de los juegos de ajedrez a la hora de descanso.

De los 14 tableros habilitados al momento se prestan los catorce, y en cada tablero se juegan un promedio de dos partidas diarias dando un total de 28 partidas. Semanalmente se están jugando en promedio 140 partidas, resultando en 700 partidas en las 5 semanas que lleva el proyecto.

En total se han jugado 200 horas, dando un total de 12.000 minutos de juego. A estos números hay que sumarle el público que se reúne para observar las partidas que puede llegar a ser hasta de 6 estudiantes por tablero. Cuando juega algún docente el número de aficionados por tablero llega a los 10.

De las cifras anteriores se deduce que el número de estudiantes beneficiados directa e indirectamente supera los 300 solo en la jornada de la mañana.

Los anteriores datos sirven de referencia para comprender los inmensos beneficios que se pueden alcanzar con este proyecto.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2013

ACTIVIDAD	FECHA
Club de formación en ajedrez para 5º de primaria	Se trabaja los martes de 11:30 a 12:20 durante todo el año.
Club de formación en ajedrez para bachillerato.	Se trabaja los martes de 1:00 p.m a 3:00 p.m. durante todo el año
Dos campeonatos de ajedrez	Un campeonato abierto con sistema Suizo y abierto, uno por semestre.
Encuentros de ajedrez con otras instituciones	A acordar con los colegios a intercambiar
Participación de los estudiantes en campeonato de ajedrez de la localidad	En la semana de san Pacho que se celebra en la primera semana de octubre.



5. LA INCLUSIÓN Y LA EQUIDAD EN LA ESCUELA

INTEGRANTES: MARIA DE JESUS RENGIFO

"La danza para la convivencia sin indiferencia entre estudiantes sordos y oyentes" nació debido a problemas de rechazo y discriminación que sufrieron los niños y niñas con discapacidad auditiva cuando ingresaron al Colegio San Francisco IED en la localidad 19 de Ciudad Bolívar en el año 2003. Se trata de niños de muy escasos recursos, con serios problemas de exclusión, muchos en extra edad escolar. El Colegio San Francisco Jornada Mañana sede "A" es una institución fundada en 1989, cuyo PEÍ "Un proyecto de mejoramiento de la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar" propende por el desarrollo de la ciencia, la tecnología y el arte. En el año 2004 sufrió una inundación de la Quebrada Limas que causó graves daños a la infraestructura del colegio, inmuebles, computadores, hasta que en 2007 se dotó nuevamente y se incluyó en los colegios de mejoramiento.

El proceso de integración de los niños y niñas sordos causó en algunos maestros y maestras escepticismo y, en principio, no aceptaron con agrado a esta comunidad de estudiantes por considerar que no se tenía formación en educación especial, además, no había claridad sobre la forma de asumir una pedagogía que lograra una interacción con objetivos claros en el diseño de un currículo apropiado para esta comunidad. Estos estudiantes eran asimilados por sus familias, compañeros y hasta maestros, más como personas con retraso mental, incapaces de valerse por sí mismos, limitados para desempeñarse académicamente tanto en el conocimiento científico como 'artístico. Como la integración consiste que estudiantes sordos y oyentes compartan una misma aula, el mismo profesor con la mediación de un intérprete, danzar, por ser una asignatura que tiene que ver con lo acústico y lo rítmico, se les excluía de mi clase y en su lugar, se les ponía a dibujar. Consideré que no era un trato digno para estos estudiantes por razones de inclusión y equidad, el reto era integrarlos en la clase de danzas brindándoles las mismas oportunidades que a los oyentes. Sumado a esto, existía la creencia generalizada de que el sordo tiene una limitación congénita para la danza; estos prejuicios me permitieron atreverme a demostrar que la sordera no es una limitación para que estos jóvenes se involucren en procesos de desarrollo de inteligencia kinestésica, inclusión e integración con sus pares oyentes.

El proyecto lleva 6 años, se ha implementado desde grado 6° hasta el grado 11°. El año pasado (2009) fue la primera promoción de estudiantes sordos. En este proyecto participan niños sordos y oyentes.

Una vez en el aula, estos niños sordos fueron discriminados por los niños oyentes, incluso, hubo algunos oyentes que no entraban a clase por no trabajar con ellos, pues en danzas se da un contacto físico y se trabaja por parejas y por grupos. Además, se presentó el dilema de cómo acercar los niños al ritmo, los pasos y la coreografía. Una de las estrategias que adopté para acercarlos al ritmo consistió en que pusieran las



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

manos encima de una grabadora a buen volumen para que sintieran los estímulos táctiles relacionados con un ritmo específico (cumbia, mapalé, contradanza, aires tropicales, salsa, merengue, entre otros). Se les mostraba ilustraciones en las que se enseñaban los pasos, luego con dibujos trabajos de sensibilización hacia la tolerancia y de respeto por el otro, los estudiantes oyentes entendieron que no se trataba de personas con retraso mental sino con problemas de comunicación.

Poco a poco se fueron adaptando y ya podemos decir que estos niños han logrado un grado de aceptación muy positivo en la Institución.

La clase no es sólo un espacio donde sólo se transmite la cultura colombiana, es también un espacio donde se construye la identidad personal, formarlos con un criterio de sensibilidad social donde aprovechamos la danza para encaminarlos a conocer su visión del mundo y de los demás con capacidad de superación de adaptación formando un espíritu de colaboración, respeto, tolerancia y equidad donde todos cabemos

Estando en este proceso me encontré con otra realidad en el aula, los estudiantes afro-colombianos .a quienes los compañeros de clase les dicen monos, sucios, negros, chocolate, se burlan por su modo de hablar, los rechazaban, lo que lleva a que varios no se identificaran como afro-colombianos.

Por la enseñanza sobre el folclor colombiano me di a la tarea de trabajar más a fondo con los estudiantes la cultura afro-colombiana, sus líderes, poetas, danzas y qué le aportó esa cultura al desarrollo y construcción de nuestro país que cada uno hiciera su historia de vida donde son sus papas y abuelos, que nos pusiéramos en el papel del otro y así a través del aprendizaje sensibilizarlos a que interioricen las nuevas maneras de sentir la diferencia, de aceptar y conocer la diversidad que así pensemos diferente nos reconozcamos y reconocemos al otro, haciendo sus platos típicos, intercambiando sabores (esta última parte ha quedado en la teoría, quemaron la maloca donde preparábamos los platos típicos de cada región).

En las escuelas los grupos son muy diversos como en este caso, por ello la educación debe orientarse por la vía de la equidad.

Buscar mecanismos de educación propia en el contexto de la familia y la comunidad colaborar con la escuela en la educación de sus propios hijos.

Garantizar el ejercicio entre la comunidad educativa que no hayan actos discriminatorios donde se les recuerda que todas las personas tienen derecho de gozar de los mismo derechos y oportunidades sin ninguna discriminación sea por su estado físico, etnia, religión o condición social.

Que la clase de danzas no sea el baile por el baile donde los estudiantes la van a pasar rico, sólo desarrollándolas en el marco del respeto al otro donde yo aprendo de ti conozco y tú aprendes de mí y me reconoces.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

Se busca generar un espacio para el reconocimiento. Que no se trate de considerar a los otros como incapaces de valerse por sí solos, para tenerlos en cuenta en un grupo mayoritario de oyentes, se trata de que esos estudiantes que han sido rechazados por la sociedad y la misma familia, tratados como retardados, encuentran el lugar que les corresponde en la Institución en condiciones de dignidad dándoles igualdad de oportunidades.

Aquí todos aprendemos de los otros y compartimos experiencia: trabajamos en grupo, por parejas e individual.

El filósofo Albert Jacquar dice: "En la pista de bailes el único combate que vale no es superar a los demás sino superarse gracias a los demás". También Vigosky con su teoría próxima del desarrollo nos sugiere despertar el interés del estudiante y acompañarlo en su proceso de aprendizaje.

Los maestros somos sujetos transformadores de la sociedad que busca con sus estudiantes temas de interés que los lleven a un aprendizaje mutuo (Paulo Freiré): no olvidemos la teoría de las inteligencias múltiples donde los (as) estudiantes trabajan lo espacial, corporal, kinestésica, lo musical, lo interpersonal y lo interpersonal (Armstrong).

La promoción de actividades y creaciones talentosas en cada persona enriquece la herencia cultural para las próximas generaciones (Brusner).

El estado reconoce y protege la identidad étnica y cultural de la nación colombiana (Art. 7-70,71).

Como dice Jacobo Moreno, "el hombre no existe solo sino en relación con personas y/o cosas; precisamente esta relación es la que lo humaniza en la medida en que se conserven las identidades y no haya confusión sino encuentro". Es necesario que avance en mi intención de demostrar que la danza puede hacer un aporte importante para la convivencia en la Institución.

Las culturas escolares deben fortalecer el desarrollo estético de todos sus estudiantes; las principales dificultades desde que inicié el proyecto fue el espacio, no tenía un salón especial para danzas, ni un equipo de sonido, ya que para los niños sordos es importante la vibración de la música, no sé lengua de señas pero hago el deber de hacerme entender, me invento mis señas, hasta hace 2 años me entregaron un salón que pedí con piso de madera y un equipo que ya no funciona. En este momento tengo un grupo de danzas de sólo estudiantes sordos y otro con estudiantes oyentes y sordos.

Hemos participado en festivales Ínter-colegiados de danzas; invitados a la semana de la discapacidad en la Universidad Nacional.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

1° puesto a nivel de Ciudad Bolívar en el festival artístico de la Universidad Distrital en la Media Torta, el proyecto fue escogido en la feria pedagógica de la Secretaria de Educación a nivel distrital.

El proyecto participó en el Iberoamericano de Educación en Venezuela. Fui invitada a un seminario de educación artística en Brasil. Todos los años participamos en el Festival Artístico del Colegio. Participamos en concursos Ínter-colegiados.

Cuando todos somos partícipes y hay equidad cuando haya tolerancia ayudamos a que haya paz en las aulas escolares, que tanto necesitamos en el presente y para el futuro. Debemos aprovechar el arte para encaminarles a conocer su visión del mundo y de los demás.

A través de este proyecto se les enseña la destreza de la danza, pero también se transmite la necesidad de aplicarlas para el bien de él y de ellas mismas y los demás teniendo en cuenta los valores, que vean que Colombia es un país multicultural y rico en folclor que en-este mundo todos-somos -iguales, hay discapacitados, afros, indígenas, gordos, flacos, mestizo etc.

Que ellos encuentren su propia protección y la realización de la trascendencia, que dicho potencial tiene para los demás y para sí mismos constituya uno de los mayores acontecimientos de su vida, despertando capacidades de superación y de adaptación. Todo niño(a) con talento natural tiene derecho a ser atendido educativamente con métodos que le permitan el mayor desarrollo correspondiente a sus actitudes y destrezas.

Lo importante en mi clase no es solamente enseñarles a bailar, es formar su espíritu de colaboración, respeto, tolerancia y equidad hacia los demás.

El talento no es excluyente, los (las) niños(as) lo tienen pero es ignorado por ellos mismos y por quienes los rodeamos.

Pude comprobar que se pueden estimular procesos de pensamiento creativo y significativo aún en estos estudiantes con dificultades auditivas.

Con todo esto espero que la danza en los colegios no sólo sea una actividad escolar que se utiliza para organizar actos conmemorativos sino también se enseñe a través de ella la calidad de las comunicaciones; humanas y valores como la tolerancia, el respeto por las diferencias la solidaridad, la justicia, la honestidad, compromiso y toma de conciencia acerca de lo que cada uno puede hacer para mejorar las relaciones en la escuela. Con actitud solidaria

Por lo descrito anteriormente veo que el papel de nosotros los(as) maestros(as) en la escuela debe ser;



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

1. El de una persona dispuesta al cambio
 2. Preparado para satisfacer la necesidad de valores dentro de sus alumnos.
 3. Dinamizador
 4. Orientador
 5. Coordinador
 6. Creador
 7. Que utilice los recursos de medio para desarrollar la creatividad en sus alumnos y así ellos y ellas puedan mediante su autoestima renovar todos aquellos valores que día a día se han ido perdiendo y recuperarlos con base en nuestra cultura, la cual está siendo reemplazada por las extranjeras y la descomposición social
- Muchas veces me sorprende cuando compruebo que los niños que no escuchan tienen memoria visual y son más receptivos. A los oyentes les resulta muy difícil bailar sin ritmos sonoros, mientras que el sordo siente la música con la vibración rastreando otras dimensiones del ritmo, ese silencio interior y exterior es el real para ellos demostrando que puede ser expresado y danzado. Mientras que para el oyente nunca es total por que el no puede olvidar la música las voces los ruidos que quedan en su interior todo esto se convierte en una masa corporizada de sonidos. Debemos reconocer que por nuestra forma de vida nos olvidamos de la comunicación que existe entre el silencio y el cuerpo

CONCLUSIÓN

A través de la danza se le enseña los valores por medio de los cuales se van enriqueciendo como personas que están en un desarrollo social y personal.

Que comprendan que en todos los espacios de la educación debe existir la equidad comprendiendo que en determinado momento cabemos en los diferentes espacios, y necesitamos del otro sin importar su condición social física, étnica y cultural combinándose de modo personal, haciendo que las clases sean más dinámicas que la escuela excluyente se acabe, enseñándoles que Colombia es un país multiétnico y pluricultural, que esta clase no es baile por baile, es reconocer la esencia de lo que somos para descubrir que tanto de los otros existe en cada uno de nosotros, sensibilizándonos y al mismo tiempo reconociendo la búsqueda de su identidad, valorando la de los demás, cualquiera que sea los estudiantes: afros, sordos, indígenas mestizos, grandes, flacos etc.

Deben prepararse para interactuar con los demás aprovechando sus semejanzas y diferencias para el bien común de la institución, buscando una sana convivencia ya que este acercamiento por medio de la danza les muestra la realidad de los otros haciendo que sean personas afectivas y comprensivas con sus semejantes que las actitudes de respeto y colaboración entre ellos sea permanente.

Que la inclusión en el aula y en la escuela sea una realidad, garantizando equidad y justicia para que no existan jóvenes desertores en la escuela por ser discriminados.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

"La inteligencia y el carácter son el objetivo de una buena educación"
Martín lutherking junior.

"Educar en la igualdad y el respeto es educar contra la violencia"
Benjamín franklin.

BIBLIOGRAFÍA

Ley 115 de 1994 ley general de la educación Arituclco 5 fines de la educación Fin N° 4-6-7 Artículo 92-94

Vygotski Lev. El desarrollo de los procesos psicológicos. Editorial citica Barcelona -1979

Freud Sigmund psicoanálisis del arte, Alianza Mexico 1984

Bruner Jerome, La importancia de la educación Paidós Barcelona1987

Piaget jean seis estudios de psicología pag 13-16

Ley 70 de 1993

Decreto 1122 1998 cátedra de estudios Afrocolombianos

Abadia Morales. Guillermo. Compendio General del folklore colombiano.

P.Stokoe y A.Schachter, La Expresión corporal, Paidós.



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

6. PROYECTO: JUGANDO Y PENSANDO DISFRUTAMOS LA MATEMÁTICAS NOMBRES DEL LIDER. DOCENTES DE MATEMÁTICAS

INTEGRANTES

CRISANTO GALVIS, ELIZABETH MAYORGA, DORA TELLEZ, JOSE RENE...

N	Actividad	Fecha	Indicador de desempeño	Responsable	Recursos
1	Inventario del material del casino	1 y 8 de febrero	Sistematización del inventario	Docentes del área	Material del casino
2	Diseño de guía para control de material y solicitud a orientación de estudiantes de servicio social	11 y 22 de febrero	Radicación de solicitud. Elaboración de formato de seguimiento	Docentes del área	Hojas
3	Capacitación de los estudiantes	1 y 8 de marzo	Los estudiantes explican la metodología del proyecto	Docentes del área	Material del casino y formato de seguimiento
4	Socialización de material y metodología del proyecto a toda la comunidad educativa	marzo	Cualquier miembro de la comunidad explica los objetivos y metodología del proyecto	Comunidad educativa	Material del casino y formato de seguimiento
5	Ejecución del proyecto	Abril	Número de estudiantes que participan en el casino	Estudiantes y docentes	Material del casino
6	Seguimiento del proyecto	Cada quince días desde el	Verificación del material y análisis del formato de	Estudiantes y docentes	Material y formato



COLEGIO "SAN FRANCISCO"
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADA MAÑANA y TARDE



"Un proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad de Ciudad Bolívar"

		mes del abril	seguimiento		
	Evaluación proyecto	Noviembre	Diligenciamiento de formato de evaluación. Análisis de datos	Toda la comunidad	Formato de evaluación.