NOMBRE DEL PROYECTO	LÍDER DEL PROYECTO
TIEMPO LIBRE	SANTIAGO SALAZAR CORTÉS

INTEGRANTES	CARGO
Paula Andrea Villa Ruiz	Docente de Bachillerato
Juan Diego Vanegas Marín	Docente de Bachillerato
Gabriel Hernán Ortiz Ríos	Docente de Bachillerato
Jaime Andrés García Velásquez	Docente de Bachillerato
Alexander Rubio	Docente de Bachillerato
Antonio Suescún	Docente de primaria

INTRODUCCION

El presente proyecto es un valioso instrumento para darle sentido al aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de la institución educativa Oreste Sindici; con el fin de seguir con el proceso integral de formación , el desarrollo y promoción de habilidades; además, procura identificar necesidades, inquietudes y preferencias de los mismos. Con este proyecto nuestra institución pretende plantear, promover y ejecutar actividades para la recreación, el deporte y la sana convivencia, no solo dentro de la jornada escolar con las clases de educación física y el descanso pedagógico sino también posterior a esta, dando a conocer a la comunidad educativa las diferentes propuestas deportivas, recreativas y culturales con las que cuenta nuestro municipio, apropiándose así de los espacios en jornada contraria a la escolar compartiendo con sus pares de estas actividades organizadas por nuestra institución..

REFERENTES CONCEPTUALES

MARCO LEGAL

El soporte legal de este proyecto está amparado por:

- Los derechos humanos

Es derecho fundamental de los niños, individual inalienable, social y general de la población. La cual 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 cotidianidad.

- La constitución política de Colombia de 1991.

Algunos artículos de la Constitución que abordan la recreación como aspecto fundamental en la sociedad como una política pública de deporte, recreación y actividad física y Política Pública de Infancia y Adolescencia.

Artículo 52: El Estado fomentara las actividades de recreación, práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre.

Artículo 64: Es deber del Estado promover el acceso de los trabajadores a los servicios de educación y la recreación.

Artículo 67: La educación formará al colombiano en la práctica del trabajo y la recreación.

En el plan nacional de recreación se hace un reconocimiento de esta como una necesidad: insatisfecha a solucionar por los municipios, básica y fundamental del ser humano.

También con los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional: Los proyectos pedagógicos que conforman el Plan

de Estudios de los establecimientos educativos, deben ser formulados a partir de los perfiles propuestos en el artículo 36 del decreto 1860 del 3 de agosto de 1994.

- Ley 934 de diciembre 30 de 2004: En la cual se oficializa la política de desarrollo de la educación física: En su artículo 2) todo establecimiento educativo del país deberá incluir en su proyecto Educativo Institucional, PEI, además del plan integral del área de la Educación Física, recreación y deporte, las acciones o proyectos pedagógicos complementarios del área. Dichos proyectos se desarrollaran en todos los niveles educativos con que cuenta la institución y propenderá a la integración de la comunidad en general.
- Ley 115 de 1994. Ley general de Educación:

El decreto reglamentario el 1860, plantea el proyecto pedagógico para el aprovechamiento del tiempo libre como una necesidad; en todas las instituciones educativas del país.
En su artículo 5, de conformidad con el artículo 67 de la constitución, fija los fines de la educación y establece que ésta se desarrollara atendiendo 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.

La misma ley 115 en su artículo 14), expresa que en los establecimientos educativos oficiales y privados de educación formal es obligatorio en todos los niveles cumplir con: el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo.

- Ley del deporte: Ley 181 de 1995:

En su artículo 3 que habla de los objetivos rectores, se incluyen: 1) integrar la educación y las actividades físicas deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles. 7) ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la practica en la edad escolar, su continuidad y eficiencia. 17) contribuir al desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.

En cuanto al descanso pedagógico encontramos:

- Decreto 1850 del 2002 define, que la Jornada escolar es "el tiempo diario que dedica el establecimiento educativo a sus estudiantes en la prestación directa del servicio público educativo, de conformidad con las normas vigentes sobre calendario académico y con el plan de estudios" y que el horario de la jornada escolar debe permitir a los estudiantes el cumplimiento de "intensidades horarias mínimas, semanales y anuales, de actividades pedagógicas relacionadas con las áreas obligatorias y fundamentales y con las asignaturas optativas, para cada uno de los grados de la educación básica y media, las cuales se contabilizarán en horas efectivas de sesenta (60) minutos", pero los descansos pedagógicos son, sin ninguna duda, una "actividad pedagógica relacionada con las áreas obligatorias y fundamentales y con las asignaturas optativas, para cada uno de los grados de la educación básica y media", y por lo tanto el tiempo dedicado a realizarlos debe ser contabilizado en cada una de las "horas de sesenta (60) minutos" correspondientes a las "actividad pedagógica relacionada con las áreas obligatorias y fundamentales y con las asignaturas optativas, para cada uno de los grados de la educación básica y media" (25 semanales en primaria, 30 semanales en secundaria y mínimo de 20 semanales para el preescolar).

MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de este proyecto se hace necesario tener algunos referentes teóricos y definiciones que se presentaran a continuación:

Construcciones de ambientes saludables

La salud se puede integrar como contenido de las prácticas en el tiempo libre, proponiendo como elemento fundamentales la socialización por medio de actividades motrices en las que se fomente el respeto a la diferencia y la participación en condiciones de igualdad y equidad para todos, además de propiciar espacios para el conocimiento del cuerpo, que oriente a la reflexión sobre la necesidad de construir una sociedad que propenda por lograr mejores condiciones y estilos de vida.

Una educación desde el deporte

Educación social: el deporte como medio de integración, y desarrollo de las cualidades relacionales. Brinda además oportunidades múltiples de ejercer responsabilidades y propicia la formación de líderes.

Educación moral: genera la formación de valores mediante el respeto generado hacia las reglas de juego.

Educación volitiva: busca reforzar los aspectos de la voluntad para resolver

Educación intelectual: mediante el aprendizaje de reglas del juego.

El deporte

El deporte lo podemos definir como un juego o actividad reglamentada, una «recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, también otras actividades que entrañan movimiento corporal y se realizan como parte de los momentos de juego, del trabajo, de formas de transporte activas, de las tareas intelectuales y de actividades recreativas. Y que tienen como objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de algunos resultados.

El ocio

El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad.

La diversión

La diversión es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente; implica participación activa pero de una manera refrescante y alegre.

La recreación

Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento.

El juego

El juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas que se utiliza para la diversión y el disfrute; incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

JUSTIFICACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Nuestra institución en el marco de su misión desarrolla proyectos articulados con los planes de estudio, con la implementación de actividades recreativas, deportivas y productivas que contribuyan al logro de la calidad educativa, a la promoción de la sana convivencia, a la mitigación de riesgos derivados de la proliferación del consumo de drogas.

El deporte y la recreación se convierten en un puente permanente de los procesos educativos que promueven el interés por conocer, servir, y comprobar, que lo que se estudia tiene aplicaciones prácticas, lúdicas, y placenteras. Además ofrece la posibilidad a los seres humanos de aprender, además de potenciar valores como la solidaridad, el respeto, el juego limpio, la honestidad, la libertad de expresión y la tolerancia entre muchos otros.

Ahora bien, se hace necesario sensibilizar a los estudiantes de la importancia de aprovechar el tiempo libre dentro de la institución en el descanso y las clases de educación física a través de actividades que generen bienestar y promuevan la integración con sus compañeros más allá del aula de clase, como: deportes de conjunto e individuales, el razonamiento lógico, la lectura, el origami, los juegos de mesa, la emisora institucional, y el aula de escuela plus y fuera de la institución con la participación en las competencias de Supérate con el deporte. Actividades con las cuales el educando descubre nuevos mundos y fortalece lazos de amistad, sociabilidad y formación de su carácter.

En coherencia con lo anterior surge este proyecto de tiempo libre con el cual los directivos de la institución educativa, como líderes, y en compañía de los docentes integrantes, se promoverán la ejecución de programas recreativos que puedan generar hábitos de vida saludable, propicien el adecuado uso de los espacios, el incremento del sentido de pertenencia por la institución, el fortalecimiento de valores y el respeto por las normas de convivencia y las competencias ciudadanas, contribuyendo así con la construcción de una cultura que permita una adecuada utilización del tiempo libre.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La comunidad estudiantil de la institución requiere de espacios adecuados para el desarrollo de actividades lúdico recreativas que permitan la realización de actividades en los espacios de descansos pedagógicos y extracurriculares que garanticen actividades sanas, orientadas al desarrollo de hábitos de vida saludable

Se observa en nuestra institución la necesidad de crear espacios, para el uso creativo del tiempo libre, derivadas de la falta de recursos y escenarios deportivos adecuados, además del poco espacio para realizar el descanso, lo que impide la organización de estas actividades. Adicional a lo anterior la falta de conocimiento y de conciencia de la comunidad educativa acerca de la importancia de utilizar adecuadamente el tiempo libre.

Igualmente se piensa que en nuestra institución los estudiantes y en general la comunidad educativa no están realizando actividades deportivas ni tampoco recreativas y del de uso creativo del tiempo libre; es decir esta realidad es una dificultad general que conlleva a problemas de salud y al sedentarismo de tipo estudiantil. En este sentido se observa una falta de preocupación para que los alumnos puedan utilizar creativa y adecuadamente su tiempo libre.

Se hace necesario pues, diseñar una estrategia pedagógica y recreativa para mejorar la convivencia y el aprovechamiento del tiempo libre con los estudiantes de la institución.

El descanso pedagógico, el torneo interclases, la participación en los juegos supérate con el deporte, el festival de coreografías entre otras actividades se convierten en herramientas fundamentales para promover el desarrollo de este proyecto y contribuir al uso productivo del tiempo libre**.**

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Promover espacios en los cuales los estudiantes hagan uso adecuado del tiempo libre, mediante la realización de actividades deportivas y recreativas tendientes a incentivar en ellos el desarrollo físico motriz, la creatividad, la sana convivencia (prevención de riesgos sicosociales).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la participación de los estudiantes en el torneo interclases utilizando el deporte como herramienta para la mitigación de riesgo sicosocial.

- Desarrollar actividades lúdicas durante el descanso pedagógico, disminuyendo niveles de estrés, potenciando la creatividad y utilizando sanamente el tiempo libre.

- Seleccionar y preparar los equipos en las diferentes modalidades deportivas, para que representen la institución en los eventos deportivos municipales y departamentales (Supérate con el deporte).

MEDICIÓN DEL IMPACTO DEL PROYECTO

NOMBRE DEL INDICADOR	FORMULA	FRECUENCIA DE MEDICIÓN	FUENTE	META
Porcentaje de participantes en actividades lúdico recreativas	Número de actividades programadas/ número de actividades realizadas	Una vez por periodo	Actas de reuniones, Planillas de inscripción, Fotografías	90%

RESULTADO DEL INDICADOR	RESULTADO AÑO ANTERIOR 2021	RESULTADO AÑO ACTUAL 2022
	Los objetivos planteados en el año 2021 se lograron cumplir en un 90%, fue un año donde en nuestra institución educativas por protocolos de bioseguridad, algunos eventos se realizaron, pero no en la forma máxima como en años anteriores.	

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	
	Fue unos de los proyectos que logro impactar de manera significativa a estudiantes y docentes en la pandemia del coronavirus, la estrategia de ejercicio en casa, actividades para realizar en familia, apoyo a el bienestar docente, aportaron en la virtualidad su granito de arena a este momento tan difícil para nuestra comunidad educativa. En presencialidad la participación de la institución a supérate por el deporte, las pausas activas, encuentros deportivos Inter clases. En primaria juegos de mesa, juegos tradicionales, actividades de baile.

RIESGOS	OPORTUNIDADES DE MEJORA
Recursos didácticos insuficientes. Actividades y compromisos externos desde secretaria de educación. Falta de implementos deportivos.	Impactar con actividades culturales, recreativas y deportivas a nuestra comunidad educativa desde la primaria y el bachillerato con los estudiantes de la media técnica de nuestra institución.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLES
FEBRERO 2022	Reunión Delegados deportivo	Docentes de Ed. Física
MARZO 2022	Sorteo Torneo Interclases	Docentes del proyecto
AGOSTO 2022	Jornada, recreativa, lúdica y deportiva para docentes.	Docentes del proyecto
JULIO Y AGOSTO 2022	Juegos Supérate por el deporte y Juegos Escolares	Docentes del proyecto
ENERO A MARZO 2022	Identificar los estudiantes que poseen talentos: deportivo y/o artístico	Docentes del área física de educación, Docentes del proyecto y orientador escolar.
MAYO Y JUNIO 2022	Encuentros deportivos, lúdicos y recreativos para comunidad educativa.(Ludotecas INDER)	Docentes del proyecto, SEDRIC

IIMPLEMENTACIÓN DE LAS TIC

Blogs de educación física
Filminuto coreografía
Escuela Plus

PROYECTOS PEDAGÓGICOS	Código: DC-FR**13**	Versión: 8	Página **1** de **1**

Coaching Motivacional a través de videos
Digitación de los alumnos en supérate con el deporte

CONTROL DE CAMBIOS		
Versión	***Descripción***	***Fecha***
1	Creación del documento	2014
2	Cambio de nombre del proceso de formación pedagógica a desarrollo formativo	2015
3	Cambio del nombre del proceso de desarrollo formativo a diseño y desarrollo formativo	2016
4	Cambio de nombre del proceso de diseño y desarrollo formativo a diseño y desarrollo curricular	12 de marzo 2017
5	Incorporación de los campos indicador, matriz DOFA, logros alcanzados y experiencias significativas.	26 de abril 2017
6	Eliminación del campo DOFA e incorporación de los campos RIESGOS y OPORTUNIDADES	01 de junio 2017
7	Actualización de logo del ICONTEC y cambio de Líder de Información documentada.	15/09/2021
8	Cambio del campo "Impacto del proyecto" por "Medición del impacto del proyecto".	13/10/2021

Elaborado:	Líder proceso. Adalgiza Torres Torres
Revisado:	Líder Información documentada. Hugo Alexander Monterrosa Pérez
Aprobado:	Líder Direccionamiento estratégico. John Jairo Hernández Piza