

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ATANASIO GIRARDOT**

**PROYECTO DE TIEMPO LIBRE:  
UTILIZACION ADECUADA DEL TIEMPO LIBRE  
"TODOS SOMOS CAMPEONES"**

**INTEGRANTES:**  
YENIFER LOPEZ OSPINA  
DANILO CAVIEDES CASTRO  
CARLOS LEONARDO OLARTE BALLEN  
GERALDINE PERALTA LOZANO

**AÑO 2026**

## **INTRODUCCIÓN**

Se busca generar espacios alternativos de participación en los que los estudiantes puedan descubrir, explorar y disfrutar actividades recreativas, deportivas y culturales, favoreciendo no solo su bienestar físico y emocional, sino también la construcción de relaciones interpersonales positivas, el trabajo en equipo y la sana convivencia. De esta manera, se busca complementar los procesos formativos desarrollados en el aula, promoviendo una educación integral que responda a las necesidades e intereses de la comunidad estudiantil contextual.

Se han establecido tres propósitos específicos. En primer lugar, se realizará una caracterización detallada de los espacios y escenarios aledaños a la institución que ofrecen alternativas deportivas y culturales, con el fin de identificar los recursos disponibles y las oportunidades de participación para los estudiantes. En segundo lugar, se desarrollará una estrategia de divulgación efectiva de esta información, garantizando que la comunidad estudiantil cuente con datos claros, accesibles y actualizados sobre los lugares y actividades disponibles. Finalmente, se promoverá activamente la participación de los estudiantes en dichas actividades, incentivando el uso responsable y creativo del tiempo libre, la adopción de hábitos de vida saludables y el fortalecimiento de habilidades sociales esenciales para su desarrollo personal y social.

A través de esta iniciativa, la Institución Educativa Atanasio Girardot reafirma su compromiso con la formación deportivo-recreativo y cultural , consolidándose como un referente educativo que apuesta por el bienestar y la convivencia como pilares fundamentales del proceso formativo.

## **JUSTIFICACION**

El fortalecimiento de espacios destinados al uso adecuado del tiempo libre de los estudiantes de la Institución Educativa Atanasio Girardot constituye una estrategia fundamental para promover una convivencia armónica y favorecer el desarrollo personal e integral de la población escolar. El tiempo libre, entendido como un espacio formativo, cumple un papel esencial en el desarrollo del ser humano, ya que permite al estudiante disponer de momentos de relajación, recreación y descanso que contribuyen a su bienestar físico, emocional y social.

Contar con escenarios adecuados para el aprovechamiento del tiempo libre posibilita que los estudiantes afiancen su crecimiento personal y ejerzan su derecho al libre desarrollo de la personalidad, mediante la participación en actividades significativas que respondan a sus intereses y necesidades. A través de estrategias lúdico-pedagógicas, se generan oportunidades para fortalecer valores como el respeto, la responsabilidad, la cooperación y la tolerancia, elementos clave para la convivencia escolar y social.

En este contexto, la incorporación de la lúdica a través de dinámicas, juegos, deportes y otras actividades recreativas se convierte en una herramienta pedagógica esencial, ya que favorece el aprendizaje a partir de la diversión, el disfrute y la interacción social. Estas experiencias permiten al estudiante expresarse de manera libre y espontánea, al tiempo que aprende a reconocer y respetar normas, asumir compromisos y convivir en comunidad.

De esta manera, el proyecto busca impactar positivamente en la calidad de vida de los estudiantes, ofreciéndoles alternativas formativas para el uso responsable del tiempo libre, que no solo complementan los procesos académicos, sino que también contribuyen a la formación de ciudadanos autónomos, participativos y socialmente responsables.

## **ANTECEDENTES**

A nivel internacional, el uso adecuado del tiempo libre en la población escolar ha sido reconocido como un elemento fundamental para el desarrollo integral de niños y jóvenes. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) resalta que las actividades recreativas, culturales y deportivas contribuyen al fortalecimiento de habilidades sociales, la salud mental y la formación de valores ciudadanos, favoreciendo procesos de convivencia pacífica y participación activa en la sociedad (UNESCO, 2015). Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) destaca que la práctica regular de actividades físicas y lúdicas en contextos educativos ayuda a prevenir conductas de riesgo y promueve estilos de vida saludables desde edades tempranas (OMS, 2018).

A nivel nacional, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia promueve una educación integral que articula el desarrollo académico con el bienestar físico, social y emocional de los estudiantes. A través de lineamientos como los Proyectos Pedagógicos Transversales y la Política de Convivencia Escolar, se resalta la importancia de generar espacios que fomenten el uso adecuado del tiempo libre como medio para fortalecer la convivencia, prevenir la violencia escolar y promover el desarrollo humano (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2014). De igual manera, la Ley General de Educación establece que la formación debe propender por el desarrollo armónico de todas las dimensiones del ser humano, incluyendo la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre (Congreso de la República de Colombia, 1994).

En el ámbito institucional, la Institución Educativa Atanasio Girardot ha desarrollado algunas actividades recreativas y deportivas, orientadas al fortalecimiento de la convivencia y el bienestar estudiantil. Sin embargo, se ha evidenciado la necesidad de consolidar un proyecto estructurado que articule estas acciones de forma sistemática, permitiendo un mayor impacto en el desarrollo personal y social de los estudiantes, tanto dentro como fuera del entorno escolar.

## **IDENTIFICACION Y FORMULACION DEL PROBLEMA**

La Institución Educativa Atanasio Girardot se encuentra ubicada en un contexto socioeconómico de estrato bajo, caracterizado por limitadas oportunidades de acceso a espacios recreativos, deportivos y culturales para niños y jóvenes. Esta realidad incide directamente en la forma en que los estudiantes emplean su tiempo libre, especialmente fuera del horario escolar, evidenciándose en muchos casos la falta de actividades estructuradas que promuevan el bienestar, la sana convivencia y el desarrollo integral.

En el entorno social de la comunidad educativa, se observa que una parte significativa de los estudiantes dispone de amplios períodos de tiempo libre sin acompañamiento adulto ni orientación pedagógica, lo que puede derivar en prácticas inadecuadas como el sedentarismo, el uso excesivo de dispositivos tecnológicos, la exposición a entornos de riesgo o la reproducción de conductas que afectan la convivencia escolar. Estas situaciones repercuten negativamente en el comportamiento, las relaciones interpersonales y, en algunos casos, en el rendimiento académico de los estudiantes.

En este contexto, surge la necesidad de formular e implementar un proyecto orientado al uso adecuado del tiempo libre, que responda a las condiciones socioeconómicas de la comunidad y ofrezca alternativas formativas accesibles, inclusivas y pertinentes. Dicho proyecto busca contribuir al fortalecimiento de las habilidades sociales, la convivencia escolar y el desarrollo personal de los estudiantes, favoreciendo una formación integral que impacte positivamente tanto en el ámbito escolar como en su entorno social.

### **Formulación del problema**

¿Cómo fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la Institución Educativa Atanasio Girardot, ubicada en un contexto con pocas oportunidades deportivas, recreativas y culturales, para fortalecer la convivencia escolar y promover su desarrollo integral dentro y fuera de la institución?

## **OBJETIVOS**

### **GENERAL:**

Promover el uso adecuado del tiempo libre en la población escolar a través de la participación en actividades lúdico deportivas fortaleciendo el desarrollo integral dentro y fuera de la institución.

### **ESPECIFICOS:**

- Caracterizar los escenarios lúdicos y deportivos que se ofrecen en los contextos de la comunidad Atanasista.
- Promocionar los espacios lúdicos-deportivos que se ofrecen en los contextos de la comunidad educativa, incentivando la participación activa de los estudiantes.
- Fomentar el desarrollo de actividades lúdico deportivas dentro de la institución educativa en aras de fortalecer las relaciones interpersonales para mejorar la convivencia escolar dentro del plantel educativo.

### **8. TRANSVERSALIDAD**

Las actividades a desarrollar permiten interrelacionar con los contenidos de las diversas áreas, cumpliendo el propósito de mejorar el aprendizaje, la convivencia y el fortalecimiento de los valores.

El proyecto de uso adecuado del tiempo libre y fortalecimiento de habilidades sociales puede transversalizarse con todas las áreas del conocimiento, integrándose de forma articulada a los procesos pedagógicos y formativos de la Institución Educativa Atanasio Girardot. Esto permite que la lúdica, la recreación y el deporte se conviertan en medios para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

## **1. Educación Física, Recreación y Deporte**

Esta área se constituye como eje articulador del proyecto, promoviendo actividades lúdico-deportivas que fomenten hábitos de vida saludables, el trabajo en equipo, la disciplina y el respeto por las normas. Además, permite orientar el uso del tiempo libre hacia prácticas físicas que contribuyan al bienestar integral.

## **2. Ciencias Sociales**

Desde esta área se puede abordar el proyecto mediante el reconocimiento del entorno comunitario, el uso de espacios públicos para la recreación y la reflexión sobre la convivencia, la participación ciudadana y la responsabilidad social. Asimismo, se pueden desarrollar actividades relacionadas con normas de convivencia, resolución de conflictos y cultura ciudadana.

## **3. Lengua Castellana**

El proyecto se transversaliza a través de la expresión oral y escrita, incentivando a los estudiantes a relatar experiencias, elaborar crónicas, afiches, carteleras, normas de juego y reflexiones sobre el uso del tiempo libre. Esto fortalece las competencias comunicativas y el pensamiento crítico.

## **4. Matemáticas**

Desde esta área se pueden integrar actividades relacionadas con la organización de tiempos, elaboración de horarios, conteo de puntos en juegos, estadísticas de participación y análisis de datos sobre hábitos de tiempo libre, favoreciendo el aprendizaje aplicado y contextualizado.

## **5. Ciencias Naturales**

El proyecto se articula promoviendo el cuidado del cuerpo, la salud física y mental, la importancia de la actividad física y el descanso, así como el cuidado del entorno durante las actividades recreativas, fomentando una conciencia ambiental y hábitos saludables.

## **6. Educación Artística y Cultural**

Esta área permite integrar expresiones como la música, la danza, el teatro, el dibujo y otras manifestaciones artísticas como formas alternativas de uso del tiempo libre, estimulando la creatividad, la expresión emocional y la identidad cultural.

## **7. Ética y Valores**

Desde esta área se fortalecen valores fundamentales como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la responsabilidad y la empatía, a través del juego y la interacción social, contribuyendo a la formación de ciudadanos comprometidos con la convivencia pacífica.

## **8. Tecnología e Informática**

El proyecto puede transversalizarse mediante el uso responsable de las tecnologías, la elaboración de presentaciones, videos, afiches digitales o campañas virtuales sobre el buen uso del tiempo libre, promoviendo competencias digitales y pensamiento crítico frente al uso de las TIC.

## **9. Educación Religiosa o Formación Integral**

Se puede abordar el proyecto desde la reflexión sobre el sentido del tiempo, el autocuidado, el respeto por el otro y la construcción de proyectos de vida saludables, fortaleciendo la dimensión espiritual y humana del estudiante.

## **EJES TEMATICOS**

### **1. Uso adecuado del tiempo libre**

Promoción de hábitos positivos en la organización y aprovechamiento del tiempo libre mediante actividades recreativas, deportivas y culturales que contribuyan al bienestar físico, emocional y social de los estudiantes.

### **2. Lúdica y aprendizaje significativo**

Integración del juego, la recreación y la lúdica como estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje, la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes en los diferentes espacios escolares.

### **3. Convivencia escolar y habilidades sociales**

Fortalecimiento de habilidades sociales como el respeto, la cooperación, la empatía, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos a través de actividades grupales y experiencias compartidas.

### **4. Hábitos de vida saludable**

Fomento de prácticas que promuevan la salud física y mental, como la actividad física regular, el autocuidado, el descanso adecuado y la prevención de conductas de riesgo en el entorno escolar y comunitario.

### **5. Participación e inclusión**

Promoción de la participación activa, equitativa e inclusiva de todos los estudiantes, respetando la diversidad, las diferencias individuales y garantizando espacios de integración y sana convivencia.

## **6. Identidad, pertenencia y cultura**

Reconocimiento del entorno sociocultural, fortalecimiento del sentido de pertenencia institucional y valoración de las expresiones culturales, artísticas y deportivas como medios de expresión y desarrollo personal.

## **7. Proyecto de vida y desarrollo personal**

Orientación a los estudiantes para que reconozcan el uso del tiempo libre como un elemento clave en la construcción de su proyecto de vida, fortaleciendo la autonomía, la toma de decisiones responsables y el desarrollo de talentos.

## **MARCO CONCEPTUAL**

### **Tiempo libre**

El tiempo libre se define como el período del que dispone una persona fuera de sus obligaciones académicas, laborales o familiares, y que puede ser empleado de manera autónoma según sus intereses y necesidades. Dumazedier (1974) plantea que el tiempo libre cumple funciones de descanso, diversión y desarrollo personal, siendo un espacio propicio para la formación integral del individuo. En el ámbito educativo, el tiempo libre adquiere un carácter formativo cuando es orientado pedagógicamente.

### **Uso adecuado del tiempo libre**

El uso adecuado del tiempo libre implica la participación en actividades constructivas que favorecen el bienestar físico, emocional y social. Según la UNESCO (2015), el aprovechamiento positivo del tiempo libre en niños y jóvenes contribuye al desarrollo de competencias para la vida, la prevención de conductas de riesgo y la formación de ciudadanos responsables y participativos.

## **Lúdica**

La lúdica es una dimensión inherente al ser humano que se expresa a través del juego, la creatividad y la recreación. Huizinga (2007) señala que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cultural y social, mientras que desde la pedagogía contemporánea se reconoce la lúdica como una estrategia que favorece la motivación, el aprendizaje significativo y la socialización en contextos educativos.

## **Actividades lúdico-deportivas**

Las actividades lúdico-deportivas integran el juego y el deporte como medios pedagógicos para el desarrollo físico y social. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2018), la práctica regular de actividades físicas en edades escolares fortalece la salud integral, mejora la convivencia y promueve valores como la cooperación, el respeto por las normas y la disciplina.

## **Desarrollo integral**

El desarrollo integral hace referencia al crecimiento equilibrado de las dimensiones física, cognitiva, emocional, social y ética del ser humano. Delors (1996) plantea que la educación debe orientarse a desarrollar estas dimensiones a través de los cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser. En este sentido, el uso adecuado del tiempo libre se constituye en un medio para fortalecer dichos aprendizajes.

## **Habilidades sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten al individuo interactuar de manera efectiva y adecuada con los demás. Caballo (2007) destaca que habilidades como la comunicación asertiva, la empatía, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos son fundamentales para una convivencia sana y pueden fortalecerse mediante experiencias lúdicas y recreativas en el contexto escolar.

## **Convivencia escolar**

La convivencia escolar se entiende como la construcción colectiva de relaciones basadas en el respeto, la tolerancia y el cumplimiento de normas. El Ministerio de Educación Nacional (2014) resalta que los proyectos pedagógicos orientados al bienestar y al uso adecuado del tiempo libre contribuyen significativamente a la mejora del clima escolar y a la formación ciudadana.

## **Hábitos de vida saludable**

Los hábitos de vida saludable comprenden prácticas que favorecen el cuidado del cuerpo y la mente, como la actividad física, el descanso y la recreación. Según la OMS (2018), fomentar estos hábitos desde la escuela es fundamental para garantizar el bienestar integral y prevenir problemáticas físicas y psicosociales en la población infantil y juvenil.

## **MARCO LEGAL**

De acuerdo con la ley 115 de 1994, el área de Educación Física Recreación y Deporte origina uno de los fines de la Educación Colombiana, una de las áreas fundamentales de currículo (art.23) y además constituye un proyecto transversal (art.14)

Para dar respuesta a la constitución política nacional y a la ley general de educación,  
Capítulo 2 artículo 52 de la constitución política:

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

Artículos 21 y 22 que trata de los objetivos específicos de la educación básica y puntualmente en sus numerales (I y J) en primaria y en secundaria:

-El conocimiento y ejercitación del pro

pio cuerpo, mediante la práctica de la educación física la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

-La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

-La educación física y la práctica de la recreación y los deportes la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Son fines de la Educación:

1. 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.

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

Desde la década de los años setenta se consolida la orientación deportiva y la psicomotricidad en el marco de la tecnología educativa y su modelo institucional. Se hace énfasis en los procesos metodológicos de la fundamentación deportiva para la educación secundaria y la psicomotricidad en la educación primaria.

Los juegos escolares e inter colegiados y las actividades recreativas y de tiempo libres han constituido en un componente del currículo en la Educación Física y adquiere base legal tanto en la ley 115 de 1994 como en la ley 181 de 1995 (ley del deporte).

El deporte de rendimiento se presenta como el modelo para el cual debe formar la Educación Física. La escuela se entiende como un espacio privilegiado para implementar la práctica deportiva y detectar posibles talentos y futuras figuras de diferentes modalidades deportivas.

#### **DECRETO 1860 DE AGOSTO 3 DE 1994**

#### **CAPITULO III**

#### **EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL**

**ARTÍCULO 14.** 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:

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.

**LEY 934 DE 30/12/2004** por la cual se oficializa la Política de Desarrollo Nacional de la Educación Física y se dictan otras disposiciones.

Artículo 1°. En todos los establecimientos educativos, privados y oficiales, conforme a la Ley 115 de 1994, se incluirá el programa para el desarrollo de la educación física.

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 desarrollarán en todos los niveles educativos con que cuenta la institución y propenderá a la integración de la comunidad educativa.

Artículo 3°. Para dar cumplimiento a lo anterior y sin perjuicio de la autonomía conferida por el artículo 77 de la Ley 115 de 1994, cada Institución Educativa organizará la asignación académica de tal forma que garantice la implementación de tales proyectos.

## **METODOLOGÍA**

El presente proyecto se desarrollará bajo un enfoque cualitativo con elementos participativos, orientado a promover el uso adecuado del tiempo libre como una estrategia para fortalecer el desarrollo integral y la convivencia escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Atanasio Girardot. La metodología se fundamenta en la participación activa de la comunidad educativa, reconociendo a los estudiantes como protagonistas de su proceso formativo.

### **Enfoque metodológico**

Se adopta un enfoque lúdico-pedagógico, en el cual el juego, la recreación, el deporte y las actividades culturales se constituyen en medios para el aprendizaje significativo, el fortalecimiento de habilidades sociales y la formación en valores. Este enfoque permite integrar aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos en el desarrollo de las actividades.

### **Población beneficiaria**

La población beneficiaria está conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Atanasio Girardot, quienes participarán de manera activa en las actividades programadas, teniendo en cuenta sus edades, intereses, capacidades y contexto socioeconómico. De manera indirecta, el proyecto impacta a docentes, familias y a la comunidad educativa en general.

### **Fases de la metodología**

#### **Fase 1: Diagnóstico y caracterización**

En esta fase se realizará una identificación de las necesidades, intereses y hábitos relacionados con el uso del tiempo libre de los estudiantes. Asimismo, se caracterizarán los espacios recreativos, deportivos y culturales disponibles dentro y en el entorno cercano de la institución, mediante observación, encuestas y diálogo con la comunidad educativa.

#### **Fase 2: Planeación**

Con base en los resultados del diagnóstico, se diseñarán estrategias y actividades lúdico-recreativas acordes a las características de los estudiantes y a los objetivos del proyecto. En esta

fase se establecerá el cronograma de actividades, los responsables, los recursos necesarios y la articulación con las diferentes áreas del conocimiento.

### **Fase 3: Ejecución**

Se desarrollarán actividades lúdico-deportivas, recreativas y culturales como juegos cooperativos, torneos recreativos, jornadas lúdicas, actividades artísticas y dinámicas de integración. Estas acciones se implementarán dentro y fuera de la institución, promoviendo la participación, el respeto por las normas y la convivencia escolar.

### **Fase 4: Seguimiento y evaluación**

Se realizará un seguimiento continuo al desarrollo del proyecto, valorando la participación de los estudiantes, el cumplimiento de los objetivos y el impacto en la convivencia y el uso del tiempo libre. La evaluación será formativa, utilizando instrumentos como listas de chequeo, registros de observación y reflexiones grupales.

### **Estrategias metodológicas**

- Aprendizaje basado en la lúdica y el juego.
- Trabajo colaborativo y cooperativo.
- Participación activa e inclusiva.
- Integración escuela–familia–comunidad.
- Enfoque preventivo y formativo.

### **Recursos**

- Recursos humanos: docentes, directivos, estudiantes y padres de familia.
- Recursos físicos: espacios deportivos, aulas, patios, parques y escenarios comunitarios.
- Recursos didácticos: materiales lúdicos, implementos deportivos y recursos audiovisuales.

## **CRONOGRAMA PLAN OPERATIVO**



## **14. EVALUACIÓN**

La evaluación del proyecto se concibe como un proceso continuo, formativo y participativo, orientado a valorar el cumplimiento de los objetivos propuestos, el nivel de participación de los estudiantes y el impacto de las actividades en el uso adecuado del tiempo libre, la convivencia escolar y el desarrollo integral.

### **Tipo de evaluación**

Se implementará una evaluación formativa y cualitativa, que permita realizar ajustes oportunos durante el desarrollo del proyecto y valorar los cambios observados en las actitudes, comportamientos y relaciones interpersonales de los estudiantes. De manera complementaria, se tendrán en cuenta algunos indicadores cuantitativos relacionados con la asistencia y participación en las actividades.

### **Momentos de evaluación**

- **Evaluación inicial (diagnóstica):**

Se realizará al inicio del proyecto con el fin de identificar los hábitos de uso del tiempo libre, intereses y necesidades de los estudiantes, así como las principales dificultades relacionadas con la convivencia escolar.

- **Evaluación de proceso (seguimiento):**

Se llevará a cabo de manera permanente durante la ejecución de las actividades, permitiendo observar el nivel de participación, el cumplimiento de normas, el trabajo en equipo y la apropiación de hábitos saludables. Esta evaluación facilitará la toma de decisiones y la mejora continua del proyecto.

- **Evaluación final (de resultados):**

Al finalizar el proyecto, se valorará el impacto generado en el uso del tiempo libre, el fortalecimiento de habilidades sociales y la convivencia escolar, a partir de la comparación entre el diagnóstico inicial y los resultados obtenidos.

## Instrumentos de evaluación

- Registros de observación.
- Listas de chequeo de participación.
- Encuestas de percepción a estudiantes y docentes.
- Evidencias fotográficas y registros de actividades.

## Criterios de evaluación

- Participación activa y constante de los estudiantes.
- Uso adecuado del tiempo libre dentro y fuera de la institución.
- Mejora en la convivencia escolar y en las relaciones interpersonales.
- Cumplimiento de normas durante las actividades lúdicas y recreativas.
- Desarrollo de habilidades sociales como respeto, cooperación y responsabilidad.

## Uso de los resultados

Los resultados de la evaluación permitirán:

- Identificar fortalezas y aspectos por mejorar del proyecto.
- Realizar ajustes metodológicos y pedagógicos.
- Retroalimentar a estudiantes, docentes y familias.
- Proyectar la continuidad y sostenibilidad del proyecto en años posteriores.

## LINEAS DE ACCIÓN

Línea de acción	Descripción	Actividades principales	Responsables
<b>Sensibilización y formación</b>	Promover en los estudiantes la importancia del uso adecuado del tiempo libre y su impacto en la convivencia y el bienestar integral.	Charlas formativas, conversatorios, talleres reflexivos, campañas educativas.	Docentes
<b>Fortalecimiento de la lúdica y la recreación</b>	Integrar el juego y la recreación como estrategias pedagógicas para el aprendizaje y la interacción social.	Juegos cooperativos, jornadas lúdicas, dinámicas de integración.	Docentes, estudiantes líderes.
<b>Promoción del deporte y la actividad física</b>	Incentivar la práctica de actividades físicas y deportivas con enfoque recreativo y formativo.	Torneos recreativos, pausas activas, jornadas deportivas.	Docente de Educación Física, docentes de apoyo.
<b>Desarrollo de habilidades sociales y convivencia</b>	Fortalecer competencias socioemocionales y mejorar la convivencia escolar.	Juegos de roles, dinámicas grupales.	Docentes.
<b>Participación e inclusión</b>	Garantizar la participación equitativa de todos los estudiantes, respetando la diversidad.	Actividades inclusivas, trabajo colaborativo, adaptación de juegos.	Docentes.
<b>Articulación con la familia y la comunidad</b>	Vincular a las familias y la comunidad en el uso adecuado del tiempo libre.	Jornadas recreativas, sensibilización a las familias.	Docentes, padres de familia.
<b>Seguimiento y evaluación</b>	Valorar el impacto del proyecto y realizar ajustes para su mejora continua.	Observaciones, encuestas, informes de evaluación.	Equipo del proyecto.

## **Referencias bibliográficas**

- Caballo, V. E. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI Editores.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y se dictan otras disposiciones*.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociología del ocio*. Península.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.  
(Obra original publicada en 1938)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Guía para la implementación de proyectos pedagógicos transversales*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Orientaciones para la convivencia escolar*. MEN.
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018–2030*. OMS.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* UNESCO.
- Presidencia de la República de Colombia. (2013). *Decreto 1965 de 2013 por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013*.
- República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
- Zabalza, M. A. (2017). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea.