



POSGRADOS

Maestría en --- GESTIÓN CULTURAL

RPC-SO-30-No.509-2019

Opción de
titulación:

ARTÍCULO PROFESIONAL DEL ALTO NIVEL

TEMA:

ACTIVIDADES RECREATIVAS, INTERCULTURALES E
INCLUSIVAS PARA NIÑOS, NIÑAS, ADOLESCENTES Y
JÓVENES DEL BATALLÓN DEL SUBURBIO, GUAYAQUIL 2020

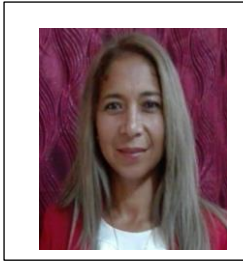
AUTOR:

GLORIA KATHERINE RODRIGUEZ GERMAN

DIRECTOR:

BISMARCK ALBERTO ARANA MITE

Guayaquil - Ecuador
2021



Gloria Katherine Rodríguez German

Licenciada en Cultura Física, Candidata a Magíster en Gestión Cultural, por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Guayaquil.

katherine.rodriguez@educacion.gob.ec

Dirigido por:



Lcdo. Bismarck Alberto Arana Mite MSc.

MSc. En Relaciones Internacionales y Diplomacia en la Universidad de Guayaquil

barana@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

©2021 Universidad Politécnica Salesiana.

GUAYAQUIL – ECUADOR – SUDAMÉRICA

GLORIA KATHERINE RODRIGUEZ GERMAN

BISMARCK ALBERTO ARANA MITE

ACTIVIDADES RECREATIVAS, INTERCULTURALES E INCLUSIVAS PARA NIÑOS, NIÑAS, ADOLESCENTES Y JÓVENES DEL BATALLÓN DEL SUBURBIO, GUAYAQUIL 2020.

ACTIVIDADES RECREATIVAS, INTERCULTURALES E INCLUSIVAS PARA NIÑOS, NIÑAS, ADOLESCENTES Y JÓVENES DEL BATALLÓN DEL SUBURBIO, GUAYAQUIL 2020

Estudiante: Lcda. Gloria Katherine Rodríguez German

Docente Tutor: MSc. Bismarck Alberto Arana Mite.

RESUMEN:

El siguiente artículo científico tuvo como finalidad analizar lo beneficioso del uso de espacios donde se puedan realizar actividades recreativas, interculturales e inclusivas para niños, niñas, adolescentes y jóvenes, para que, de esta forma, se pueda hacer conciencia en ellos y evitar situaciones conflictivas que pueden desencadenar en procesos difíciles del entorno en donde están creciendo. Pero ¿Cuáles son los efectos del uso de las actividades recreativas en jóvenes? ¿Qué tipo de actividades se pueden recomendar? El objetivo principal fue analizar el impacto de las actividades recreativas, interculturales e inclusivas para niños, niñas adolescentes y jóvenes del Batallón del Suburbio sector sur oeste de la ciudad de Guayaquil. Se investigó los temas de más relevancia como lo fue la cultura en los jóvenes, el impacto de las actividades recreativas en niños y adolescentes, y de cómo se involucra la tecnología con las actividades lúdicas y a su vez con la generación de cultura. La metodológica, se basó en un estudio bibliográfico y descriptivo, con enfoque mixto. Se determinó que los niños y adolescentes son muy propensos a obtener una visión malversada de la cultura que rige en el mundo y en el país, y esto pueda manejar sus hábitos y estilo de vida que puede llegar generar problemas serios en su adultez.

Palabras claves: *Cultura - Actividades lúdicas y recreativas – Niñez – Juventud - Tecnología.*

ABSTRACT:

The purpose of the following scientific article was to analyze the benefits of using spaces where recreational, intercultural and inclusive activities can be carried out for children, adolescents and young people, so that, in this way, they can be made aware of them and avoid conflictive situations. that can trigger difficult processes in the environment where they are growing. But what are the effects of the use of recreational activities in young people? What kinds of activities can be recommended? The main objective was to analyze the impact of recreational, intercultural and inclusive activities for boys, girls, adolescents and young people from the Battalion of the Suburb in the south west sector of the city of Guayaquil. The most relevant topics were investigated, such as culture in young people, the impact of recreational activities on children and adolescents, and how technology is involved with recreational activities and in turn with the generation of culture. The methodological one was based on a bibliographic and descriptive study, with a mixed approach. It was determined that children and adolescents are very prone to obtain a misappropriated vision of the culture that governs the world and the country, and this can manage their habits and lifestyle that can generate serious problems in their adulthood.

KEYWORDS: *Culture - Leisure and recreational activities – Childhood – Youth - Technology*

INTRODUCCIÓN

La falta de interés y la constante desmotivación que los padres de familia saben brindar a sus hijos, evidencian diferentes desconocimientos para la recreación de estos jóvenes, pues ha generado el desarrollo de los mismos, además de conocer esto, se desencadena el descuido del hogar, y las simultaneas toma decisiones de manera apresura pues pasa en la etapa de la adolescencia.

De la misma forma se busca la contribución de manera significativa pues se conforman ciertos grupos con unos hábitos muy negativos así mismo se establecen de acuerdo a su entorno y vida diaria. Esto ocasiona que los adolescentes estén propensos a sufrir dificultades como el vicio del alcohol, la droga y en casos extremos llegan hasta al hurto a personas. Este tipo de estrategias permiten abordar una gran problemática que hoy por hoy tanto niños, como jóvenes de este tipo de sectores puede tener, ya que, al no contar, muchos de ellos, con el apoyo familiar, tratan de buscar otro apoyo en la calle que muchas veces no es significativa para que su vida continúe.

Mundialmente las diferentes actividades de carácter recreativo generan un posicionamiento excepcional para mejorar y contribuir en el progreso de distintas habilidades sociales, cognitivas y físico motoras del adolescente, ya que este aspecto tiene procesos recreativos y que van creciendo a medida que se establecen en los distintos pueblos como principio del factor del desarrollo social e individual. En los diferentes países de Sudamérica existe diferentes programas que animan al joven adolescente a la inclusión social a través de centros recreativos, especialmente aquellos que tienen que ver con programas deportivos, ya que permiten llenar el tiempo libre del joven e involucrarse más con la sociedad, con la finalidad de prevenir malos hábitos y conductas desfavorables. (Hurtado & Ochoa, 2016, p. 13)

Desde la postura del autor cubano, Julián Batero, el deporte como cultura es entendido un proceso que establece diferentes leyes generales y una dirección dentro de la estructura del desarrollo con su debido perfeccionamiento físico en el cual se desempeña el ser humano, a través de estos ejercicios. Además, lo mencionado por el autor conduce a distintos procesos corporales que buscan la necesidad de la salud corporal del niño, niña o adolescente. (Batero, 2015, p. 6)

De acuerdo a esto el autor menciona que el ser humano desde que nace es incompleto, pues que es parte de su esencia biológica, dentro de esto entre los primeros contactos con el mundo socialmente activo, como la madre, el padre o ambos así mismo se desarrolla con el resto de las personas y con todos sus medios, adoptando conductas, como fruto de las distintas culturas que se asimila de acuerdo a la existencia de múltiples maneras. (Blanco, 2015, p. 9)

Desde un aspecto nacional, en Ecuador se manifiestan distintas compañías nacionales y seccionales de donde se estructuran diferentes actividades y la gestión deportiva en el país, todos estos grupos son los encargados pues buscan impulsar e incentivar las diferentes participaciones que socialmente se generan de estas actividades recreativas en base al ministerio del deporte en donde se promueve actividades físicas, deportivas y recreativas, a través de un proceso, además busca un gran interés no solo en los aspectos deportivos, sino en la salud y en lo recreativo, dando una buena condición física, el bienestar personal y la salud. . (Razo, 2017, p. 23)

Desde este contexto el rendimiento escolar en los niveles ha ido aumentando y mejorando, ya que involucra el bienestar y el sano desarrollo de las y los adolescentes. (Sarriera & otros, 2013, p. 26). Cuando se nace, no se llega al mundo sabiendo lo que está bien y lo que está mal. De hecho, son las primeras relaciones que el niño tiene con sus padres las que terminan formulando en la mente del niño algunas nociones de cómo es vivir (Cardenas, 2018). Se aprende a comer, que no se puede meter nada en la boca, que hay lugares a los que no se puede ir y que es correcto dormir por la noche y estar despierto durante el día. Estos son solo algunos ejemplos de una realidad mucho más compleja. El caso es que el ser humano más abierto, con sentidos frescos para conocer una realidad inmensa y desconocida. Por eso se necesita algún tipo de referencia que oriente. La familia es la base común más fundamental, pero también tenemos la escuela y otros elementos sociales.

Sin embargo, se habla poco de cultura y a veces se tiene la noción de que con tan solo encender la tele o leer algunas revistas ya se estará “informado” sobre el mundo. Para los niños, es muy importante invertir temprano en lectura. Los libros para niños, por ejemplo, están escritos para demostrar preceptos básicos sobre la vida. Tenemos de todo, desde fábulas clásicas y cuentos hasta libros con nuevos enfoques para los niños de hoy (Castro, 2018).

Si se habla con una persona que leyó libros como “El Principito” cuando era niño o que conoció los libros de la difunta Colección Vagalume cuando era adolescente, se verá que sus

vidas estuvieron marcadas por estas obras. Las películas para niños son otra gran herramienta para aprender la moral. Algunas obras clásicas de Disney, como El Rey León, aportan lecciones profundas de los desafíos de la vida. Otros, como las películas del estudio japonés Ghibli, utilizan la fantasía para enseñar tradición, libertad y conexión con la naturaleza (Arevalo, 2019).

El papel de los padres no es adoctrinar y controlar absolutamente todo lo que consumen sus hijos (Mendez, 2019). Sin embargo, una función esencial de la crianza de los hijos es demostrar a los niños que hay muchas opciones e influir deliberadamente en ellos para crear un pensamiento crítico y habilidades para la toma de decisiones. Muchos padres y madres están particularmente atentos a los comportamientos y referencias de sus hijos. Sin embargo, a veces es difícil encontrar un término medio entre el incentivo y el control (Díaz, 2019). Si quieres comprender mejor los efectos que tiene la cultura en los niños, intenta crear conciencia sobre el significado que cada referencia puede tener en su desarrollo cognitivo.

Otra actitud muy interesante para los padres es mirar / leer / jugar con sus hijos, buscando conocer la relación que se está creando con el entorno cultural. Así, es posible hablar abiertamente con los más pequeños sobre los debates morales que impregnan las obras de ficción. Recuerde que cada producto cultural dice algo detrás de su trama. Ya sea una película de superhéroes, una obra de la serie de Harry Potter o un dibujo políticamente correcto de un canal educativo.

Estimular el autoconocimiento: La enseñanza artística en la infancia fomenta el conocimiento de uno mismo y el reconocimiento del otro como un ser igualmente dotado de características que lo hacen único. A través de sus creaciones, el niño puede acceder a sus sentimientos y expresarlos. Al apreciar los resultados de sus colegas, puede identificar qué los une y qué los distingue (Duabtti, 2017). Ser capaz de reconocer sus propias limitaciones y potencialidades, así como las de los demás, es una forma de fortalecer la autoconfianza (proceso de empoderamiento) y la empatía. Además, los niños que aprenden desde pequeños a expresar sus emociones tienden a construir relaciones interpersonales más saludables y equilibradas.

Expandiendo Horizontes: Darse cuenta de la variedad de colores, formas, tamaños, posiciones y símbolos que componen el mundo amplía nuestros horizontes, es decir, amplía nuestro universo de posibilidades de conocimiento e interpretación del mundo que nos rodea. Cuando decimos que las artes estimulan la creatividad -o que despiertan la imaginación- es

porque cualquiera de sus expresiones ofrece elementos que modifican cualitativamente nuestra mirada (Magistris, 2019). Saber que hay infinitas formas de sentir y representar la realidad vivida desarrolla en los niños la capacidad de cuestionar las cosas, de ver y pensar más allá de lo obvio y, en consecuencia, de idear soluciones creativas a los desafíos que se presentan a lo largo de la escuela y fuera de la escuela.

Experiencia de fantasía: Percatarse la realidad a través de la fantasía: parece contradictorio, pero no lo es. La ficción ayuda al niño a darse cuenta de que existe una conexión entre el símbolo y el significado, es decir, entre lo real y lo representado. Esta asimilación se produce mucho más eficazmente cuando se vive de forma placentera e intensa, a través de la fantasía y la imaginación. En el papel de personajes en historias inventadas, ¿y por qué no, en escena? - los más pequeños son capaces de identificar situaciones cotidianas y de meterse en ellas. Este proceso ayuda a fortalecer los lazos afectivos y la inserción paulatina del niño en la sociedad. Es decir, comienza a entenderse a sí misma como sujeto del mundo, como actor social dotado de singularidades, responsabilidades y derechos (Delgado, 2019).

Desarrollo de habilidades interculturales: Nada mejor para combatir los prejuicios y la discriminación que la información y el conocimiento. El niño que ha estado en contacto con las formas culturales más distintas y sus expresiones desde su primera etapa formativa, comprende que todos somos diferentes y merecemos que se respeten nuestras elecciones. Más que eso, es necesario aprehender que la diversidad cultural, es decir, la pluralidad de pensamientos, ideas, expectativas y manifestaciones, no es negativa. Por el contrario, promueve la consolidación y el enriquecimiento de la experiencia humana (Arenas, 2017).

La percepción de que la realidad se puede interpretar desde múltiples perspectivas nos hace más conscientes de nuestro lugar en el mundo. En otras palabras, conocernos es también una forma de conocerse mejor a sí mismos. La apertura al diálogo, la empatía y el respeto por las diferencias son valores esenciales para construir una sociedad más justa, solidaria e inclusiva, en la que todos tienen derecho a ser exactamente quienes son y la posibilidad de desarrollar su propio potencial.

Las actividades recreativas: Para muchas personas, las actividades recreativas se consideran solo "juegos". Si bien esto es cierto, esta no es la definición principal de esta estrategia. Después de todo, no todos los tipos de juegos son educativos. En general, se puede

considerar que las actividades lúdicas tienen el objetivo de promover la interacción entre los participantes de forma amena durante su ejecución. Sin embargo, la práctica elegida debe tener un objetivo claro para que puedan ser correctamente dirigidos y obtener el aprendizaje deseado (Cabello, 2018).

Ahora que se sabe qué son las actividades de juego, es hora de comprender su importancia para el desarrollo de habilidades esenciales. El uso de actividades lúdicas en el aula trasciende la mera práctica del juego, y debe tener como finalidad el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, aunque sin el peso estresante de los métodos de enseñanza convencionales (Alcivar, 2020). Por eso, elegir una escuela que trabaje con educación interactiva es fundamental. El acto de jugar es una de las formas más saludables y naturales de construir el proceso de aprendizaje del alumno, ya que se inicia de forma espontánea, dando forma y voz a los sueños y deseos del mundo infantil.

Los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje pueden ayudar tanto a mejorar los procesos cognitivos y las habilidades motoras del niño, ya que contribuye a que el niño desarrolle el pleno funcionamiento de todas sus facultades mentales, además, al niño que se estimula jugando, interactuando, superando obstáculos, convirtiéndose en un adulto mucho más equilibrado física y emocionalmente, podrá superar con mayor facilidad los problemas que puedan surgir en su vida diaria (Duabtti, 2017).

Así, las actividades recreativas se convierten en un recurso importante para ayudar al aprendizaje, ya que además de promover la agregación de la enseñanza de diferentes formas, permite liberar frustraciones, canalizar energías, explorar la creatividad e imaginación, mejorar el estado madurativo y adquirir experiencias. La picardía se enfrenta a menudo a una concepción errónea de las personas de que es solo un tiempo pasajero cuyo objetivo es solo el placer y la diversión superficial, lo que hace que se descuiden sus beneficios generales para el desarrollo.

Partiendo del supuesto de que las actividades recreativas están asociadas a los juegos, y a través de ellos los procesos de aprendizaje, maduración, adquisición de experiencia y desarrollo de diversas valencias físicas, podemos clasificar algunas categorías específicas de juegos recreativos, lo que claramente contribuye al proceso de enseñanza. Y aprendiendo.

Los juegos de ejercicios se dividen en ejercicios sensoriales, motores y mentales. Los juegos simbólicos se expresan a través del mundo fantástico de la fantasía y la ficción. Los

juegos de reglas tienen su regularidad impuesta por el grupo como consecuencia de la necesaria sociabilidad, y pasan de una condición motora y egocéntrica a la cooperación e incluso a la codificación (Brandura, 2017). Durante el juego, el niño adquiere la construcción de un mecanismo de potencialización de su aprendizaje, pues además de promover y favorecer el desarrollo motor, también influye en el aspecto psicomotor de los niños. El lúdico transmite experiencias placenteras a los niños por lo que la experiencia de aprendizaje dentro del contexto lúdico tiende a constituirse en un proceso placentero.

Una forma de proporcionar al niño varios medios e instrumentos de ocio eficaces junto con el aprendizaje para desarrollarse y permitirle participar en actividades recreativas, se dice que la actividad lúdica es la cuna obligatoria de las actividades intelectuales del niño. El deporte, los juegos o la competición son mucho más que representaciones culturales, históricas o sociales. Representan cosmovisiones del ser humano y de valores que rondaron un determinado momento (Montero, 2019). Hoy, valores con cooperación, solidaridad, [...] están ganando protagonismo en los discursos de diferentes sectores de la sociedad. Así, es posible que la Educación Física incorpore los nuevos valores eminentes. En este contexto y en ese momento, los juegos cooperativos se convierten en la propuesta más adecuada para atender la convocatoria de cooperación.

Otro factor relevante que resulta muy beneficioso a la hora de explorar las actividades lúdicas en el contexto escolar es que durante el juego el niño tiene la libertad de demostrar sus vivencias en casa, experiencia que se da en sus actividades del día a día, las cuales suceden fuera de la escuela o el ambiente escolar, además de hacer que los educadores tengan una mayor comprensión de la vida del niño.

El juego crea para los niños una zona de desarrollo próximo que no es más que la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema de forma independiente, y el nivel actual de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o con la colaboración de un compañero más capaz. El juego es una actividad constante en la vida de todo niño, algo natural y muy importante para su desarrollo (Rodríguez, 2019). Los juegos, para el niño, son actividades primarias que aportan grandes beneficios desde el punto de vista físico, intelectual y social y la forma en que juega refleja su forma de pensar y actuar.

Los aportes de las actividades lúdicas en el desarrollo integral indican que contribuyen poderosamente al desarrollo global del niño y que todas las dimensiones están

intrínsecamente ligadas: inteligencia, afecto, motricidad y sociabilidad son inseparables, siendo el afecto la energía necesaria para el desarrollo psíquico, moral, moral y social del niño. Progresión intelectual y motriz. Así, la alegría es una actividad de gran efectividad en la construcción del desarrollo infantil, ya que el juego genera un espacio para el pensamiento, y que a través de este el niño avanza en el razonamiento, desarrolla el pensamiento, establece contactos sociales, comprende el entorno, satisface deseos, desarrolla habilidades, conocimiento y creatividad (Gallardo, 2018). Las interacciones que el juego y el juego brindan la oportunidad de superar el egocentrismo, que es natural en todo niño, desarrollando la solidaridad y la socialización. La capacidad de juego permite a los niños un espacio para resolver los problemas que les rodean. El niño, a través del juego, reproduce el discurso externo y lo interioriza, construyendo su propio pensamiento.

El juego crea para los niños una "zona de desarrollo próximo" que no es más que la distancia entre el nivel de desarrollo real, determinado por la capacidad de resolver un problema de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la resolución de un problema la guía de un adulto o con la colaboración de un compañero más capa. A través del juego, la zona de desarrollo proximal se origina en el niño, que está definida por funciones que aún no han madurado, pero que están en proceso de maduración, funciones que están presentes en los niños en estado embrionario. Por medio de actividades lúdicas, el niño reproduce muchas situaciones vividas en su vida diaria, que, a través de la imaginación y la fantasía, son reelaboradas (Ortiz, 2019).

Esta representación de la vida cotidiana se da a través de la combinación de experiencias pasadas y nuevas posibilidades de interpretación y reproducción de la realidad, de acuerdo con sus afectos, necesidades, deseos y pasiones. Estas acciones son fundamentales para la actividad creativa del hombre. En estudios realizados sobre el aprendizaje y desarrollo infantil, afirma que "cuando el niño llega a la escuela, trae consigo toda una prehistoria, construida a partir de sus vivencias, la mayoría de ellas a través de la actividad lúdica".

Es fundamental que los docentes tengan conocimiento de los conocimientos que el niño ha construido en la interacción con el entorno familiar y sociocultural, para formular su propuesta pedagógica. Y a través de investigaciones, juegos, el educador llega a conocer la realidad y los conocimientos previos que cada niño trae consigo. El niño ha sido considerado durante mucho tiempo un adulto en miniatura. Tiene sus propias características y para convertirse en adulta necesita pasar por todas las etapas de su desarrollo físico, cognitivo,

social y emocional. Su primer apoyo en este desarrollo es la familia, luego, este grupo se expande con sus compañeros de juego y la escuela. El juego lúdico ha ido cobrando mayor importancia, dejando de ser una simple diversión para convertirse en un puente entre la infancia y la edad adulta.

Los juegos despiertan en los niños varias acciones al hacer realidad las reglas del juego, sean las que sean, intentan involucrarse en este juego, y en relación a lo lúdico, los juguetes y juegos están directamente relacionados con el niño, sin embargo, no se confunden con el juego, que se presenta con significados opuestos y contradictorios, ya que el juego destaca como una acción libre y es supervisado por el adulto (Calvaro, 2019). Los juguetes y los juegos aparecen con significados opuestos y contradictorios: el juego se ve como una acción libre, mientras que los juguetes expresan cualquier objeto que apoye el juego libre o esté vinculado a la enseñanza de los contenidos escolares.

Es por ello que estos elementos que componen los juguetes y juegos se definen como reglas preestablecidas que exigen determinadas habilidades por parte de los niños. Sin embargo, el juego es una acción que no requiere que suceda un objeto de juguete, es jugando que construyen conocimientos que ayudarán a su desempeño escolar. Al jugar, el niño reinterpreta su contexto sociocultural, en el que expande, modifica, crea y recrea a través de los roles que jugará.

Por ello, es fundamental la utilización de juegos y juguetes en el proceso pedagógico de enseñanza, dados los contenidos que se pueden enseñar a través de actividades lúdicas en las que el niño está en contacto con diferentes actividades, manipulando diversos materiales, como juegos educativos, didácticas, juegos de construcción. y ayudas para la expresión. Teniendo en cuenta estos factores, el desarrollo de la diversidad de materiales requiere la necesidad de adaptarlos, ya que, para el espacio de juego, contribuye al desarrollo cognitivo, físico, emocional, social y moral, sin perder la característica del juego como acción libre., iniciado y mantenido por el niño (Cerdeña, 2017).

La importancia del espacio lúdico en la construcción del conocimiento es darle al niño la oportunidad de observar el mundo imaginado por él, y cuando ve esta realidad de manera muy distorsionada, tratamos de hablarle, aclararle las cosas, hacer el niño más cercano a nuestra realidad.

Esta es una de las formas de juego más saludables para el desarrollo del niño, por lo que el “imaginario” infantil debe ser tratado y subvencionado con seriedad, asignando el papel relevante en el acto de jugar y en la constitución del pensamiento de los niños. Es jugando y jugando que el niño revela su estado cognitivo, visual, auditivo, táctil, motor, forma de aprender y entrar en una relación cognitiva con el mundo.

Para una mejor comprensión, el espacio de juego no necesita estar restringido a cuatro paredes, al contrario, debe fluir por todo el entorno, dentro y fuera de las clases. Uno de los objetivos de este espacio es favorecer el encuentro de los niños, jugar, jugar, hacer amigos, fomentar la convivencia alegre y relajada de los habituales (Alcivar, 2020).

Siguiendo el pensamiento del autor, en este espacio el niño interactúa con el entorno físico, con otros niños y adultos, construyendo así reglas de convivencia y competencia, entrena sus habilidades y habilidades para ganar o perder, aprender a respetar sus diferencias con los demás, aprender a luchar por sus derechos, defender su espacio, pero respetar el de su amigo. Parecen tan simples y tan obvios, pero son muy difíciles de hacer en la práctica.

Estas actividades recreativas tienen diferentes objetivos, sirven para divertir, otras veces para socializar, promover la unidad de grupos y, en un enfoque pedagógico, sirve como instrumento para transmitir conocimientos. Es un hecho que nuestra cultura, y quizás más la infantil, absorbió los medios de comunicación y, de forma privilegiada, la televisión. La televisión transformó la vida y la cultura del niño. Influyó particularmente en la cultura de la alegría.

Esta cultura lúdica no se cierra a sí misma; integra elementos externos que influyen en el juego: actitudes y capacidades, cultura y entorno social. Está inmersa en la cultura general a la que pertenece el niño (Castro, 2018). La cultura elimina elementos del repertorio de imágenes que representa a la sociedad en su conjunto, es necesario pensar en la importancia de la imitación en el juego. También incorpora elementos presentes en la televisión, generosa proveedora de imágenes variadas.

Para las ficciones, por las diversas imágenes que muestra, la televisión proporciona a los niños contenidos para sus juegos. Se convierten, a través de los juegos, en personajes que se ven en televisión. En cualquier caso, la televisión se ha convertido en un proveedor imprescindible, si no exclusivo, de soportes lúdicos, que solo pueden reforzar su presencia con el niño.

En una sociedad que fragmenta los contextos culturales, la televisión ofrece un referente común, un medio de comunicación. No se opone al juego, sino que lo alimenta, influye, estructura en la medida en que el juego no nació de la nada, sino de aquello a lo que se enfrenta el niño, a la inversa, el juego permite al niño apropiarse seguro de determinados contenidos televisivos.

La televisión influye en la imagen del juguete y su uso y, por supuesto, fomenta el consumo de algunos de ellos. Ya sea directamente, a través de la emisión de programas, o indirectamente, a través de juguetes que se han adaptado a su lógica, la televisión interviene muy profundamente en el juego del niño, en su cultura lúdica (Arenas, 2017).

Cuando el estudiante se dirige a la sociedad actual, a través de la tecnología de la información, no se encuentra simplemente frente a un nuevo instrumento o juguete de consumo. La computadora estructura una nueva instantánea de la realidad. Un corte que permite al usuario recrear una parte de la realidad. Este hecho nunca había sucedido antes en las dimensiones actuales.

Las investigaciones muestran que las computadoras, los videojuegos, las películas y los programas de televisión con contenido adecuado estimulan la selección de información, la capacidad de deducir y la lógica. Sin embargo, con el desarrollo de las sociedades y las transformaciones tecnológicas todo esto cambia (Castro J. , 2019). Las producciones gradualmente se volvieron más sofisticadas intelectualmente. El capitalismo creó un nuevo modelo de conocimiento, donde la tecnología asume una dinámica cada vez mayor.

Con la creación de la red informática, y especialmente Internet, no basta con que el sujeto aprenda a manejar la información más general. Es necesario profundizarlos, decodificándolos en toda su complejidad. Esto se debe a que ahora el sujeto se encuentra solo frente al proceso de transmisión y producción / reproducción de información.

La base para una mayor información no vendrá de los profesores, sino de los propios ordenadores que se pueden activar en los hogares, las bibliotecas o la propia escuela. El profesor se convertirá entonces en asesor de formas de estudio más adaptadas a las necesidades de los alumnos. Depende de los docentes, si quieren participar en este proceso de transformación social, un reciclaje constante. Un maestro actualizado es aquel que tiene ojos para el futuro y acción en el presente, para no perder las posibilidades que continuamente le presenta el momento actual (Castro L. , 2018).

El juego simbólico o de fantasía, en particular, es una herramienta para crear fantasía, necesaria para lecturas no convencionales del mundo. Allana el camino para la autonomía, la creatividad, la exploración de significados y sentidos. También actúa sobre la capacidad del niño para imaginar y representar otras formas de expresión (Espinoza, 2017)

Se trata de ofrecer al niño los juguetes que, por su forma, sentido y manipulación, crearán posibilidades para desarrollar el razonamiento a través del juego. El juego favorece el equilibrio emocional del niño y contribuye al proceso de apropiación de signos sociales. Crea las condiciones para una transformación significativa de la conciencia de los niños, al exigir que los niños tengan formas más complejas de relaciones con el mundo. Esto se debe a las características del juego.

Los objetos manipulados en el juego, especialmente, se utilizan simbólicamente, como sustituto de otros, a través de gestos imitativos que reproducen las posturas, expresiones y verbalizaciones que ocurren en el entorno del niño. De hecho, solo el hecho de que pongamos el material a disposición del niño le permite desarrollar su actividad real. Con el material el niño actúa, y a esa edad todo aprendizaje tiene lugar a través de la acción.

Es a través de la conciencia creativa, más que cualquier otra cosa, que el individuo siente que vale la pena vivir la vida. Muchos individuos han experimentado suficiente vida creativa para reconocer, de una manera tentadora, la forma no creativa en la que viven, como si estuvieran atados por la creatividad de otros o de una máquina (Vera, 2018). Vivir de forma creativa o vivir de forma no creativa son alternativas que pueden contrastarse marcadamente.

La creatividad que estamos estudiando está relacionada con el acercamiento del individuo a la realidad externa. Suponiendo una capacidad cerebral razonable, suficiente inteligencia para que el individuo se convierta en una persona activa y participe en la vida de la comunidad, todo lo que ocurre es creativo.

La creatividad es básicamente una actitud, que se da fácilmente entre los niños pequeños, pero que necesita ser mantenida y reforzada para no ser sacrificada en nuestro mundo excesivamente lógico”. Así, el niño juega, poco a poco, a organizar sus relaciones emocionales; esto le da las condiciones para desarrollar relaciones sociales, aprender a conocerse mejor a sí misma ya conocer y aceptar la existencia de los demás (Medina, 2019).

La creatividad también se sitúa en el dominio cognitivo, pero ejerce una mayor influencia en el dominio afectivo, y se relaciona con la expresión personal y la interpretación de emociones, pensamientos e ideas, se considera que “es un proceso más importante que cualquier producto específico para niños pequeños, como podemos ver”. Los niños constantemente crean y recrean ideas e imágenes que les permiten representarse y comprenderse a sí mismos y sus ideas sobre la realidad. Las actividades expresivas de los niños de cuatro años inicialmente representarán lo que los impresionó en situaciones de la vida real, pero dentro de uno o dos años, los niños rápidamente se vuelven más imaginativos y creativos a medida que aumenta su capacidad para simbolizar.

Se podría decir que jugar conduce naturalmente a la creatividad, porque en todos los niveles del juego los niños necesitan utilizar habilidades y procesos que brinden oportunidades para ser creativos (Cardenas, 2018). Para ser creativo hay que atreverse a ser diferente, requiere tiempo e imaginación, lo que está al alcance de la mayoría de los niños, requiere confianza en uno mismo, algo de conocimiento, receptividad, sentido del absurdo y capacidad para jugar. Todo esto forma parte de la infancia y gran parte de ella debe estimularse con más vigor en el contexto de la escuela y la educación.

METODOLOGÍA:

La metodológica, se basó en un estudio bibliográfico y descriptivo, con enfoque mixto, el cual facilitó el uso de la encuesta y de la entrevista. Se determinó que los niños y adolescentes son muy propensos a obtener una visión malversada de la cultura que rige en el mundo y en el país, y esto pueda manejar sus hábitos y estilo de vida que puede llegar generar problemas serios en su adultez. El método teórico permite identificar argumentos en relación con las variables y sus dimensiones, y el método matemático permite el procesamiento de los datos a forma porcentual con el cual se puede identificar de manera eficaz los beneficios de las actividades culturales en la población determinada. Como población se estipuló a un total de 20 padres de familia, debido a que son aquellas familias que tienen hijos vulnerables a adaptarse a los vicios que mantiene la juventud. Esta población fue no probabilística.

RESULTADOS:

1. ¿Realiza usted diferentes actividades recreativas con el fin de socializarse con el entorno donde vive?

Tabla 1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	13	65,0	65,0	65,0
SI	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Conforme a la tabla 1 se puede notar como el 65% de los encuestados denotaron que no realizan actividades recreativas con el fin de socializarse en el entorno donde vive, es decir, son adolescentes que no tienen esa interacción con sus compañeros y/o vecinos.

2. ¿Considera usted adecuado establecer juegos y herramientas que sean vinculadas como estrategia recreativa?

Tabla 2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	3	15,0	15,0	15,0
SI	17	85,0	85,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, en la tabla 2 se puede visualizar como el 85% de los encuestados consideran adecuado establecer juegos y herramientas que sean vinculadas como estrategia recreativa, esto debido a que estas actividades facilitan no solo la interacción sino también la socialización a través del juego.

3. ¿Considera usted que las actividades recreativas, interculturales e inclusivas permiten desarrollar una amplia imaginación para con su entorno?

Tabla 3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	2	10,0	10,0	10,0
Válidos SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Conforme a lo visualizado en la tabla 3 se puede discernir como el 90% de los encuestados consideran que las actividades recreativas, interculturales e inclusivas permiten desarrollar una amplia imaginación para con su entorno, facilitando que los adolescentes puedan desarrollarse en muchos ámbitos sanos, así como de conocimiento sobre cultura.

4. ¿Usted ha sido participe de actividades interculturales, inclusivas y recreativas de sano entretenimiento?

Tabla 4

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	6	30,0	30,0	30,0
Válidos SI	14	70,0	70,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Los datos de la tabla 4 muestran que el 70% de los encuestados han sido participe de actividades interculturales, inclusivas y recreativas de sano entretenimiento, esto es normal pues la edad en la cual la curiosidad y también el deseo de participar con otras personas están intactos.

5. ¿Es adecuado para usted realizar un horario dedicado a estas actividades interculturales, inclusivas y recreativas para la diversión de los adolescentes?

Tabla 5

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	7	35,0	35,0	35,0
Válidos SI	13	65,0	65,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 5, el resultado muestra que un 65% de los encuestados considera propicio tener un horario dedicado a estas actividades interculturales, inclusivas y recreativas para la diversión de los adolescentes, es decir, todo de forma organizada que permita involucrar a gran parte de los jóvenes y se beneficien de lo que implica el desarrollo de las actividades antes mencionadas.

6. ¿Está de acuerdo que estas actividades interculturales e inclusivas favorecen en la motivación de los adolescentes?

Tabla 6

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	1	5,0	5,0	5,0
Válidos SI	19	95,0	95,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Según los datos de la tabla 6 se pueden observar cómo el 95% de los encuestados consideran que las actividades interculturales e inclusivas favorecen en la motivación de los adolescentes, dicha motivación se direcciona a estudiar e interesarse por los demás y crear cualidades que le sirvan en la sociedad actual.

7. ¿Sería necesario para usted aprovechar el tiempo disponible con actividades interculturales, inclusivas y recreativas que generen una motivación personal?

Tabla 7

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	2	10,0	10,0	10,0
Válidos SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 7 se tiene como resultado que el 90% de los encuestados consideran necesario aprovechar el tiempo disponible con actividades interculturales, inclusivas y recreativas que generen una motivación personal, ya que en la actualidad el tiempo que los jóvenes mantienen, lo utilizan para actividades poco sanas y que no conllevan a un crecimiento personal.

8. ¿Cuándo posee tiempo libre usted realiza actividades inclusivas, recreativas y culturales participativas de manera voluntaria?

Tabla 8

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	15	75,0	75,0	75,0
Válidos SI	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El resultado de la tabla 8, muestra que el 75% de los encuestados indicaron que cuando poseen tiempo libre no realizan actividades inclusivas, recreativas, culturales y participativas de manera voluntaria. Es muy claro, porque no están motivados a hacerlo, así como se evidencia la falta de estas.

9. ¿Cree usted indispensable elaborar un programa de actividades recreativas para desarrollar la creatividad e inclusión de los adolescentes?

Tabla 9

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	8	40,0	40,0	40,0
Válidos SI	12	60,0	60,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Los datos de la tabla 9, muestran que el 60% de los encuestados consideran indispensable elaborar un programa de actividades recreativas para desarrollar la creatividad e inclusión de los adolescentes, esto debido a la necesidad de que los jóvenes inviertan su tiempo en cosas importantes que les sirva a futuro.

10. ¿Considera usted que la práctica de actividades inclusivas y recreativas al aire libre fomentan la oxigenación personal del cuerpo del adolescente?

Tabla 10

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	3	15,0	15,0	15,0
Válidos SI	17	85,0	85,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Según los datos de la tabla 10 se pueden notar que el 85% de los encuestados consideran que la práctica de actividades inclusivas y recreativas al aire libre fomenta la oxigenación personal del cuerpo del adolescente, es decir es beneficioso para la salud.

DISCUSIÓN:

Está claro que existe preocupación por los padres de familia, puesto que los jóvenes buscan hacer otras actividades pocas o casi nada provechosas, y que facilitan la filtración de pensamientos desorientados que no cumplen un papel importante en la vida de estas personas. Se evidencia además que las actividades recreativas, interculturales e inclusivas, contribuye al desarrollo personal de estos jóvenes, así como a ser personas de bien que sirven a una sociedad.

Por medio de la entrevista realizada a jóvenes, se pudo considerar que, los datos presentados apuntan a una escasa diversificación en el uso del tiempo libre por parte de los encuestados, cuya actividad predominante es ver televisión, especialmente durante la semana. A pesar de ser adolescentes de clase popular, no hay indicios de que se vean privados de actividades de ocio por motivos laborales u obligaciones con las tareas del hogar, ya que en la encuesta se observó una baja frecuencia de estos ítems. Sin embargo, la escasa implicación con las actividades culturales, artísticas, socio-recreativas e incluso deportivas sugiere una limitación de recursos para las familias, la comunidad y la propia escuela, en el sentido de ofrecer y / o estimular el acceso a otras posibilidades de uso del tiempo.

Un panorama similar fue presentado por la encuesta desarrollada por estudiantes de la Espol (2018), realizada con jóvenes de ocho zonas de Guayaquil, según la cual denota que el ocio constituye uno de los problemas de la mayoría de los jóvenes ecuatorianos, ya que el disfrute del ocio implica costos que no pueden ser asumidos directamente por ellos, siendo el consenso entre los participantes de la investigación la necesidad de un mayor acceso al ocio y la cultura. Aun así, según el estudio, la televisión constituye el medio de información utilizado por el 84,5% de estos jóvenes, siendo predominante entre ellos, independientemente de la clase, el color, el sexo, la educación o cualquier otra división.

Se observa que un porcentaje importante del tiempo libre del fin de semana se dedica fuera del hogar, en compañía de amigos y en actividades recreativas y deportivas, con un menor porcentaje de juegos electrónicos y ordenadores. Según el informe de los encuestados, la mayoría de estas actividades se desarrollan en la calle, percibiendo, por tanto, un indicio positivo de interacción social de estos jóvenes entre ellos y en su propia comunidad. Sin embargo, los mismos datos plantean la pregunta sobre la posible exposición y vulnerabilidad de los jóvenes a situaciones de riesgo, refiriéndose nuevamente a la falta de alternativas de lugares y actividades disponibles para el uso del tiempo libre.

Caballero et al. (2018), llaman la atención sobre la conversión del tiempo libre en tiempo nocivo para los adolescentes y la sociedad mientras no se utilice bien, lo que lleva a los jóvenes a involucrarse en conductas inadecuadas y de riesgo. Este aspecto fue planteado por los propios encuestados, quienes señalaron que la falta de actividades alternativas en su tiempo libre puede llevarlos a hacer cosas consideradas incorrectas, como dice uno de los jóvenes del grupo de 12 a 14 años

El análisis de actividades por grupo de edad permite identificar similitudes y diferencias entre los grupos de 12 a 14 años y de 15 a 18 años en cuanto al uso del tiempo libre. Durante la semana, prácticamente no hay diferencia entre las actividades que realizan los dos grupos, excepto en las actividades de descanso, higiene y alimentación, en las que es más frecuente el grupo de 12 a 14 años, posiblemente por su menor independencia a las rutinas establecidas por la familia. También se observa que el grupo de 12 a 14 años dedica más tiempo a ver televisión y jugar, mientras que el grupo de 15 a 18 años prefiere actividades de ocio fuera del hogar.

En cuanto a las actividades de ocio fuera del hogar, existe una referencia entre los adolescentes de 15 a 18 años de que en su tiempo libre la prioridad es salir. La mayoría informa haber ido a la calle, encontrarse con amigos e ir a fiestas, clubes nocturnos y tiendas de conveniencia. En estas ocasiones se menciona el consumo de alcohol y la preocupación por conductas violentas, como peleas y enfrentamientos, dada esta preocupación por la implicación en conductas de riesgo. De acuerdo con las conclusiones de un estudio desarrollado por Rodríguez (2019), los adolescentes que frecuentan lugares donde se sirve alcohol tienen más probabilidades de tener participación sexual, incluso si factores como la edad y la participación en conductas se consideran factores de riesgo en general ya son indicativos de vida sexual.

Este aspecto también corrobora los resultados de la investigación antes mencionada, según la cual los temas relacionados con la violencia, la seguridad y la criminalidad son la tónica de las aprehensiones de los jóvenes, sugiriendo que son conscientes de los riesgos a los que se enfrentan y están expuestos, lo que se evidencia en las estadísticas, que atribuyen a las llamadas causas externas el principal agente de mortalidad entre los jóvenes de las regiones metropolitanas. Por un lado, la prevalencia del tema de la violencia y la criminalidad en las preocupaciones reveladas espontáneamente revela la magnitud del alcance y la intensidad con

que el fenómeno se ha venido manifestando en la sociedad. Por otro lado, demuestra que el tiempo de la juventud, antes de constituir un período libre de preocupaciones prácticas.

En cuanto al género, no existen diferencias entre las actividades que se realizan en el tiempo libre durante la semana, siendo la mayor parte del tiempo entre los dos grupos dedicado a actividades de descanso, higiene y alimentación y ver televisión. En el tiempo restante, el grupo femenino se dedica más a actividades de formación artística y cultural, ocio fuera del hogar y actividades escolares, mientras que el grupo masculino prefiere el juego y las actividades domésticas. En el tiempo libre de los fines de semana, existe una similitud en cuanto a las actividades predominantes, que son las actividades de ocio fuera del hogar para ambos y ver la televisión, aunque esto ha sido reportado con mayor frecuencia por el grupo masculino.

Las principales actividades en las que se observan diferencias se pueden ver, en la que, entre las chicas, se destaca la salida con amigos y una relación sentimental, mientras que entre los chicos destacan las actividades deportivas socio-recreativas y el uso de la computadora y juegos electrónicos. Así, parece que, si bien se evidencian algunas diferencias en las actividades de ocio según el género, estas no son las diferencias típicas comúnmente referidas en otros estudios, según los cuales las niñas tienden a quedarse más en casa, leyendo libros y revistas y viendo televisión y los chicos estarían más dedicados a los deportes, centros de entretenimiento y actividades de calle.

Como se explicó anteriormente, se puede considerar que las actividades culturales y recreativa de inclusión tiene un papel importante en el proceso de aprendizaje, ya que permite no solo la socialización, sino la discusión de diferentes saberes en el ámbito escolar, a través de contenidos culturales podemos ejemplificar diversos temas.

La enseñanza cultural tiene este poder de integrar diferentes saberes y llevarlos al aula para discutirlos, pero para que esto ocurra es necesario capacitar al docente para que pueda tener una nueva mirada a la cultura en el aula. Se sabe que es función de la escuela socializar el conocimiento, pero también es deber de la escuela prestar atención a las manifestaciones culturales como forma de enseñar y socializar a los alumnos. La cultura se entiende como un elemento que nutre el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque proporciona varios medios para discutir en el aula.

Se requiere una perspectiva que valore y tenga en cuenta la riqueza derivada de la existencia de diferentes culturas en el espacio no solo escolar, sino también en todas las zonas donde se pueda incluir a los jóvenes. Para que exista una asociación entre cultura y educación, es necesario dejar de lado algunos estereotipos que aún deambulan por la mente de algunos educadores y estudiantes, en los que solo se legitiman como cultura las fiestas populares y las fechas conmemorativas tradicionales, la necesidad se insta a mirar a otras culturas como una fuente de riqueza que puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero para que exista esta integración entre cultura y educación es necesario crear nuevas metodologías para que el docente pueda trabajar adecuadamente. Aún existe una necesidad urgente de invertir en la formación docente, como se muestra en esta investigación, la mayoría de los docentes reconocen la necesidad de obtener una formación adecuada para que puedan trabajar en los temas propuestos de manera rentable.

CONCLUSIONES:

Los resultados de la investigación permitieron mapear el uso del tiempo libre por parte de los adolescentes encuestados, corroborando, por un lado, hallazgos de otros estudios nacionales e internacionales y, por otro, posibilitando profundizar la información existente y elaborar nuevas preguntas para las próximas etapas del trabajo y, para otros estudios.

Se pueden citar algunos aspectos positivos, como la permanencia de los adolescentes encuestados en la escuela y el hecho de que la mayoría, a pesar de pertenecer a la clase popular, no presentan la necesidad de ingresar temprano al mercado laboral para ayudar a mantener a sus familias. Las actividades de interacción social de los jóvenes entre ellos y en sus comunidades también pueden destacarse como positivas.

Sin embargo, se evidencia, a través de los resultados obtenidos, que existen pocas alternativas de ocio y acceso restringido a las actividades artísticas, culturales y deportivas para los adolescentes. Hay un predominio del uso del tiempo libre en actividades no estructuradas, con el resultado de que, como se destaca en la literatura y por los propios jóvenes, existe su vulnerabilidad en relación a las conductas de riesgo, especialmente la implicación con drogas legales e ilícitas y la violencia juvenil, en forma de luchas y enfrentamientos.

Se observa, por tanto, que, en el caso de estos adolescentes, el tiempo libre, tal como se ha vivido, posiblemente no esté aportando con todo su potencial positivo para esta etapa de

desarrollo, en la que, si se vive adecuadamente, puede estimular la vida manifestación o protagonismo del aspecto de autorrealización influyendo en otros autorreferenciales, como la autoestima, el autoconcepto y la autoimagen

Así, se reitera la necesidad de continuar investigando en esta línea, con el fin de contribuir a la búsqueda de alternativas en cuanto a políticas e inversiones que puedan brindar a los jóvenes de clases populares el acceso al ocio, la cultura y el deporte, para que el tiempo libre pueda ser disfrutado como un elemento de desarrollo y promoción de la salud y la calidad de vida y, también, como una estrategia para proteger su participación en situaciones de riesgo.

Bibliografía

- Alcivar, M. (2020). Importancia de la lectura en infantil y primaria. Colombia: Reladyc.
- Arenas, A. (2017). Construcción de identidad en jóvenes infractores de ley, una mirada desde la Psicología Cultural. Mexico: Redalyc.
- Arevalo, R. (2019). Insatisfacción corporal e influencia de los modelos estéticos en niños y jóvenes varones mexicanos. Mexico: Panamericana.
- Brandura, A. (2017). La importancia de las políticas públicas de formación en investigación de niños, niñas y jóvenes en Colombia, para el desarrollo social. Bogotá: Norma.
- Cabello, L. (2018). Arte en Contextos Especiales. Inclusión Social y Terapia a través del Arte. Trabajando con Niños y Jóvenes Inmigrantes/Art in Special Contexts. Social Mexico: UCM.
- Calvaro, A. (2019). Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: Relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje. España: IDUS.
- Cardenas, A. (2018). Aspectos teóricos conceptuales dirigidos a la promoción de la lectura en niños y jóvenes. Madrid: Escic.
- Castro, J. (2019). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor: Revisión de literatura. España: Dialnet.
- Castro, L. (2018). Los jóvenes y las pantallas. Madrid: Esic.
- Cerda, C. (2017). Uso de tecnologías digitales y logro académico en estudiantes de pedagogía chilenos. Chile: Scielo.
- Delgado, J. (2019). Transmitir saberes a las nuevas generaciones: Cultura escolar y diálogo entre niños, jóvenes y adultos. Mexico: Scielo.
- Diaz, J. (2019). Identidad, adolescencia y cultura. Jóvenes secundarios en un contexto regional. Mexico: Esi.
- Duabtti, J. (2017). Los temas tabú en el teatro para niños y jóvenes. Mexico: Esic.
- Espinoza, J. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. España: Dialnet.
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. España: UPO.
- Magistris, F. (2019). Sentidos de la exclusión social. Beneficiarios, necesidades y prácticas en políticas sociales para la inclusión de niños y jóvenes. Colombia: Academica.
- Medina, C. (2019). Las concepciones teóricas sobre tiempo libre, ocio, recreación, actividades creativas y recreativas. Venezuela: Saber.

- Mendez, R. (2019). *El capital cultural de los jóvenes*. Mexico: Diaz de Santos.
- Montero, P. (2019). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. España: Dialnet.
- Ortiz, E. (2019). *Propuesta educativa «El agua como medio de enseñanza: importancia de la evaluación»*. Colombia: Redalyc.
- Rodriguez, J. (2019). *La importancia y la apropiación de los espacios públicos en las ciudades*. Mexico: Redalyc.
- Vargas, Y. (2020). *Escenarios culturales de los jóvenes y participación ciudadana*. Colombia: Culturales.
- Vera, S. (2018). *Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos*. Ecuador: UTM.