

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título:</b> Elaboración del proyecto de vida con estudiantes de grado décimo mediado por estrategias lúdicas		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Obando		<b>Departamento:</b> Valle del Cauca
<b>Duración del Proyecto:</b> 9 meses	<b>Fecha de iniciación:</b> 06/03/a2023	<b>Fecha de Terminación:</b> 03/12/2023
<b>Autores</b>		
<b>Nombres autores</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
<b>Idalba Medina Zuleta</b>	imedinaz@libertadores.edu.co	Licenciada en Español
<b>Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales</b>		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		
Procesos educativos y transformación socioambiental.		X
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Elaboración del proyecto de vida con estudiantes de grado décimo mediado por  
estrategias lúdicas**

**Idalba Medina Zuleta**  
Licenciada en español  
Docente de la Institución Educativa San José

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

**Profesor: Javier Daza Piragauta**  
Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Especialización en Pedagogía de la Lúdica  
Bogotá D.C., diciembre de 2023

## 1. Resumen ejecutivo

El proyecto de investigación se enfoca en la importancia del proyecto de vida para jóvenes de décimo grado, quienes enfrentan desafíos y estrés debido a la falta de metas claras. La carencia de objetivos impacta la salud mental y el sentido de pertenencia. La investigación busca utilizar estrategias lúdicas para estimular la motivación y la planificación del futuro, basándose en estudios previos a nivel internacional, nacional y biblioteca FULL, que destacan la eficacia de estas estrategias en proyectos similares.

La estrategia metodológica adoptada para la intervención educativa en la Institución Educativa San José, Obando, se basa en un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Se emplea un proceso inductivo y diseño de investigación-acción para abordar la complejidad del problema. La población objetivo incluye 38 estudiantes de décimo grado, seleccionados mediante muestreo aleatorio simple. El proyecto abarca 3 fases de identificación, diseño y aplicación de estrategias lúdicas.

Fase 1- Identificar: Aplicación de una encuesta y observación participante para descubrir causas de desmotivación en estudiantes de décimo grado, centrado en sus proyectos de vida.

Fase 2 - Diseñar: Se diseñó una estrategia lúdica para llevar a cabo el proyecto de vida, de una manera amena y atractiva para los estudiantes.

Fase 3 - Aplicar: Ejecución de las estrategias lúdicas para concretar proyectos de vida en estudiantes de décimo grado. Intervención pedagógica detallada, implementando estrategias para motivar, aumentar participación e interés.

**Palabras Clave:** Estudiantes, Motivación, Método de enseñanza, Planificación.

## 2. Planteamiento del problema

El proyecto de vida es un proceso de planificación personal que implica establecer objetivos, metas y acciones para alcanzarlos. Es especialmente importante para los estudiantes de grado décimo, ya que se encuentran en una etapa crucial de su vida en la que deben tomar decisiones importantes en relación con su futuro académico y profesional. Sin embargo, muchos estudiantes no tienen una idea clara de lo que quieren hacer con su vida, lo que puede generar indecisión, estrés y frustración.

Se observa que los jóvenes a nivel mundial cada vez pierden más el sentido de la vida, son muchas las causas, como cambios sociales y culturales; mundo se está transformando rápidamente y muchos jóvenes pueden sentirse perdidos en medio de estos cambios. La globalización, la tecnología, la inseguridad, la violencia, la crisis económica y política, entre otros factores, pueden generar incertidumbre, ansiedad y estrés, y hacer que los jóvenes se cuestionen sobre su propósito y significado en la vida, la alta de valores y propósito, muchos jóvenes pueden carecer de una base sólida de valores y principios que les den orientación y propósito en la vida, la falta de metas claras y objetivos a largo plazo puede generar desmotivación y desesperanza, y hacer que los jóvenes se sientan vacíos y sin sentido de dirección.

Aunque son algunas de las posibles explicaciones cada caso es único y debe ser abordado de manera individual. La búsqueda del sentido de la vida es un proceso personal y único que requiere autoexploración, reflexión y acompañamiento, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021), el suicidio es la segunda causa principal de muerte entre los jóvenes de 15 a 29 años en todo el mundo, en el 2020, durante la pandemia de COVID-19, se ha informado de un aumento en los casos de problemas de salud mental en jóvenes, incluyendo ansiedad, depresión y pensamientos suicidas, dicha realidad pertenece a un problema de salud mental, sin embargo, se recurre al proyecto de vida como una herramienta que contribuye de manera trascendental en darle sentido a la vida y enfoque motivacional profundo.

Por otro lado, las influencias negativas de su entorno, como amigos, familiares, medios de comunicación, redes sociales, etc. Las cuales pueden fomentar valores superficiales, egocentrismo, individualismo, materialismo y falta de compromiso social, lo que puede alejarlos de una vida significativa y plena, también la falta de conexión social: Muchos jóvenes pueden sentirse desconectados de su comunidad, sus familias y sus amigos, muchas veces conlleva a generar una sensación de soledad, aislamiento y desconexión, como también la falta de vínculos significativos y relaciones saludables puede hacer que los jóvenes pierdan el sentido de pertenencia y de identidad.

Como lo afirman D'Angelo y Arzuaga, (2008), citado por Díaz-Garay et al., (2020) El proyecto de vida “es la orientación y el sentido que la persona le da a su vida; este se teje en el conjunto de relaciones socio-culturales e interacciones con los otros cercanos, como mediadores significativos” (p.115). Un proyecto de vida es una herramienta fundamental para que los jóvenes puedan construir su futuro de manera consciente y planificada. A través de este proceso, los jóvenes pueden identificar sus objetivos y metas a largo plazo, así como las acciones que deben llevar a cabo para alcanzarlos, es así como ayuda a los jóvenes a definir su identidad y propósito. Muchos jóvenes tienen dificultades para definir quiénes son y qué quieren hacer con sus vidas. Un proyecto

de vida les da la oportunidad de reflexionar sobre sus intereses, valores y habilidades, y de esta manera, pueden establecer objetivos que estén alineados con su identidad y propósito.

Dicha investigación fue realizada en Colombia y entre los principales hallazgos se encontró con la necesidad de formación para los docentes que acompañan a los estudiantes en la construcción del proyecto de vida, como también se consideró que es fundamental que se integre en dicho proceso, la familia, la sociedad y la institución educativa.

Por otro lado, se han hecho varias investigaciones desde la psicología, como es el caso del reconocido conferencista y escritor Jorge Duque Linares, quien desde la psicología positivista afirma que, “si no se tiene metas, no se sabe para dónde se va. Caminará en cualquier dirección, sin darse cuenta en que se ha perdido” (Duque-linares, 2000, p.10). En sus charlas y escritos en especial en su libro “proyecto de vida”, motiva a tener una vida con propósito y a enfocarse en las metas como sentido de vida.

Elaborar un proyecto de vida es una herramienta fundamental para que los jóvenes puedan construir su futuro de manera consciente y planificada. Les ayuda a definir su identidad y propósito, a tomar decisiones más informadas, a desarrollar habilidades de planificación y organización, y a ser más resilientes y perseverantes. Por estas razones, es importante que los jóvenes desarrollen un proyecto de vida para poder alcanzar sus objetivos y vivir una vida plena y satisfactoria.

Se encuentra estrechamente relacionado con la resiliencia y perseverancia. Cuando los jóvenes enfrentan desafíos y obstáculos en su camino hacia sus objetivos, pueden sentirse desmotivados o frustrados. Un proyecto de vida les recuerda por qué están trabajando hacia esos objetivos y les da la fuerza y la motivación para superar los obstáculos, se puede contribuir a mejorar la capacidad de los estudiantes para planificar su futuro y prevenir problemas psicológicos y emocionales relacionados con la falta de planificación. Además, puede aportar a distintos campos del saber y generar nuevas herramientas pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes teniendo presente que el interés en el grado que se encuentran los estudiantes aumenta en la medida que ven los aprendizajes como medios para alcanzar sus metas.

#### **a. Formulación del problema**

El estudio se centra en examinar el impacto de las estrategias lúdicas en la elaboración del proyecto de vida de estudiantes de grado décimo, así como en su capacidad para establecer objetivos y tomar decisiones relacionadas con su futuro. La pregunta central que guía esta investigación es: ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la elaboración del proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo y su capacidad para establecer objetivos y tomar decisiones en relación con su futuro?

### 3. Justificación

Cuando los jóvenes tienen claridad sobre sus objetivos a largo plazo, pueden tomar decisiones más conscientes sobre su educación, carrera, relaciones interpersonales y otros aspectos importantes de su vida. Además, pueden evaluar las consecuencias de sus decisiones y asegurarse de que están avanzando hacia sus objetivos, para desarrollar habilidades de planificación y organización, lo cual facilita que puedan alcanzar sus objetivos a largo plazo, los jóvenes necesitan establecer metas más específicas y acciones concretas que deben llevar a cabo. Un proyecto de vida les ayuda a pensar en estos términos y a desarrollar habilidades de planificación y organización que serán útiles en otros aspectos de su vida.

En éste orden de ideas, la Conferencia Episcopal de Colombia, (2022), propone como temáticas Central: “El proyecto de vida, el valor y el sentido de la vida en la experiencia humana” (p.60). dicha temática se desarrolla en el área de Educación Religiosa Escolar y a nivel institucional también se integra con Ética y valores humanos.

A nivel institucional se observa que los estudiantes de grado décimo no le encuentran mayor relevancia a la elaboración de un proyecto de vida, lo cual se evidencia en la apatía en las clases, el desarrollo de las actividades con superficialidad y la participación escasa, desconociendo lo que afirma Arrieta (2013), al afirmar que:

El proyecto de vida es una herramienta fundamental para que los jóvenes tengan un plan de acción claro y estructurado, que les permita tomar decisiones conscientes y responsables respecto a su futuro personal y profesional, y así puedan enfrentar de manera efectiva los desafíos y oportunidades que se les presenten en la vida. (p.7)

A nivel de la Institución Educativa San José gran parte de la población estudiantil se encuentra ubicada en los barrios de estrato bajo, como San Fernando, el Llano y las Brisas, del municipio de Obando de Valle del Cauca, además, una parte proviene de la zona rural de los corregimientos de Molina, Cruces, Juan Díaz y el Chuzo y la vereda de Limones.

La mayor parte de la población pertenece al estrato uno, sumado a que la condición laboral de las familias de la región es inestable, ya que el municipio como tal no cuenta con fuentes de empleo, esto hace que se convierta en una población que emigra constantemente en busca de mejores condiciones de vida, ocasionando además desesperanza y falta de visión ante un futuro profesional y de ingreso a la educación superior. (PEI, Institución Educativa San José, 2021), lo cual es también influye en la desmotivación por la elaboración de un proyecto de vida.

Por esta razón, se plantea la necesidad de realizar una investigación que explore la importancia de la elaboración del proyecto de vida con estudiantes de grado décimo mediado por estrategias lúdicas. Las estrategias lúdicas son herramientas que permiten el aprendizaje a través del juego y la diversión, lo que puede generar un ambiente más ameno y propicio para la reflexión y la planificación. Muñoz, Rodríguez, y Román (2021), hacen referencia a la lúdica como la que, “promueve la sensibilidad y los sentimientos, mejora la visión del mundo y las concepciones del medio, permite las relaciones con el entorno y ayuda a ser más humano dentro de la sociedad, además, cultiva la espiritualidad, desarrolla la personalidad” (p.17).

## **4. Objetivos**

### **4.1. Objetivo general**

Plantear estrategias lúdicas en la elaboración del proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo y su capacidad para establecer objetivos y tomar decisiones en relación con su futuro.

### **4.2. Objetivos específicos**

1. Identificar las causas de desmotivación en los estudiantes de grado décimo para la elaboración del proyecto de vida.
2. Diseñar estrategias lúdicas más efectivas para la elaboración del proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo.
3. Aplicar las estrategias lúdicas para la elaboración del proyecto de vida con los estudiantes de grado décimo.

## **5. Aproximación al estado del arte**

Después de un análisis detallado de los antecedentes relacionados con el tema que se abordará en la presente propuesta, así como de la metodología que se utilizará en la investigación sobre la elaboración de un proyecto de vida mediado por estrategias lúdicas con los estudiantes de grado décimo, se seleccionaron seis antecedentes: dos de carácter internacional, dos nacionales y dos publicadas en la biblioteca FULL.

### **5.1 Internacionales**

Se hace mención como primer antecedente a un estudio llevado a cabo por Vigo & Borrego, (2019), Proyecto de vida de los jóvenes de 15 a 24 años de las organizaciones juveniles del distrito de Laredo, en la Universidad Nacional de Trujillo, Perú, en el cual se llevó a cabo una investigación para identificar y caracterizar los ámbitos y factores que intervienen en el proyecto de vida de la Juventud organizada del distrito de Laredo en el año 2017.

Se utilizó un enfoque de procedimiento inductivo y deductivo para obtener información empírica y constatar la hipótesis con material bibliográfico que explicó el objeto de estudio. La investigación arrojó resultados que permitieron identificar la realidad de los jóvenes organizados del distrito de Laredo, sus relaciones y roles en la sociedad, así como las problemáticas a las que se enfrentan relacionadas con sus limitadas oportunidades de educación, empleo y ejercicio de la ciudadanía.

El estudio de investigación bibliográfica realizado por Espinal-Calizaya, (2022), Estrategias de orientación vocacional para la elaboración del plan de vida de estudiantes de educación secundaria, que tuvo como objetivo describir estrategias de orientación vocacional que permitan guiar en la elaboración del plan de vida profesional de estudiantes que se encuentran próximos a culminar sus estudios de educación secundaria. Se realizó con estudiante de 15 y 17 años, se utilizó el método bibliográfico, Se recopilan y examinan pruebas bibliográficas de diversos autores en la literatura existente, quienes proponen teorías sólidas sobre la orientación vocacional en estudiantes que se encuentran en los últimos años de la escuela secundaria. A partir de este proceso se originan las hipótesis de investigación., la investigación se enfocó en la reflexión sobre sus aspiraciones vocacionales y decidan una carrera con la cual insertarse posteriormente al mercado laboral.

Como resultado se pudo ver reflejada una óptima intervención por parte de tutores, docentes, familia y psicólogos en beneficio de los estudiantes. Es importante el aporte con respecto a la bibliografía consultada, la sustentación teórica y la importancia que resalta de la vocación como eje en la construcción de un proyecto de vida.

### **5.2 Nacionales**

En el contexto nacional tenemos en primer lugar a Badel-Márquez & Doria-Ramos, (2022), la investigación titulada: Orientación vocacional como escenario de dinamización del proyecto de vida en estudiantes del nivel de la media académica, el objetivo planteado fue: Diseñar un Programa de Orientación Vocacional que facilite la construcción del proyecto de vida en estudiantes del nivel de la media académica de la Institución Educativa José Isabel González. Se

tuvo como población los estudiantes de educación media y las técnicas e instrumentos de investigación usados fueron la encuesta y una entrevista semiestructurada.

Se logró establecer que la construcción del proyecto de vida es importante para los estudiantes de nivel medio y sus familias. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes tienen una idea clara de lo que quieren hacer en el futuro, pero tienen preocupaciones sobre los medios económicos para alcanzar sus metas.

Como segundo referente la publicación de Erazo-Borrás et al., (2021), la cual fue titulada: Mirada ecológica en la construcción del proyecto de vida de jóvenes rurales, la investigación se enfocó en el proyecto de vida de la juventud rural colombiana, el cual se ha visto afectado por diversas dificultades en su planificación y desarrollo. Para abordar esta problemática, se utilizó una metodología cualitativa, con un enfoque etnometodológico y un diseño transversal, en el que se emplearon diversas técnicas de recolección de información, como entrevistas semiestructuradas, grupos focales, observación y análisis documental.

Específicamente, se analizaron los factores desde el microsistema, que se refiere al entorno inmediato del joven, el mesosistema, que abarca las relaciones entre diferentes entornos y sistemas, el exosistema, que se refiere a factores externos al entorno inmediato del joven pero que influyen en su desarrollo, y el macrosistema, que se refiere a factores culturales y sociales más amplios que influyen en la vida, brinda sin lugar a dudas una caracterización de los jóvenes similar a la nuestra que aunque la institución es urbana, muchos estudiantes vienen del contexto rural.

### **5.3 Publicado en la biblioteca FULL**

El estudio realizado por Acevedo Baquero et al., (2020), de la Fundación Universitaria los Libertadores de Bogotá, la cual recibió el nombre de: La lúdica como estrategia en la construcción del proyecto de vida para estudiantes del grado 5 de primaria en la Institución Educativa Ciudad Verde, cuyo objetivo fue: Implementar estrategias lúdicas que faciliten la construcción del proyecto de vida en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Ciudad Verde.

Una investigación cualitativa con un diseño de investigación acción, la población que se estudió fueron los estudiantes del grado quinto de la I.E Ciudad Verde, específicamente con el curso 503, el cual estuvo integrada por 45 estudiantes, 26 niñas y 19 niños, con edades que, entre los 11 y 14 años, de estos estudiantes se tomó como muestra a 10 de este curso del colegio, 5 niños y 5 niñas que en el desarrollo del trabajo.

Por último, la propuesta Vásquez-Arroyave, (2021), Estrategia didáctica para facilitar el discernimiento y construcción de un proyecto de vida con la mediación de herramientas web alojadas en un OVA para los estudiantes de grado, en la que se planteó como objetivo: Diseñar una estrategia didáctica, para facilitar el discernimiento y la construcción el proyecto de vida de los estudiantes de grado Undécimo a través del uso de herramientas web alojadas en un OVA.

El enfoque fue cualitativo con un diseño de investigación-acción en el que se resalta que la docente investigadora hacía parte de la realidad a intervenir, ya que es la docente de Educación Religiosa Escolar, la población objeto de estudio integrada por estudiantes de grado Undécimo que comprenden edades entre los 16 y 18 años.

## **6. Estrategia metodológica aplicada**

El diseño de la estrategia metodológica a emplear consiste en realizar una propuesta que describa de manera general la línea de investigación sobre la cual trabajará, los posibles procedimientos para alcanzar los objetivos específicos, de esta manera se logra determinar un tiempo estimado para llevar a cabo en el proyecto y definir la factibilidad de los objetivos como la disponibilidad de recursos existentes para lograr el propósito.

En el contexto de un proyecto de intervención educativa, se requiere una metodología adecuada que permita la obtención de datos relevantes para la comprensión y solución de la problemática presentada en los estudiantes del grado Décimo de la Institución Educativa San José, en el municipio de Obando. En este sentido, se propone la utilización de un enfoque mixto, que combine elementos del enfoque cualitativo y cuantitativo.

Este enfoque mixto tiene como objetivo obtener una comprensión más profunda y detallada del problema, mediante la recopilación y análisis de datos cuantitativos y cualitativos. Al utilizar un enfoque mixto en una investigación, se pueden aprovechar los beneficios de los enfoques cuantitativo y cualitativo al mismo tiempo, de esta manera, se logra una comprensión más amplia y detallada del fenómeno estudiado, lo que permite obtener una perspectiva más completa y profunda de la situación (Hernández-Sampieri et al., 2014). Por tanto, el enfoque cuantitativo se enfoca en datos numéricos y estadísticos, mientras que el cualitativo se enfoca en datos descriptivos y subjetivos. Al utilizar un enfoque mixto, se pueden combinar los puntos fuertes de ambos enfoques para obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado. Esto significa que los datos pueden ser tanto numéricos como descriptivos, y que la información obtenida puede ser tanto objetiva como subjetiva.

La elección de un enfoque mixto para este proyecto de intervención educativa se justifica por la necesidad de abordar una problemática compleja y multidimensional, que requiere una aproximación holística e integrada. Además, el enfoque mixto permite la triangulación de datos, es decir, la comparación y contrastación de los resultados obtenidos a partir de diferentes fuentes y métodos de recolección de datos. Esto aumenta la validez y la fiabilidad de los hallazgos, y reduce la posibilidad de sesgos o interpretaciones erróneas.

En este proyecto, se utilizó un proceso Inductivo para comprender el tema de manera general y exhaustiva. En concordancia con ello, este proceso implica la observación de datos y patrones específicos, para poder generar conclusiones generales a partir de ellos. Por otra parte, el diseño metodológico seleccionado para el proyecto es la investigación-acción, que se enfoca en solucionar problemas específicos y prácticos. La investigación-acción implica la colaboración activa entre investigadores y actores del campo práctico, con el objetivo de desarrollar soluciones efectivas a problemas específicos (Creswell, 2014). De esta manera se comprende que, en lugar de centrarse en la generación de conocimientos abstractos, la investigación-acción se enfoca en la aplicación práctica de los hallazgos de la investigación para resolver problemas específicos en el campo en el que se está trabajando.

## **6.1 Población y contexto:**

El diseño de la estrategia metodológica a emplear consiste en realizar una propuesta que describa de manera general la línea de investigación sobre la cual trabajará, los posibles procedimientos para alcanzar los objetivos específicos, de esta manera se logra determinar un tiempo estimado para llevar a cabo en el proyecto y definir la factibilidad de los objetivos como la disponibilidad de recursos existentes para lograr el propósito.

Obando es un municipio situado en el norte del departamento del Valle del Cauca, al occidente de Colombia. Tiene una superficie de 22588.49 hectáreas y se extiende desde el valle geográfico del río Cauca hasta la cordillera Central, alcanzando alturas entre 917 y 1700 metros sobre el nivel del mar. La mayor parte del territorio (43.27%) está en el valle geográfico del río Cauca, mientras que la ladera representa el 56.73%. El relieve del municipio es plano y ligeramente ondulado. Los límites del municipio son con Cartago al norte, La Victoria al sur, el departamento de Quindío al este y La Unión y Toro al oeste. Además, Obando cuenta con límites físicos como el río Cauca al oeste, que lo separa de La Unión y Toro, y el río de la Vieja al este, que lo separa del departamento de Quindío, así como la quebrada Cruces y la ciénaga Grande que comparte con Cartago (Alcaldía Municipal de Obando en Valle del Cauca, 2018).

En este municipio se encuentra la Institución Educativa San José, la cual pertenece al sector oficial, ubicada en la zona urbana; cuenta con una población mixta de 947 estudiantes en los niveles de Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media. Dentro de ese universo estudiantil se considera pertinente realizar una intervención al grupo de 38 estudiantes del grado Décimo, con edades de 16 a 17 años, que están mostrando un comportamiento apático y desmotivado hacia sus estudios, lo que se refleja en su falta de interés y participación en clase. Esto es un problema ya que estos estudiantes se encuentran en una etapa crucial de su vida, en la que deben tomar decisiones importantes sobre su futuro académico y profesional. Por lo tanto, es esencial intervenir para ayudarles a encontrar su camino y evitar que se sientan indecisos, estresados y frustrados.

Es relevante mencionar que en este conjunto de estudiantes se realizó una selección por medio de un método conocido como “muestreo aleatorio simple”, que se emplea comúnmente en la investigación y estadística (Ghauri & Gronhaug, 2010). Esta técnica consiste en escoger una muestra de manera aleatoria, de tal manera que todas las unidades de la población tengan una probabilidad idéntica de ser elegidas. Asimismo, se obtuvo una muestra representativa de 25 estudiantes, lo que permitirá un análisis de datos preciso y confiable. En relación con el tamaño total de la población de estudiantes del grado Décimo, se puede calcular que esta muestra representa aproximadamente el 68.5% de dicha población.

Es oportuno mencionar que se tuvo presente para integrar la muestra, los siguientes criterios de inclusión:

- Ser estudiante del grado Décimo en la Institución Educativa San José.
- Tener edades entre 16 y 17 años.

- Presentar una actitud apática y desmotivada hacia sus estudios, lo que se refleja en su falta de interés y participación en clase.

Por otra parte, los criterios de exclusión son los siguientes:

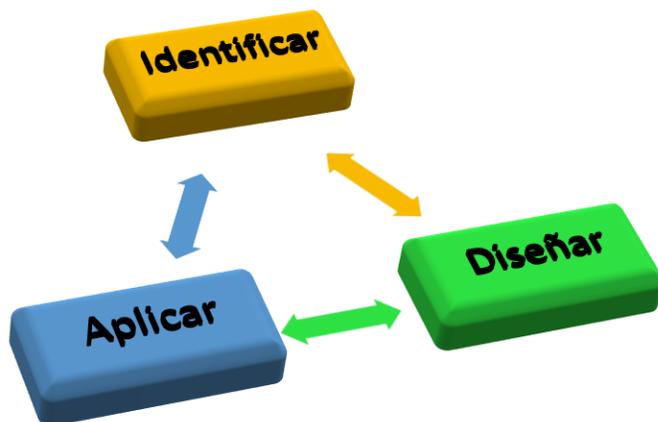
- Ser estudiante de otros grados escolares que no sean Décimo.
- Tener edades que no estén dentro del rango de 16 a 17 años.
- No presentar actitudes apáticas y desmotivadas hacia sus estudios, es decir, tener un nivel de motivación y participación en clase adecuado.

## 6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Es crucial para la investigación cualitativa contar con una ruta metodológica clara y bien definida que garantice la coherencia y rigurosidad en el proceso, y que permita obtener resultados confiables y relevantes para abordar la pregunta de investigación. En este sentido, siguiendo las recomendaciones de Patton (2002), se pueden distinguir tres etapas esenciales en la ruta metodológica: el diseño, la recolección y el análisis e interpretación de los datos. Estas etapas son fundamentales para lograr los objetivos de la investigación y obtener resultados pertinentes y precisos que permitan responder adecuadamente a la pregunta planteada.

Se puede representar de forma gráfica las diferentes fases de la investigación para comprender mejor este proceso. Así, se puede observar claramente las distintas etapas que componen la ruta metodológica y cómo se relacionan entre sí para lograr los objetivos de la investigación. Esta figura permite tener una visión general de todo el proceso y ayuda a identificar las diferentes tareas que se deben llevar a cabo en cada etapa para garantizar la rigurosidad y coherencia del estudio.

**Figura 1**  
*Fases de la Investigación*



**Fuente:** Elaboración propia

Fase 1- Identificar: La primera fase de la investigación consiste en el diseño del estudio, el cual tiene como objetivo específico identificar las causas de desmotivación en los estudiantes de grado décimo para la elaboración del proyecto de vida.

Para conocer aún mejor los motivos por los cuáles los estudiantes pierden esa motivación por continuar su formación educativa. La encuesta se diseñará de forma clara y sencilla, con preguntas destinadas para que los estudiantes puedan expresar sus opiniones, En esta fase se recolecta la información proveniente de los instrumentos correspondientes a las técnicas mencionadas en la fase anterior, los cuales son el Diario de Campo y un Cuestionario.

Fase 2- Diseñar: Una vez recolectados los datos, se procede a su análisis e interpretación, y así dar comienzo al diseño de las estrategias lúdicas a través de la elaboración del proyecto de vida. Los resultados obtenidos serán fundamentales para establecer las conclusiones y recomendaciones de la investigación y para la elaboración de futuros proyectos y programas educativos que busquen mejorar la motivación y el proyecto de vida de los estudiantes.

Fase 3-Aplicar: La tercera fase consiste en la aplicación de las estrategias lúdicas diseñadas en la fase anterior, con el fin de llevar a cabo la elaboración del proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo. En esta fase, se realizará una intervención pedagógica en la que se implementarán las estrategias seleccionadas con el objetivo de motivar a los estudiantes y lograr una mayor participación e interés por parte de ellos en el proceso. Para ello, se llevará a cabo una planificación detallada de las actividades que se desarrollarán durante la intervención, considerando el tiempo y los recursos necesarios para su implementación. Se establecerán objetivos claros y específicos para cada sesión de trabajo, y se definirán las técnicas y herramientas pedagógicas que se utilizarán para lograr los objetivos planteados.

### **6.3 Técnicas o instrumentos:**

La fase de recolección de datos es de gran importancia en toda investigación, ya que permite obtener información valiosa que ayuda a comprender la problemática abordada. En este sentido, se considera que las técnicas cualitativas son fundamentales, debido a que se enfocan en la obtención de información sobre percepciones, sentimientos, actitudes, opiniones, significados y conductas, como lo señala Guardián-Fernández (2007). Para esta investigación, se ha optado por la técnica de Observación Participante, ya que se considera que es la más adecuada para recopilar información de manera detallada y completa acerca de la problemática central del proyecto.

La Observación Participante implica que el investigador se involucre en la situación estudiada, en este caso, la interacción con los estudiantes en el aula de clase, para poder captar de manera directa y vivencial la experiencia de los estudiantes en relación con la elaboración de su proyecto de vida. De esta manera, el investigador podrá recopilar información relevante sobre los comportamientos, actitudes y dinámicas de los estudiantes, que serán de gran ayuda en la elaboración del análisis e interpretación de los datos.

Es importante destacar que, en simultáneo, se debe hacer mención del instrumento que se utilizará para registrar la información obtenida durante la observación participante: el Diario de Campo. Este instrumento es un recurso valioso para la recolección de datos, ya que permite al

investigador registrar de manera organizada y sistemática los datos relevantes para comprender los eventos que están siendo estudiados. Según Hernández-Sampieri et al. (2005), el uso del Diario de Campo es esencial para llevar a cabo una observación rigurosa y sistemática de los eventos que se están analizando. Con este instrumento, el investigador puede registrar de manera detallada sus observaciones, describir los contextos y situaciones, y analizar los comportamientos y las interacciones entre los estudiantes y el entorno educativo.

Además, también se empleará la técnica de Encuesta, la cual permitirá obtener información de los estudiantes en relación con su percepción sobre la utilidad de las estrategias lúdicas para la elaboración del proyecto de vida. La técnica de la encuesta consiste en hacer preguntas a un grupo de personas específicamente elegido y anotar las respuestas que dan (Babbie, 2016). Esta técnica se aplicará mediante la elaboración de un cuestionario, que será administrado a los estudiantes de grado Décimo, con el fin de recopilar información sobre sus opiniones y experiencias relacionadas con el uso de estrategias lúdicas en la elaboración de su proyecto de vida. De esta manera, se obtendrán datos complementarios que permitirán tener una visión más amplia y enriquecedora de la problemática estudiada.

#### 6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

La planificación y ejecución de un proyecto de intervención educativa requiere de una inversión de tiempo y recursos adecuados, así como de la consideración minuciosa de todos los aspectos pertinentes. Para garantizar el éxito del proyecto, es fundamental establecer metas y objetivos claros, los cuales deberán ser evaluados y revisados constantemente. Con el fin de facilitar el seguimiento y la comprensión del proyecto, se utiliza la siguiente tabla, la cual contiene el cronograma detallado de las fases planteadas.

**Tabla 1**  
*Cronograma de Actividades*

FASE ACTIVIDAD		TIEMPO DE EJECUCIÓN								
		Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
I	Identificar	X	X							
II	Diseñar			X	X	X				
III	Aplicar						X	X	X	X

Fuente: Elaboración propia

#### 6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

La línea de investigación “Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes” es una perspectiva relevante para abordar el proyecto de intervención educativa en la Institución Educativa San José, ya que se enfoca en el desarrollo integral de los estudiantes, la relación entre su aprendizaje y su entorno, y la necesidad de adaptarse a ambientes emergentes y en constante cambio.

Esta línea de investigación contempla el desarrollo humano en su totalidad, y reconoce que el aprendizaje es un proceso clave en la evolución de los individuos. En el caso de los estudiantes desmotivados, es importante comprender las dinámicas que afectan su desarrollo, tales como la falta de interacción y compromiso en el ambiente educativo. Es necesario, por tanto, abordar la situación a través de una perspectiva de desarrollo humano integral, considerando aspectos físicos, emocionales, cognitivos y sociales.

Los procesos de aprendizaje son fundamentales en el desarrollo humano y deben ser considerados en la intervención educativa. La línea de investigación propuesta se enfoca en el aprendizaje como un proceso complejo, en el que el sujeto construye su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno. En este sentido, es importante adaptar los procesos de aprendizaje a las necesidades de los estudiantes desmotivados, fomentando una participación y un compromiso con su propio aprendizaje.

Por último, la línea de investigación contempla la necesidad de adaptarse a ambientes emergentes, en constante cambio y evolución. Esto es relevante en el proyecto de intervención educativa, ya que el ambiente educativo es dinámico y se encuentra en constante evolución. Es importante que los estudiantes desmotivados se sientan incluidos y participen en el ambiente educativo, y para ello es necesario fomentar ambientes emergentes que les resulten atractivos y desafiantes.

## **7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión**

### **Fase 1. Identificar**

La fase inicial de la investigación, centrada en el diseño del estudio, ha sido exitosamente concluida. El propósito específico de esta fase era identificar las causas de desmotivación en los estudiantes de grado décimo, con el enfoque particular de contribuir a la elaboración del proyecto de vida de los participantes.

En la búsqueda por comprender a fondo los motivos que llevan a la pérdida de motivación en la continuación de la formación educativa, se implementó una encuesta diseñada con claridad y simplicidad, como también la observación participante (**Ver anexo 1 y 2**). Las preguntas formuladas fueron cuidadosamente seleccionadas para permitir a los estudiantes expresar sus opiniones de manera efectiva, proporcionando así una visión detallada de los factores que afectan su nivel de motivación, ver resultados (**Anexo 2 y 4**).

Esta fase ha sentado las bases para un análisis más profundo en las siguientes etapas de la investigación. Los resultados obtenidos hasta ahora brindan una comprensión valiosa de las dinámicas de desmotivación en el contexto estudiantil, lo cual será esencial para orientar las acciones y estrategias en las fases subsiguientes del proyecto.

### **Análisis de los resultados de la encuesta:**

La gran mayoría de los estudiantes (22) expresan total acuerdo al afirmar que han escuchado hablar sobre el proyecto de vida. Este resultado es altamente positivo, ya que indica un nivel considerable de conciencia y comprensión sobre el concepto de proyecto de vida dentro del grupo de estudiantes de grado décimo. Este conocimiento previo se presenta como una oportunidad valiosa para enriquecer tanto la experiencia de aprendizaje como la aplicación práctica de los conceptos, especialmente mediante el uso de estrategias lúdicas.

La fuerte aceptación de la importancia de tener un proyecto de vida entre los estudiantes respalda la relevancia y pertinencia del proyecto actual. Este consenso ofrece la posibilidad de crear un entorno educativo enriquecedor y significativo, donde las estrategias lúdicas se empleen de manera efectiva para fortalecer aún más la comprensión y aplicación práctica del proyecto de vida.

Aunque la encuesta revela una predisposición positiva hacia la reflexión y la planificación personal, la presencia de estudiantes que aún no han participado en esta actividad destaca la oportunidad de brindar apoyo adicional y orientación a aquellos que puedan necesitarlo durante el proyecto.

La percepción positiva y el consenso generalizado sobre la importancia del proyecto de vida para la toma de decisiones sobre el futuro respaldan la relevancia del proyecto actual. Este resultado indica un entorno propicio para el desarrollo y la implementación exitosa de estrategias lúdicas en la elaboración del proyecto de vida. Asimismo, el consenso generalizado sobre la influencia positiva del proyecto de vida en la identificación de la vocación y en la definición de

metas respalda la pertinencia del proyecto actual, sugiriendo un ambiente favorable para el desarrollo y la implementación exitosa de estrategias lúdicas en estas áreas específicas del proyecto de vida.

La alta motivación observada entre los estudiantes respalda la efectividad del proyecto y la percepción positiva hacia la elaboración del proyecto de vida. Este resultado sugiere un entorno propicio para el desarrollo e implementación exitosa de estrategias lúdicas destinadas a mantener y aumentar la motivación de los estudiantes a lo largo del proceso.

Dado que los estudiantes perciben que el proyecto de vida contribuye a una visión clara del futuro, el proyecto puede centrarse en fortalecer aún más esta conexión y proporcionar herramientas específicas para consolidar la visión futura de los estudiantes. Además, explorar las razones detrás de la neutralidad puede ofrecer perspectivas valiosas sobre cómo ajustar el proyecto para abordar cualquier inquietud o falta de claridad que pueda afectar la percepción de algunos estudiantes.

### **Análisis de la observación participante:**

Las observaciones indican que las estrategias lúdicas implementadas para la elaboración del proyecto de vida en estudiantes de grado décimo han tenido impactos variados, pero en general, han demostrado ser una herramienta efectiva en el proceso educativo.

En la mayoría de las observaciones, se destaca un nivel significativo de participación y entusiasmo por parte de los estudiantes. Este compromiso sugiere que las estrategias lúdicas son efectivas para captar la atención y el interés de la mayoría de los estudiantes.

Se observa una tendencia positiva en la interacción entre los estudiantes durante las actividades lúdicas. En general, se fomenta la colaboración, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje cooperativo.

Los resultados indican que los estudiantes han logrado integrar conceptos relacionados con el proyecto de vida de manera efectiva durante las actividades lúdicas. Esto sugiere que estas estrategias facilitan la conexión entre los elementos lúdicos y la reflexión sobre metas y aspiraciones personales.

Se destaca la presencia de expresiones creativas durante las estrategias lúdicas, mostrando una diversidad de enfoques en la presentación de ideas. Esto enriquece la experiencia educativa al permitir a los estudiantes explorar diferentes formas de expresión.

En general, existe una percepción positiva sobre la utilidad de las estrategias lúdicas para la reflexión sobre el proyecto de vida. Sin embargo, también se observan opiniones mixtas, lo que sugiere la importancia de adaptar las estrategias para abordar preferencias individuales y mantener el entusiasmo.

En conjunto, las observaciones ofrecen información valiosa para ajustar y mejorar las estrategias lúdicas, asegurando una experiencia educativa efectiva y significativa para todos los estudiantes.

## **Fase 2. Diseñar**

### **Estrategia Lúdica: Vivir la vida como proyecto**

Puede parecer que vivir la vida es lo mismo para todos, que se trata de venir al mundo y aprovechar los años que la existencia dure para hacer algo de valor antes de morir; pero no, no necesariamente la vida es así para todos. A los niños suele explicárseles que la existencia de los seres vivos consiste en nacer, crecer, reproducirse y morir. Esto vale tanto para un paramecio, como para un cucarrón, una lombriz de tierra, un cachalote o un ser humano. Sin embargo, no podemos negar que nosotros, hombres y mujeres llenos de sentimientos, inteligencia y espíritu, debemos ser más, tenemos que ser más, que los paramecios, los cucarrones, las lombrices y los cetáceos. Ese ser más depende de la forma como vivamos la vida viviéndola con más altura que el simple nacer, crecer, reproducirse y morir. Eso supone vivir la vida como un proyecto, como el más grande, bello y trascendental proyecto de nuestra existencia.

Da la impresión de que es más fácil vivir la vida sin hacerse problema, sin hacer proyectos. Se trataría de dejarse llevar por la corriente, dejarse arrastrar por el viento de los acontecimientos y casualidades, de la misma forma que el viento arrastra las hojas secas. El proyecto es algo que hay que pensar, diseñar, planificar, implementar, poner en práctica, evaluar, lograr y todo eso podría ser mucho trabajo.

Para quienes quieren vivir sin hacerse problema, parecería más sencillo vivir cada día a lo que salga en cada momento probando lo que haya que probar, cometiendo lo que se pueda cometer, haciendo lo que se quiera hacer sin mirar demasiado las consecuencias y absteniéndose de realizar lo que no guste o cueste, también sin pensar demasiado en lo que el no-hacer llegue a causar. Valdría la pena recordar que los problemas no solo son parte de la vida, sino la explicación de nuestra inteligencia y de nuestra humanidad.

Pensamos para resolver problemas, tenemos ciencia porque hemos hecho del cosmos un problema que necesitamos estudiar y hemos desarrollado una sofisticada tecnología, porque cada invento, cada hallazgo, cada nuevo aparato o dispositivo o técnica, son soluciones a problemas que encontramos. Quitar los problemas y quitar el afrontarlos, es quitar nuestra humanidad, nuestra cultura, nuestra ciencia, nuestra filosofía, nuestra espiritualidad, nuestro arte; es quitar lo que nos hace únicos en el mundo.

### **Cuando no hay proyecto**

Hoy les digo a ustedes, amigos míos, que, a pesar de las dificultades del momento, yo aún tengo un sueño. Es un sueño profundamente arraigado en el sueño "americano". Sueño que un día esta nación se levantará y vivirá el verdadero significado de su credo: "Afirmamos que estas verdades son evidentes: que todos los hombres son creados iguales". Sueño que un día, en las rojas colinas de Georgia, los hijos de los antiguos esclavos y los hijos de los antiguos dueños de esclavos se puedan sentar juntos a la mesa de la hermandad. Sueño que un día, incluso el estado de Mississippi, un estado que se sofoca con el calor de la injusticia y de la opresión, se convertirá en un oasis de libertad y justicia. Sueño que mis cuatro hijos vivirán un día en un

país en el cual no serán juzgados por el color de su piel, sino por los rasgos de su personalidad. ¡Hoy tengo un sueño! (Luther King 1963)

Soñar no es dormir. Soñar es creer que es posible lo bueno, lo bello, lo digno, lo maravilloso, lo mejor y que es posible para uno mismo, para nosotros, para todos. Los grandes hombres y mujeres de la historia han sido grandes no solo por sus realizaciones, sino porque tuvieron un gran sueño que les movió a no ser ordinarios, a no acomodarse a lo fácil y común, sino a esforzarse por hacer posible lo imposible. Quien cree que ya nada puede ser mejor, quien mira el horizonte y solo ve oscuridad, quien golpeado por las bofetadas que a veces da la vida cree que ya nunca volverá a haber dicha, deja de soñar y con los sueños se van las ilusiones, los ideales, las metas, los propósitos y hasta las ganas de vivir. Todo lo grande y hermoso y nada más hermoso que nuestra propia vida— comienza con un sueño. Si no tengo un gran sueño, no puedo tener un bello proyecto de vida. Sin sueños, me quedaré viviendo por vivir, sin vivir de verdad.

### **El proyecto como respuesta**

El proyecto es la respuesta que la persona ha de dar a la llamada. Es el “Sí” concreto que la persona da a su propia vida, liberada de los falsos deberes de sus máscaras y personajes. Es, por tanto, su responsabilidad. La persona puede elegir obrar desde lo que ella es y conforme a lo que está llamada o renunciar de sí, viviendo impersonalmente, inauténticamente; puede optar vivir desde su propio centro o por actuar de acuerdo con lo que otros pretenden de ella. En ambos casos tendrá que elaborar un proyecto de vida. Por tanto, descubrimos dos tipos de proyectos: el que surge de la propia llamada, proyecto auténtico, y el que resulta de fuera, sea consciente o inconsciente, proyecto inauténtico. Proyecto auténtico es aquel que brota de una llamada personal. Proyecto inauténtico, aquel que surge de una máscara.

El proyecto es como un camino para alcanzar la meta: es el plan que una persona se traza a fin de conseguir un objetivo. El proyecto da coherencia a la vida de una persona en sus diversas facetas y marca un determinado estilo, en el obrar, en las relaciones, en el modo de ver la vida...

El proyecto de vida es la dirección que el hombre o la mujer se marca en su vida, a partir del conjunto de valores que ha integrado y jerarquizado vivencialmente, a la luz de la cual se compromete en las múltiples situaciones de su existencia, sobre todo en aquellas en que decide su futuro, como son el estado de vida y la vocación para la que fue creado-a. (Delgado, 2014).

### **Dificultades**

La creación de un proyecto de vida implica considerar diversos aspectos, como el conocimiento del entorno y de uno mismo, la búsqueda activa de información para satisfacer las inquietudes y aprovechar las oportunidades que nos rodean para lograr nuestras metas, y la necesaria flexibilidad. Esta última es esencial porque los individuos tienen intereses y habilidades diversas y la capacidad de rectificar sus decisiones. Además, es importante reconocer que los resultados no dependen únicamente de la persona, ya que están influidos por diversas circunstancias externas.

Contar con un proyecto de vida es esencial, ya que proporciona dirección y propósito. En su ausencia, se vive de manera desorientada, sin un objetivo claro; es como navegar sin rumbo, lo que puede llevar a una sensación de vacío y falta de significado en la vida. Este vacío es una

realidad que enfrentan muchas personas en la actualidad. Vivir sin entender el propósito de la propia existencia puede provocar un sentimiento de desesperanza y desorientación, lo que lleva a que muchas personas enfrenten dificultades considerables en su jornada vital.

### **El proyecto como respuesta libre**

El proyecto es el ejercicio de la libertad en la realización de la propia llamada. A una llamada estamos convocados. Pero la manera concreta de realizarla depende de nosotros. Por su libertad, la persona capta su llamada como tarea, concibe su vida como tarea por hacer. Y esta tarea, aunque la persona es enviada e invitada a ella, tiene que diseñarla libremente, esbozarla, tiene que decidir cómo, cuándo y con quién quiere llevarla a cabo.

Por todo lo anterior, es importante que elaborar el proyecto de vida.

### **Los elementos de un proyecto de vida**

- **La Misión:** La Misión define el gran propósito de la vida. Obviamente este propósito puede ir variando según las circunstancias, la edad, las experiencias vividas. La Misión tiene un sabor propio, personal, algo que atraviesa todas las épocas de la persona, pues es la manera como uno se ve a sí mismo siendo quien quiere y siente que tiene que ser.

- **Los Objetivos:** La Misión es el gran horizonte, pero para llegar a ese horizonte hay que comenzar con trazarse unos objetivos concretos, prácticos y realizables. La Misión tiende a ser maximalista, es decir, busca lo máximo, busca lo más alto. Los objetivos, en cambio, son accesibles y se definen de acuerdo con las posibilidades y capacidades, con un claro sentido de la realidad. Unos objetivos bien diseñados deben ser realizables y evaluables. Los objetivos deben atender a las diversas dimensiones de la vida: familia, afectividad y relaciones, corporalidad, estudios y trabajo, sentido social, aspecto lúdico.

- **Los Medios:** Los objetivos se realizan implementando unos medios concretos para llevarlos a cabo. Si, por ejemplo, uno se plantea como objetivo ser un gran profesional, uno de los medios que hay que implementar es el de estudiar y estudiar mucho. Si no se ponen medios concretos, los objetivos de la vida se pueden quedar en buenas intenciones y nada más. Los medios son los que nos permiten visualizar que lo que nos proponemos para nuestra vida, realmente lo podremos vivir.

- **La Visión:** Teniendo en cuenta todo lo anterior, se toma conciencia de la persona que he de ser en el futuro. Con mi misión, con mis objetivos, con los medios que pongo para alcanzarlos, se toma conciencia del hombre, de la mujer que habría de resultar a diez, quince o más años.

- **Los Valores:**

Obviamente de la familia y del colegio se ha recibido el anuncio de unos valores que deberían estar presentes en la vida. Sin embargo, llega un momento en la vida en que los valores deben ser una opción personal, es decir, una elección. Mis padres o mi colegio me pueden haber dicho una y otra vez que es necesario ser generoso, pero la generosidad solo se vuelve realmente un valor si la elijo y si me comprometo conmigo mismo a vivirla. Los niños tienen los valores de sus padres y los estudiantes suelen poner cara de que tienen los valores de su colegio; pero los valores

verdaderos son los que uno se decide a vivir y se decide realmente a poner en práctica. No se trata de hacer una bella lista que luego no se tiene en cuenta para nada, sino de elegir los valores que van a estar conscientemente presentes en las decisiones de cada momento, en las relaciones con los demás, en la forma de administrar la propia existencia.

## **Elaboración de la cartilla proyecto de vida.**

### **Actividades**

A través de esta cartilla se explorará cómo la estrategia lúdica puede transformar la perspectiva, convirtiendo cada obstáculo en una oportunidad para el aprendizaje y cada logro en un hito emocionante. Se pretende integrar la diversión y la imaginación en la rutina diaria para mejorar la calidad de vida, sino también potenciar la capacidad de planificación y consecución de objetivos.

Se irán desarrollando las actividades lúdicas, de cada una el material que se va construyendo se guardará para ensamblar una cartilla personalizada con el proyecto de vida de cada estudiante.

1. Actividad 1: Ver el vídeo: Vivir la vida como misión: <https://youtu.be/Wn11OmtyjNo> (Escobar, 2021).
2. Realizar un símbolo que me caracterice para iniciar mi proyecto de vida. Sería la carátula de mi libro de mi primer proyecto de vida.
3. Actividad del epitafio: Escribe la frase que te gustaría dijeran de ti al final de tu vida y que estaría grabada en tu tumba, en ella se resume la manera cómo vas a vivir porque así te gustaría que te recordaran.
4. Realizar **“el periódico de mi vida”** Realizar una página de titulares que contenga los principales datos de tu vida, lo más importante que te ha ocurrido, cómo mostrarías al mundo, en un periódico tu vida.
5. Actividad de los dones: En una hoja en blanco se dibuja una flor, con 6 pétalos, cada estudiante marca la hoja y se va rotando con la dinámica del tingo, tingo, tango a cada estudiante que le llega escribirá las fortalezas que ve en sus compañeros. Al final tendrán un insumo que les ayudará a escribir en su proyecto de vida.
6. Proyecto de vida.
  - Oración: Hoy habla con Dios en tu corazón, pídele que te ilumine para escribir un buen Proyecto de Vida. (Escribir la oración)
  - ¿Quién soy? ¿Cómo estoy? Realizar una lista de mis fortalezas y debilidades. ¿Cuáles son mis principales valores? Describo mi Misión, mi propósito en la vida. Describo mi Visión.
  - ¿Quién seré? Describo mis sueños como persona, como profesional.
  - ¿Qué haré? Describo mis principales objetivos, lo que me propongo hacer.
  - ¿Cómo lo haré? Escribo la planeación, que pasos voy a seguir.
  - ¿Con qué cuento y qué me hace falta conseguir? Medios, recursos humanos, materiales.
  - te dé valor y fortaleza para ponerlo en práctica.

Producto final: Cada estudiante debe elaborar con creatividad, colores, fotos, contenido, una cartilla con el producto del trabajo.

### **Fase 3. Aplicar**

Durante esta fase, la estrategia lúdica fue implementada exitosamente en el proceso de elaboración del proyecto de vida para los estudiantes de grado décimo, la implementación de la estrategia lúdica logró estimular la participación de los estudiantes, generando un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor. Estas actividades no solo cumplieron con el propósito de motivar, sino que también se alinearon de manera coherente con los objetivos de desarrollo del ser de los participantes.

En retrospectiva, la fase de aplicación se revela como un paso crucial que contribuyó significativamente a la consecución de los objetivos del proyecto. Las estrategias lúdicas demostraron ser herramientas valiosas para abordar la planificación de vida, al tiempo que cultivaban el entusiasmo y la participación en el proceso.

Evidencias de aplicación:

#### **Enlace de vídeos:**

[Construyendo el proyecto de vida.mp4](#)

[Me conozco, me conoces.mp4](#)

#### **Fotos:**

**Figura 2**  
*Mosaico de fotos proyecto de vida 1.*



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 3**

*Mosaico de fotos proyecto de vida 2.*



**Fuente:** Elaboración propia

## 8. Conclusiones y recomendaciones

La ejecución del proyecto ha dejado una profunda impronta en el proceso educativo de los estudiantes de grado décimo, evidenciando un cumplimiento destacado de sus objetivos establecidos. El objetivo general, centrado en la implementación de estrategias lúdicas para la elaboración del proyecto de vida, ha resultado en un enfoque dinámico y participativo que ha captado la atención de los estudiantes, brindándoles una herramienta efectiva para la toma de decisiones y la planificación de su futuro.

Una parte fundamental de este proceso fue la identificación de las causas de desmotivación entre los estudiantes, un objetivo específico que permitió entender las percepciones y experiencias previas de los participantes. Los resultados de la encuesta revelaron que la mayoría de los estudiantes ya tenían un conocimiento significativo sobre el proyecto de vida, lo cual es alentador y ofreció una base sólida para construir durante el proyecto. No obstante, la presencia de algunos estudiantes que no han participado activamente resalta la oportunidad de proporcionar apoyo personalizado, garantizando que todos los participantes se beneficien plenamente de la experiencia.

En consonancia con el segundo objetivo específico, el diseño de estrategias lúdicas más efectivas se tradujo en una planificación detallada y la creación de actividades que involucraron a los estudiantes de manera creativa y reflexiva. La variedad de enfoques durante las actividades evidenció una adaptación exitosa a las preferencias individuales, subrayando la importancia de la flexibilidad en la aplicación de estrategias lúdicas. Este enfoque personalizado se alineó con la diversidad de percepciones y niveles de participación de los estudiantes, asegurando que cada uno pudiera beneficiarse plenamente de las actividades propuestas.

La aplicación concreta de las estrategias lúdicas en la elaboración del proyecto de vida, el tercer objetivo específico, se materializó en una serie de actividades diseñadas para fomentar la reflexión y la planificación personalizada. Las observaciones participantes destacaron un nivel significativo de participación y entusiasmo generalizado entre los estudiantes. Este compromiso sugiere que las estrategias lúdicas no solo lograron su objetivo principal de motivar a los estudiantes, sino que también contribuyeron a crear un ambiente de aprendizaje cooperativo y colaborativo.

En el ámbito de la elaboración de la cartilla del proyecto de vida, el segundo objetivo, la estrategia lúdica tomó forma a través de actividades que transformaron la perspectiva de los estudiantes sobre sus metas y aspiraciones. Desde la visualización creativa de un símbolo personal hasta la redacción de un epitafio que resumiera sus deseos finales, cada actividad se convirtió en un paso concreto hacia la construcción de un proyecto de vida significativo. La diversidad de expresiones creativas durante estas actividades demostró la riqueza de enfoques que los estudiantes adoptaron para compartir sus historias y aspiraciones.

En la fase de elaboración del proyecto de vida, el tercer objetivo, los estudiantes fueron guiados a través de un proceso reflexivo que abarcó desde la identificación de fortalezas y debilidades hasta la planificación detallada de metas y pasos a seguir. La inclusión de una actividad donde los estudiantes compartían fortalezas entre sí, utilizando la dinámica del "tingo, tingo, tingo", no solo

fomentó la colaboración, sino que también proporcionó insumos valiosos para la redacción final de sus proyectos de vida.

Las observaciones participantes resaltaron no solo la efectividad de las estrategias lúdicas en la integración de conceptos relacionados con el proyecto de vida, sino también la promoción de la expresión creativa y la diversidad de enfoques. Estas observaciones proporcionaron información valiosa para ajustar y mejorar las estrategias lúdicas, asegurando así una experiencia educativa efectiva y significativa para todos los estudiantes.

El producto final, la cartilla personalizada del proyecto de vida, representa un testimonio tangible de la participación de los estudiantes en el proceso. Cada cartilla es única, reflejando la creatividad, los sueños y las metas individuales de los estudiantes. Este enfoque personalizado no solo fortalece la conexión emocional de los estudiantes con sus proyectos de vida, sino que también garantiza que la herramienta final sea auténtica y significativa para cada uno.

El proyecto "Vivir la Vida como Proyecto" ha superado con éxito los objetivos establecidos, demostrando la efectividad de la estrategia lúdica en la elaboración del proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo. El impacto positivo se refleja en la participación, la colaboración entre estudiantes y la diversidad de expresiones creativas. La cartilla personalizada, con su riqueza individual, se convierte en un testimonio tangible del proceso educativo transformador que ha guiado a los estudiantes hacia una reflexión profunda sobre sus metas y aspiraciones. Este proyecto no solo ha cumplido su propósito inicial, sino que ha dejado una huella duradera en la forma en que los estudiantes abordan y planifican su futuro, también compromete el que hacer docente en la elaboración de estrategias didácticas que llamen la atención de los estudiantes.

## 9. Referencias bibliográficas

- Acevedo Baquero, C. C., Ramírez Moreno, M. E., & Restrepo Suárez, J. A. (2020). *La lúdica como estrategia en la construcción del proyecto de vida para estudiantes del grado 5 de primaria en la Institución Educativa Ciudad Verde*. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3213>
- Alcaldía Municipal de Obando en Valle del Cauca. (2018). *Nuestro municipio. Su historia, Geografía, Ecología, Economía. - Alcaldía Municipal de Obando en Valle Del Cauca*. <http://www.obando-valle.gov.co/municipio/nuestro-municipio-su-historia-geografia-ecologia-economia>
- Babbie, E. (2016). *Métodos de investigación de encuestas*. Cengage Learning.
- Badel Márquez, M. C., & Doria Ramos, B. (2022). *Orientación vocacional como escenario de dinamización del proyecto de vida en estudiantes del nivel de la media académica* [Trabajo de grado - Maestría, Corporación Universidad de la Costa]. <https://hdl.handle.net/11323/9496>
- Conferencia Episcopal de Colombia. (2022). *Estándares para la Educación Religiosa Escolar (ERE) 2022 propuestos por la Conferencia Episcopal de Colombia*. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Est%C3%A1ndares%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20religiosa%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Est%C3%A1ndares%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20religiosa%20(6).pdf). [https://cecdemo5-my.sharepoint.com/personal/luzmedina\\_cec\\_org\\_co/\\_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fluzmedina%5Fcec%5Forg%5Fco%2FDocuments%2FEsta%CC%81ndares%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20religiosa%20\(6\).pdf&parent=%2Fpersonal%2Fluzmedina%5Fcec%5Forg%5Fco%2FDocuments&ga=1](https://cecdemo5-my.sharepoint.com/personal/luzmedina_cec_org_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fluzmedina%5Fcec%5Forg%5Fco%2FDocuments%2FEsta%CC%81ndares%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20religiosa%20(6).pdf&parent=%2Fpersonal%2Fluzmedina%5Fcec%5Forg%5Fco%2FDocuments&ga=1)
- Creswell, J. (2014). *Diseño de investigación: Enfoques de métodos cualitativos, cuantitativos y mixtos*. Publicaciones de salvia.
- Díaz-Garay, I. del S., Narváez-Escorcía, I. T., & Amaya-De Armas, T. (2020). El proyecto de vida como competencia básica en la formación integral de estudiantes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(1), 113-126. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n1.2020.11687>
- Erazo-Borrás, C. Y., Ceballos-Mora, A. K., & Matabanchoy-Salazar, J. M. (2021). *Mirada ecológica en la construcción del proyecto de vida de jóvenes rurales* | *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. 1-25. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.20.1.5255>
- Espinal Calizaya, K. M. (2022). Estrategias de orientación vocacional para la elaboración del plan de vida de estudiantes de educación secundaria. *Universidad Ricardo Palma*. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/5718>
- Ghauri, P., & Gronhaug, K. (2010). *Investigación de mercados*. McGraw-Hill.

- Gurdián-Fernández, A. (2007). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa*. Colección IDER. <https://web.ua.es/en/ice/documentos/recursos/materiales/el-paradigma-cualitativo-en-la-investigacion-socio-educativa.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición). McGraw-Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2005). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Patton, M. (2002). *Investigación cualitativa y métodos de evaluación*. Thousand Oaks.
- Vásquez Arroyave, N. E. (2021). *Estrategia didáctica para facilitar el discernimiento y construcción de un proyecto de vida con la mediación de herramientas web alojadas en un OVA para los estudiantes de grado Undécimo*. 1-56. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4367>
- Vigo, E., & Borrego, C. (2019). Proyecto de vida de los jóvenes de 15 a 24 años de las organizaciones juveniles del distrito de Laredo. *revista Ciencia y Tecnología*, 15(4), 261-271. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/2688>

## Anexos

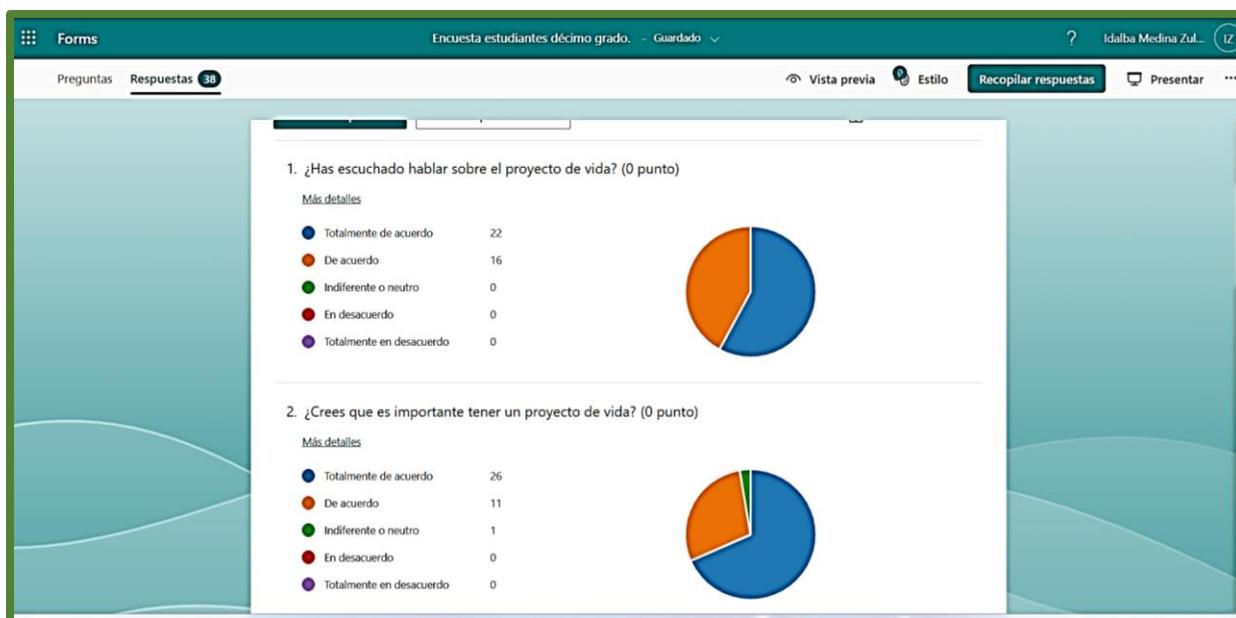
### Anexo 1. Encuesta a estudiantes

7. ¿Has escuchado hablar sobre el proyecto de vida?
8. ¿Crees que es importante tener un proyecto de vida?
9. ¿Has elaborado tu propio proyecto de vida?
10. ¿Crees que tener un proyecto de vida te ayuda a tomar decisiones importantes sobre tu futuro?
11. ¿Crees que el proyecto de vida puede ayudarte a encontrar tu vocación y definir tus metas personales y profesionales?
12. ¿Te motiva a trabajar en tu proyecto de vida?
13. ¿Crees que el proyecto de vida te ayuda a tener una visión clara de tu futuro?
14. ¿Crees que el proyecto de vida te ayuda a mantenerte enfocado en tus objetivos y metas a largo plazo?

### Anexo 2. Respuestas de la encuesta

<https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?AnalyzerToken=rF10LZRu6nr8ccD4x2BPvIH3Qnv25u99&id=LCnFmIVvZUWKzpadraeICFD0dRhYDrxJnCVAYFFMIN1UM1g3MTFOUTNYUTk0SEISTEZQVDJTSE9CQy4u>

**Figura 2**  
*Resultados preguntas 1 y 2*



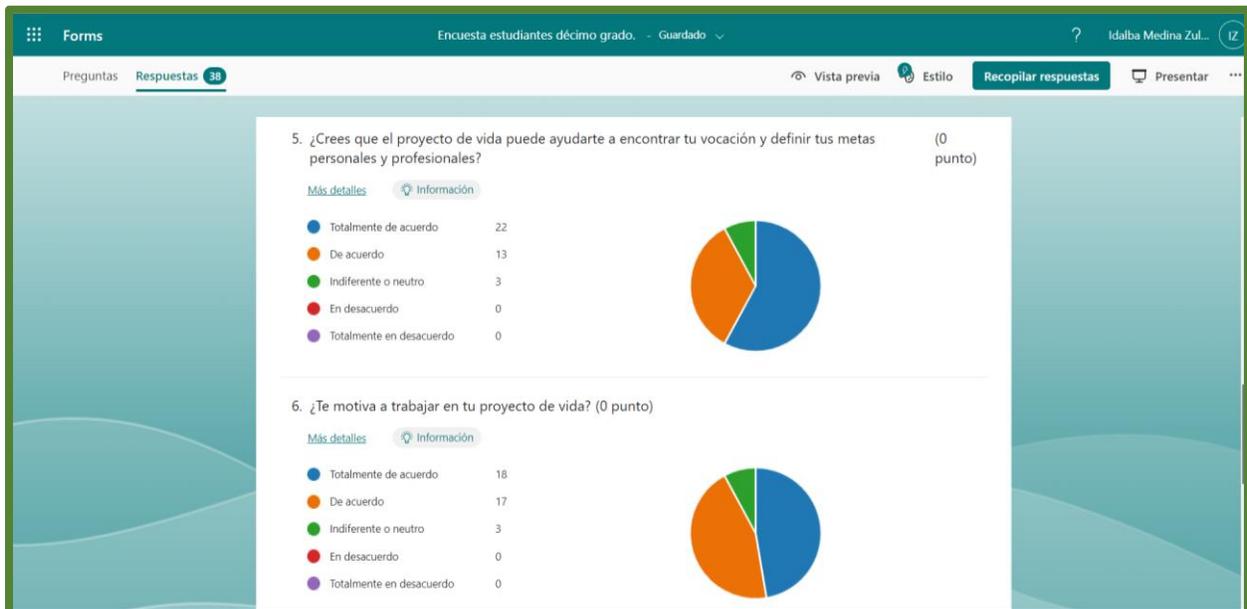
**Fuente:** Propia de la autora

**Figura 3**  
Resultados preguntas 3 y 4



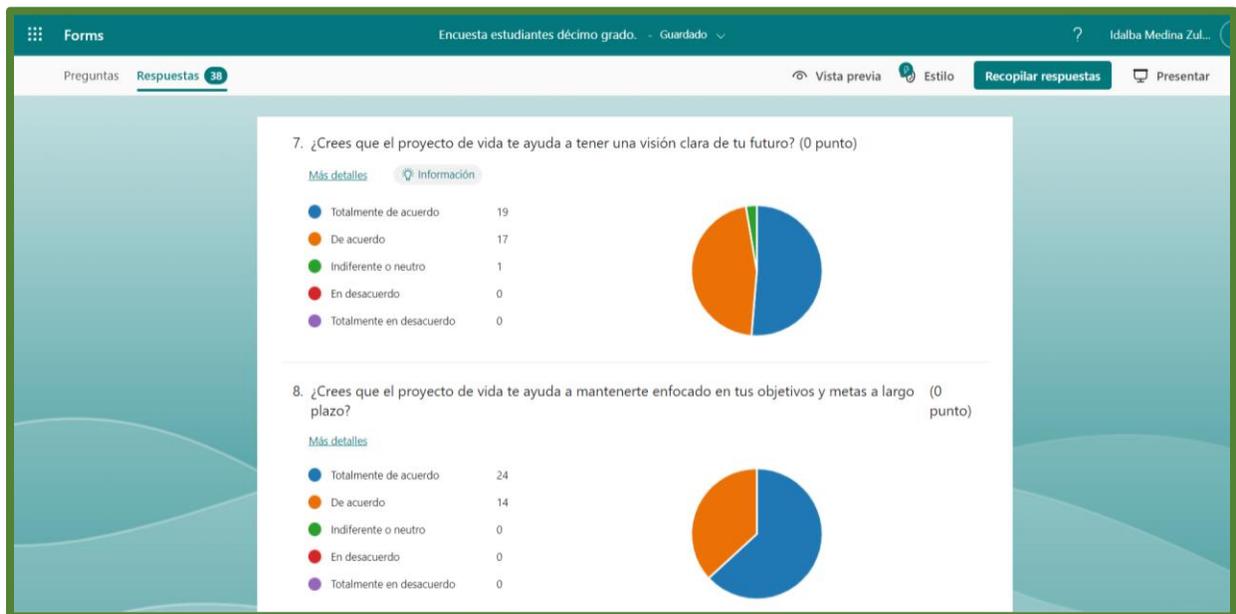
Fuente: Propia de la autora

**Figura 4**  
Resultados preguntas 5 y 6



Fuente: Propia de la autora

**Figura 5**  
*Resultados preguntas 7 y 8*



**Fuente:** Propia de la autora

### **Anexo 3. Ficha de observación participante**

#### **Aspectos para observar:**

1. Participación: Evaluar el nivel de participación de los estudiantes en las actividades lúdicas.
2. Interacción entre Estudiantes: Observar cómo se relacionan entre sí durante las actividades lúdicas.
3. Incorporación de Aprendizaje: Analizar cómo los estudiantes integran los conceptos relacionados con la elaboración del proyecto de vida en las actividades lúdicas.
4. Manifestaciones de Creatividad: Identificar expresiones creativas de los estudiantes durante las estrategias lúdicas.
5. Efectividad de la Estrategia Lúdica: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de las estrategias lúdicas para la reflexión sobre su proyecto de vida.

### **Anexo 4. Resultados.**

#### **Observación 1:**

**Metodología:** La observación se realizó de manera participante, con la presencia de la docente en el entorno de los estudiantes durante la implementación de estrategias lúdicas para la elaboración del proyecto de vida.

### **Aspectos Observados:**

#### 1. Participación:

Se evidenció un alto nivel de participación por parte de la mayoría de los estudiantes. La mayoría se involucró activamente en las actividades lúdicas, demostrando interés y entusiasmo.

#### 2. Interacción entre Estudiantes:

La interacción entre los estudiantes fue notoriamente positiva. Se observaron intercambios de ideas, cooperación y apoyo mutuo durante las actividades, creando un ambiente colaborativo.

#### 4. Incorporación de Aprendizaje:

Los estudiantes demostraron una sorprendente capacidad para integrar conceptos relacionados con la elaboración del proyecto de vida en las actividades lúdicas. Se evidenció un claro entendimiento de la conexión entre los elementos lúdicos y la reflexión sobre sus metas y aspiraciones.

#### 4. Manifestaciones de Creatividad:

Hubo diversas manifestaciones creativas durante las estrategias lúdicas. Algunos estudiantes utilizaron enfoques innovadores para expresar sus ideas y visiones sobre el proyecto de vida, destacándose por su originalidad.

#### 5. Efectividad de la Estrategia Lúdica:

La percepción de los estudiantes sobre la utilidad de las estrategias lúdicas fue mayormente positiva. Se expresaron comentarios que indican que las actividades lúdicas facilitaron la reflexión y la comprensión profunda de su proyecto de vida.

Se destacó la importancia de las estrategias lúdicas como herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes en la reflexión sobre su proyecto de vida, fomentando no solo la participación, sino también la creatividad y la interacción positiva entre ellos.

### **Observación 2.**

#### 1. Participación:

Se observó una variabilidad en la participación de los estudiantes. Mientras algunos mostraron un compromiso activo, otros presentaron niveles más bajos de participación, indicando posibles diferencias en el interés hacia las estrategias lúdicas.

#### 2. Interacción entre Estudiantes:

Aunque se evidenció interacción entre algunos estudiantes, se observaron momentos en los que la colaboración no fue uniforme. Algunos mostraron una mayor cohesión, mientras que otros presentaron dinámicas más individualistas.

### 3. Incorporación de Aprendizaje:

La incorporación de conceptos relacionados con el proyecto de vida fue evidente, pero se notaron diferencias en la profundidad de la reflexión. Algunos estudiantes parecían centrarse más en la parte lúdica que en la conexión con sus objetivos personales.

### 4. Manifestaciones de Creatividad:

Hubo expresiones creativas notables durante las estrategias lúdicas, especialmente en la presentación de sus ideas. Sin embargo, algunos estudiantes optaron por enfoques más convencionales, sugiriendo preferencias individuales en la expresión creativa.

### 5. Efectividad de la Estrategia Lúdica:

Las opiniones sobre la efectividad de las estrategias lúdicas fueron mixtas. Algunos estudiantes expresaron entusiasmo y destacaron la utilidad de las actividades, mientras que otros mostraron cierta ambivalencia o desinterés.

Se destacó la importancia de abordar las diferencias individuales en la participación y la percepción de la efectividad de las estrategias lúdicas, sugiriendo posibles ajustes para adaptarse a las preferencias y estilos de aprendizaje variados.

## **Observación 3.**

### 1. Participación:

La mayoría de los estudiantes participó activamente en las actividades lúdicas, mostrando un alto nivel de compromiso. Se notó una energía positiva y entusiasta en la mayoría de los grupos.

### 2. Interacción entre Estudiantes:

La interacción entre los estudiantes fue destacable. Se observó una colaboración efectiva, con grupos que compartían ideas, resolvían problemas y apoyaban activamente a sus compañeros.

### 3. Incorporación de Aprendizaje:

Los estudiantes demostraron una clara conexión entre las actividades lúdicas y los conceptos relacionados con el proyecto de vida. Hubo evidencia de una reflexión profunda sobre sus metas y aspiraciones personales.

### 4. Manifestaciones de Creatividad:

Se destacaron numerosas expresiones creativas durante las estrategias lúdicas. Los estudiantes utilizaron diversas formas de expresión, desde representaciones visuales hasta actuaciones, demostrando originalidad en la presentación de sus ideas.

#### 5. Efectividad de la Estrategia Lúdica:

La percepción general de los estudiantes sobre la utilidad de las estrategias lúdicas fue positiva. Muchos expresaron que las actividades facilitaron la comprensión y reflexión sobre su proyecto de vida de manera más amena y efectiva.

Se resaltó la efectividad de las estrategias lúdicas como un enfoque integral para la reflexión sobre el proyecto de vida, fomentando la participación, la colaboración entre los estudiantes y el desarrollo de expresiones creativas que enriquecieron el proceso educativo.