

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título:</b> LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL SENTIDO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN CICLO V EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ATENAS EN EL CORREGIMIENTO DE SAN ANTERITO, CÓRDOBA		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Montería, San Anterito		<b>Departamento:</b> Córdoba
<b>Duración del Proyecto</b> (en meses): 6	<b>Fecha de iniciación:</b> 05/02/2023	<b>Fecha de Terminación:</b> 05/07/2023
<b>Autores</b>		
<b>Nombres autores</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
Andrés Felipe Yánez López	eduyanezlopez@gmail.com	Licenciado en Educación Básica con Enfoque en Humanidades – Lengua Castellana.
Ana Carolina De la Rosa M	anadlarosam@gmail.com	Licenciada en Educación Básica con Enfoque en Inglés
<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.		X
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL SENTIDO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN CICLO V EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ATENAS EN EL CORREGIMIENTO DE SAN ANTERITO, CÓRDOBA**

**Andrés Felipe Yáñez López**

**Ana Carolina de la Rosa Martelo**

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades – Lengua Castellana

Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Inglés

Institución Educativa Atenas

Institución Cartagena International School

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

**Nombre del profesor(a) a cargo del curso de Gestión de proyectos o Seminario de proyectos  
II**

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

## 1. Resumen ejecutivo

Una de las principales problemáticas en la educación, desde tiempo remotos y en la actualidad ha sido la deserción escolar, dando lugar a que los adolescentes, jóvenes y adultos por determinadas razones decidan abandonar la escuela, dejando brechas en sus proyectos de vida, en las relaciones con sus familiares, entre otros. Por tal razón, la educación por ciclos, es considerada una de las más recomendables para darle continuidad a ese proceso académico, conllevando flexibilidad, posibilidades de avances en grados, y costos medianamente regulados y en el mejor de los casos, contextualizados a las situaciones o realidades de la comunidad.

El presente proyecto da cuenta del proceso investigativo de corte cualitativo que se llevará a cabo con los adolescentes, jóvenes y adultos, vinculados a la Institución Educativa Atenas adscrita a la SEM de Montería, quien cumple sus funciones como operador pedagógico en los servicios de educación por ciclos. Se trabajará desde un enfoque de investigación- acción, lo cual, permitirá identificar no solo los factores que inciden en la significación actual que poseen los educandos, reconociendo la importancia de no solo brindar formación académica sino también pedagógica que contribuya a su fortalecimiento personal, a través de la creación y desarrollo de estrategias orientadas desde la lúdica como pilar fundamental para transformar y motivar el proceso de significación que se pretende lograr. Una vez identificado los factores principales que inciden dentro del proceso y que necesitan fortalecerse dentro del debido sentido de vida, se trabajarán a través de fases, respondiendo a actividades lúdicas, diseñadas y orientadas para lograr el objetivo correlacionadas en un cronograma de trabajo.

Las actividades lúdicas se desarrollarán en espacio y tiempo extra de las actividades curriculares, además, tendrán una duración determinada y cada una contará con un objetivo en específico que permita desarrollar las finalidades de la intervención pedagógica.

**Palabras Clave:** estrategias, fortalecimiento, lúdica, sentido de vida

## 2. Planteamiento del problema

En el programa de validación escolar por ciclos, ofrecido en el corregimiento de San Anterito, perteneciente a la ciudad de Montería - Córdoba, a través de la Institución Educativa Atenas, se recrean los espacios interactivos pedagógicos, a raíz de los diversos encuentros semanales llevados a cabo en el transcurrir del año, se ha identificado en los estudiantes vinculados a la modalidad del ciclo V (Décimo y Undécimo), algunos factores que inciden en la concepción que tienen del sentido de vida actual que poseen, entendiéndose este, como un tema clásico perteneciente a la ética y de otras ramas de la filosofía, la psicología y otras disciplinas sociales y humanas.

El sentido de vida según el neurólogo Víctor Frankl, es una fuerza primaria, es la búsqueda mediante impulsos instintivos del hombre aquello que le da un significado específico, en un momento determinado, a la existencia de cada persona (Frankl, 1984, p. 21).

A través de la observación directa, se han identificado de forma primordial tres aspectos que desde el quehacer educativo que generan gran preocupación dentro del espectro vital de los educandos, afectando de forma considerable la concepción que tienen sobre el sentido de vida actual que poseen, en diferentes estudiantes se han podido resaltar varios de estos aspectos no como el problema principal pero si como una de las características que puede llevar a la pésima concepción del sentido de vida actual que poseen. Dichos aspectos a través de la observación y directa, y al realizar una encuesta semiestructurada con cada uno de los estudiantes, los principales puntos a considerar, han sido tres: el autoconcepto, la familia y la vocación, siendo estos fundamentales y apuntados a abordar con relación a el fortalecimiento de su sentido de vid.

En primera instancia, el autoconcepto, entiéndase este para González - Pineda (1999) como referencia a aspectos cognitivos o de conocimiento. Se define como el conocimiento y las creencias que el sujeto tiene de él mismo en todas las dimensiones y aspectos que lo configuran como persona (corporal, psicológico, emocional, social, etc.). Desde la realidad vivida en el aula, los adolescentes, jóvenes y adultos, de forma constante, se catalogan de fracasados, “buenos para nada”, sin imaginación, e infinitas palabras que califican de forma precaria al ser, ejerciendo en sí mismo, una mutilación constante, demostrando al realizar las actividades, cierta abstinencia y anticipación ante la orientación y el logro de objetivos, es decir, al realizar actividades académicas, manifiestan de forma constante su desconocimiento y poca capacidad ante la realización, prevaleciendo la predestinación ante el fracaso.

En segunda instancia, la familia, quien juega un papel fundamental dentro del proceso formativo de sus adolescentes, jóvenes y adultos, principiando las bases fundamentales para el continuar, mantener y lograr los objetivos que se esperan dentro del sistema educacional. La armonía familiar, la comprensión y el apoyo aparecen como dimensiones centrales para la formación del significado de vida de los estudiantes lo cual, hoy día se manifiestan en los estados de la existencia y a comportamientos. Estos resultados ilustran la relación que existe entre los valores característicos de cada sociedad y los valores individuales de sus miembros. Muchos de los adolescentes, jóvenes y adultos, conversan cómo, situaciones y decisiones pasadas han afectado su vida familiar - escolar, llegando a instancias donde los tejidos familiares se quebrantan, rompiendo abruptamente las relaciones con sus padres, madres y/o cuidadores como

lo fue; el embarazo a temprana edad, el alcohol y el irrespeto, el no querer estudiar principalmente en un sistema educativo tradicional, etc. situaciones que los han llevado a continuar, después de muchos años, su proceso escolar en la presente modalidad.

Y, por último, la vocación, Según Ojer (1976:143), es "una inclinación creciente hacia la profesión, la que tiene como base un interés vital del sujeto, sea intelectual, ético, social, etc., así como la conciencia de su posibilidad de satisfacer dicho interés". Demostrando en este aspecto en el aula de clases, que los adolescentes, jóvenes y adultos, poseen creencias arraigadas en el que han centrado su vida, es decir, manifiestan no ser útiles o no poseer habilidades, intrínsecas y extrínsecas, las cuales les permitan en un futuro, prever y formarse dentro de un perfil técnico, tecnólogo y / o profesional, manifestando en todo momento, el desconocimiento de sus habilidades, quizás en cierto modo, porque provienen de un sistema educativo, donde el desarrollo de habilidades para la vida no son un objetivo principal, sino la adquisición de saberes, sin embargo, al encontrarse en un sistema de validación por ciclos, lo que significa una rápida gestión ante la academia y al encontrarse en una edad avanzada, sumándoles el hecho de que la mayoría de la población a trabajar, realizan oficios varios para costear financieramente sus estudios.

En conclusión, los estudiantes vinculados a la Institución Educativa Atenas de décimo y undécimo grado; presentan de forma considerable, la necesidad de un abordaje desde el quehacer pedagógico lúdico que les permita fortalecer el sentido de vida que poseen, teniendo en cuenta diferentes aspectos que pueden influir como los ya mencionados con antelación; tales como auto concepto el valor de sí mismo, amparado desde el manto familiar, con vínculos fuertes y sanos, y desde la proyección en términos vocacionales, entre otras nociones que pueden afectar la percepción o el proceso para fortalecer el sentido de vida actual que poseen.

## **2.1 Formulación del problema**

¿Cómo la lúdica puede fortalecer el sentido de vida de los estudiantes que cursan ciclo V de la Institución Educativa Atenas en el corregimiento de San Anterito, Córdoba?

### **3. Justificación**

Según Fernández y Calvo (2019), dentro del quehacer docente, se considera fundamental contribuir en la formación integral del alumnado, lo cual implica abordar no solo el aspecto cognitivo sino también el emocional y social. En este sentido, la educación en cualquiera de sus modalidades debería trabajar la significación de la vida de los estudiantes, especialmente en la etapa de la adolescencia y juventud, con el objetivo de estrechar brechas que puedan limitar su desarrollo y proyección en la vida. Para lograr este propósito, la lúdica y la pedagogía pueden ser herramientas valiosas, ya que permiten establecer y fortalecer el sentido de vida que poseen los estudiantes, a través de la identificación de sus habilidades y vocación, y de la sanación de vínculos familiares que puedan estar quebrantados. De esta manera, se contribuye en el crecimiento de un sujeto sociable y se forja en él un concepto propio de vida que le permita proyectarse hacia el futuro (Fernández & Calvo, 2019).

Es justo aquí, donde se sitúa la lúdica como referente primordial y objeto transformador de la realidad, la cual permitirá a en conjunto con la pedagogía, establecer y redireccionar y fortalecer el sentido de vida que poseen estos estudiantes, con la finalidad de verlo materializado al forjar en ellos un concepto propio sumamente importante desde la perspectiva científica que se trabaje, el ser humano, considerado un sujeto sociable; el contar con un núcleo sólido, capaz de sanar y contribuir en el crecimiento de ese adolescente, joven y adulto, que por iniciativa se está formando, pero que aun así, necesita el apoyo de sus vínculos familiares y en el caso necesario, sanar los quebrantados para conllevar un proceso armónico, y por último, proyectarse en un futuro, al poder contar con la identificación de sus habilidades a través de la vocación, entendiéndose esta, como fundamental para el desarrollo de un perfil profesional, técnico o tecnólogo, en un futuro no muy lejano.

## **4. Objetivos**

### **4.1. Objetivo general**

Implementar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del sentido de vida de los estudiantes que cursan ciclo V en la Institución Educativa Atenas en el corregimiento de San Anterito, Córdoba

### **4.2. Objetivos específicos**

Identificar qué aspectos inciden en el sentido de vida de los estudiantes de grado V a través de relatos conversacionales y entrevistas.

Diseñar estrategias lúdicas acordes al fortalecimiento de los aspectos que incidan en el sentido de vida de los estudiantes partiendo de los hallazgos encontrados inicialmente con la finalidad de construir el cronograma de talleres lúdicos.

Desarrollar encuentros presenciales que permitan la aplicación de los talleres lúdicos y su intervención pedagógica.

## 5. Aproximación al estado del arte

La lúdica como estrategia para la resignificación del sentido de vida de adolescentes, jóvenes y adultos ha sido objeto de estudio en diversos campos, como la psicología, la educación y la sociología. Podemos destacar diferentes puntos en los que la lúdica puede ser una herramienta para ayudar en las interacciones sociales de una comunidad y a su vez puedan encontrar el propósito a lo que desea realizar.

### 1. La lúdica como herramienta para el desarrollo personal:

Según algunos estudios, la lúdica puede ser utilizada para fomentar el desarrollo personal y la construcción de identidad en adolescentes y jóvenes. Por ejemplo, en un estudio realizado por Fernández-González y Martínez-Arias (2017), se exploró el papel de la lúdica en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en adolescentes. Los resultados indicaron que la lúdica puede ser una herramienta efectiva para fomentar la empatía, asertividad y la resolución de conflictos, así como para reducir el estrés y la ansiedad.

### 2. La lúdica como estrategia de intervención en terapia:

La lúdica también se ha utilizado como una estrategia de intervención en terapia para ayudar a las personas a resignificar su sentido de vida. Por ejemplo, en un estudio realizado por Fernández-Prados y García-Castro (2020), se utilizó la lúdica como herramienta terapéutica en un grupo de adultos que habían experimentado un cambio significativo en sus vidas. Los resultados mostraron que la lúdica fue efectiva para ayudar a los participantes a expresar emociones y pensamientos difíciles de comunicar verbalmente, y para encontrar nuevas formas de entender su situación y sus metas.

### 3. La lúdica en la educación:

La lúdica también se ha utilizado en el contexto educativo como una herramienta para fomentar el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes. En un estudio realizado por Yedidia y Wolowelsky (2018), se exploró el impacto de la lúdica en la enseñanza de la ética judía a adolescentes. Los resultados indicaron que la lúdica fue efectiva para fomentar la reflexión crítica y la construcción de significado en los estudiantes, así como para mejorar su comprensión de los conceptos éticos.

Se ha comprobado que la lúdica como una estrategia puede ayudar a que mejore las relaciones sociales, a que se pueda convivir y aprender de esa convivencia y llevarla a la práctica del diario vivir.

Castañeda (2020) explica que la lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo. (p.13).

La lúdica puede ser una opción para que los adolescentes y adultos que en su diario vivir no tienen un enfoque o una mirada al futuro o un propósito definido de lo que están realizando la lúdica puede ser una opción no solo para pasar el tiempo y disfrutar de un juego sino para aprender de las interacciones que pueden tener con otras personas y como estas nos ayudan a resignificar el sentido de nuestra vida El libro de Kliebard, "Ludic life: Playful ways to find meaning and purpose", se enfoca en el uso de la lúdica como una estrategia para ayudar a las personas a encontrar un sentido de vida significativo. Kliebard argumenta que la lúdica puede ser especialmente efectiva para los adolescentes y jóvenes adultos que pueden sentirse desconectados o perdidos durante las etapas de transición en sus vidas. El autor sostiene que el juego y la creatividad pueden ayudar a las personas a explorar y encontrar un propósito y significado en sus vidas, y que la lúdica puede ser una herramienta poderosa para lograrlo. El libro presenta una perspectiva positiva sobre el papel de la lúdica en el bienestar emocional y el desarrollo personal, y ofrece ideas prácticas para incorporar la lúdica en la vida cotidiana. En general, el libro de Kliebard proporciona una mirada novedosa sobre la lúdica como una herramienta para encontrar significado y propósito en la vida.

## 6. Estrategia metodológica aplicada

La presente propuesta de intervención, se pretende trabajar desde tres fases desarrollando las actividades a través de las estrategias lúdicas, considerabas especiales dentro del proceso de resignificación que se trabajará, entendiéndose este abordaje desde la puesta en marcha, al desarrollar en campo las actividades prediseñadas y estipuladas en relación a los objetivos principales, permitiendo abarcar y vivir, cada momento cargado de aprendizajes significativos. Las fases se trabajarán en un orden establecido, respetando un orden general de momentos. Desde la investigación – acción – participación, desde un enfoque cualitativo, De esta manera, la investigación se divide en unas fases: exploratoria (identificación del problema), recolección de información (observación, encuestas y entrevistas), planificación (diseño del cronograma de trabajo) En tal sentido, se desarrollaran encuestas a estudiantes para analizar e interpretar comprensiones de los actores de manera ordenada; luego, con dicha información se podrá dar paso al diseño de la unidad didáctica.

**6.1 Población y contexto:** Los adolescentes, jóvenes y adultos vinculados a la Institución Educativa Atenas, se encuentran cursado su bachillerato por ciclos debido, en la mayoría de los casos por deserción escolar de la educación tradicional y en casos particulares que en otras instancias de su vida no tuvieron la oportunidad. Se pretende trabajar con los adolescentes, jóvenes y adultos que se encuentran cursado 10° y 11° de la institución, siendo esto un año escolar con dos grados académicos. Las edades exilan entre los 17 a 49 años de edad del grupo, conformado por un total de 26 estudiantes. La sede educativa se encuentra en la zona rural perteneciente a la ciudad de Montería, de donde emana la resolución de la misma entidad, la principal fuente de economía de lugar, es la venta y distribución de alimentos a la ciudad, la ganadería y la pesca. El espacio físico se desarrolla en total armonía con el medio ambiente.

### 6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Fase 1: Se realiza una primera fase de orientación y panorama general; emplearemos una entrevista semiestructurada a los estudiantes del grado 10° y 11°. Logrando así, la recolección y posterior análisis de los datos que posibiliten los factores a abordar desde los talleres lúdicos, desarrollando la categorización y codificación de la información relevante para la investigación, y pasar así a la siguiente fase.

Fase 2: Incluir las estrategias y las observaciones problemáticas en la realización de tres talleres lúdicos, es decir, diseñar un cronograma de trabajo, la cual favorezca la socialización e intervención en el grupo escolar, enmarcada en su carácter reflexivo que encuentra motivación en la naturaleza lúdica del fortalecimiento del sentido de vida, cuya finalidad se encuentra pensada a través del impacto lúdico, consagrando la viabilidad de los mismos a través de un cuestionario de viabilidad que se realizará previamente para definir las orientaciones a tratar.

Fase 3: Desarrollar encuentros presenciales con la intención de ejecutar los talleres lúdicos creados, aplicándolo a los adolescentes, jóvenes y adultos de la Institución

Educativa objeto del PIE, reconociendo los avances alcanzados a través de un cuestionario motivacional y su posterior análisis.

**6.3 Técnicas o instrumentos:** Debido al enfoque cualitativo de este proyecto, es necesario en su primera fase, el uso de la entrevista semiestructurada, en una entrevista semiestructurada, el investigador tiene una lista de preguntas predefinidas que se deben hacer a los participantes, pero también tiene la libertad de hacer preguntas adicionales y explorar temas que surjan durante la entrevista; las entrevistas semiestructuradas pueden ser realizadas cara a cara, por teléfono o por medios virtuales. Son ampliamente utilizadas en investigación cualitativa, particularmente en estudios exploratorios, y son una herramienta valiosa para comprender las experiencias y perspectivas de los participantes. Con relación a las problemáticas presentadas en relación al sentido de vida que poseen con relación a su realidad, conllevando así el posterior análisis y decodificación de datos permitiendo la identificación de los factores que inciden en ese sentido de vida poco positivo en los adolescentes, jóvenes y adultos pertenecientes a la educación por ciclos dentro de la Institución Educativa Atenas. Ahora bien, posterior al análisis y a la identificación de la problemática, desarrolla el cronograma de trabajo, partiendo con la lúdica como eje fundamental dentro del proceso de fortalecimiento del sentido de vida positivo en los adolescentes, jóvenes y adultos de educación por ciclos, brindando a su vez, un proceso articulador que no solo ofrece formación académica sino también, formación personal, analizando la viabilidad de este cronograma a través de una encuesta de viabilidad de temáticas, posterior, en la tercera fase, se desarrollaran las actividades determinadas, seguidas de un cuestionario motivacional; un cuestionario motivacional es una herramienta de evaluación psicológica que tiene como objetivo medir los motivos, impulsos y necesidades que impulsan el comportamiento de una persona en una determinada situación; es importante destacar que los cuestionarios motivacionales no son herramientas de diagnóstico clínico y no deben ser utilizados como una evaluación única para tomar decisiones importantes. En cambio, deben ser utilizados como una herramienta complementaria para obtener información sobre la motivación de una persona y su relación con ciertos comportamientos o actividades. con la intención de reconocer avances en los encuentros desarrollados.

### FORTAMTO ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

INSTITUCIÓN:	
APLICADR:	
PROPOSITO:	

### DATOS DEL USUARIO

ESTUDIANTE:	
EDAD:	
GENERO:	
NIVEL DE ESCOLARIDAD:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	

PUBLICA: \_\_\_ PRIVADA: \_\_\_

1. Describe tus aspectos más relevantes
2. ¿Cómo te sientes contigo mismo (a)?
3. ¿Por qué decidiste darles continuidad a tus estudios?
4. ¿Por qué en algún momento abandonaste tus estudios en el colegio?
5. ¿Qué pensó tu familia de tu decisión?
6. ¿Quiénes te apoyaron para que decidieras retirarte de tu educación tradicional?
7. ¿Quiénes o quien te apoya, motivacional, económica, y personalmente en tu proceso de continuidad académica en la formación por ciclos?
8. ¿Cuáles son tus metas a corto, mediano y largo plazo?
9. Háblame de como te visionas en un futuro
10. Si recibieras un codiciado premio nacional ¿a razón de que creerías que lo vas a recibir?
11. ¿Cuáles han sido los principales problemas de convivencia en tu casa?
12. ¿Qué piensas hacer para resolverlos?
13. ¿Estas aprendiendo cosas nuevas en este proceso de formación académica?

## FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PEI

**TÍTULO: LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL SENTIDO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN CICLO V EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ATENAS EN EL CORREGIMIENTO DE SAN ANTERITO, CÓRDOBA**

Proyecto de Intervención Educativa para el fortalecimiento del sentido de vida de los adolescentes, jóvenes y adultos vinculados a la educación por ciclos, en la Institución Educativa Atenas

Yo, \_\_\_\_\_ una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en esta investigación y los posibles riesgos que se puedan generar de ella, autorizo a Ana de la Rosa Martelo y Andrés Yáñez López, estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores en la Especialidad en Pedagogía de la Lúdica , para la realización de los siguientes procedimientos:

1. Realización de entrevistas.
2. Grabar audio y video de la entrevistas y encuentros pedagógicos.
3. Realizar un análisis de la información recolectada.

Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento.
- No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que la información obtenida sirva para la elaboración de una propuesta para fortalecer el sentido de vida de los estudiantes de la I.E Atenas implicados en el PIE.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

\_\_\_\_\_  
Firma

Documento de identidad: \_\_\_\_\_ No. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

CUESTIONARIO DE VIABILIDAD DE TALLERES LÚDICOS

NOMBRE:	EDAD:
FECHA:	HORA:

- 1. Siento que tengo problemas familiares que afectan mi desempeño y continuidad en la educación por ciclos**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 2. Estoy “en las nubes” durante las clases.**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 3. Durante las clases, deseo con frecuencia que terminen porque tengo factores externos que me esperan.**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 4. A veces no cuento con personas que me motiven y ayuden en mi proceso de formación académica.**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 5. Habitualmente me siento inferior a las demás personas.**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 6. Me distraigo en clase pensando en que podría desempeñarme cuando me gradué de bachiller.**
  - Verdadero
  - Falso
  
- 7. En ocasiones, siento que mi vida no tiene rumbo y estoy sin esperanzas.**
  - Verdadero
  - Falso

**8. En clase, suelo quedarme adormilado .**

- Verdadero
- Falso

**9. Tengo algunos conflictos en casa que me atormentan a todo momento.**

- Verdadero
- Falso

**10. En clase me siento a gusto y bien.**

- Verdadero
- Falso

**11. Siento que realizar talleres de fortalecimiento ayudan a mi vida social y personal.**

- Verdadero
- Falso

**12. En clase me siento a gusto y bien.**

- Verdadero
- Falso

**13. El enfrentarme a una educación superior a veces me causa miedo.**

- Verdadero
- Falso

**14. He sufrido de señalamientos por continuar con mis estudios a a pesar de mi edad.**

- Verdadero
- Falso

**15. En ocasiones desconozco mis habilidades, destrezas y propósitos.**

- Verdadero
- Falso

**6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:** se pretende desarrollar las siguientes actividades lúdica en un tiempo aproximado de 6 meses calendario con encuentros presenciales durante los días sábados en jornada mañana o según disponibilidad de los usuarios.

### **Cronograma de actividades**

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO								
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9
1	Fase. Identificación de los factores que inciden en el sentido de vida de los a/j/a	X								
2	Fase. Creación de las actividades lúdicas para abordar la problemática	X								
3	Fase. Desarrollo de las actividades lúdicas (cronograma de trabajo)	X	X	X	X	X	X			
4	Fase de reconstrucción del autoconcepto (Factor que incidente)	X	X							
5	Fase de reconstrucción del tejido familiar (Factor que incidente)			X	X					
6	Fase de descubrimiento vocacional (Factor que incidente)					X	X			
4	Fase. Reconocimiento e introspección sobre avances y/o cumplimiento de objetivos	X	X	X	X	X	X			
5	Informes sobre desarrollo de actividades.	X	X	X	X	X	X			

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

#### **Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes**

Se aborda la siguiente investigación desde la comprensión y la búsqueda en la contribución al adecuado desarrollo humano de los adolescentes, jóvenes y adultos vinculados a la educación por ciclos de la Institución Educativa Atenas, con relación al fortalecimiento de su sentido de vida con relación a los factores, internos, sociales y de proyección a nivel escolar y/o laboral, permitiéndole una formación integral al alumnado, aportando no solo a su formación académica sino interna. Permiéndole de esta forma, estabilizar sus dinámicas sociales que le contribuyan al adecuado ejercicio y al estrechamiento de las brechas con relación a los factores identificados. La pertinencia y la orientación de las actividades lúdicas enmarcadas como estrategias de formación se consideran contextualizadas y que permiten la fácil integración del grupo sin importar su edad cronológica, capacidades y/o competencias.

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

La presente propuesta de intervención, se pretende trabajar desde tres fases, considerables especiales dentro del proceso de resignificación que se trabajará, entendiéndose este abordaje desde la puesta en marcha, al desarrollar en campo las actividades prediseñadas y estipuladas en relación a los objetivos principales, permitiendo abarcar y vivir, cada momento cargado de aprendizajes significativos. Las fases se trabajarán en un orden establecido, respetando un orden general de momentos logrando así el reconocimiento de los factores que inciden dentro de la formación y el sentido de vida actual de los adolescentes, jóvenes y adultos vinculados a la Institución Educativa Atenas.

Se abordará la primera fase identificada como factor que incide dentro del sentido de vida de los estudiantes: construcción del autoconcepto. Se iniciará en la presente fase, debido a que se pretende que el alumnado en este momento, responda a las siguientes: ¿Cómo me siento?, ¿Qué quiero hacer?, ¿Qué circunstancia me trajo dónde estoy?, ¿Puedo mejorar como ser humano?, ¿A quiénes afecté con mis actitudes o comportamiento?, ¿Quiénes deseo que se encuentren en mi vida?, ¿Puedo perdonar y ser perdonado?

En concordancia de lo anterior, se trabajarán de forma comedia con una serie de actividades lúdicas una vez por semana, a través de un cronograma de trabajo, dejando luego, un acta de realización de actividades firmada por los involucrados donde se detallarán en tres momentos (inicio, desarrollo, conclusiones) cada una.

**Tabla 1. actividades grupales en fase de reconstrucción del autoconcepto**

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES GRUPALES FASE DE RECONSTRUCCIÓN DEL AUTOCONCEPTO</b>					
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>INVOLUCRADOS</b>	<b>DURACIÓN</b>
Bienvenida y acogida	Fomentar la participación de los adolescentes, jóvenes y adultos.  Socializar las actividades y fechas de los encuentros a desarrollar en los	Se realizará la actividad lúdica de presentación, “¿Quién esta descrito aquí?” Se describirán físicamente en una hoja y se agregaran a una bolsa, luego uno a uno, irá sacando y adivinando. Aunque los adolescentes, jóvenes y adultos, se conocen, se pretende forjar una nueva aurora donde la	Parlante Block Lápices Colores	Adolescentes, jóvenes, adultos y docente	01:30 hr.

	próximos meses.	participación colectiva sea espontanea.			
Pienso, siento y me comunico	Potencializar a través del arte mis sentimientos	Se abrirá un espacio en el cual, los adolescentes, jóvenes y adultos, podrán estar descalzos y sentados o acostados en el piso, con música ambientaladora, reflexionando sobre sus vidas y de cómo ha afectado las vidas de otros con sus decisiones y visualizando su futuro. Tomaran luego, pintura y podrán plasmar en lienzos, cartón paja o cartulina, lo que deseen, el dibujo deberán explicarlo.	Parlante Temperas Pinceles Cartulinas, cartón paja o lienzos.	Adolescentes, jóvenes, adultos y docente	02:00 Hrs.
Tarjetas situacionales	Promover la visión positiva frente a situaciones negativas	A través de tarjetas animadas con diferentes situaciones-problemas los adolescentes, jóvenes y adultos, propondrán soluciones y expresarán sus sentimientos ante la suposición de esa vivencia	Hojas de colores Lápices Marcadores Colores revistas	Adolescentes, jóvenes, docente.	02:00 Hrs.
Yo aprendo a escuchar	Desarrollar la escucha activa en los adolescentes, jóvenes y adultos. Demostrar la importancia que posee la escucha	Se desarrollará la actividad lúdica “levantarse sí...”, el aula se mantendrá en completo silencio, escucharán un sonido ya sea natural o producido por el instrumento (mp3) y solo sí verifican y tienen claridad de que	Hojas Lapiz Parlante	Adolescentes, jóvenes, docente.	01:00 Hr.

		se trata, podrán hablar, mientras tanto, lo irán escribiendo en hojas, al finalizar los sonidos, se compartirán que escucharon y como lo pudieron hacer.			
Solo escribo... ¡cosas positivas!	Fortalecer el amor propio	A través de pequeñas tarjetas, los estudiantes escribirán sus principales cualidades, respondiendo, además, a los siguientes interrogantes: ¿Qué me hace especial?, ¿Qué me hace diferente?, ¿En qué actividades sobresalgó positivamente?, etc.	Papel Lapiz Lapiceros	Adolescentes, jóvenes, docente	02:00 Hrs.
¡Hoy me quito la máscara!	Contribuir a la reflexión del adolescente, joven y adulto para dejar atrás, malas decisiones, momentos y experiencias .	Se le brindaran a los adolescentes, jóvenes y adultos, mascarar totalmente blancas, acompañadas de temperas, y cada uno dibujará en su mascara, eso que desea olvidar o superar, luego organizaremos un círculo reflexivo y de forma significativa, todos se pondrán su mascara y procederemos a quitarla.	Mascaras Temperas Pinceles	Adolescentes, jóvenes, docente	02:30 Hrs.
Represento mi yo mejorado a través del teatro y las artes escénicas	Fortalecer la capacidad de liberar y expresar situaciones a través del arte.	Desarrollar una obra de teatro con marionetas diseñadas por los adolescentes, jóvenes y adultos, permitiendo el libre desarrollo de la			

		personalidad y el fomento por la creatividad			
Trazo la silueta de un nuevo ser	Reconocer y promover el autoconcepto positivo de los adolescentes, jóvenes y adultos	A través de la actividad lúdica “trazo la silueta de un nuevo ser” los adolescentes, jóvenes y adultos, tomarán papel crepé, se formarán en duplas, ayudando uno al otro a trazar su silueta con marcador. Luego, cada quien tomará su silueta y escribirá sus mejores cualidades, aprendizajes, familiares, y momentos de su vida.	Lapiz, marcadores, papel crepé	Adolescentes, jóvenes, docente	02:00 hora

De forma consecutiva, se abordará la segunda fase de estrategias lúdicas, teniendo en cuenta la familia como sub sistema que contiene las bases necesarias para la formación de un sujeto; impactando a nivel social e individual a sus integrantes, pues este contexto se constituye de relaciones transferenciales que proporcionan los cuidados psicoafectivos y biológicos que permiten establecer los cimientos para la construcción de la personalidad y la interacción con otros individuos (Garcés Prettel y Palacio Sañudo, 2010).

En este sentido, se busca a través de las actividades estratégicas por medio de la lúdica, fortalecer y sanar esas brechas en la red familiar, teniendo como objetivo principal, el involucrar al padre, madre /cuidador, dentro del proceso formativo de validación escolar que tiene su adolescente, joven y/o adulto, promoviendo la participación, el apego, la motivación y generando una visión positiva hacia el alumnado vinculado, demostrando a través de los encuentros, su capacidad de cambio, de retrospectiva, forjando vínculos familiares fuertes. Se realizará un acta de actividades firmada por los involucrados donde se detallarán en tres momentos (inicio, desarrollo, conclusiones) cada una.

**Tabla 2.** cronograma de actividades con familia en fase de reconstrucción del tejido familiar

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FAMILIARES FASE DE RECONSTRUCCIÓN DEL TEJIDO FAMILIAR</b>					
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>INVOLUCRADOS</b>	<b>DURACIÓN</b>
Herramientas para la resolución de conflictos	Desarrollar la capacidad de superar los conflictos a través del dialogo como objeto mediador entre, adolescentes, jóvenes, adultos y familiares.	Por medio de una mesa redonda se desarrollarán los acuerdos y situaciones de irritabilidad que se generan en casa y en la escuela y construiremos la forma de cómo actuar	Parlante Hojas de colores, lápices	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora
Perdonamiento y perdonandolos	Brindar herramientas que ayuden a liberarse de las cargas y a eliminar pensamientos y sentimientos negativos a los adolescentes, jóvenes,	A través de la actividad lúdica, acompañada de herramientas informáticas, se creará un espacio de sensibilización pedagógica desde las situaciones del pasado que a la fecha no se han cicatrizado,	Video beam, parlante.	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora

	adultos y familiares.				
Escribe tu cuento, relata tu historia	Comparte tu historia a través del texto con el fin de observar los acontecimientos positivos por los cuales has pasado en compañía de tu familia	El estudiante desarrollara un cuento en compañía de su familia, abordando una experiencia significativa en sus vidas. Permitiendo la escritura colectiva en el texto, y el reconocimiento de experiencias positivas en su entorno familiar.	Papel, lapiceros, hojas de colores, foamy, escarcha, colbón.	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora
Persuasión sobre los deberes y corresponsabilidad en el entorno familiar	Socializar y promover la correcta participación teniendo en cuenta los factores de responsabilidad y corresponsabilidad.	Video- foro sobre la importancia de la corresponsabilidad en el hogar. Trayendo a colación, situaciones reales de los familiares y/o adolescentes, jóvenes y adultos.	Video beam, parlante Cartulinas	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora
Juntos somos más	Brindar a padres, madres o responsables el panorama general	Se realizará un video foro animado, permitiendo la apreciación y sensibilización del rol de la familia en los espacios académicos de	Video beam, música	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora

	sobre el proceso adelantado con los adolescentes, jóvenes y adultos, permitiendo reconocer sus avances y posibilidades esperadas.	sus integrantes.			
STOP amoroso	Fomentar el uso de palabras y expresiones amorosas en el entorno familiar	La actividad lúdica, consiste en formar grupos de familiar en el aula, cada uno con hojas y lápiz, el docente dirá una letra y estos deberán llenar los campos vacíos (palabra amorosa con esa letra, cosa que nunca haría a mi familiar con esa letra, juego divertido con esa letra, maltrato que inicie con esa letra, etc.)	Hojas, lapiz,	Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora
Interconexión de emociones	Comprender que las propias emociones se entretienen y se afectan con las de los demás integrantes	Se realizará un trabajo en grupos de familias, en los que se compartirán situaciones cotidianas en las que hayan evidenciado dificultades para expresar sus emociones, para que luego puedan ser representadas por otro grupo, teniendo la tarea de contar la historia		Adolescentes, jóvenes, adultos, familiares y docente.	02:00 hora

	es de la familia y por esto es importante reconocerlas, vivirlas, expresarlas y regularlas en beneficio de la convivencia familiar.	desde la forma en que la vivieron los demás implicados.			
--	---	---	--	--	--

Y, por último, dentro de cualquier proceso formativo, preparatorio para la educación superior, se considera sumamente importante, prever para los adolescentes, jóvenes y adultos, que se encuentran cursando educación por ciclos, un perfil profesional descubierto. Por lo cual, se considera necesario, brindar las herramientas para la apreciación de sus habilidades, para fortalecer el reconocimiento de sus destrezas.

En concordancia con Según Bohoslavsky (1978) afirma que la vocación no es algo innato, se desarrolla en el plano de la acción, el conocimiento y la convivencia, así pues, un cúmulo de experiencias adquiridas de un modo consciente e inconsciente llevarán al individuo a la convicción de que puede elegir por sí mismo. De forma comedida, se desarrollarán una serie de actividades lúdicas, establecidas en el cronograma y por último, un acta de realización de actividades firmada por los involucrados donde se detallarán en tres momentos (inicio, desarrollo, conclusiones) cada una.

**Tabla 3.** Cronograma de actividades lúdicas para la identificación y la orientación vocacional.

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES GRUPALES FASE DE DESCUBRIMIENTO VOCACIONAL</b>					
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>INVOLUCRADOS</b>	<b>DURACIÓN</b>
Exploración vocacional	Conocer las expectativas y motivar el progreso personal.	Explorar las habilidades y conocimientos a través de la oralidad por medio de la participación y las		Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora

		mesas redondas			
La biografía que deseo vivir	Reconocer que deseos y proyección tiene de si mismo el adolescente, joven y adulto.	Escribirán una biografía a futuro de si mismos, permitiendo compartirla con sus compañeros para el reconocimiento de ese perfil anhelado.	Papel, lápiz	Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora
Técnicas de memorización	Fortalecer la capacidad de memorización a través de la lúdica permitiendo el desarrollo de potenciales	Se realizará un torneo de memorización de fichas con diferentes objetos logrando la creación de un espacio de competencia, participación activa y trabajo colectivo	Fichas diferenciadoras, música ambiental	Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora
Emprendimiento e innovación	Reconocer y promover las actitudes positivas ante la innovación y el progreso para la creación de propuestas	Los adolescentes, jóvenes y adultos crearán de forma grupal mini empresas en las cuales por medio de la oratoria venderán sus productos	Marcadores, cartulina, tijeras, lápiz	Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora
Mi proyección a futuro	Motivar a la incursión de los adolescentes, jóvenes y adultos al mundo laboral.	Personificación de ese profesional que ves a futuro y redacta un escrito del por qué	Block, lápiz, cartulinas, disfraces	Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora
Estructuración del proyecto de vida	Fomentar la creación de un proyecto de vida enmarcado desde lo que cree	Se realizará una actividad de planificación en un tiempo prudente de la visión y misión del adolescente, joven y adulto.	Hojas de block Lápiz	Adolescentes, jóvenes, docente .	02:00 hora

	agradarle				
--	-----------	--	--	--	--

Para poder conocer el grado de satisfacción de los estudiantes, familiares y de cómo estas actividades lúdicas fueron esenciales para su bienestar y crecimiento personal se realizó la siguiente encuesta de satisfacción:

1. La enseñanza impartida por el instructor/a fue clara y fácil de entender.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
2. El nivel de dificultad del taller fue adecuado para mi nivel de habilidad.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
3. El taller me ayudó a desarrollar habilidades o conocimientos nuevos.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
4. El tiempo de duración del taller fue adecuado.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
5. El costo del taller fue accesible para mí.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
6. La ubicación del taller fue fácilmente accesible para mí.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
7. La temática del taller fue interesante para mí.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
8. El instructor/a fue claro/a y organizado/a al impartir el taller.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
9. La duración del taller fue adecuada.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
10. El material proporcionado en el taller fue de calidad y suficiente.
  - a) Verdadero
  - b) Falso

11. El taller fue accesible para mi nivel de conocimiento previo.  
 a) Verdadero  
 b) Falso
12. El instructor/a mostró pasión y entusiasmo por el tema del taller.  
 a) Verdadero  
 b) Falso
13. El ambiente y la dinámica del taller fueron adecuados para el aprendizaje.  
 a) Verdadero  
 b) Falso

**Tabla 1.** Participantes - estudiantes

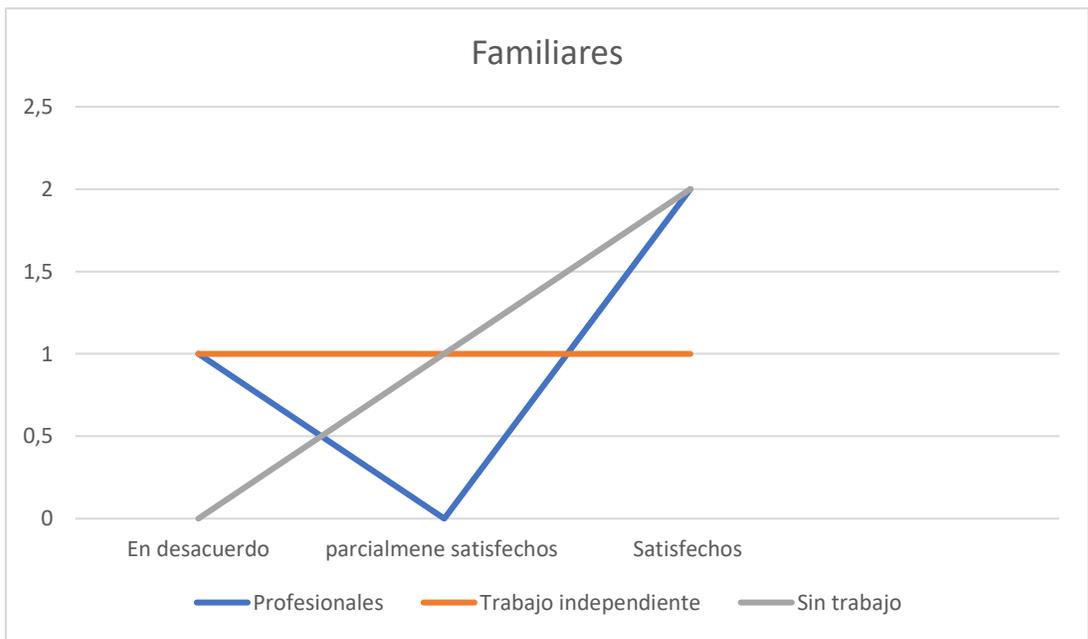
<b>Participante</b>	<b>Profesión</b>	<b>Universidad / institución</b>	<b>Departamento</b>
P1	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P2	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P3	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P4	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P5	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P6	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P7	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P8	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P9	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba
P10	Estudiante	Institución Educativa Atenas	Córdoba

Estudiantes en fase de reconstrucción del auto concepto

<b>Familiares / acudientes</b>	<b>Profesión</b>	<b>Universidad</b>	<b>Departamento</b>
P1	Ama de casa	NA	Córdoba
P2	Enfermera	corporación universitaria corsalud montería	Córdoba
P3	Mecanico	NA	Córdoba
P4	Taxista	NA	Córdoba

P5	Ama de casa	NA	Córdoba
P6	Vendedor	NA	Córdoba
P7	Secretaria	institución universitaria americana - montería	Córdoba
P8	Vigilante	NA	Córdoba
P9	Ama de casa	NA	Córdoba
P10	Ama de casa	NA	Córdoba

En la siguientes graficas se muestra el porcentaje de satisfacción teniendo en cuenta las respuestas a la encuesta realizada por los estudiantes y el apoyo de los familiares, estos resultados nos pueden ayudar a conocer que tan efectiva fue la intervención utilizando las actividades previamente descritas.



A partir de la puesta en marcha, no solo del cronograma sino de la identificación de los aspectos a abordar desde la intervención pedagógica, los adolescentes, jóvenes y adultos vinculados a la educación por ciclos a través de la Institución educativa Atenas, demostraron interés y motivación intrínseca y extrínseca por participar.

Luego de implementados las actividades, se logró identificar a través de la oralidad de los estudiantes la introspección, proceso por el cual, logran reconocerse a sí mismo y motivar al cambio y la transformación interna y externa.

A través de la realización de los talleres lúdicos, se pudo observar que los contenidos eran apropiados y acogidos con disciplina por los estudiantes.

Se logró que los adolescentes, jóvenes y adultos, desearan transformar sus sentidos de vida y promoverlos desde el modelo de atención que se les brindaba según sus necesidades.

Al realizar actividades en talleres lúdicos, vinculado a la familia, se promovió la comunicación asertiva, la escucha activa y la empatía; se pudo rescatar la eficacia de estas y el mejorar algunos aspectos que, en definitiva, permitan una intervención innovadora y efectiva en el bienestar emocional de los estudiantes de grado V.

## 9. Referencias bibliográficas

Castañeda Vásquez, B. A. (2020). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la ciudadanía y la convivencia en los estudiantes de ciclo III del Colegio San Cristóbal Sur, jornada tarde.

Frankl, V. E. (1984). *El hombre en busca de sentido: [Man's search for meaning]*. Herder.

Fernández, A. y Calvo, A. (2019). La dimensión emocional en la formación integral del alumnado. *EDUCA - Journal of Education, Psychology and Social Sciences*, 17, 1-17. <https://doi.org/10.5377/educa.v17i0.8329>

Fernández-González, L., & Martínez-Arias, R. (2017). El papel de la lúdica en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en adolescentes. *Psicología Educativa*, 23(1), 35-42.

Fernández-Prados, J. S., & García-Castro, C. (2020). La lúdica como estrategia de intervención en terapia: Una revisión de su uso y efectividad. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 20(2), 219-232.

Kliebard, H. (2019). *Ludic life: Playful ways to find meaning and purpose*. New York: Routledge.

Yedidia, T., & Wolowelsky, J. B. (2018). Playful learning and the teaching of Jewish ethics. *Journal of Jewish Education*, 84(3), 296-316. doi: 10.1080/15244113.2018.1465844