

**Título del proyecto**

LA LUDICA COMO ESTRATEGIA EN LA IMPLEMENTACION DE UN PROYECTO DE  
VIDA.

**LUIS FELIPE SANCHEZ BURBANO**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

**BRIGITTE PAOLA CAMARGO PORTELA**

a cargo del curso Seminario de proyectos II

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., mayo 2021

## Resumen

El proyecto de vida es el conjunto de posibilidades que dan la pauta a abrir nuevos caminos, alternativas y situaciones que lleven al crecimiento integral de un individuo, un plan fundamental para la existencia. En su elaboración deben considerarse una serie de variables, tales como necesidades u objetivos, que pueden coincidir o no con las expectativas del entorno social en el que nos encontremos

El proyecto de vida de cada persona se da en todas las etapas comienza desde que somos niños, pasando por la adolescencia hasta la etapa adulta. Somos los adultos los que tenemos que enseñar a los niños y adolescentes proyectos en estos casos con actividades, en el ámbito escolar, pero casi nunca se nos enseña la importancia de desarrollar un proyecto de vida personal, por esta razón el trabajo planteado para los niños del Programa Generaciones con Bienestar, busca facilitar el conocimiento del entorno familiar, sus historia, el aprovechamiento de las oportunidades de los adultos cercanos, para luego ahondar en el autoconocimiento y llegar a construir su proyecto de vida, con la ayuda de las herramientas lúdicas y prácticas con las que se cuentan en el momento de manera eficaz y con una apropiación y pertinencia efectivas.

**Palabras Claves:** Implementación, Proyecto de Vida, Metas, Lúdica

### **Abstract**

The life project is the set of possibilities that give the guideline to open new paths, alternatives and situations that lead to the integral growth of an individual, a fundamental plan for existence. In its preparation, a series of variables must be considered, such as needs or objectives, which may or may not coincide with the expectations of the social environment in which we find ourselves.

The life project of each person occurs in all stages begins from when we are children, through adolescence to adulthood. We adults are the ones who have to teach children and adolescents projects in these cases with activities, in the school environment, but we are almost never taught the importance of developing a personal life project, for this reason the work proposed for children of the Generations with Wellbeing Program, seeks to facilitate the knowledge of the family environment, its history, the use of the opportunities of nearby adults, and then deepen in self-knowledge and get to build their life project, with the help of recreational tools and practices that are available at the moment in an effective way and with an effective appropriation and relevance.

Key Plans: Implementation, Life Project, Goals, Playfu

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	5
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	7
<b>1.3 Objetivos</b> .....	7
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	7
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	7
<b>1.4 Justificación</b> .....	7
2. Marco referencial.....	9
<b>2.1 Antecedentes investigativos</b> .....	9
<b>2.1.1 Antecedente Internacional</b> .....	9
<b>2.1.2 Antecedente Nacional</b> .....	10
<b>2.2 Marco teórico</b> .....	11
<b>2.2.1 La Lúdica</b> .....	11
<b>2.2.2 Proyecto de Vida</b> .....	13
3. Diseño de la investigación.....	15
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	15
<b>3.2 Línea de investigación institucional</b> .....	16
<b>3.3 Población y muestra</b> .....	16
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	17
4. Estrategia de intervención .....	19
<b>4.1 Esquema Ruta de Intervención</b> .....	19
5. Conclusiones y recomendaciones.....	21
Referencias.....	23
Anexos .....	25

## 1. Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

Para muchos de nuestros niños, niñas y adolescentes el mencionarle Proyecto de Vida suena como algo no normal o que requiere de mucho estudio, más aún cuando la población a tratar son pequeños que se encuentran en entornos vulnerables y son susceptibles a todas las circunstancias que los rodean.

Los seres humanos cuando somos infantes por instinto creamos en nuestra mente una serie de sueños, anhelos que realizaremos en el futuro, en los niños en querer ser como papá en las niñas en querer ser como mamá o la destacada frase “yo quiero ser” ...Bombero, Policía, Doctor, etc.

Si nos damos cuenta desde esta edad estamos fijando una meta un objetivo de vida, pero lastimosamente a esa edad no contamos con la experiencia necesaria para poder plantear nuestro proyecto de vida, para poder llegar a cumplir esa meta y mucho menos somos conscientes de la realidad individual que abarca nuestra vida.

El desarrollo personal, social, humano, es un ambiente de desarrollo y aprendizaje que ayuda que las personas sean seguras de sí mismas de sus capacidades, fortalezas y capaces de reconocer sus debilidades, con una identidad definida que solo se va logrando a medida del tiempo que ayuda a convivir de una manera armónica en el entorno que se encuentren o se desenvuelvan, específicamente me enfoco en el entorno vivencial de las niños que habitan el Barrio Alfonso López de la Ciudad de Popayán, más específicamente, los que pertenecieron al programa Generaciones con Bienestar.

Concedor que actualmente dentro de los espacios de tiempo libre y ocio los niños demuestran afectaciones en el desarrollo personal, social, emocional y es aquí donde radica el fondo de esta

investigación, en donde a partir del contacto directo con ellos , mediante los módulos que el programa exigía, así mismo la planeación pedagógica de los encuentros (anexo 1) observé algunas de las realidades de los niños de manera grupal e individual en diferentes momentos, destacándose que una de las situaciones problemas es la falta de objetivos claros, de darle sentido a sus vidas, de tomar decisiones que afecten en mediano, corto y largo plazo su proyecto de vida, sus sueños, sus aspiraciones.

Muchas de sus afectaciones en el desarrollo personal y social se enfocan en que, en su entorno social manejan baja autoestima, no tienen control de sus emociones, no mantienen relaciones interpersonales positivas sino más bien negativas, no demuestran empatía con sus padres en fin tantos aspectos negativos que sobresalen que hacen que todos estos pequeños los tomen de base para ir formando su vida, lastimosamente los niños viven de su imaginario, de vivencias anecdóticas, situaciones que a diario tienen que evidenciar y muchas veces son estas las que van formando sus principios y valores no de la mejor forma.

Conocedor de su forma de vida, familiar y el contexto social que los envuelve y el estado de vulnerabilidad en que se encuentran y así mismo a través de los espacios en que he podido dialogar con ellos, identifiqué; que una posible causa que conlleva a dicha situación, es el desconocimiento frente a la importancia de la creación de su Proyecto de Vida, realidades en las que pude evidenciar las carencia de crecimiento personal, familiar, social y cognitivo, por ello se hace necesario la creación de ambientes positivos que permitan que el niño se desarrolle con naturalidad.

A partir de lo anterior me surge la inquietud de poder relacionar a través de un espacio diferente, creativo, lúdico, recreativo, deportivo y partiendo de que la lúdica es un elemento importante en el ser humano que permite expresar de una forma natural sus sentimientos, emociones, las

mismas que le permiten sentir gozo, alegría, satisfacción a medida que realiza cada actividad, al igual que permite el desarrollo de habilidades y destrezas de creatividad y adquisición de conocimientos para su desarrollo personal y social.

## **1.2 Formulación del problema**

Estrategias que promuevan la construcción del proyecto de vida de los niños de edad de 6 a 12 años del Barrio Alfonso López de la ciudad de Popayán, pertenecientes al Programa Generaciones con Bienestar.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Generar estrategias lúdicas las cuales les permitan a los niños crear su proyecto de vida de su interés.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Sensibilizar a los padres de familia de la importancia de que sus hijos construyan su proyecto de vida.
- Identificar el proyecto de vida de cada uno de los niños.
- Establecer la importancia del proyecto de vida en la infancia.

## **1.4 Justificación**

Los motivos que me llevaron a investigar sobre la importancia de la creación del proyecto de vida en los niños de la edad de 6 a 12 años del Barrio Alfonso López, pertenecientes al programa Generaciones con Bienestar, radican en que en este sector la población infante se encuentra en un ambiente vulnerable, lo que hace importante el desarrollo personal y social en estos pequeños, dentro del proceso de la formación de su identidad personal.

Cabe destacar que es de mucha importancia que desde edades tempranas las personas vayamos construyendo tanto nuestro presente como nuestro futuro en base a las características que nos gustaría o hemos tenido en nuestras mentes, el tener un proyecto de vida a corta edad nos permite aprovechar todos los recursos que la vida nos va ofreciendo en nuestro diario vivir y que de una u otra forma nos ayudarían a llegar más fácilmente a nuestras metas planificadas o establecidas, este proyecto nos da lineamientos claros de comportamiento, así mismo estrategias de organización, planeación y toma de decisiones que serán útiles en nuestro presente y futuro. Y es aquí donde se pretende cambiar la visión de futuro de estos niños darle un giro donde los que ellos tienen por superhéroes debido a sus malos comportamientos, empecemos a despertar en ellos sus valores que debido al contexto social están perdido.

Proceso que se pretende llevar a cabo con la iniciación de su proyecto de vida, donde se fijará sus sueños, metas y expectativas a mediano, corto y largo plazo, dicho proceso se realizará con la implementación de estrategias lúdicas, recreativas y deportivas, mediante las cuales el infante podrá afianzar su autoestima, aprenderá a identificar sus emociones y mantener el control de ellas, mantendrá buenas relaciones interpersonales, demostrando empatía hacia los que lo rodean mediante una convivencia sana, todo esto mediante la aplicación de estas estrategias que le permiten al niño que se desarrolle personal y socialmente de manera divertida, agradable y sobre todo autónoma.

Finalmente espero que dicho proyecto sea como una obra de arte que nunca estará terminada en su totalidad y que al trasegar de los días continuamente le podremos agregar, quitar o modificar elementos que lo van enriqueciendo productivamente, mejorándolo y clarificándolo y haciéndolo cada vez más hermoso.

## **2. Marco referencial**

La población objeto para la realización de este proyecto son los niños y niñas pertenecientes al grupo Generaciones con Bienestar perteneciente a la comuna No 6 exactamente en el Barrio Alfonso López, presentando una población vulnerable debido a que son niños pertenecientes a familias de escasos recursos económicos, de los cuales la mayoría obtienen los ingresos de lo que coloquialmente se llama el rebusque o el diario, familias disfuncionales, donde su contorno social maneja una población de alto riesgo.

La propuesta esta dirigida a niños y niñas que occilan entre las edades de 6 a 12 años donde se pretende a partir de la lúdica crear estrategias que permitan el desarrollo y creación de su proyecto de vida.

### **2.1 Antecedentes investigativos**

#### **2.1.1 Antecedente Internacional**

- Tesis de maestria: La construcción del proyecto de vida en los jóvenes de tercero de bachillerato. Análisis del caso de la U. E. Lev Vygotsky. (Pinchevsky Vergara, 2016).

Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador. La investigación se basa en el análisis del currículo del Área de Desarrollo Afectivo de una institución Educativa de Enseñanza General Básica y Bachillerato que desemboca en la construcción del proyecto de vida por parte de los estudiantes de tercer año de bachillerato. La institución objeto de estudio es la U. E. Lev Vygotsky, ubicada en el cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha.

Esta propuesta tuvo con objetivo responder a la pregunta: ¿En que medida los objetivos y el perfil de salida de los estudiantes de la U. E. Lev Vygotsky, en lo que se refiere a la elaboración de proyecto de vida.

### **2.1.2 Antecedente Nacional**

- Propuesta de investigación disciplinar titulada: la interiorización del proyecto de vida como motivación lúdica para el aprendizaje. (Mazo Córdoba, Medina OTrres, & Pabón Agudelo, 2016). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá Colombia. Plantea la importancia de la interiorización del proyecto de vida en estudiantes de la Institución Educativa Maestro Arenas Betancur perteneciente a la ciudad de Medellín., donde se tomó como muestra a 20 estudiantes pertenecientes al grado 7° de educación media. Se proponen pautas de control y alternativas de solución fortaleciendo la educación a través del proyecto de vida desde la familia, con continuidad en la institución educativa, estimulando y generando buenas prácticas y costumbres en la cotidianidad.

Como metodología, la investigación presenta un enfoque cualitativo y descriptivo fundamentado en el método de historia de vida que consiste en el “conocimiento de lo social que es la propia experiencia humana, la propia subjetividad como fuente de conocimiento y el relato de los distintos actores.

- Propuesta de grado titulada: Estrategias para incrementar la permanencia estudiantil en la fundación universitaria los libertadores y fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes. (Forero Buitrago & Nuñez Ramirez, 2017). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Donde se plantea como objetivo identificar estrategias para incrementar la permanencia estudiantil en la Fundación Universitaria Los Libertadores y de esta manera fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes.

## **2.2 Marco teórico**

### **2.2.1 La Lúdica.**

Para comenzar es necesario conocer que significa la palabra LUDICA que es la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse, a través de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión de toda acción que se identifique con la recreación.

Las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno.

Durante la infancia es de gran importancia la ludica ya que permite que el niño refuerce y fortalezca su auto confianza, autonomía, además permite el desarrollo de su personalidad a través de actividades recreativas como juegos, canciones, retahílas que permiten el desarrollo cognitivo en el niño y la dimensión social es por esto que la lúdica se ha convertido con los años en el medio por el cual es posible aplicar estrategias educativas que generen interés en los estudiantes mediante el juego y la didáctica. La lúdica ha sido considerada por muchos como la capacidad que se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, no solo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que cada uno posee “ (Núñez y Navarro, 2007, p.232). Por tanto, el uso de actividades ligadas a la lúdica permite al estudiante explorar su imaginación, movimientos, lenguaje y comunicación con los demás.

Así mismo, en cuanto a la comunicación, la lúdica permite cambios en las indicaciones e interacciones de los estudiantes. La distribución de los grupos de trabajo para establecer diferentes dinámica entre los niños y niñas; la creación de reglas, y del respeto por ellas durante las actividades lúdicas, “ la expectativa y la risa de los estudiantes, establecen un grado de

cercanía y confianza que les permite aceptar correcciones de sus compañeros y corregirlos desde un ambiente de mayor Naturalidad” (Cepeda, 2017, s.p). Es decir, la lúdica propicia comportamientos amigables donde se pueden satisfacer las necesidades básicas del aprendizaje infantil. Por lo que esta permite implementar estrategias y crear ambientes de aprendizaje donde los estudiantes a través de actividades divertidas pueden incluir contenidos, además de enfocar su proyecto de vida. Para Fullea “(Pedro Fullea Bandera INDER / CUBA. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.), existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. - “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad”

Fullea, considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastorna la conducta y lo arroja al abismo de la droga y el alcoholismo; propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

En este mismo sentido en la Universidad Nacional sede Bogotá, el investigador Jesús Alberto Motta plantea: Huizinga Johan. homo ludens alianza- emece editorial Pág. 19-20- 2002 “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

En los autores citados anteriormente, se puede afirmar que, en torno a la lúdica, se tiene diferentes formas para entenderla, pero que siempre se ve enfocada hacia el reconocimiento de nuestro entorno, es decir, la lúdica es una herramienta con la cual podemos desarrollar en el estudiante su ser social, en otras palabras, con la lúdica el estudiante conoce desde la experiencia misma, viviendo sus propias experiencia y así construir sus propios símbolos de lo que conoció en la praxis.

En este sentido, se puede decir que el escenario principal para que sea posible un conocimiento a partir de la lúdica, es en la vida cotidiana.

### **2.2.2 Proyecto de Vida**

El proyecto de vida es “un plan que una persona se traza para conseguir objetivos en la vida, es un camino para alcanzar metas. Le da coherencia a la existencia y marca un estilo en el actuar, en las relaciones, en el modo de ver los acontecimientos” (Arboccó, 2014).

La definición de proyecto de vida es plantearse una intención o un plan, el cual desarrollará un individuo como dueño de su vida y de cómo éste desea vivirla. Estos proyectos son elaborados en un orden vital de prioridades, valores y expectativas.

Lo importante de lo que es un proyecto de vida radica en que, la meta planteada por la persona, sin importar si se logra en la fecha prevista o no, es un reto, una constante búsqueda de crecimiento, una mirada hacia el futuro que aportará beneficios y desarrollo personal.

Un proyecto de vida le da un por qué y un para qué a la existencia humana. Y con eso, le otorga sentido al presente, porque de alguna manera se vive del presente, pero sin perder de vista que el futuro se construye día a día.

El ser humano se ha desarrollado en un mundo en el que se requiere planificación y control el espacio y el tiempo como principales ejes para lograr transformarse constantemente y obtener, metas, objetivos o fines que se trace dentro del camino de la vida. A este tipo de planes se le llama un proyecto de vida, el cual funciona como herramienta que sirve como apoyo en el desarrollo de actividades y planes para el crecimiento y desarrollo personal. Se le llama así ya que “es la estructura que expresa la apertura de la persona hacia el dominio el futuro, en sus direcciones esenciales y en las áreas críticas que requieren de decisiones vitales “ (D’Angelo, 2003). Además, desde la perspectiva psicológica y social – integran las direcciones y modos de acción fundamentales de la persona en el amplio contexto de su determinación-aportación dentro del marco de las relaciones entre la sociedad y el individuo. (D’Angelo, 2003).

Los proyectos de vida son el conjunto de planes abordados cognitivamente, emocionalmente, y ubicados en un contexto social determinado, cuyos contenidos esencialmente incluyen acciones conducentes a metas, que son manifiestas a través de las comunicaciones verbales y no verbales (Rodríguez, 2012, p.12).

Un proyecto de vida sirve esencialmente para mostrar a la persona de donde viene, lo que ha transcurrido a lo largo de su vida y permitirle trazarse una meta o propósito sobre lo que desea para el futuro.

Al realizar un proyecto de vida, el individuo no sólo se plantea metas, las cuales desea lograr, sino también estrategias a seguir para conseguirlas. Es importante tener claro los pasos para lograr un objetivo planteado, ya que es la mejor manera de poder llegar a obtenerlo.

### **3. Diseño de la investigación**

Para darle trámite al presente trabajo investigativo, se hará uso de la IAP (Investigación – Acción – Participación), que es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas.

La Investigación de Acción Participativa o IAP forma parte de una familia de metodologías de investigación (investigación-acción, aprendizaje-acción, etc.), cuyo objetivo es perseguir, al mismo tiempo, la acción y los resultados de la investigación. Esto último se logra mediante la participación de los sujetos sociales en la investigación, es decir, pasan de ser los “objetos” de estudio a “sujeto” o protagonista de la investigación.

De esta manera, la Investigación de Acción Participativa surge como un enfoque útil para mejorar la forma en que aprendemos y la forma en que manejamos procesos de áreas y sectores, como los sociales o comunitarios.

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

La finalidad de esta propuesta es lograr que los participantes al Grupo Generaciones Con Bienestar del Barrio Alfonso López de la Comuna 6 de la Ciudad de Popayán, los cuales oscilan entre las edades de 6 a 12 años empiecen a conocer lo que es el proyecto de vida y como poco a poco a través de su entorno social debe ir construyéndolo y a la vez comprendan la importancia de tener un proyecto de vida y que su actividad académica es fundamental para alcanzar sus metas.

Por tanto, la investigación es descriptiva con enfoque cualitativo ya que se evaluará la calidad de las actividades y herramientas, teniendo en cuenta que tanto se sensibiliza al participante y se le permite desarrollar su proyecto de vida con cada una de las tareas asignadas. Se evaluará con una rúbrica donde se recopilarán datos no numéricos en cada una de las

actividades, permitiendo establecer el impacto y la sensibilización que se causa en los participantes estableciendo claridad en sus metas y su proyecto de vida.

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La finalidad de esta propuesta es lograr que los participantes al Programa Generaciones Con Bienestar comprendan la importancia de implementar un proyecto de vida y como es fundamental para alcanzar sus metas. Por tanto, la investigación es descriptiva con enfoque cualitativo ya que se evaluará la calidad de las actividades y herramientas, teniendo en cuenta que tanto se sensibiliza al participante y se le permite desarrollar su proyecto de vida con cada una de las tareas.

### **3.3 Población y muestra**

La población a la que se dirige este trabajo se centra en los niños y niñas del barrio Alfonso López de la ciudad de Popayán, perteneciente al Programa de Bienestar Familiar denominado Generaciones con Bienestar el cual está conformado por 50 participantes que se encuentran en edades que oscilan entre los 6 y 12 años de edad; con quienes a través de módulos educativos se adelantan encuentros vivenciales que posibiliten la construcción de la paz a través del arte, la cultura, la participación y el deporte, desarrollando acciones de prevención frente a distintas situaciones de riesgo y vulneración de los derechos de la niñez y la adolescencia, al propio tiempo identificar las diferentes habilidades, destrezas, actividades físicas, así como el conocimiento de todas las dimensiones que forman parte del proyecto de vida: espiritual, intelectual, físico y socioafectiva, los elementos básicos para su reconocimiento, su interiorización y su construcción, dando como producto en primera instancia un autorreconocimiento a partir de la pregunta ¿quién soy yo? y en segundo lugar, una proyección de cada estudiante en todos y cada uno de los aspectos mencionados anteriormente.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

La propuesta de **“LA LUDICA COMO ESTRATEGIA EN LA IMPLEMENTACION DE UN PROYECTO DE VIDA”**. inicia a partir de la implementación de estrategias, recursos y técnicas con las que se cuenta en el entorno de trabajo y los módulos de los encuentros vivenciales cuales son trabajados bajo lineamientos del Bienestar Familiar.

Para analizar la población objeto de estudio, se parte de la observación detallada y recopilación de información. Para ello, se hace uso principalmente de herramientas concretas tales como: ficha denominada **“Diagnóstico de Derechos”** proporcionada directamente por el Bienestar Familiar.

Así mismo y de forma empírica se tiene en cuenta la observación y descripción como instrumentos fundamentales que permiten reconocer aspectos propios de los beneficiarios del programa, actitudes, aptitudes y habilidades en el contexto social.

El objetivo principal de la aplicación de dichos instrumentos es obtener información básica, precisa y ordenada, que conlleve a la intervención y determinación de estrategias acordes para el cumplimiento de los objetivos. A través de este diagnóstico de derechos se obtienen datos básicos tales como, nombre del participante, edad, procedencia, contexto familiar, estrato socio-económico, condiciones de salud, generalidades del desempeño académico y convivencial.

Para llegar al a centrar un objetivo de la manera en que el beneficiario percipe su contextos social se implementa como instrumento el **“El Diario de Campo”** entendido éste como la herramienta que permite ir registrando cada uno de los hechos que pueden ser interpretados para luego poder analizar los respectivos resultados y llegar a las conclusiones pertinentes de manera clara y objetiva.

En este aspecto me permito resaltar que a través del programa se han podido hacer algunas articulaciones con instituciones que nos brindan terapias psicológicas o charlas educativas que permiten ir encaminado a los niños y niñas en la creación de su Proyecto de Vida y en los casos mas especiales terapias que los niños lo requieran.

Este instrumento se trabaja haciendo un registro semanal de observaciones propias del promotor de derechos y de los colaboradores y al terminar la presentación y socialización de cada una de las actividades desarrolladas por los estudiantes.

El proceso de evaluación será registrado en el Diario de Campo teniendo en cuenta las tareas que los estudiantes realizan en cada una de las fases del proyecto de intervención y su desempeño a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal.

#### 4. Estrategia de intervención

##### 4.1 Esquema Ruta de Intervención

¿Qué enseñar?	Proyecto de vida basado en las cuatro dimensiones del ser humano: física, emocional, mental y espiritual, basado en la lúdica como estrategia de implementación
¿A quién ?	A los niños y niñas de las edades entre los 6 y 12 años que pertenecen al grupo Generaciones con Bienestar, de la comuna 6 de la ciudad de Popayán.
¿Por Qué?	Debido a su entorno social se hace imprescindible crear estrategias que permitan que desde temprana edad vayan construyendo su proyecto de vida.
¿Para qué?	Comprendan la importancia de tener un proyecto de vida que les permita plasmar las ideas y metas, trascendiendo las dificultades que se presentan.
¿Cuándo?	Durante la realización de los módulos trabajados durante los encuentros vivenciales ofrecidos por el Grupo Generaciones con bienestar.
¿Cómo?	Mediante la realización de actividades lúdicas que permitan despertar en los pequeños el interés por la creación de su proyecto de vida
¿Con qué Recursos?	<b>Recursos Humanos:</b> - Pasantes de Psicología y trabajo Social de la Fundación

	<p>Universitaria de Popayán.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Orientadores del Programa</li></ul> <p><b>Recursos Físicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Instalaciones del Colegio José Antonio Galán I</li><li>- Elementos otorgados por el Programa y los que se puedan adquirir con la comunidad.</li></ul> <p><b>Recursos Tecnológicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Portátil</li><li>- Proyector Video Beam</li></ul>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Con el desarrollo de este proyecto *“LA LUDICA COMO ESTRATEGIA EN LA IMPLEMENTACION DE UN PROYECTO DE VIDA”*, se pretende diseñar una estrategia basada en la lúdica como una herramienta fundamental en la creación del proyecto de vida de los Beneficiarios del programa Generaciones con Bienestar, del Municipio de Popayán, mas exactamente los ubicados en la comuna 6 del Barrio Alfonso López.

Ya que la lúdica es un conjunto de herramientas o estrategias didácticas creativas que dan la posibilidad de generar diferentes ambientes motivadores que posibilitan de manera significativa el proceso de aprendizaje del ser humano, dándole la capacidad de descubrir sus dimensiones, fortalecer sus valores y plasmar más fácilmente todo aquello que le permite reconocerse integralmente como individuo en la sociedad, en este caso de manera específica la lúdica como herramienta permite ir construyendo un proyecto de vida sólido que abre el interés y las expectativas frente a la necesidad de consolidar las metas que paso a paso han de permitir visualizar con mayor seguridad su futuro profesional, vocacional o personal, esto se llevará a través de cuatro dimensiones del ser humano: físicas, emocionales, mentales y espirituales, esto teniendo en cuenta que debido al contorno social en el que se desenvuelven los beneficiarios.

De este modo, con el proyecto entonces se brinda una solución a la problemática vivida por los menores en relación a su falta de orientación profesional o vocacional en cuanto a sus ideas y metas a futuro, donde el uso de la lúdica les permite diseñar, y motivar la implementación de su propio proyecto de vida, con lo cual se pretende aumentar la motivación y favorecer el desarrollo de la confianza y autoestima del participante, así mismo las bases para tener un amplio conocimiento de las posibilidades profesionales en la vida, al propio tiempo

orientar a los niños en el proyecto de vida permite que comprendan el contexto en que se encuentran, rodeado de grandes problemáticas sociales a las cuales se deben enfrentar.

Tomando el proyecto de vida como un proceso formativo, es importante lograr una verdadera interiorización de éste en los niños y niñas e implementar estrategias que permitan su apropiación desde edades tempranas y así podrá consolidar a medida que avanzan en su formación académica, un proyecto de vida enfocado desde temprana edad permitirá al pequeño imaginar, motivarse, planear y prepararse para su vida, pero ante todo ser consciente y reconocerse así mismo en todas sus dimensiones y aprender a valorar las actitudes, aptitudes y habilidades en pro de la realización personal.

Despertar en el estudiante la capacidad de poder mejorar sus condiciones de vida, ser feliz, desarrollar talentos, aportar a la construcción de una mejor sociedad y aprovechar las oportunidades y luchar por los objetivos, esto hará que se forjen generaciones más felices, emprendedores y seres humanos responsables éticos en las toma de decisiones.

## Referencias

- Cepeda, V. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.
- D' Angelo, O. (2013). El Desarrollo Profesional Creador (DPC) en la actividad científica. Revista Internacional Creemos, 6 (1 y 2). Recuperado de 23 <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/07D050.pdf>.
- Jesús Alberto Motta plantea: Huizinga Johan. homo ludens alianza- emece editorial Pág. 19-20- 2002.
- Núñez, L., y Navarro, M. (2007). Dramatización y educación: aspectos teóricos. Recuperado de [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion\\_y\\_educacion\\_aspectos\\_teorici.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teorici.pdf).
- Pedro Fullea Bandera INDER / CUBA. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia.)
- Propuesta de investigación disciplinar titulada: la interiorización del proyecto de vida como motivación lúdica para el aprendizaje. (Mazo Córdoba, Medina OTres, & Pabón Agudelo, 2016). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá Colombia.
- Rodríguez, J. (2012). Estudio sobre los proyectos de vida de jóvenes con vih, del hospital del día samuel ratinoff de la ciudad de guayaquil. Guayaquil, Ecuador: Universidad De Guayaquil.

- Tesis de maestría: La construcción del proyecto de vida en los jóvenes de tercero de bachillerato. Análisis del caso de la U. E. Lev Vygotsky. (Pinchevsky Vergara, 2016).  
Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.

## Anexos

### - Anexo 1. Planeación Pedagógica para los encuentros.

CORPORACIÓN UNIDA POR EL DESARROLLO		Código: FNAJ01
PLANEACION PEDAGOGICA PARA ENCUENTROS		Versión No.: 01
		Fecha aprobación: 25/09/2020
		Página: 1 de 4

PROGRAMA: GENERACIONES 2.0 SACADETE CIUDAD: POPAYAN

NOMBRE DEL PROFESIONAL: PAOLA ANDREA ASTAIZA VASQUEZ	CARGO: INSPIRADOR	MUNICIPIO: POPAYAN
GUÍA No. 3	TEMA: ejercicio competitivos	
TIPO DE ENCUENTRO VIRTUAL	DURACIÓN: 2 HORAS	HORA Desde: <u>2:00 PM</u> Hasta: <u>4:00PM</u>
NÚCLEO DE DESARROLLO: Recreación y deporte	HABILIDADES A DESARROLLAR: Autoeficacia	
OBJETIVO:		
<b>MOMENTOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES A DESARROLLAR</b>	
BIENVENIDA (5 minutos)		

CORPORACIÓN UNIDA POR EL DESARROLLO		Código: FNAJ01
PLANEACION PEDAGOGICA PARA ENCUENTROS		Versión No.: 01
		Fecha aprobación: 25/09/2020
		Página: 2 de 4

CONTEXTUALIZACIÓN (10 minutos)	
ACTIVIDAD LÚDICA No. 1 (15 minutos)	
APRENDIZAJE Y PROYECCIÓN (tiempo estimado para la ejecución: 45 minutos)	

CORPORACIÓN UNIDA POR EL DESARROLLO		Código: FNAJ01
PLANEACION PEDAGOGICA PARA ENCUENTROS		Versión No.: 01
		Fecha aprobación: 25/09/2020
		Página: 3 de 3

RECESO ACTIVIDAD LÚDICA No. 2 (15 minutos)	
COMPRENDAMOS LO QUE HICIMOS (tiempo estimado para la ejecución: 20 minutos)	
DESPEDIDA (tiempo estimado para la ejecución: 10 minutos)	
Materiales:	

### Anexo 2. Diagnostico de Derechos

I. DERECHO A LA IDENTIDAD				II. DERECHO A LA VIDA Y A LA CALIDAD DE VIDA Y A UN AMBIENTE SANO					III. DERECHO A LA ALIMENTACIÓN		IV. DERECHO A LA SALUD	
E3. Primer apellido de la persona participante	E4. Segundo apellido de la persona participante	E5. Tipo de documento de identidad de la persona participante	E6. Número de documento de identidad de la persona participante	F1. ¿En la vivienda en la que vives cuentas con el servicio público de agua	F2. ¿En la vivienda en la que vives cuentas con el servicio público de Alcantarillado/Pozo Séptico	F3. ¿la vivienda en la que habitas te permite movilizarte fácilmente en su interior?	F4. ¿De los siguientes grupos cuáles afectan la seguridad de los lugares que frecuentas?	F5. ¿Encuentras residuos (basura), desechos u otros elementos cerca a tu casa?	G1. Cuando tienes hambre, tienes acceso a alimentos para satisfacerla	G2. ¿Eres beneficiario del Programa de Alimentación Escolar?	H1. ¿la persona participante se encuentra afiliado al sistema general de seguridad social en salud (SGSSS)?	H2. ¿Cuar vez que fu
8	BURBANO	OREJUELA	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
9	SANCHEZ	CAMAYO	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
10	ANAYA	BETANCOURT	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
11	COLLAZOS		TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
12	BECERRA		TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
13	PEREZ	NARVAEZ	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
14	ANDRADE	ZAMORA	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres
15	RUIZ	CHINDICUE	TARIETA DE IDENTIDAD	SI	SI	SI	No hay grupos	NO	SI	NO	SI	entre tres

IV. DERECHO A LA SALUD		V. DERECHO A LA EDUCACIÓN		VI. DERECHO A LA RECREACIÓN, PARTICIPACIÓN EN LA VIDA CULTURAL Y EN LAS ARTES		VII. DERECHO A LA PARTICIPACIÓN		VIII. DERECHO A LA INTEGRIDAD PERSONAL	
H1. ¿la persona participante se encuentra afiliado al sistema general de seguridad social en salud (SGSSS)?	H2. ¿ Cuando fue la ultima vez que fuiste al médico ?	I1. ¿Dejaste de asistir algún día a la institución educativa durante los últimos 30 días de estudio?	I2. ¿Dejaste de asistir por alguna de las siguientes razones?	J1. ¿En el lugar donde vives hay espacios destinados para la recreación, la cultura o las artes?		K1. En tu casa, ¿te piden opinión cuando se toman decisiones?		K2. ¿consideras que los adultos en diferentes escenarios prestan atención a tus opiniones, propuestas y necesidades?	
8	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
9	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
10	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
11	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
12	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
13	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
14	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan
15	SI	entre tres y seis meses	NO		SI		NO	SI	Te gritan

IX. DERECHO A LA PROTECCIÓN									
M1. ¿EI psicossocial/promotor ha observado algún signo de negligencia o abandono a la persona participante	M2. ¿EI psicossocial/promotor evidencia que la persona participante es utilizado por su madre, padre o persona cuidadora para la mendicidad?	M3. Cuando ves consumir a tus familiares o amigos alcohol, cigarrillo, marihuana u otra sustancia te sientes:	M4. ¿EI psicossocial/promotor evidencia que la persona participante es presuntamente utilizado para:	M5. EI psicossocial/promotor evidencia o tiene conocimiento de una presunta violencia sexual o de género, en la escuela, en la familia, en entornos digitales	M6. EI psicossocial/promotor evidencia o tiene conocimiento de una presunta violencia sexual o de género, en la escuela, en la familia, en entornos digitales	M7. ¿La persona participante manifiesta verbalmente alguna situación que le haga pensar al psicossocial/promotor que hay una presunta violencia en la cual la persona participante sea víctima?	M8. ¿La persona participante manifiesta verbalmente alguna situación que le haga pensar al psicossocial/promotor que hay una presunta violencia en la cual la persona participante es ofensor?	M9. ¿EI psicossocial/promotor evidencia que la persona participante se encuentra en situación de alta permanencia o vida en calle?	M10. ¿EI psicossocial/promotor evidencia una presunta vinculación de la persona participante a trabajo infantil?
8	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15	NO	NO	Asustado	NO	NO	NO	NO	NO	NO

1			
2		F16.P4.PP	17/05/2019
3		Versión 3	Página 1 de 1
4		Clasificación de la Información: Clasificada	
5			
6	XI. DERECHO A LA INFORMACIÓN		
7			
8	O1. ¿Tienes acceso a bibliotecas?	O2. ¿A cuál de los siguientes medios de comunicación no tienes acceso?	O3. De las siguiente fuentes de información y entretenimiento, ¿a cuál tienes acceso en tu lengua nativa?
9	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
10	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
11	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
12	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
13	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
14	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos
15	SI	Tengo acceso a todos	Tengo acceso a todos