

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN
CINCUENTA ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE FORMACIÓN INTEGRAL MARDEN ARNULFO BETANCUR,
JAMBALÓ CAUCA**

Presentado por

Alexandra Cortes Daza

Maricel Mestizo Conda

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

Director

Dra. María Victoria Rodríguez Pérez

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

Jambaló, Cauca, Diciembre 21 de 2020

RESUMEN

Esta propuesta de intervención disciplinar busca involucrar actividades lúdicas dentro del proceso formativo de los estudiantes del grado Octavo de la Institución Educativa de Formación Integral Marden Arnulfo Betancur, Loma Redonda- Jambaló Cauca, que permitan fortalecer la autoestima, debido a que estos jóvenes presentan comportamientos de desinterés, desmotivación, en el campo del aprendizaje, falta de corresponsabilidad , al igual que dependencia .No encuentran motivo para proponerse metas y luchar por lograrlas, están llamando la atención con la indisciplina. Actitudes que demuestran la baja autoestima de los estudiantes. Este contexto nos invita a buscar e implementar estrategias que transformen en cierta parte la realidad de los estudiantes del grado octavo de la institución Marden Arnulfo Betancur bajo los parámetros que contempla la lúdica , ya que la lúdica es una herramienta que invita a trabajar en un ambiente familiar, agradable y dinámico, creativo y significativo , buscando que el adolescente se sienta motivado e interesado por construir un proyecto de vida con sentido para su futuro y para el de su familia.

En el marco teórico se tienen en cuenta conceptos como son: la autoestima, adolescencia y lúdica, pues son términos que hacen parte de la situación actual de los jóvenes, y es importante hacer un análisis de estos conceptos para mayor claridad desde una base conceptual la cual va a contribuir a la construcción de una estrategia de intervención que identifique y analice de forma precisa las actitudes de los estudiantes del colegio.

Palabras claves

- Adolescente, autoestima, lúdica.

Abstract

Summary

This disciplinary intervention proposal aims to involve recreational activities within the educational process of the students of the eighth grade of the Educational Institution of Integral Training Marden Arnulfo Betancur, Loma Redonda- Jambaló Cauca, which allow to strengthen self-esteem, because these Young people present behaviors of disinterest, demotivation, in the field of learning, irresponsibility as well as dependence. They find no reason to set goals and fight to achieve them, they are attracting attention with indiscipline. Attitudes that demonstrate the low self-esteem of these boys. This situation leads me to seek and implement strategies that transform this reality in a certain part and taking into account that play is a tool that invites us to work in a familiar, pleasant and dynamic environment, I see it necessary and pertinent to support myself from it, and seek that the adolescent feel motivated and interested in doing things thinking that everything is for his well-being.

In the theoretical framework, I take into account as points to work the concepts of: self-esteem, adolescence and playfulness, as they are terms that are part of the situation that I present to work, and it is important to make an analysis of them for a better clarity that we route towards improving the negative aspects that afflict Young people.

Keywords

- Adolescent, self-esteem, playful.

Tabla de contenido

1. Punto de partida.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema.....	6
1.3 Objetivos.....	6
1.3.1 Objetivo general.....	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación.....	7
2. Marco referencial.....	8
2.1 Antecedentes investigativos.....	8
2.2 Marco teórico.....	10
3. Ruta Metodológica.....	16
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	16
3.2 Línea de investigación institucional.....	16
3.3 Población y muestra.....	17
3.4 Instrumentos de investigación.....	17
4. Estrategia de intervención.....	18
5. Conclusiones y recomendaciones.....	36
Referencias.....	37

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Es necesario comprender que nadie nace con autoestima. Esta se va construyendo progresivamente como cualquier otro aprendizaje. Por eso el colegio, los maestros y los padres de familia tenemos el compromiso de propiciar experiencias educativas socio afectivo, cognitivas, y motoras que promuevan el desarrollo de una personalidad sana en los estudiantes.

Esta investigación surgió al observar la necesidad de fortalecer la autoestima en los alumnos del grado octavo del colegio Marden Arnulfo Betancur, ya que muchos alumnos muestran deficiencias en el desarrollo de su autoestima, específicamente, en sus actitudes frente a sí mismo y en su interacción con los demás, se evidencia como esta situación dificulta su aprendizaje, entre otros efectos negativos como son el consumo de sustancias psicoactivas , por lo tanto se creyó conveniente construir estrategias lúdicas que aporten a fortalecer la autoestima en este grupo de estudiantes ,que desde hace 6 años se les ha realizado acompañamiento y no muestran acciones de mejora por lo cual se hace necesario cambiar la estrategia de trabajo.

En ese sentido, la presente investigación busca contribuir de manera significativa para que los estudiantes puedan construir estrategias de apoyo para fortalecer la autoestima mediante la implementación de actividades lúdicas orientadas al desarrollo y al fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes de octavo grado.

Los jóvenes de la institución educativa Marden Arnulfo Betancur se encuentran inmersos en ambientes de desigualdad con tipologías familiares disfuncionales , y la experiencia como docentes al igual que los estudios realizados señalan que cuando un niño se siente y se ve como un ser humano valioso e importante su autoestima se manifiesta en la manera cómo actúa , y lo que observamos en los alumnos en su conducta agresiva o retraída en algunos casos, su apariencia física es inadecuada, presentan ansiedad, de ahí el interés de conocer los niveles de autoestima de los estudiantes de octavo grado del colegio Marden Arnulfo Betancur de Jambaló, Cauca.

En la actualidad existe plena conciencia de que la autoestima es un factor clave de éxito o de fracaso personal. Los sentimientos que uno tiene respecto a sí mismo afectan el ajuste emocional y cognitivo, la salud mental y las relaciones sociales. La autoestima está presente en todos los aspectos de la vida, mediando permanentemente entre los estímulos que la persona recibe y las respuestas que da.

Se resalta de esta propuesta de investigación que apunta como el inicio a posteriores investigaciones que se puedan realizar con la finalidad de elevar la baja autoestima que se presenta en los estudiantes de grado octavo de Malambo Cauca.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo elevar la autoestima en los jóvenes de octavo grado, de tal manera que les permitan ser seres responsables de sus actos, de su vida y que sean conscientes que en sus manos está el triunfo o el fracaso?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar la estrategia lúdica **VIVIR CON PROPÓSITO**, para fortalecer la autoestima en los estudiantes del grado octavo de la institución educativa de formación integral Marden Arnulfo Betancur.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Implementar actividades lúdicas dentro del proceso formativo de los estudiantes para mejorar el nivel de autoestima.
- ✓ Promover espacios de auto reconocimiento en los estudiantes para que descubran su yo.
- ✓ Desarrollar actividades de motivación (charlas, video foros, convivencias), que ayuden a propiciar e implementar los valores y la autoestima.

1.4 Justificación

Esta investigación se enfoca en el análisis de la baja autoestima que manifiestan los estudiantes del grado octavo y que por tal motivo se ve afectado de manera directa en su proceso académico, se busca trabajar la autoestima, la valoración personal donde los niños y las niñas se sientan acogidos y respetados, debido a que se sienten menospreciados y no confían en las habilidades y aptitudes que poseen, por ello es necesario centrar todas estas debilidades para brindarles seguridad en sí mismo en el medio en el que se desenvuelven y al medio donde deben llevar lo aprendido y colocarlo en práctica.

Por lo tanto, esta investigación está enfocada al campo social, educativo y familiar que es el espacio donde el niño y la niña manifiestan su comportamiento y se desarrollan como seres individuales, necesitando unas bases en valores como: el amor por sí mismo, la capacidad de evolucionar sanamente en el aprendizaje, el respeto por el otro y el desarrollo de la identidad entre otros.

Es importante aclarar que la adolescencia es una etapa muy importante en la vida del ser humano llena de cambios físicos y emocionales. Entre los principales cambios que experimenta una persona en su adolescencia, aparecen el desarrollo de su personalidad, el establecimiento de la identidad sexual y la consolidación de amigos y de una vida social más activa.

Se ha tomado el tema de la adolescencia debido a que la población muestra son jóvenes que están entre las edades de 12 a 16 años y están cursando el octavo grado, en la institución educativa Marden Arnulfo Betancur, ubicada en zona rural del municipio resguardo de Jambaló Cauca.

¿Con qué nos encontramos? Con jóvenes difíciles de entender, presentando actitudes de desinterés, conformismo, mediocridad, dependencia, desmotivados por asumir su rol de estudiante con responsabilidad y dedicación. Esto hace que el trabajo se torne pesado y desgastante ya que no hay compromisos compartidos con estudiantes y padres de familia, para hacer de esta labor un proceso agradable donde todos aportemos de acuerdo a nuestras posibilidades.

Es posible que nos lleve un poco más de esfuerzo, pues cuando se presentan padres de familia que no asumen su responsabilidad y que a cambio se mantienen al margen, el trabajo se duplica ya que de todas maneras deben empoderarse de la situación que se está evidenciando en sus hijos y no seguir evadiendo las responsabilidades independientemente

de que sean familias con situaciones diferentes, pues deben tener claro que su presencia e intervención en la vida de los jóvenes es clave para su sano desarrollo.

Por lo anterior, la lúdica cobra importancia en el contexto escolar cuando se implementan actividades que motiven y promuevan el aprendizaje tal cual como lo indica Edna, D., & del Rosario, M. (2018), A través de la lúdica , los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, además de mejorar sus capacidades tales como lo son: la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamiento, también se logra estimular el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprender.

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Antecedentes nacionales

Como indica Gómez López, A. Y., Viveros Mera, B. E., y Ceballos Ramírez, G. A. (2017). Propuesta de enseñanza lúdica pedagógica para fortalecer la autoestima y mejorar la convivencia en los estudiantes del grado décimo de la institución educativa Cauca.

Resumen:

Este proyecto de investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta lúdico-pedagógica encaminada a fortalecer la autoestima y mejorar la convivencia de los estudiantes del grado décimo de la I.E Cauca, quienes presentaban bajo nivel de motivación y autonomía. El marco teórico se apoyó en la motivación, la autoestima, la lúdica y la recreación como ejes de análisis.

Para el diseño de esta propuesta lúdico- pedagógica se tuvo en cuenta a estudiantes, padres de familia y docentes, con el propósito de identificar las posibles causas del problema planteado.

La muestra estuvo constituida por 44 estudiantes del grado décimo de la I.E. Cauca, del municipio de Santander de Quilichao, departamento del Cauca, Colombia.

Se puede concluir que, a través de la propuesta lúdica- pedagógica, los estudiantes lograron mejorar la autoestima y la convivencia, de la misma forma, mostraron una mayor motivación hacia las actividades lúdicas, culturales y académicas.

Acevedo Moreno, G., Gutiérrez, L. M., y Noreña Tamayo, O. (2016). Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos.

Resumen:

El documento contiene una propuesta de intervención pedagógica basada en la lúdica para fortalecer la autoestima en los niños y niñas de grado séptimo de la institución educativa Capilla del Rosario de la ciudad de Medellín. Desde esta perspectiva para su desarrollo se establecen 5 unidades lúdicas que permiten un acercamiento a la población en mención y por lo tanto un encuentro didáctico que visibilice la autoestima como un elemento esencial en los procesos académicos de los que somos parte.

El proyecto se matricula en la línea de investigación Pedagogías Medios y Mediaciones de la Fundación Universitaria los Libertadores y se encuentra estructurado en 5 capítulos que develan el proceso investigativo realizado.

Antecedentes internacionales

Sanizo Mamani A. H. (2016). La autoestima y el rendimiento académico en los estudiantes del cuarto año de la IES Peru birf” de Julio de 2016.

Resumen:

El presente trabajo de investigación titulado La autoestima y el rendimiento académico en los estudiantes de cuarto año de la IES Peru Birf de Julio 2016, tuvo como objetivo general determinar la relación entre la autoestima y el rendimiento académico en los estudiantes del cuarto año de la IES Perú Birf de Julio 2016.

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del cuarto año de la IES Perú Birf de Julio 2016, y la muestra se constituyó en dos secciones: “A” con 29 estudiantes y la sección “B” con 31 estudiantes.

Para ver la correlación entre las variables se empleó el Coeficiente de correlación “r” de Pearson, que mide el grado de asociación de las dos variables en estudio, así mismo se utilizaron las técnicas e instrumentos de recolección de datos como el cuestionario para la variable autoestima con cincuenta ítems que mide las dimensiones; cognitivo, afectivo y conductual y para el rendimiento académico una fichas de registro documental que se registra los promedios de las áreas de comunicación, matemáticas y ciencia, Tecnología y Ambiente.

Finalmente se llegó a la conclusión general: Se llega a la conclusión general, comparando con el valor de $r = 0.550$, que la hipótesis demuestra, existiendo una correlación positiva media de asociación, entre la autoestima de los estudiantes y el rendimiento académico, quiere decir a mayor autoestima; por parte de los alumnos, mayor nivel de rendimiento académico, la correlación es significativa al nivel de 0.01, aplicando el estadístico de prueba de correlación Pearson. Ello implica que el 30% de variación de los casos de autoestima es atribuido a la presencia del rendimiento académico, sin que ello signifique una relación de causa – efecto entre dichas variables.

2.2 Marco teórico

AUTOESTIMA

Vaello, J. (2009). Nos dice que “la autoestima como habilidad social es considerada como la valoración positiva o negativa de la persona, forma su personalidad y se debe ir incentivando paulatinamente, puesto que influye en lo que se pretende ser y conseguir en la vida”. Como se puede entender, una persona con alta autoestima cree en él, en sus capacidades y lucha por lograr sus sueños que seguramente le van a permitir forjarse un presente y un futuro mejor.

Además, KEMMIS, S. (1999) agrega que la autoestima es “la actitud positiva hacia uno mismo que se basa en la autenticidad, es decir, en la autoconciencia (incluyendo los sentimientos), en el procesamiento no sesgado de la información auto relevante y en la coherencia entre nuestros auténticos valores y nuestras propias acciones y relaciones”. Teniendo así, sujetos íntegros capaces de interactuar con el mundo que lo rodea de una manera justa, ya que gozan de valores que los convierten en mejores seres humanos, por lo tanto, son sensibles ante las realidades que el mundo les presenta.

Por otro lado, Vernieri, M. J. (2006) habla de la autoestima como “la percepción valorativa que se tiene de sí mismo. Cada uno está convencido de ser de determinada manera: de cómo es su cuerpo, forma de ser, rendimiento intelectual, capacidad de relación. Cada persona está persuadida de cuáles son las características que configuran su personalidad y ello sin ninguna duda influye directamente en su conducta.

Si bien la autoestima se va construyendo desde el mismo día en que nacemos, es a partir de los 5 ò 6 años que los niños comienzan a formar el concepto de cómo son, basados en las respuestas que recibieron y reciben en principio de sus padres y allegados, y luego de los maestros y los pares que comienzan a tener, a partir de esa edad, una importancia fundamental”. Aquí la

importancia de recalcar que, si la autoestima de un individuo se empieza a construir desde el día de su nacimiento, entonces, la familia se convierte en el principal gestor de un verdadero amor propio, que surge de un buen trato, de una positiva aceptación que va desde el momento de la concepción, pero esta maravilla se ve obstaculizada porque en nuestro entorno encontramos familias disfuncionales, quizá por la toma de decisiones apresuradas o resultados de momentos. Ante estas eventualidades, quienes se ven directamente afectados son los hijos que no van a disfrutar de un hogar que les brinde amor, protección y seguridad. Por lo tanto, se ven obligados a buscar una segunda opción, que vendría a ser los maestros. Aquello que no encontraron en casa, pero acá se manifiestan a través de acciones negativas como: la agresión, desinterés, desmotivación, indisciplina, dependencia e irresponsabilidad, se convierte en una persona problema, con baja autoestima, esto como manera de llamar la atención. Por ende, el colegio es la oportunidad que los jóvenes tienen para transformar esa realidad que los aqueja, donde el maestro ahora se convierte en el protagonista de esos cambios positivos a favor del individuo.

Como dice Branden, N. (2011.), Tener “la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades de la vida. Más específicamente, consiste en lo siguiente:

“Confianza en nuestra capacidad de pensar y de afrontar los desafíos básicos de la vida. Confianza en nuestro derecho a ser felices, el sentimiento de ser digno, de merecer, de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y a gozar de los frutos de nuestros esfuerzos”. Lo que nos dice es tener una autoestima alta.

En resumen, como lo expresa Branden, N. (2011.), La autoestima es una necesidad muy importante para el ser humano. Es básica y efectúa una contribución esencial al proceso de la vida; es indispensable para el desarrollo normal y sano; tiene valor de supervivencia. El no tener una autoestima positiva impide nuestro crecimiento psicológico. Cuando se posee actúa como el sistema inmunológico de la conciencia, dándole resistencia, fortaleza y capacidad de regeneración. Cuando es baja, disminuye nuestra resistencia frente a las adversidades de la vida. Nos derrumbamos ante vicisitudes que un sentido más positivo de uno mismo podría vencer. Por esto puede decir que es necesario conocer y tener en cuenta los seis pilares de la autoestima que plantea Branden, N. (1995):

1. La práctica de vivir conscientemente.

2. La práctica de la aceptación de sí mismo.
3. La práctica de la responsabilidad de sí mismo.
4. Práctica de la autoestima.
5. La práctica de vivir con propósito.
6. La práctica de la integridad personal.

LA LÚDICA

La lúdica como estrategia para transformar una realidad es una herramienta clave debido a que de una forma activa y dinámica podemos en cierto modo visualizar y cambiar situaciones que pueden estar afectando física y psicológicamente al adolescente en mi caso.

Como afirma Jiménez, C. A., & Jiménez, J. V. (1996). La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni muchos menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Siendo así, no podemos alejarnos de la realidad en la que se ve involucrado todo ser humano, quizá por la monotonía y pasividad en la que hemos convertido la educación de los chicos, pensando que con esas actitudes vamos a lograr mejores resultados en los diferentes campos de la vida. No debemos olvidarnos que somos el resultado de emociones. Además no podemos perder de vista lo que nos dice Gonzales, R. Posada, (2014.)” Todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetero, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad”. Y hacia estas actitudes positivas es a donde debemos encaminar a los chicos adolescentes que debido a las diferentes circunstancias por las que atraviesan están asumiendo comportamientos contrarios a los planteados por el autor que habla de la lúdica como una actitud positiva hacia la vida. Es pertinente recordar que la adolescencia según la O.M.S es “el periodo comprendido

entre 10 y 19 años, es una etapa compleja de la vida, marca la transición de la infancia al estado adulta, con ella se producen cambios físicos, psicológicos, biológicos, intelectuales y sociales”. Esta etapa al estar enmarcada por tantos cambios hay que asumirla con mucha responsabilidad, direccionada inicialmente por los padres y más adelante con los diferentes actores que hacen presencia en sus vidas; pero es aquí, en estas intervenciones donde el joven no se ve representado positivamente debido a múltiples razones de tipo familiar y social. Es conveniente anotar que la adolescencia como lo manifiesta Borrás Santisteban, T. (2014) es un periodo realmente vulnerable para la aparición de conductas de riesgo, las cuales pueden traer consecuencias para la salud, económicas y sociales, pero también de oportunidades, es el tiempo en el que es posible contribuir a su desarrollo, a ayudarla a enfrentar los riesgos y las vulnerabilidades, así como prepararlos para que sean capaces de desarrollar sus potencialidades. En esa dirección los maestros están invitados a potencializar sus habilidades para formar hombres y mujeres de bien, aportando positivamente a una sociedad y no siendo el problema con el que no sabemos qué hacer.

Por otro lado Ariovich, L., & Margulis, M. (1996), habla de los mitos de la juventud: 1. Juventud dorada por la cual se identifica a todos los jóvenes con los privilegios, 2. La interpretación de la juventud gris, por la que los jóvenes aparecen como los depositarios de todos los males, el segmento de la población más afectada por la crisis, por la sociedad autoritaria que serían mayoría entre los desocupados, los pobres, los apáticos y 3. La juventud blanca o las personas maravillosas y puros que salvarán a la humanidad. Ante estos mitos lo más conveniente es caracterizar a la juventud como: oportunidad, esperanza, transformación, cambio, puesto que en sus manos está el presente, pero también el futuro por lo tanto no hay que menospreciarla al contrario hay que motivar para que sea la verdadera autora de esos giros positivos en bien de una sociedad.

Por que como dice Bergua, J.A. (1999) la juventud no debe ser definida por las carencias que padece frente a los adultos, derivadas de su posición subordinada en instituciones centrales de la sociedad tales como el trabajo y la familia. Al contrario, es necesario descubrir la diferencia cultural de la que es portadora prestando atención a las singulares prácticas sociales que protagoniza. Por consiguiente, los adultos son responsables de direccionar a sus sucesores, pero de la forma más apropiada, pues queremos imponer muchas veces a la fuerza situaciones que desde nuestro punto de vista son correctas, pero que para el joven no es así. No podemos olvidar que somos generaciones distintas, que a ellos les está correspondiendo enfrentarse a un mundo bastante conflictivo, donde las oportunidades están dadas a las clases privilegiadas.

Branden, N. (1995). Los seis pilares de la autoestima. Paidós.

La práctica de vivir conscientemente: significa intentar ser conscientes de todo lo que tiene que ver con nuestras acciones, propósitos, valores y metas. Implica vivir al máximo de nuestras capacidades, sean cual sean, y comportarnos de acuerdo con lo que vemos y conocemos. El vivir de manera consciente es vivir responsablemente y de cara a la realidad.

La práctica de la aceptación de sí mismo: la autoestima es imposible sin la aceptación de sí mismo. Este concepto tiene tres niveles de significación:

Aceptarme a mí mismo es estar de mi lado- es estar para mí mismo-, es una especie de egoísmo natural, un derecho innato de todo ser humano orientado a la valoración y al compromiso consigo mismo.

Aceptarme a mí mismo es la disposición a experimentar plenamente mis pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y sueños, no como algo lejano o distinto a mí, sino como parte de mi esencia, ya que permito que se expresen sin reprimirlos.

La aceptación de mí mismo conlleva la idea de compasión, de ser amigo de mí mismo. La aceptación de mí mismo no niega la realidad, no afirma que sea correcto lo que está mal, sino que indaga el contexto en el que se llevó a cabo una acción.

La práctica de la responsabilidad de sí mismo. Para sentirme competente para vivir y digno de la felicidad, necesito experimentar una sensación de control sobre mi vida. La responsabilidad de uno mismo es esencial para la autoestima y es también un reflejo o manifestación de la misma.

Práctica de la autoafirmación: significa respetar mis deseos, necesidades y valores y buscar su forma adecuada de expresión de la realidad

La práctica de vivir con propósito: Vivir con propósito es utilizar nuestras facultades para la consecución de las metas que hemos elegido: estudiar, crear una familia, organizar nuestros archivos, ganarnos la vida, empezar un negocio nuevo, hacer ejercicio, dedicarles más tiempo a nuestros hijos, pareja, amigos, padres. Son nuestras metas las que nos impulsan, las que nos exigen aplicar nuestras facultades, las que vigorizan nuestra vida.

Vivir con propósito es vivir productivamente, es una exigencia de nuestra capacidad para afrontar la vida. La productividad es el acto de conservación de la vida plasmando nuestras

ideas en la realidad, fijando nuestras metas y actuando para conseguirlas; es el acto de dar la vida a nuestros conocimientos.

Vivir sin propósito es vivir a merced del azar, del acontecimiento fortuito, de la llamada telefónica fortuita, del encuentro casual porque no tenemos una norma mediante la cual juzgar lo que vale la pena y lo que no vale la pena hacer.

La práctica de la integridad personal: consiste en la integración de nuestros ideales, convicciones, normas y creencias con nuestra conducta. Cuando nuestra conducta es congruente con los valores declarados, cuando concuerdan los ideales y la práctica, tenemos integridad.

1. Ruta metodológica

1.1 Enfoque y tipo de investigación

Para el desarrollo de este proyecto se ha considerado viable tener en cuenta el enfoque cualitativo ya que se parte de hechos reales. El cual permite como lo plantea, Galeano M, María Eumelia (2004) “abordar las realidades subjetivas e intersubjetivas como objetos legítimos de conocimientos científicos. Busca comprender desde la interioridad de los actores sociales las lógicas de pensamiento que guían las acciones sociales” (p. 18), partiendo de que toda realidad se transforma constantemente.

En cuanto al diseño metodológico, se tiene la investigación acción ya que ella nos permite buscar formas para transformar, cambiar y mejorar un problema o una realidad que nos está afectando negativamente y darle a cada persona la importancia que se merece ya que el docente como dice Palencia, E., & Castillo, N. (2017), es un jardinero que cuida de forma diferente a cada planta y no un granjero que administra los tratamientos estandarizados para producir plantas iguales.

1.2 Línea de investigación institucional

Respecto a la línea de investigación en pedagogía de la lúdica es evaluación, aprendizaje y docencia la cual contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de

esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

1.3 Población y muestra

Marden Arnulfo Betancur es una Institución Educativa de carácter público que brinda una educación técnica con énfasis en Desarrollo Comunitario. Cuenta con 638 estudiantes, orientados por 43 docentes. La institución ofrece del grado cero al grado once y adicionalmente los sábados educación no formal para adultos. Los estudiantes pertenecen al estrato cero. La institución atiende las necesidades educativas en nueve sedes ubicadas en las veredas de: Loma Gruesa, Vitoyó, Porvenir, Voladero, Loma Redonda, Carrizal, Valles Hondos, la Esperanza. El octavo grado está compuesto por un total de 50 estudiantes de los cuales 26 son varones y 24 mujeres. Sus edades oscilan entre los 12 y 16 años de edad, pertenecientes a los estratos cero. Algunos estudiantes provienen de hogares disfuncionales: monoparentales, ausencia de los padres, por ejemplo, a cargo de los abuelos, convivencia con padrastros y hermanastros.

Algunas características importantes de los participantes de este proyecto son:

- Bajo rendimiento académico
- Dependencia
- Irresponsabilidad
- Desmotivación.

1.4 Instrumentos de investigación:

Para la recolección de la información se utilizarán los siguientes instrumentos:

Talleres Pedagógicos: para el desarrollo de este trabajo y con el propósito de validar las hipótesis se realizarán seis talleres relacionados con lecturas reflexivas, Videos, actividades lúdicas interactivas y de evaluación a los estudiantes. Para Valverde, A. A., & Vargas, M. B. (2015) El taller pedagógico como estrategia didáctica busca la construcción del conocimiento desde una perspectiva horizontal, ya que permite que

las personas aporten una cantidad de información de gran valor como insumos para la interpretación y el análisis.

Por consiguiente al utilizar esta estrategia metodológica se busca, reconocer los lineamientos básicos a partir de los cuales se diseñan los talleres pedagógicos para contribuir en el ejercicio del quehacer docente, y con ello, fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, sistematizar las experiencias generadas en los diferentes talleres para aplicar procesos de investigación-acción, que enriquezcan la gestión educativa, dar Valor al taller pedagógico como una estrategia metodológica con gran potencial didáctico para el desarrollo de diversas temáticas.

Diario de campo: este instrumento se utiliza para consignar las observaciones realizadas a los estudiantes en el desarrollo de los talleres. Se constituye en un recurso necesario y práctico para hacer seguimiento a cada una de las actividades. Uno de los aspectos y procesos de mayor significancia pedagógico en la realización del diario de campo, son los procesos de reflexión continua, y como lo plantea Kemmis (1999) la reflexión está orientada a la acción, es social y es política, su producto es la praxis (acción informada y comprometida) la forma de acción humana más elocuente y con más importancia social. La reflexión no es un proceso psicológico puramente interior, sino que está orientado a la acción; es más, cuando nos paramos a reflexionar lo hacemos para evaluar algo que ha sucedido, para prepararnos para la acción.

Por consiguiente el diario de campo por ser un instrumento de mediación entre docente y estudiante para la formación de éste, no sólo en el ámbito profesional sino en el humano, trasciende los objetivos de tipo académico porque potencia múltiples capacidades y competencias profesionales a la vez que logra ser testigo de movilización de sentimientos, valores, actitudes y emociones. Es una herramienta que cumple una doble función pedagógica, la de ser facilitadora de la enseñanza y del aprendizaje.

2. Estrategia de intervención:

VIVIR CON PROPÓSITO

Cada ser humano es protagonista de su historia de vida, por lo tanto el éxito o el fracaso se lo podemos atribuir a los propósitos que cada ser tenga, de hacer que todo lo valioso, lo bello de la vida se haga presente, conectándonos con situaciones que nos dicen, que vale la pena respirar ya que si estamos desconectados, distraídos, quejándonos de todo, repitiendo frases como: no me salen las cosas bien, tengo miedo de hacer aquello, , no puedo hacerlo, no sé lo que quiero, nos convertimos en seres sin metas, sin aspiraciones , donde el vivir causa dolor. El aportar positivamente al mundo se torna remota. Por lo tanto, es pertinente descubrir para que estamos hechos y hacernos útiles para el mundo, esto nos lleva a pensar con claridad, a encaminar nuestra vida y proyectarse positivamente en beneficio propio y del entorno

Es importante que los estudiantes reconozcan y aprecien el valor que tienen como seres humanos, aprovechando esta oportunidad de dar rumbo a su existencia a través del aprendizaje y el disfrute en la consecución de objetivos, dejando de lado las actitudes de desinterés, conformismo, mediocridad, dependencia, desmotivación para asumir su rol de estudiante con responsabilidad y dedicación, al igual que no dejándose afectar por la droga y el alcohol.

Tenemos claro que estas dificultades tienen su origen en las familias ya que ellas atraviesan situaciones bastantes complicadas de abandono de uno de los padres o de ambos, pérdida de autoridad, presencia de padrastros o madrastras quienes no ayudan a la orientación de los chicos. A pesar de las múltiples dificultades hay que buscar salidas a estos impases que la vida presenta.

Como los estudiantes están atravesando por la adolescencia, etapa muy importante en la vida del hombre llena de cambios físicos y emocionales, vemos necesario que descubran sus potencialidades y habilidades que les permitan participar activa y decididamente en una sociedad que presenta constantes cambios, siendo responsables de sus acciones aportando a la transformación personal y de su entorno de una manera segura, creativa y decidida.

Por lo tanto, es necesario ejecutar este proceso durante el periodo escolar 2021, integrado a las actividades escolares. Para ello se proponen actividades lúdicas que permitan identificar elementos sobre el auto reconocimiento de los estudiantes (valores, habilidades, fortalezas, debilidades, aptitudes y actitudes) y del entorno donde viven (lo organizativo, político, cultural y social).

Para desarrollar estas actividades es necesario tener en cuenta los recursos con los que se cuentan en el medio, como son:

- Humanos: docentes, estudiantes, padres de familia de octavo grado, psicóloga de la institución.
- Tecnológicos: computador, vídeo beam, celular.
- Didácticos: dinámicas, diapositivas, juegos, carteleras, videos, fotografías, entrevistas, trabajo de grupo (padres/hijos), trabajo entre pares, áreas del conocimiento, lecturas, salida de campo.

Al iniciar el periodo escolar se realizará un diagnóstico de reconocimiento de actitudes, valores, emprendimiento y expectativas de los chicos de tal manera que se pueda identificar las debilidades y fortalezas, ya que cada individuo es una caja de sorpresas y debemos conocerlas para que el trabajo a realizar sea exitoso.

Las actividades desarrolladas se evaluarán de manera permanente y de forma cualitativa a través del instrumento: observador del estudiante. También se tendrá en cuenta los cambios positivos que se observen en los adolescentes: valores, forma de pensar, actuar, proyectarse, definir metas y trabajar para lograrla.

PLANEACIÓN

En qué consiste la estrategia:

Esta estrategia consiste en abordar temas que son de gran importancia tener en cuenta de manera transversal con actividades lúdicas que motiven al estudiante a ser sujeto activo, permitiéndole reconocer que hay dificultades que se pueden superar con voluntad y perseverancia ya que todo cambió demanda de tiempo y aceptación.

Se han tenido en cuenta los siguientes temas: autoestima, potencialidades y habilidades, los valores y una vida con propósito (plan de vida). Cada uno de estos temas lleva conceptualización y unas actividades que de manera lúdica y haciendo uso de las TIC pretende involucrar al joven para conseguir el fin que cada trabajo busca en beneficio de cambiar aquellos aspectos que se deben mejorar y que continuamente deben tener presente para lograr una verdadera apropiación.

Se pretende en primer lugar sensibilizar a los maestros sobre la importancia que tiene la autoestima dentro de la educación integral del alumno. Se tendrá un espacio de diálogo con los profesores de los alumnos del grado octavo participantes en la intervención, y se les dará

información acerca de cómo se forma la autoestima, sus dimensiones, las facetas que favorece una buena autoestima, la relación existente entre autoestima y rendimiento escolar. Se procura que los educadores reflexionen sobre la propia práctica educativa y, si lo consideran necesario, lo lleven a la práctica en el aula.

En segundo lugar, mejorar la autoestima de los estudiantes, el reconocimiento de su yo y la apropiación e implementación de los valores como elementos fundamentales que nos llevan al triunfo personal y social.

Objetivo

Inducir al estudiante a través de actividades lúdicas para que se descubra y se proyecte a la construcción de su plan de vida.

Contenidos Pedagógicos y Didácticos.

Tema 1: Autoestima

Tema 2: Potencialidades y habilidades

Tema 3: Los valores

Tema 4: Una vida con propósito (plan de vida)

INICIO

ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN

Para identificar los conocimientos previos se trabajará la dinámica “Doble Personalidad” cuyo objetivo es: concientizar la naturaleza cambiante de la autoestima e identificar sus propios estados de alta y baja autoestima y la causa que provoca una u otra.

Descripción de la dinámica:

A cada participante se le da una hoja y un lápiz. La hoja se divide con una línea en dos partes.

En el lado izquierdo escribe cómo se siente, piensa y actúa cuando se está bien consigo mismo.

En el lado derecho escribe cómo se siente piensa y actúa cuando se está mal consigo mismo.

Una vez terminado el escrito se reúne en grupo de tres personas y comparten lo que cada uno escribió, tratando de identificar el tipo de situaciones, experiencias, personas o eventos que afectan para elevar o disminuir su autoestima.

Luego se realiza una lluvia de ideas para sugerir todas las formas posibles de elevar la autoestima.

Por último, se indica al grupo que comparta con todos las experiencias y conclusiones de este ejercicio.

DESARROLLO

Tema 1. Autoestima

Vaello (2009) nos dice que la autoestima es la valoración positiva o negativa de la persona, forma su personalidad y se debe ir incentivando paulatinamente, puesto que influye en lo que se pretende ser y conseguir en la vida. Como se puede entender, una persona con alta autoestima cree en él, en sus capacidades y lucha por lograr sus sueños que seguramente le van a permitir forjarse un presente y un futuro mejor.

Además, se define como el conjunto de valoraciones que hace una persona sobre sus cualidades y defectos. Es decir, es la valoración subjetiva que realizamos sobre nosotros mismos, incluyendo nuestra forma de ser, nuestro físico, nuestro comportamiento entre otros. Dentro de esta valoración, tienen un gran peso los pensamientos ya que son los mensajes que nos decimos a nosotros mismos además de las emociones y las conductas.

Para trabajar este tema se realizará la siguiente actividad:

Nombre de la actividad: **“Así soy yo”**

Lugar: aula múltiple

Duración: 30 minutos

Materiales: Fichas y lápiz

DESCRIPCIÓN

Se les entregará a los alumnos una ficha que deberán completar con lo que ellos opinen sobre sí mismos. En la ficha aparecerán las siguientes frases a completar:

- Lo que más me gusta de mi forma de ser y de mi físico es...
- Soy capaz de...
- Me gustaría mejorar en...
- Mis cualidades son...
- Mis aspiraciones son...

Con esta actividad se pretende que los estudiantes se conozcan a sí mismos y se acepten tal y como son. Tras completar la ficha, las entregarán y se leerán ante todos. Luego darán ideas y consejos a cada uno de sus compañeros. Con este material se construirá un árbol de cualidades, el cual se retomará más adelante, con el fin de hacer seguimiento a lo propuesto por cada estudiante.

Cierre

A partir de las aspiraciones ubicadas en el árbol de cualidades, el estudiante escribirá una proyección para su futuro, por lo tanto, es importante desarrollar las siguientes recomendaciones que serán un insumo que le aportará a su propuesta:

- Cuidar los pensamientos
- Colocarse metas realistas
- Aceptar los fracasos y realizar críticas constructivas
- Dedicarnos tiempo.

Recursos TIC de apoyo

- Video Beem
- Computador

Tema 2: Potencialidades y habilidades.

Inicio

Actividad de motivación.

Presentaremos una serie de propuestas de trabajo (pintar mándalas, dibujo libre, trabalenguas, juego de ajedrez,)

Descripción de la dinámica:

Cada participante tendrá la posibilidad de elegir y trabajar la actividad que más le llame la atención, para esto tendrá una hora. Finalizada la actividad cada uno socializa lo que hizo, como lo hizo, cómo se sintió y por qué eligió esa actividad.

Desarrollo de la temática

Los seres humanos tenemos capacidades y esas capacidades son potencialidades, es decir somos capaces de realizar todo lo que nos propongamos.

Una potencialidad es una virtud o fortaleza que cada ser humano posee, esta se refiere a las capacidades que una persona puede desarrollar, en otras palabras, el potencial humano es lo que somos capaces de hacer o conocer.

La capacidad es lo que los seres humanos pueden lograr por medio de sus diferentes conocimientos, una capacidad es un potencial.

Potencialidades y capacidades

- Atención y razón de ser.
- Capacidades visuales
- Capacidad de memoria y correlación
- Control emocional y físico, es decir control sobre el entorno de cada uno.
- Capacidad para jugar
- Emociones.
- Sentido, imaginación y pensamiento

Aunque estas capacidades vienen naturalmente en los seres humanos, hay ciertos factores que afectan el desarrollo del potencial como: herencia, vida de experiencias, calidad de las relaciones, capacidades físicas, educación, relaciones personales, relaciones interpersonales.

Sin embargo, lo que permite a cada ser desarrollarse y utilizar sus potencialidades es el deseo, el entusiasmo y la energía que lo distinga esa “fuerza interna” que cada ser humano posee, lo que hace posible que cada individuo ponga empeño en cada meta, luche y cumpla.

El objetivo principal es la autorrealización de cada uno de los seres humanos.

Para trabajar este tema se realizará la siguiente actividad:

Nombre de la actividad: “Yo también soy grande como Kirikú”

Escenario: Biblioteca del colegio

Duración: 1 hora y 30 minutos.

DESCRIPCIÓN: Para esta actividad se procederá al visionado de la película “Kirikú y la bruja”. En ella los estudiantes podrán ver un claro ejemplo de un niño que, aparentemente por

ser muy pequeño, no puede hacer grandes cosas. Sin embargo, contra todo pronóstico, las grandes cualidades que el pequeño niño tiene, le sirven para salvar a su pueblo de la bruja malvada. Con esta película se pretende que los jóvenes aprendan que su aspecto físico no es un condicionante de lo que puedan hacer o no en la vida. Tras el visionado de la película, responderán a una serie de interrogantes que les permitirá reflexionar, que la grandeza de la persona no está solamente en lo físico sino en las grandes cualidades que cada ser tiene.

Preguntas

1. ¿Cuáles eran las cualidades de kiriku?
2. ¿Cuáles fueron los logros de kiriku?
3. ¿A qué se debieron esos logros?
4. ¿Cuáles fueron las motivaciones que lo llevaron a actuar como lo hizo?
5. ¿Qué retomaría de la película para su proyecto de vida?

Cierre

Los estudiantes observarán y escucharán el video titulado “**Hecho con tus sueños** “de Maldita Nerea.

Cada uno extraerá el mensaje que dicha canción les deja, se la aprenderán para luego entonar con el fin de interiorizarse, y trabajarán la manera de llevarla a su realidad.

Recursos

Computador

Video Beam

TEMA 3: LOS VALORES:

Inicio

Motivación

La noticia

Se trabajará con noticias reales que podemos encontrar en el periódico, la radio o la tv. Seleccionan la noticia de violencia de género, bullying, robos o maltrato animal.

Después de leerlas, se realizará las siguientes preguntas:

¿Cuándo?

¿A quién?

¿Por qué?

¿Cómo?

Así, crearemos un diálogo donde hablaremos con ellos acerca de cómo se sienten, qué piensan sobre las personas que cometen ese tipo de acciones, cómo podemos evitarlas, qué podemos hacer para mejorar la sociedad y que valores se están violando.

Lo anterior nos lleva a concluir que los valores son los aspectos más importantes que componen la personalidad de un ser humano. Gracias a ello, las personas son capaces de relacionarse con su entorno, con sus iguales y con otros seres vivos de una forma justa y que se deben inculcar desde el ámbito familiar ya que es allí donde el niño(a) adquiere las bases de su educación. Educar en valores formará a personas felices, responsables y comprometidas.

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud.

Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes.

Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad.

Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos.

Para trabajar este tema se hará la siguiente actividad:

Nombre de la actividad: El globo de los valores

Escenario: Biblioteca del colegio

Duración: 1 hora y 30 minutos.

Objetivo:

- **Incentivar el aprendizaje de los valores.**

Materiales:

- Globos
- Papelitos que contienen actividades donde los valores están inmersos, y que se coloquen dentro de los globos.

Los papelitos pueden tener lo siguiente, sin embargo, son recomendaciones que se pueden seguir, todo depende de lo que quiera colocar el organizador del juego:

- Dibuja con tu cuerpo, sin usar las manos, algo que simbolice un valor, ejemplo un corazón que simboliza al amor.
- Define un valor
- Da un ejemplo de un antivalor.
- Da un ejemplo de un valor
- Realiza una dramatización corta sobre un antivalor.
- Haz una mímica sobre el valor para que tu compañero lo adivine.
- Dibuja algo que simbolice un valor para que tu compañero lo adivine.
- Inventa un poema sobre la paz, por ejemplo.
- Inventa una canción sobre la honestidad y cantársela a tus compañeros.
- Fichas con penitencias

Cierre

Se realizará un conversatorio donde los estudiantes colocarán en manifiesto los aportes que este trabajo hizo a cada uno al igual que el compromiso que deben hacer para fortalecer los valores que tienen y rescatar los que por alguna razón se han dejado de lado.

TEMA 4 UNA VIDA CON PROPÓSITO

Objetivo:

Concientizar a los alumnos de que la realización de sus proyectos depende en gran medida de ellos mismos.

Inicio

Motivación.

La vida tiene varias formas de verse, de vivir, no todo es lo que nos han enseñado, impuesto o hemos explorado. No siempre es nacer, crecer, reproducirse y morir. Algunos andan como zombies toda su vida sin descubrir qué hacer y peor aún, sin saber la razón por la cual valga la pena levantarse cada mañana.

Vivir con propósito es una de las experiencias más emocionantes y agradables que puedes disfrutar en la vida. Cuando vives con propósito, la vida fluye. Al igual que el agua que fluye y sin esfuerzo se adapta a cualquier obstáculo que se coloca en su camino. Hay momentos en que las cosas se pueden complicar, pero retomar el propósito será más fácil con tan solo una pequeña cantidad de esfuerzo consciente. Ahora, lo que sí puede tomar un poco de tiempo y esfuerzo es encontrarlo, descubrirlo, más sin embargo una vez que lo hagas, elegirás vivir y tomarás las decisiones necesarias para disfrutar cada día de tu vida al máximo y todo fluirá.

Vivir con propósito implica tener en cuenta las siguientes situaciones:

- Hace verdaderas conexiones con las personas.
- Asume completa responsabilidad: ya no huyas de tus problemas, los enfrentan. Ya no culpas a otros por lo que ha salido mal en tu vida, por tus errores, por tus elecciones. Cuando no obtengas los resultados deseados, identifica con consciencia qué debes cambiar y tomar acción. ¡Asume el control de su vida!
- Eres auténtico: no andas pendiente del qué dirán, no escuchas el ruido exterior, te enfocas en tu voz interior, vives para ti y no por complacer a los demás.
- Pones tus necesidades en primer lugar: nadie con hambre puede estar bien para pensar en otros
- No dejes que el miedo o el fracaso te desanimen: cuando estás probando cosas nuevas, siempre estás tomando una oportunidad.

- Entiendes que la felicidad no se compra: ya no persigues dinero porque entendemos que el dinero no puede comprar la felicidad. Vivir con propósito es vivir con felicidad.
- Eres más decidido: no hagas las cosas por impulso o sin medir algo de riesgo.
- No compites: el éxito en la vida no se trata de hacer o ser mejor que otras personas, sino de ser lo mejor que tú puedes ser, tu mejor versión. La competencia es contigo mismo. (revisa tus valores).
- No esperes perfección: si esperas el momento perfecto antes de hacer algo; nunca lo harás, recuerda que somos perfectos imperfectos.
- Aprecia más y mejor: cuando vives con propósito, ves la belleza en la vida.
- Estás enfocado: no cargas lo que no te corresponde, no podemos complacer a todo el mundo.
- Disfruta tu tranquilidad y libertad.

Para afianzar este tema se realizará la siguiente actividad

Nombre de la actividad: Así me imagino el futuro

Escenario: Biblioteca del colegio

Duración: Aproximadamente, 60 minutos

Materiales: Hojas y lápices.

Desarrollo

Esta actividad se basa en la utilización de técnicas de imaginación mental, las cuales son de gran utilidad para conseguir que las personas sean conscientes de aspectos en los que es costoso concentrarnos por la carga emocional implícita que a veces poseen. El profesor comenta a sus alumnos que en esta actividad van a pensar en el futuro y en cómo se imaginan a sí mismos dentro de algunos años. En primer lugar, deben cerrar los ojos e imaginarse a sí mismos dentro de 10 años. Cuando todos los estudiantes han cerrado los ojos, el profesor lee en voz alta las siguientes preguntas, cuidando siempre de dejar un tiempo entre pregunta y pregunta para que cada alumno, individualmente, pueda pensar e imaginar las respuestas. Las preguntas que debe realizar son las siguientes:

¿Cómo te imaginas físicamente dentro de 10 años?,

¿A qué crees que te dedicas?

¿Qué aficiones tienes?

¿Con quién vives?

¿Qué amigos tienes?

¿Cómo es la relación con tus padres?

¿Tienes pareja?

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

¿Eres feliz?

¿De qué te sientes más orgulloso?

La fase de imaginación concluye y los alumnos ya pueden abrir los ojos. Después, pregunta a todos los estudiantes en general si creen que ese futuro imaginado será necesariamente así o si puede ser de otra manera y sobre todo, si creen que conseguir el futuro que desean es algo que depende en gran parte, aunque no totalmente, de ellos o si creen que no pueden hacer nada para acercarse a su futuro deseado.

El profesor debe reconducir este debate hacia la capacidad que todos tenemos para aumentar las probabilidades de alcanzar nuestros objetivos. No obstante, lo primero que necesitamos para alcanzar nuestras metas es saber a dónde queremos llegar, qué queremos ser, cuáles son nuestros objetivos. Tener esto claro es haber recorrido ya la mitad del camino.

El profesor debe motivar a los jóvenes para que valoren el poder y capacidad personales que tienen y la necesidad de fijarse unos objetivos claros. Finalmente, la actividad concluye con una fase final individual en la que los involucrados escriben tres metas futuras a largo plazo (por ejemplo, crear una familia, tener un trabajo en el que se sientan satisfechos, etc.) y también tres metas futuras a corto plazo (por ejemplo, aprobar el siguiente examen) que desearían conseguir.

¿QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD?:

Que entiendan la importancia de saber qué metas nos gustaría alcanzar y cómo podemos conseguirlas. La ilusión que conlleva el tener un proyecto de vida propio y el esfuerzo para alcanzarlo. Que aprendan a aceptar que hay metas que no están al alcance de nuestras manos, y a que esto no conlleve, sentimientos de tristeza e inutilidad.

Cierre

Para terminar esta actividad los estudiantes observarán el video de la canción “**Color Esperanza**” de **Diego Torres**, con el propósito de realizar un conversatorio para socializar el mensaje que nos deja esta bella melodía y la manera de vivenciarla. Se aprenderán dicha canción para entonar en un próximo encuentro.

Análisis y Evaluación:

La siguiente ficha de observación se realizó para detectar los conceptos básicos que deben tener los estudiantes e identificar los niveles de autoestima en los adolescentes del colegio Marden Arnulfo Betancur, por consiguiente, es necesario revisar el concepto de la evaluación, como lo indica Tixe Cajas, D. A. (2012). Siendo esta una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La evaluación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Para la elaboración del cuestionario de evaluación se tiene en cuenta el concepto de ramificación el cual se define como un proceso por el cual se amplían mecánicas y técnicas de diseño de juegos para motivar a los estudiantes en la consecución de objetivos, es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con las temáticas a trabajar de manera interactiva y moderna, hace que la educación sea más interesante.

Se espera que mediante la actividad de evaluación interactiva se incentive el trabajo en equipo con los estudiantes, identificando algunos aspectos importantes a tener en cuenta para la construcción de un proyecto de vida exitoso, claro y con el cumplimiento de logros alcanzables que les permita la auto realización.

La evaluación se realizara mediante el juego interactivo: **la escalera que eleva el auto estima**, utilizando la herramienta Genially : <https://view.genial.ly/5f9245558c56d50d80e8e6fc/game-alexandra>.

Nombre de la actividad: La escalera que eleva la autoestima.

Escenario: Sala de sistemas

Duración: 60 minutos

Materiales: Computadores, hoja y lápiz.

Descripción de la actividad: Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial y se turnan para lanzar el dado. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cola de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cabeza.

Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno. Si un jugador obtiene tres 6 consecutivos, deberá regresar al casillero inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener nuevamente un 6. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador y recibirá 5 puntos adicionales en la calificación final. Durante el recorrido van a encontrar casilleros con preguntas de selección múltiple y si estas se responden de manera correcta se mantiene en el puesto de lo contrario todo el equipo inicia de nuevo.

Se conformarán grupos de 4 personas lo cual permitirá al docente identificar el comportamiento de los estudiantes, su interés por participar y ganar y las estrategias que se generen para la realización de un trabajo colaborativo.

Al dividir el grupo en 4 participantes permitirá hacer un seguimiento individual de cada uno de los estudiantes, logrando identificar si la estrategia de gamificación permitió perfilar algunos conceptos en los estudiantes.

Se espera que de manera exitosa todos y cada uno de los estudiantes lleguen a la meta, superando los obstáculos para dar cumplimiento al objetivo.



CUESTIONARIO INTERACTIVO DE EVALUACIÓN:

PREGUNTA INTERACTIVA	ACIERTOS DEL GRUPO	EDAD DE LOS ESTUDIANTES
1. Se define como habilidad : ✓ Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad. ✓ Son las actitudes que diferencian a un ser humano de otro ✓ Es el valor de ser sincero		
2. Qué tipo de habilidades posee el ser humano: ✓ Habilidades motoras ✓ Habilidades artísticas ✓ Habilidades cognitivas, Habilidades sociales, Habilidades físicas.		

3. La definición de valor es: ✓ Es la aptitud para desarrollar alguna tarea. ✓ Son aquellos principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción. ✓ Es la capacidad de entendimiento del ser humano		
4. Anti valor es: ✓ Son aquellas actitudes negativas que se oponen a lo que establecen los valores éticos y los valores morales. ✓ Es la capacidad de reconocer, apreciar y valorar a los otros ✓ Lo que para una cultura es correcto		
5. La honestidad se define como: ✓ Un valor moral fundamental para entablar		

relaciones interpersonales basadas en la confianza, la sinceridad y el respeto mutuo. ✓ Ser sincero con uno mismo. ✓ Aptitud por parte del individuo para ejecutar una tarea.		
6.Auto estima es: ✓ Tener la capacidad y el poder de hacer algo ✓ Valoración, percepción o juicio positivo o negativo que una persona hace de sí misma en función de la evaluación de sus pensamientos, sentimientos y experiencias. ✓ Son las capacidades intelectuales, emocionales, y valores que adquiere el ser humano.		

Conclusiones:

- Teniendo en cuenta la propuesta de intervención planteada, se ratifica la necesidad de la lúdica como una herramienta fundamental en el ejercicio de la educación, al ser esta innata en el desarrollo humano, la cual brinda oportunidad de construcción no solo de conocimiento sino de formación de seres integrales, que nos ayuda a alejarnos de la educación tradicional y poco participativa.
- A partir de la estrategia de intervención se logra evidenciar una manera diferente de proponer estrategias pedagógicas, siendo una propuesta que va alejada de las actividades que hemos observado en la cotidianidad de nuestra labor profesional, así mismo se busca que la implementación de esta estrategia metodológica contribuya a mejorar los niveles de autoestima de los estudiantes desde el reconocimiento propio como seres humanos valiosos con cualidades, virtudes y habilidades.
- Se reconoce en el planteamiento de las actividades a los estudiantes como seres en constante formación integral, adolescentes reflexivos que logran generar espacios de construcción colectiva como seres sociales por naturaleza.
- Durante la elaboración de la estrategia de intervención se identifica la necesidad de implementar las nuevas tecnologías en la planeación pedagógica, se hacen indispensables y se observa la necesidad de tener en cuenta las TIC y nuevas herramientas tecnológicas no solo por ir a la vanguardia, sino para asumir la educación de una manera diferente donde logremos captar la atención de los estudiantes de manera más natural y creativa generando espacios enriquecidos y no convencionales.
- Invitamos a los docentes y a nosotros mismos a evaluarnos, actualizándonos de manera constante, reconociendo al estudiante como un sujeto activo, propositivo, un sujeto integral, que reflexiona, critica, argumenta, propone, actúa y escucha.
- En cuanto a la propuesta de intervención invita a seguir construyéndose y extender esta metodología a los demás grados de bachillerato, integrando de manera metodológica la lúdica y la tecnología como una nueva forma de aprendizaje fuera del aula de clase.

Bibliografía:

- Acevedo Moreno, G., Gutiérrez, L. M., & Noreña Tamayo, O. (2016). Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos.
- Ariovich, L., & Margulis, M. (1996). *La juventud es más que una palabra*. Biblios.
- Bergua, J. Á. (1999). La socialidad lúdica juvenil. Sobre cómo los jóvenes erosionan el orden sociocultural instituido cuando se divierten. *Reis*, 107-152.
- Borrás Santisteban, T. (2014). Adolescencia: definición, vulnerabilidad y oportunidad. *Correo Científico Médico*, 18(1), 05-07.
- Branden, N. (2011). *Cómo aumentar su autoestima: el enfoque probado orientado a la acción para una mayor autoestima y confianza en sí mismo*. Gallito.
- Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima* (pp. 22-28). Paidós.
- Edna, D., & del Rosario, M. (2018). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena.
- Gómez López, A. Y., Viveros Mera, B. E., & Ceballos Ramírez, G. A. (2017). Propuesta de enseñanza lúdica pedagógica para fortalecer la autoestima y mejorar la convivencia en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Cauca.
- Jiménez, C. A., & Jiménez, J. V. (1996). *La lúdica como experiencia cultural: etnografía y hermenéutica del juego* (No. 34). Cooperativa Editorial Magisterio.
- KEMMIS, S. (1999): “La investigación acción y la política de la reflexión”, en: ANGULO, J. F.; BARQUÍN, J., y PÉREZ, A. I.: Desarrollo profesional del docente: política, investigación y práctica. Madrid: Ediciones Akal, pp. 95-118.
- Palencia, E., & Castillo, N. (2017). La Investigación acción en el contexto universitario. *Salud, Arte Y Cuidado*, 10(1), 55-58.
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.
- Sanizo Mamani, A. H. (2016). La Autoestima y el Rendimiento Académico en los estudiantes del Cuarto año de la IES Perú Birf de Juli 2016.

- Tixe Cajas, D. A. (2012). La Autoestima en adolescentes víctimas del fenómeno de Bullying (Bachelor's thesis, Quito: UCE)
- Vaello, J. (2009). El profesor emocionalmente competente. *Barcelona: Graó*
- Valverde, A. A., & Vargas, M. B. (2015). El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana. *Perspectivas*, (10), 81-146.
- Vernieri, M. J. (2006). *Adolescencia y autoestima*. Editorial Bonum.