

INCLUSION SOCIAL LUDICO RECREATIVA PARA LOS JOVENES LIDERES DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA CAZUCA DEL MUNICIPIO DE SOACHA

JENNI VASQUEZ FIGUEROA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESPECIALIZACIONES
BOGOTÁ D.C.
2018

INCLUSION SOCIAL LUDICO RECREATIVA PARA LOS JOVENES LIDERES DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA CAZUCA DEL MUNICIPIO DE SOACHA

JENNI VASQUEZ FIGUEROA

Director: ALVARO CASTRILLON

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESPECIALIZACIONES
BOGOTÁ D.C.

2018

DEDICATORIA

A mi familia, quienes han sido motivo de inspiración y dedicación en mi trabajo.

A mis estudiantes y colegas que en forma permanente reconocen la importancia de la recreación como fundamento del desarrollo integral de la persona y la sociedad.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas y cada una de las personas que me animaron a culminar este proyecto; en especial, a los jóvenes de la institución educativa Cazuca del municipio de Soacha, y de modo particular a las directivas de la institución.

CONTENIDO

Resumen ejecutivo

Introducción

1. Problema	10
1.1 Descripción del problema.....	10
1.2 Pregunta de investigación.....	11
2. Objetivos	11
2.1 Objetivo general.....	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
3. Justificación.....	12
4. Marco de referencia	13
4.1 Marco teórico	13
4.2 Antecedentes o Estado del arte (marco investigativo)	17
4.3 Marco legal.....	18
5. Metodología.....	19
5.1 Enfoque y alcance de la investigación	20
5.2 Población y muestra	20
5.3 Instrumentos	21
5.4 Procedimientos.....	22
5.5 Análisis de información.....	23
5.6 Consideraciones éticas	26
6. Cronograma	27
7. Presupuesto	28
8. Resultados y discusión.....	29
9. Conclusiones	33
10. Recomendaciones.....	34
11. Referencias bibliográficas.....	35

Resumen ejecutivo

La propuesta tiene como propósito generar la construcción de jornadas lúdicas y recreativas para la Institución Educativa Cazuca del Municipio de Soacha con base en el desarrollo de un breve programa de actividades recreativas para la comunidad educativa que se ejecutó este año. En la primera parte se presentan los fundamentos conceptuales en que se sostiene la propuesta (recreación, lúdica, juego, liderazgo, inclusión); en la segunda, se expone el proyecto recreativo realizado con la comunidad educativa de la institución, especificando el contexto, la metodología y las actividades alternativas que se propusieron. Y, finalmente, se expone como conclusión que en la institución no sólo existe la necesidad sino la disposición de la población para fortalecer los líderes que allí se están formando.

Introducción

La estrategia tiene como propósito generar la construcción de jornadas lúdicas y recreativas en la Institución Educativa Cazuca del Municipio de Soacha con base en el desarrollo de un breve programa de actividades recreativas para la comunidad educativa y su entorno, el cual se viene ejecutando tímidamente este año pero que se ha logrado consolidar en el segundo semestre del año en curso promoviendo vivencias recreativas que generan al participante sentido de pertenencia por su comunidad.

El acompañamiento hecho mostró a esta población que la *recreación* es, Según Plan Decenal del Deporte, la Recreación, la Educación Física y la Actividad Física 2009 – 2019. “Una opción distinta al deporte y complementaria a la actividad física para el desarrollo del potencial físico, cognitivo, perceptivo y psicosocial en vía del disfrute, el esparcimiento y el mejoramiento de la calidad de vida”. (pág. 11).

Logrando con ello, su participación activa en vías de modificar de las fronteras invisibles.

De esta manera, la propuesta señala tanto la experiencia recogida mediante las actividades de liderazgo, trabajo en equipo, resolución de problemas, como los fundamentos conceptuales ha tener en cuenta. Se trata, pues, del sostén documental por el que se demuestra la necesidad no sólo de las actividades lúdicas recreativas para esta población sino de la apertura de escenarios de inclusión dentro de la institución y el municipio en los que se involucre a otras poblaciones, para generar conciencia ciudadana e inclusión real.

Y debido a que existen pocos estudios dentro de la zona que traten sobre el tema de recreación y liderazgo, fue más que pertinente investigar desde la misma población del municipio qué actividades no deportivas se han de realizar para lograr los fines educativos y de diversión que constituyan el cuerpo de dicha propuesta.

Ahora bien, una propuesta con este perfil, incluyente y recreativa, sin duda impactará de manera positiva a la comunidad educativa y se espera que sirva como ejemplo para replicar

e institucionalizar, demostrando una vez más la importancia de la recreación en este tipo de proyectos.

Redundará, por tanto, no sólo en un desarrollo sin precedentes para la población educativa sino, lo más importante, en el mejoramiento de las condiciones vitales de los habitantes del sector. A continuación, entonces, se presentan algunos conceptos; recreación, lúdica, juego, liderazgo, inclusión. En seguida se expone el proyecto recreativo realizado con la comunidad educativa, especificando el contexto, la metodología y las actividades alternativas que se propusieron. Y, finalmente, se exponen las conclusiones.

1. Problema

1.1 Descripción del problema

En nuestro país la sociedad se encuentra dividida por estratos sociales, los cuales permiten estigmatizar y señalar a los seres humanos y clasificar según su condición económica. Y así dividiendo por zonas, regiones, barrios a la comunidad en general. Donde el tener bajos recursos se entiende como pobre y el que tiene comodidades y lujos será el rico.

Soacha es un Municipio del Departamento de Cundinamarca, con 14 veredas y 6 comunas que se encuentra habitado por diversidad de comunidades, las cuales por condiciones económicas, conflicto armado, falta de oportunidades, se han visto obligadas a residir allí, un municipio de todos pero a su vez de nadie. Los soachunos oriundos son pocos quienes han ido perdiendo su la esencia de sus raíces por tantos cambios sociales y culturales que los afectan.

El barrio Cazuca está dentro de una de las comunas del municipio, tal vez el acceso sea fácil pero sus fronteras son impasables, esta zona ha sido señalada de tener pandillas que no permiten el acceso de cierta población y esto es un problema para la comunidad y allí se encuentra ubicada la población a intervenir.

La comunidad educativa de la Institución Cazuca del Municipio de Soacha, se encuentran jóvenes entre los 15 y 17 años que están en su proceso de formación quienes buscan actividades que satisfagan sus necesidades, algunos encuentran por su entorno actividades como la violencia, el consumo de drogas psicoactivas, el vandalismo y en algunos casos embarazos a temprana edad y un sin fin de estas, la zona donde encontramos la Institución Educativa permite que los jóvenes creen barreras invisibles y generen grupos

cerrados, por tal razón sus oportunidades de surgir se ven supeditadas a la ubicación donde se encuentran, esto por los antecedentes que tiene su comunidad.

Los jóvenes también se ven envueltos en una curiosidad por probar cosas nuevas, por entender los más grandes enigmas y los pequeños detalles de la existencia, al dejar la inocencia de la infancia, llegan las dudas, las preguntas, los vacíos y con esto la búsqueda del sentido de su propia vida. En este proceso algunos tienden a encerrarse y enfocarse solo en sus intereses y su forma de entender el mundo, lo que crea individualismo e indiferencia frente a las problemáticas que afectan a la sociedad. (Orduz, M. 2016)

Por tal razón con la propuesta que se busca establecer queremos brindar una opción u o alternativa para que se den la oportunidad de utilizar sus habilidades en temas de importancia y que sean de beneficio para ellos, sus compañeros y toda la comunidad del sector.

1.2 Pregunta de investigación

¿Las actividades lúdicas y recreativas contribuirían a la formación de líderes de la Institución Educativa Cazuca del Municipio de Soacha con el fin de generar integración de la comunidad educativa y su entorno?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Formular una estrategia de gestión académica para definir el grupo de jóvenes líderes de la Institución Educativa Cazuca del Municipio de Soacha, con el fin de fortalecer sus procesos formativos mediante actividades lúdico-recreativas.

2.2 Objetivos específicos

Analizar la información mediante observación directa y documentada por parte las directivas de la Institución Educativa Cazuca de los antecedentes que tienen los estudiantes para así determinar la necesidad de seleccionar el grupo líderes recreativos e incluyentes de la misma.

Identificar mediante diagnóstico los posibles líderes participativos e incluyentes de la Institución Educativa Cazuca, a partir de una encuesta lúdico-recreativa.

Diseñar la metodología de actividades lúdicas y recreativas que integren a la comunidad educativa y su entorno, generando un fichero de actividades.

3. Justificación

La estrategia lúdica recreativa busca brindar alternativas mediante la recreación y la lúdica que permitan a los jóvenes ver diversas ofertas que puedan librarlos del estigma

social que los tiene por vivir en esta zona, por su estrato social y por sus limitaciones económicas.

Se nos permitirá identificar los líderes que más sobresalen dentro de la Institución y que su interés por crear un buen proyecto de vida los conlleve a grandes oportunidades laborales y educativas. Diseñar con ellos actividades, eventos, proyectos que potencien su liderazgo y conocimiento.

La Institución Educativa acepta y permite esta clase de actividades puesto que son los formadores de la población y están cerca de las limitaciones que su comunidad les impone, por tal razón apoyan a los jóvenes para que se den la oportunidad de surgir y aprovechar estos espacios de inclusión e integración social.

Los jóvenes entre los 15 y 17 años de edad serán elegidos según el resultado del diagnóstico y serán canalizados con conocimientos previos y competencias que tendrán que desarrollar mediante el proceso que se lleva a cabo, todo bajo el acompañamiento y supervisión de las directivas de la Institución y dentro de la misma sede.

La estrategia propuesta tiene como propósito replicar en cada año una serie de actividades que benefician a los jóvenes, la Institución, la Comunidad y el Municipio, que se gana generando esta propuesta la satisfacción del deber cumplido logrando ayudar a jóvenes que por su condición pueden estar en riesgo de cambiar su proyecto de vida hacia lo negativo que su entorno les brinda.

La especialización en gerencia educativa gana espacios de intervención y construcción de conocimientos frente a la comunidad a atender.

4. Marco de referencia

4.1 Marco teórico

Aunque la “recreación” es un concepto en construcción, encontramos que la ley 181 de 1995 en su artículo 5º la define como “un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano, para la realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. Por lo cual, la propuesta, debe intervenir en todo el ámbito social y cultural.

1. Recreación

La recreación es un *instrumento* formativo y educativo en la medida en que permita despertar el interés, motivar y acercarse emocionalmente a la realidad. Crea además, un espacio en el cual el participante se siente confiado y descubre sus capacidades o potencialidades, activándolas y disponiendo de ellas. Este es un espacio necesariamente atractivo ya que tiene como fin impulsar a los participantes a realizar lo no cotidiano, a que exploren y sean creativos. La recreación, pues, permite contribuir en el mejoramiento relacional de los individuos.

En este sentido, aunque la recreación es un fenómeno social complejo –lo que ha llevado a que sea objeto de estudio–, y aunque ha sido significada por diversos autores de formas distintas, es innegable que se desarrolló como una dimensión de la existencia humana que, parafraseando a Dumazedier, tiene como características principales el ser realizada voluntariamente, proveer gratificación emocional, ser practicada en el tiempo libre y por la elección del practicante. En este sentido, una política pública en recreación debería promover diversos escenarios en que se participe sin interés monetario o sin la presión de competir los cuales, además, deben estar abiertos para ser elegidos libremente por los

individuos. En una palabra, espacios de juego donde se pueda, a su vez, aprender es jugando.

Con las actividades comprobamos que la recreación es interesante y llamativa para la comunidad educativa puesto que se tiene el conocimiento de la actividad y se interpreta a manera constructiva.

Con la recreación, entonces, se abre el margen de actividades disponiendo mayor accesibilidad a la población con la implementación y ejecución de ideas positivas que buscan aportar al mejoramiento de las necesidades de las personas, lo que redundará en el mejoramiento de la calidad de vida. Ésta, como se sabe, está determinada por las posibilidades que las personas tienen de satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales.

2. Liderazgo

Es una actividad que a libre elección se asume y mediante la cual logramos llamar la atención de los demás individuos. El liderazgo es la dirección ejercida por el líder, influenciando a los seguidores. El líder es atribuido mediante cualidades a través de rasgos, habilidades y conocimientos. (Faire 2014).

Encontramos dentro de la sociedad algunos tipos de líderes por ejemplo, activos, pasivos y proactivos; dentro de la propuesta se busca identificar aquellos que cumplan con las características adecuadas para fortalecer sus habilidades y lograr que ellos generen cambios actitudinales con la comunidad educativa, cada líder debe darse a conocer por sus buenas propuestas y acciones frente a los compañeros para así sentirse apoyado por los mismos y seguir actuando acorde a las necesidades de la Institución.

El liderazgo es una herramienta que se adquiere a medida que su conocimiento se fortalece por tal razón es necesario transmitirlo, transformarlo y adecuarlo a las situaciones que se presentan en los diferentes entornos.

3. Lúdica

Es una actividad que por naturaleza el ser humano realiza y ve en su quehacer el disfrute de sus actividades.

Es una acción que el hombre por naturaleza realiza identificando el juego como un medio facilitador de procesos de aprendizaje que realiza con libertad, posibilitando la modificación de reglas, tiempos, espacios para así lograr una apropiación de la actividad y llegar objetivo esperado.

El hacer recreativo nos permite reunir una serie de características como lo son las sentimentales, sociales, culturales que reunidas llegan a ser trascendentes dentro de la población sin importar el sexo, edad y raza, puesto que nos permite ser creativos, imaginarios y soñadores dentro de espacios ajustados, reglas cotidianas, deberes y derechos impuestos por una sociedad cambiante continuamente.

Como se manifiesta a continuación; Lo lúdico, como uno de los sustentos destacables en el campo de los haceres recreativos, le permite al hombre ejercer su libertad, en cuanto le posibilita transformar dialécticamente su realidad interior y exterior. Esta será posible ejercerla en la medida que pueda, individual y grupalmente, permitirse sentir, imaginar, crear, apropiarse de lo haceres y de las cosas, basadas en el respeto a sí mismo y a los que le rodean. (Ziperovich C. y Chalita R, 2009)

4. Inclusión

Sin dejar de lado los procesos participativos e incluyentes nos guiamos sobre el concepto que nos brindan.

La inclusión se presenta como un propósito donde las entidades educativas se ven obligadas por razones políticas y democráticas a generar propuestas que brinden opciones a los estudiantes para que encuentren el gusto por permanecer dentro de su formación académica y culminar su formación. (González. M. 2008)

Dentro de la propuesta nos interesa construir una metodología interesante para lograr la inclusión de los estudiantes que por los antecedentes que se manifiestan están siendo relegados dentro del proceso de formación, por tal razón se brindan opciones como las que presentamos ante la Institución Educativa.

La inclusión es la búsqueda constante para mejorar las condiciones y diversificar los procesos de aprendizaje, se trata de convivir con las diferencias, estudiarlas y aprovecharlas para así apreciar de manera más práctica todos aquellos avances en la disminución de los condicionantes y estimular el aprendizaje de la población. (Echeita, G. y Ainscow, M. 2011)

Dentro de nuestra estrategia se busca la inclusión por medio de actividades lúdico-recreativas que beneficien a la comunidad educativa y su entorno. Justificando así que los líderes lúdico-recreativos proceden a partir de estrategias interesantes e incluyentes que generaran opciones a sus compañeros.

4.2 Antecedentes o Estado del arte (marco investigativo)

Los jóvenes se encuentran en la construcción de su personalidad por tal razón nos vemos en la tarea de encontrar los líderes que generaran propuestas y estrategias de atención a la comunidad educativa. En la actualidad encontramos organizaciones juveniles que se identifican mediante códigos, comportamientos que se ven ligados por su estrato social, cultural, económico y más aún condicionados por un estigma social que llevan por el simple hecho de vivir en el municipio de Soacha, donde la memoria histórica es de violencia y pobreza. (Cabrera, L. y Romero, A. 2012)

Soacha es un municipio que presenta problemas de marginalización, pobreza, violencia, desempleo y sobrepoblación, se encuentran estigmatizados por los antecedentes que presentan, los cuales conllevan a sus habitantes a tener una serie características no aceptables para la sociedad y no se les brindan oportunidades a los jóvenes los cuales optan por el camino fácil, a pesar de que algunas Ong. Y Fundaciones apoyan algunas comunas no todos logran beneficiarse. (Vargas, D. 2013).

Se debe tener en cuenta que la Recreación es una actividad espontánea, nos permite ser libres dentro de las actividades que nos gusta realizar, porque en ella se da lo inesperado, lo auténtico. Allí el ser humano se muestra tal como es, expresando su sentir en un hoy inmediato. La recreación es, por lo tanto, una necesidad generalizada de todos los seres humanos. (Montejo, D. y Sanabria, J. 2013)

4.3 Marco legal

En el programa de las naciones unidas para el desarrollo se encuentra un enfoque indispensable y con base en el cual nos podemos apoyar puesto que;

El objetivo de lograr una educación inclusiva y de calidad para todos se basa en la firme convicción de que la educación es uno de los motores más poderosos y probados para garantizar el desarrollo sostenible. (ODS 2012)

Dentro de las normas establecidas para la recreación a nivel nacional se encuentra la estrategia nacional de recreación para adolescentes y jóvenes dentro del Plan Nacional de Recreación, de Coldeportes nacional.

Los y las jóvenes y adolescentes tienen la potencia para desplegar capacidades humanas, identidades y visiones de mundo que los sitúa en un lugar privilegiado en los procesos de desarrollo propios y de sus contextos. Aproximarse a ellos y ellas desde una mirada como sujetos con capacidades y no como “problemas” a intervenir, es un imperativo ético en cuanto a su reconocimiento como sujetos de derechos. (Coldeportes, 2013-2019)

Dentro del plan de Desarrollo del Departamento de Cundinamarca 2016-2020 en el artículo 33ª, Subprograma Adolescencia con Desarrollo Cultural, Deportivo, Recreativo y Participativo.

Lograr que los adolescentes a partir de la práctica deportiva adquieran hábitos de vida saludable que contribuyan a la construcción de su proyecto de vida y realicen un adecuado manejo del tiempo libre. (Gobernación de Cundinamarca, pág., 102)

En el Plan de Desarrollo del Municipio de Soacha 2016-2019, se incluye dentro del artículo 18, el Programa; Juntos Formando Ciudadanía a partir de la Recreación y el Deporte el Proyecto Juventud Deportiva y Recreativa, el cual establece:

Implementar la estrategia de recreación, liderazgo juvenil y nuevas tendencias deportivas por medio del desarrollo de procesos de convivencia social favoreciendo la participación y formación ciudadana, mediante estrategias de recreación escolar y comunitaria, campamentos juveniles y nuevas tendencias deportivas del fenómeno social postconflicto. (Alcaldía de Soacha, 2016-2019)

5. Metodología

5.1 Enfoque y alcance de la investigación

La propuesta se enfoca en una investigación de tipo descriptiva dentro de cada uno de los objetivos se evidencia el trabajo directo con la población.

Para lograr en análisis de la población se indaga con las directivas todos aquellos sucesos que se han venido presentando con los estudiantes y así identificar las características de la población.

Una característica de la investigación descriptiva es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de ese objeto. (Bernal, 2010).

Se identificó durante el proceso de diagnóstico y análisis que se realizó por medio de la encuesta lúdico-recreativa; el dominio de los temas a trabajar con los líderes lúdico-recreativos que apoyarían la propuesta.

Se describen también algunas condiciones de la investigación descriptiva; donde nos basamos en dos de ellas para desarrollar la estrategia; las cuales se generaron antes, durante y después de que se realizó la propuesta.

Estudios de carácter diagnóstico y Diseños de guías, modelos, productos, prototipos, etcétera. (Bernal, 2010).

Y por último los líderes lúdico-recreativos diseñan un modelo de fichero dentro del cual se registran las actividades que se podrían poner en práctica con la población según los antecedentes que se evidenciaron.

De esta manera cada uno de los objetivos específicos cumple con la caracterización del autor Bernal, C. 2010.

5.2 Población y muestra

La población objetivo del presente trabajo de investigación está conformada por los Jóvenes estudiantes de la Institución Educativa Cazuca del Municipio Soacha, que están en los grados 10 y 11, aproximadamente 60 estudiantes. A partir de esta población se seleccionó una muestra no probabilística de 30 estudiantes, por medio de una convocatoria voz a voz en los 3 salones de grado 10 y 11, de la Institución de los cuales fueron seleccionados los 15 estudiantes que superaron la prueba aplicada y que les da el reconocimiento de líderes recreativos.

De los 15 estudiantes que han sido seleccionados de grado once y quienes bajo las pruebas escritas de análisis y diagnóstico evidenciaron sus fortalezas, frente a actividades lúdicas y recreativas, que conllevan al liderazgo y trabajo en equipo; de los cuales son 8 hombres y 7 mujeres entre las edades de 15 y 17 años de edad, de estrato socioeconómico 1 y 2.

5.3 Instrumentos

La metodología aplicada inició con una convocatoria abierta voz a voz entre el 15 de julio al 30 de julio y se visitaron las aulas de clase de los jóvenes donde se explicó la estrategia a realizar; en los cursos 10 y 11 de los cuales solo asistieron a la convocatoria 30 jóvenes interesados quienes conociendo sus habilidades y conocimientos presentan una encuesta; que con base en la experiencia obtenida durante mi recorrido como docente y durante mi trayecto dentro del CIDE SOACHA, centro industrial y desarrollo empresarial Sena, me permito utilizar el modelo de diagnóstico y análisis de conocimientos previos que se presenta dentro de los programas técnicos en recreación y animación turística del Sena.

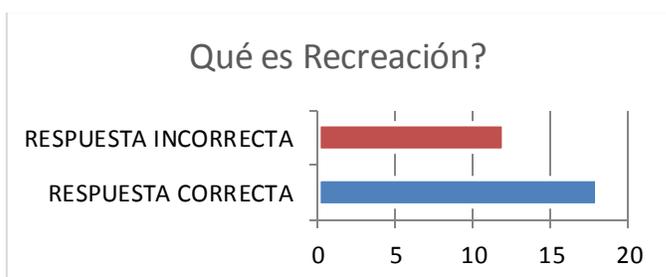
La encuesta consta de 10 preguntas abiertas que tenían que ver con, organización de eventos, recreación, liderazgo, trabajo en equipo, lúdica; todas estas enlazadas puesto que con base en ellas es que se desarrolló la estrategia y así identificamos los posibles líderes que participaron en el proceso dentro de la Institución Educativa Cazuca.

5.4 Procedimientos.

La metodología utilizada se inicia con la presentación a las directivas de la Institución Educativa Cazuca, donde se busca la autorización para lograr el acercamiento a los estudiantes y próximos líderes de actividades lúdicas y recreativas de la misma. En esta se presentan los objetivos, metodología y prácticas a realizar; una vez justificada la realización de la estrategia se procede a la convocatoria voz a voz con los jóvenes de los grados 10 y 11 de la Institución para así empezar a identificar los posibles líderes, una vez realizada la convocatoria participan 30 jóvenes a los cuales se les realiza la prueba de análisis y diagnóstico para depurar el grupo interesado, teniendo en cuenta el objetivo de la estrategia, con este proceso se seleccionan los estudiantes que se aproximaron más a los conceptos a trabajar y con los cuales pueden iniciar su proceso de fortalecimiento. Al momento de revisar las encuestas se identifican los conceptos que ellos manejan y que más se acercan a los conceptos que se trabajaran, dando como resultado que la mitad de los participantes en la convocatoria fueron los que más acertaron a la hora de responder. Siendo así que se inicia con 15 estudiantes el proceso de inducción y apropiación de los conceptos, donde se profundiza sobre organización de eventos, recreación, liderazgo, trabajo en equipo, lúdica y ellos empiezan a identificar el concepto.

5.5 Análisis de información.

Con base en la encuesta realizada a los jóvenes de la Institución Educativa Cazuca, se obtuvieron los resultados representados en las siguientes graficas:



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 20 respondieron adecuadamente el concepto de recreación definido para el presente trabajo, significando con ello un porcentaje de acierto del 60%.



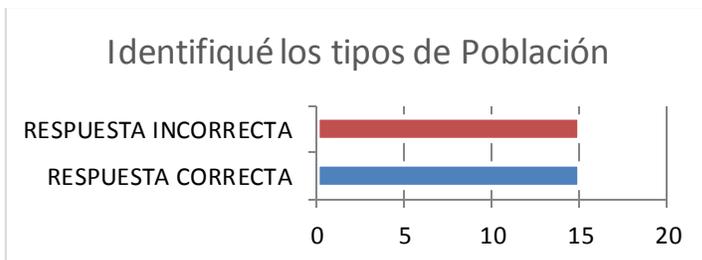
Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 22 respondieron adecuadamente el concepto de liderazgo definido para el presente trabajo, significando con ello un porcentaje de acierto del 73.3%.



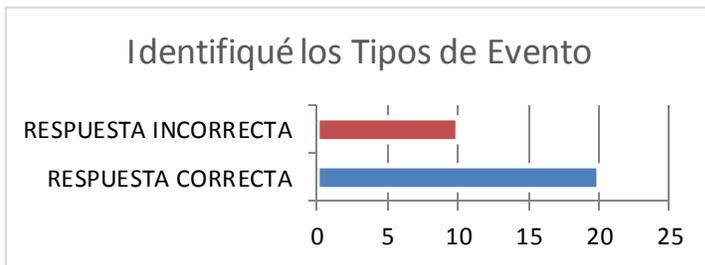
Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 12 respondieron adecuadamente el concepto de ludica, significando con ello una porcentaje de acierto del 40%.



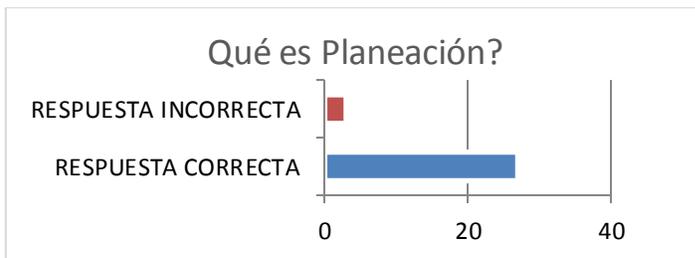
Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 17 respondieron adecuadamente el concepto de juego, significando con ello una porcentaje de acierto del 56.7%.



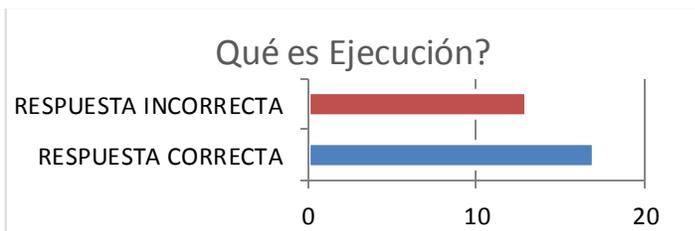
Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 15 respondieron acertadamente los tipos de población que existen, significando con ello una porcentaje de acierto del 50%.



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 20 respondieron acertadamente los tipos de evento que se pueden realizar, significando con ello una porcentaje de acierto del 66.7%.



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 27 respondieron adecuadamente el concepto de planeación, significando con ello una porcentaje de acierto del 90%.



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 17 respondieron adecuadamente el concepto de ejecución, significando con ello una porcentaje de acierto del 56.7%.



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 23 respondieron adecuadamente el concepto de evaluación, significando con ello una porcentaje de acierto del 76.7%.



Dentro de los 30 jóvenes participantes en la encuesta 18 respondieron acertadamente que es una actividad lúdico- recreativa, significando con ello una porcentaje de acierto del 60%.

5.6 Consideraciones éticas

Teniendo en cuenta los principios y valores éticos de la Universidad, la estrategia propuesta abarca todos y cada uno de ellos puesto que se basa en el trabajo con la población, su autonomía, libertad, dignidad, sus derechos fundamentales. Se logró con esta estrategia generar sentido de pertenencia, participación activa y trabajo en equipo.

Principios y valores éticos de la corporación universitaria. (Uniminuto, 2014)

Para lograr la intervención de la población se realizó la presentación de la propuesta y los objetivos que se desarrollarían todo con el fin de fortalecer los procesos formativos dentro de la Institución Educativa ante las directivas, quienes darían la autorización de realizar la convocatoria voz a voz, luego la encuesta de conocimientos previos y por último la construcción de la metodología y las actividades lúdico-recreativas a realizar para disminuir los antecedentes que ellos evidencian dentro de su comunidad educativa.

6. Cronograma

Se presentan las fechas establecidas para la ejecución de la estrategia.

No.	Actividad	Tiempo (meses)		Producto*
		Desde	Hasta	
1	Presentación de la estrategia ante la Institución Educativa Cazuca	1/07/2018	10/07/2018	Carta autorización
2	Convocatoria voz a voz frente a los jóvenes de grado 10 y 11	15/07/2018	30/07/2018	Formatos de análisis y diagnóstico
3	Se presenta a los jóvenes los conceptos a trabajar y sus autores.	1/08/2018	15/08/2018	Manejo de conceptos

4	Se construyen y formalizan los formatos a trabajar	15/08/2018	30/08/2018	formatos
5	Ejecución de actividades lúdicas recreativas.	1/09/2018	15/09/2018	Evidencia fotográfica
6	Registro escrito de las actividades realizadas	15/09/2018	30/09/2018	fichero
7	Se realiza evaluación y presentación de la ejecución de la propuesta a las directivas de la I.E	1/10/2018	15/10/2018	Evidencia final y desarrollo de la propuesta.
8	Coloquio y presentación de proyecto	17/11/2018	17/11/2018	Sustentación de proyecto

7. Presupuesto

RUBROS	Aportes de la convocatoria (Cofinanciación)	Aportes de contrapartida		TOTAL
	Presupuesto en Pesos	Efectivo presupuesto en Pesos	Especie	
1. Personal				
2. Equipos				

3. Software				
4. Materiales e insumos		300.000 p. m/c		300.000 p. m/c
5. Viajes nacionales				
6. Viajes internacionales*				
7. Salidas de campo		200.000 p. m/c		200.000 p. m/c
8. Servicios técnicos				
9. Capacitación				
10. Bibliografía: Libros, suscripción a revistas y vinculación a redes de información.				
11. Producción intelectual: Corrección de estilo, pares evaluadores, traducción, diseño y diagramación, ISBN, impresión u otro formato				
12. Difusión de resultados: Correspondencia para activación de redes, eventos				
13. Propiedad intelectual y patentes				
14. Otros				

8. Resultados y discusión

Resultado Objetivo Específico 1

Dentro del análisis que se realizó al seguimiento por parte de las directivas de la Institución Educativa Cazuca se logró evidenciar que algunos estudiantes tenían antecedentes como:

- Falta de interés en el estudio.
- Deserción.
- Embarazo a temprana edad.
- Casos de violencia,
- Llamados de atención y Vandalismo.

Los cuales han llegado a ser repetitivos y con base en estos se justificaría la necesidad de seleccionar los líderes recreativos e incluyentes de la Institución Educativa, para realizar actividades de trabajo en equipo, liderazgo, recreación e inclusión y con estos se evidencio la disminución de los antecedentes mencionados.

Resultado de Objetivo Específico 2

Como segundo resultado del trabajo de investigación, se logró identificar a los líderes quienes lograron superar las preguntas planteadas dentro de la encuesta aplicada conforme a los estándares definidos por el Sena para la selección de líderes recreativos, de los cuales 15 estudiantes aprobaron y apoyaron el proceso de la estrategia propuesta.

Resultado de Objetivo Específico 3

Como tercer resultado se obtuvo el diseño del siguiente modelo donde se recopila la información y desarrolla la metodología de las actividades lúdicas y recreativas que los mismos líderes construyeron y que se pueden desarrollar en la Institución Educativa Cazuca, las cuales nos permiten tener alternativas de integración para la comunidad educativa y su entorno.

Actividad 1: Concéntrese

<u>1-Nombre del organizador:</u> Jenni Vásquez Figueroa		<u>2-Fecha:</u> Agosto 2018	<u>3-Ciudad:</u> Soacha
<u>4-Nombre de la actividad:</u> CONCENTRECE		<u>5.1-Metodología:</u> Se colocan en el tablero fichas bibliográficas con imágenes determinadas por el líder de la actividad o un dibujo y cada dibujo tiene 2 figuras más con las cuales tienen que formar un trio, al estar por grupos se les asigna el turno para que adivinen y logre completar el trio, si el equipo que tiene el turno no lo logra automáticamente le sede el turno al otro equipo.	
<u>6-Normas:</u> Se juega por equipos y Cantidades iguales de participantes. No se pueden levantar del puesto. Deben hacer silencio durante el turno asignado. Al momento de seleccionar la ficha solo habla 1 participante.			
<u>7-Intención:</u> lograr captivar la atención e interés de los participantes.			
<u>8-Edades aptas:</u> 10 a 17 años.	<u>9.1-Tiempo:</u> 40 minutos.	<u>11-Materiales necesarios:</u> 30 fichas bibliográficas con imágenes determinadas.	<u>12-Espacio:</u> Cerrado. Aula de clase.
	<u>9.2-C. Personas:</u> 30 participantes.		
<u>10-Variantes:</u> Se repetirá la actividad hasta lograr un ganador.		<u>13-Objetivo:</u> Evaluar el trabajo en equipo.	
<u>15-Observación:</u>		<u>14-Objetivo específico:</u> Calificar la participación.	

Actividad : Ciegos.

<u>1-Nombre del organizador:</u> Dayana Cabra		<u>2-Fecha:</u> Agosto 2018	<u>3-Ciudad:</u> Soacha
<u>4-Nombre de la actividad:</u> CIEGOS		<u>5.1-Metodología:</u> La actividad inicia con la selección de las parejas a trabajar. Uno de ellos se debe vendar los ojos y seguir las indicaciones que le da su compañero quien si puede observar el espacio donde se encuentran y se debe quitar un zapato, que será colocado dentro de un círculo dibujado en el suelo, los zapatos de todos los participantes se revuelven dentro del círculo y los participante que se encuentra con los ojos vendados debe ubicar el zapato de su compañero bajo las indicaciones del mismo, quien lo logre en el menor tiempo posible gana, según la evolución de la actividad se cambian las parejas.	
<u>6-Normas:</u> Se juega por parejas. Uno de los cuales debe vendarse los ojos y el otro quitarse un zapato. Seguir las indicaciones del líder. Guiar a su compañero. Respetar los límites del espacio			
<u>7-Intención:</u> lograr captivar la atención e interés de los participantes.			
<u>8-Edades aptas:</u> 10 a 17 años.	<u>9.1-Tiempo:</u> 60 minutos.	<u>11-Materiales necesarios:</u> Tiza. Pito.	<u>12-Espacio:</u> Abierto. Cancha de fútbol.
	<u>9.2-C. Personas:</u> 30 participantes.		
<u>10-Variantes:</u> Se repetirá la actividad hasta lograr cumplir el objetivo en el menor tiempo posible. Se cambiaran las parejas asignadas.		<u>13-Objetivo:</u> Definir la estrategia para cumplir con la actividad.	
<u>15-Observación:</u>		<u>14-Objetivo específico:</u> Identificar las señales que el guía de la para llegar al éxito.	

Actividad 3: Drapeau.

1-Nombre del organizador: Brayan Ortiz		2-Fecha: Agosto 2018	3-Ciudad: Soacha
4-Nombre de la actividad: DRAPEAU		5.1-Metodología: Se dibujara en el suelo un cuadro de aproximadamente 3 metros cuadrados, hay 2 equipos equitativamente iguales cada equipo tiene 1 bandera y tiene que defenderla y el equipo contrario atacara y no permitirá que sus rivales le toquen la espalda puesto que si lo logra será eliminado el jugador de la competencia con solo tocarlo, si logran los jugadores de uno de los dos equipos coger la bandera del contrario serán los ganadores o si no lo logran pero queda la mayoría de jugadores ganan.	
6-Normas: Se juega por equipos mínimo de 15 jugadores. Al tocar la espalda de un contrincante este debe salir Por tiempo, según el líder de la actividad.		11-Materiales necesarios: Dos banderas de colores diferentes.	12-Espacio: Abierto. Cancha de futsal.
7-Intención: lograr que los participantes trabajen en equipo. Identificar los líderes activos y positivos.			
8-Edades aptas: 10 a 17 años.	9.1-Tiempo: 60 minutos.	14-Objetivo específico: Identificar las estrategias para lograr ganar.	13-Objetivo: obtener la bandera del equipo contrario.
	9.2-C.Personas: 30 participantes.		
10-Variantes: Se repetirá la actividad hasta lograr cumplir el objetivo en el menor tiempo posible. Se cambiarán las parejas asignadas.			
15-Observación:			

Actividad 4: Cuerdita.

1-Nombre del organizador: Maicol Rangel		2-Fecha: Agosto 2018	3-Ciudad: Soacha
4-Nombre de la actividad: CUERDITA		5.1-Metodología: Consiste en que los estudiantes formen un círculo y según el líder de la actividad les brinde un tema según los antecedentes de los estudiantes, una vez se inicie el dialogo frente al tema sugerido se va a rotar una cuerda que cada estudiante va a ir cogiendo si soltar y lanzara al siguiente para intervenir asertivamente frente al tema, hasta finalizar con la intervención de todos.	
6-Normas: Todo el grupo deberá participar. Entrelazar la cuerda de un estudiante a otro hablando sobre el tema sugerido durante la actividad.		11-Materiales necesarios: Cuerda (aprox. 10 metros)	12-Espacio: cerrado, aula de clase.
7-Intención: integrar a los estudiantes.			
8-Edades aptas: 15 a 17 años.	9.1-Tiempo: 40 minutos.	14-Objetivo específico: Brindar espacios de integración.	13-Objetivo: Fortalecer los lazos de comunicación mediante el tema propuesto.
	9.2-C.Personas: 25 participantes.		
10-Variantes: La actividad se realiza cambiando el tema debatir.			
15-Observación:			

Actividad 5: Revuelve los colores.

<u>1-Nombre del organizador:</u> Jessica Vargas		<u>2-Fecha:</u> Agosto 2018	<u>3-Ciudad:</u> Soacha
<u>4-Nombre de la actividad:</u> REVUELVE LOS COLORES		<u>5.1-Metodología:</u> Primero se forman 4 grupos y los separo a distancia equitativa luego cada grupo debe tener el nombre de un color, luego enseño el estribillo diciendo los nombres de los colores que los equipos tenían; Ej.: Jessica: Azul, azul, azul, ellos responden que, que, que, Jessica: tienen coilltas, tienen coilltas, ellos dicen si, si, si, Jessica: de <u>que</u> color, de <u>que</u> color, ellos: deben decir el nombre del color de otro equipo y seguir la secuencia hasta que un equipo se equivoque y pierda. Y así volver a empezar.	
<u>6-Normas:</u> Se juega por equipos y Cantidades iguales de participantes. No pueden dejar de saltar. Escoger líder por equipo. Estar cogidos de las manos durante la actividad.			
<u>7-Intención:</u> integrar los equipos en sana convivencia			
<u>8-Edades aptas:</u> 15 a 17 años.	<u>9.1-Tiempo:</u> 40 minutos.	<u>11-Materiales necesarios:</u> Talento humano.	<u>12-Espacio:</u> Abierto, cancha de <u>futsal</u> .
	<u>9.2-C. Personas:</u> 40 participantes.		<u>13-Objetivo:</u> Integrar a los estudiantes con actividades lúdicas.
<u>10-Variantes:</u> Se realizan según los temas, utensilios del hogar, ropa, comida.			
<u>15-Observación:</u>		<u>14-Objetivo específico:</u> Identificar los <u>líderes</u> incluyentes durante la actividad.	

9. Conclusiones

El objetivo del presente trabajo de investigación se logró mediante la identificación de los jóvenes líderes de la Institución Educativa Cazuca, con quienes se generó la estrategia de actividades lúdicas recreativas que brindaron alternativas a los demás estudiantes de la Institución.

Se inició con el análisis e indagación necesaria con las directivas de la Institución Educativa de los antecedentes que tenían algunos de los estudiantes y los más relevantes fueron: los índices de indisciplina, falta de interés, deserción y violencia que se venían presentando a falta de alternativas lúdico- recreativas, siendo esta la necesidad de tener líderes recreativos e incluyentes que generaran actividades para la población educativa y así fortalecer los procesos formativos.

Mediante la encuesta Lúdico-Recreativa realizada se nos permitió identificar a los líderes recreativos e incluyentes quienes fueron los más acertados al responder las preguntas planteadas con base en los temas a trabajar durante el desarrollo de la propuesta la cual nos dejó los 15 estudiantes interesados.

Como también se logró diseñar una metodología para lograr el registro y desarrollo de las actividades lúdica- recreativas de la Institución Educativa Cazuca que les va a permitir fortalecer sus procesos académicos mediante actividades de liderazgo, recreación, trabajo en equipo y recreación.

10. Recomendaciones

Dentro de la Institución Educativa Cazuca se logró evidenciar la participación de los jóvenes en las actividades lúdico recreativas es decir que la estrategia utilizada para integrar a los jóvenes fue totalmente un éxito, por tal razón se sugiere esta estrategia para ser incluida dentro del PEI de la Institución Educativa Cazuca que permanentemente se están haciendo planes de mejoramiento y esta estrategia nos permite generar alternativas y mejora su comportamiento y compromiso a nivel educativo y así lograr mejores resultados en su evolución académica.

Sería interesante replicar la propuesta en otras Instituciones Educativas del sector como por ejemplo en la Institución Educativa Julio Cesar Turbay Ayala, en la cual encontramos diferentes tipos de población que nos sirve para desarrollar la estrategia y disminuir los antecedentes que se puedan presentar a nivel académico, social y cultural.

Ampliar la convocatoria dentro de las Instituciones Educativas a intervenir para aumentar la cantidad de líderes recreativos e incluyentes y fortalecer los ficheros con más actividades lúdicas y recreativas.

11. Referencias bibliográficas

- Alcaldía de Soacha. (2016). Plan de desarrollo Municipio de Soacha. Recuperado de <http://www.alcaldiasoacha.gov.co/seleccione-la-opcion-deseada/plan-de-desarrollo-municipal/file/1406-plan-de-desarrollo-municipal-2016-2019-juntos-formando-ciudad>
- Barranquero-Carretero, A. Sáez-Baeza, Ch. (2015). La crítica descolonial y ecológica a la comunicación para el desarrollo y el cambio social. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v18n1/v18n1a03.pdf>
- Bernal. C. A. (2010) Metodología de la Investigación, tercera edición. Colombia. PEARSON EDUCACION.
- Cabrera, L. y Romero, A. (2012) Organización Cultural Juvenil “la Diaspora”: violencia política y memoria histórica de Soacha, recuperado de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/13393/T62.12%20C117o.pdf?sequence=1>
- Vargas, D. (2013) iniciativas locales de paz en Soacha: estudio de caso de un proyecto de cambio social con enfoque de género. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/13409/VargasCaipaDanielaMaria2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coldeportes nacional. (2013). plan nacional de recreación 2013 – 2019. Recuperado de http://www.coldeportes.gov.co/recursos_user/2015_Doc/Planeacion/Documento-Plan-Nacional-de-Recreacion%202013-2019.pdf

Echeita, G. (2013) inclusión y exclusión educativa. De nuevo “voz y quebranto” recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661466/REICE_11_2_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Echeita, G. y Ainscow, M. (2011) La educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661330/educacion_echeita_TEJUELO_2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y

El Tiempo. (S.F.) (2015) “Soacha, refugio de la pobreza”. Sección Bogotá. [En línea]. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-940317>.

Gobernación de Cundinamarca. (2016). Plan de Desarrollo Cundinamarca. Unidos podemos más. Recuperado de <http://www.cundinamarca.gov.co/wcm/connect/2a9dd7d1-d693-414a-94cd-37fe5f901e7d/PLAN+DE+DESARROLLO+VERSION+FINAL.pdf?MOD=AJPERES&CVID=IDIW39U>

González, M. (2008) Diversidad e inclusión educativa: algunas reflexiones sobre el liderazgo en el centro escolar. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2556512>

Montejo, D. y Sanabria, J. (2013) La condición social de los jóvenes en la lucha por la vida digna desde el derecho a la recreación. Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2328/TE-16029.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moreno, G. (2008) Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Recuperado de [file:///C:/Users/JENNI/Downloads/Dialnet-JuegoTradicionalColombiano-3157888%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/JENNI/Downloads/Dialnet-JuegoTradicionalColombiano-3157888%20(1).pdf)

- Olaya, A. (2009) Las relaciones de poder en jóvenes escolarizados del municipio de Soacha Cundinamarca. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/2462/1/489546.2009.pdf>
- Orduz, M. (2016) La comunicación y el buen vivir: la apuesta social de los jóvenes de Soacha. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3648/Orduzmaryory2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pacsi, A. Estrada, W. Pérez, A. Cruz, P. (2014) Liderazgo laissez faire. Recuperado de https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/ri_va/article/view/849/817
- Palomo, M. T. (2013) Liderazgo y motivación de equipos de trabajo. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=qEMVAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&ots=b8Tz7oGpcV&sig=AHbfEsKW ybB3TjythCfy2km5k3E#v=onepage&q&f=false
- Programa de las naciones unidas. (2012). Informe de objetivos de desarrollo sostenible recuperado de <http://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-4-quality-education.html>
- Rodríguez, H. (2017) MOVIMIENTO JUVENIL RECREO Caracterización del proceso de formación de líderes del Movimiento Juvenil RECREO desde las experiencias significativas de sus actores. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/14387/1/80794764.pdf>
- Solórzano, V. y Gómez, Y. (2017) el papel del juego en la construcción de subjetividad de los niños, niñas en el espacio de recreo en la institución educativa fe y alegría Soacha para vivir mejor. Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/728/TO-20622.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Uniminuto, (2014) corporación universitaria minuto de Dios- Uniminuto. Pag 10

Ziperovich, P. y Chalita, R. (2009) la recreación, un espacio múltiple e integrador para educar en, desde y más allá de la escuela. Recuperado de <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/viewFile/617/504>

ANEXOS

Este anexo corresponde al instrumento empleado (encuesta) para la identificación de los líderes Lúdico-Recreativos de la Institución Educativa Cazuca

INCLUSION SOCIAL LUDICO RECREATIVA PARA LOS JOVENES LIDERES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAZUCA DEL MUNICIPIO DE SOACHA

Quien aplica la encuesta: Jenni Vásquez Figueroa

Nombres y apellidos: _____

Documento de Identidad: _____ Edad: _____

Número de teléfono: _____

Municipio: _____, Institución educativa Cazuca

Que es Recreación?

Que es Liderazgo?

Que es Lúdica?

Que es Juego?

Identifique los tipos de población:

Identifique los tipos de evento:

Que es planeación?

Que es ejecución?

Que es evaluación?

Que es actividad lúdico- recreativa?

Consentimiento

Autoriza la participación en el desarrollo de la estrategia propuesta y el manejo de la información solicitada en este documento y durante el proceso. SI: _____ NO: _____

Firma: _____



Institución Educativa Cazuca

Conformada por la Alcaldía Municipal de Soacha según Decreto 002 del 17 de Enero de 2003
Resolución No. 225 del 02 de Diciembre de 2005 para la Educación Media
Nit. 832.002.394-4 DANE: 125754001973



Alcaldía Municipal de Soacha

Soacha, 5 De julio De 2018

Estudiante Uniminuto;
Jenni Vásquez Figueroa
Especialización en Gerencia Educativa
Corporación Universitaria Minuto de Dios –UNIMINUTO

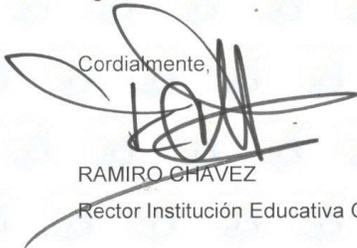
Respetada estudiante,

Reciba un atento y cordial saludo deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

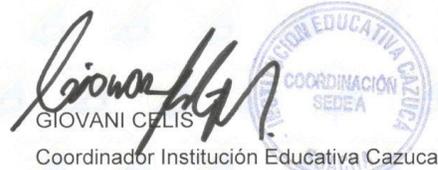
Nos permitimos informar que la propuesta "INCLUSION SOCIAL LUDICO RECREATIVA PARA LOS JOVENES LIDERES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CAZUCA DEL MUNICIPIO DE SOACHA" presentada ante la Institución Educativa Cazuca, para lograr identificar los jóvenes líderes lúdicos – recreativos, quienes generaran actividades para fortalecer los procesos formativos y disminuir los antecedentes de falta de interés en el estudio, deserción, casos de violencia, llamados de atención, vandalismo, se Autoriza el ingreso a la Institución, el trabajo con los líderes, el manejo de la información con respecto a los temas que se realizaran en la propuesta presentada, se prestaran los espacios necesarios y los elementos que estén dentro de la Institución y sean necesarios para dicho desarrollo.

Agradecemos de esta manera la atención prestada.

Cordialmente,



RAMIRO CHAVEZ
Rector Institución Educativa Cazuca



GIOVANI CELIS
Coordinador Institución Educativa Cazuca

