



**Universidad Simón Bolívar**  
**Facultad De Administración Y Negocios**  
**Especialización En Gerencia Social**

**PROMOCION DE ACTIVIDADES QUE ESTIMULEN EL USO DEL TIEMPO LIBRE  
EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EN EL  
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO.**

**Estudiantes: Inilida María Cassiani Casseres**

**Luz Adriana Guzmán Girón**

**Juliana Molinares Parra**

**Barranquilla**

**2020**

## Contenido

Resumen .....	3
Introducción .....	4
CAPÍTULO I .....	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. ....	6
Objetivos Del Proyecto .....	10
Justificación Del Proyecto.....	11
CAPÍTULO II.....	12
METODOLOGÍA DEL PROYECTO .....	12
Tipo De Investigación .....	12
Diseño De la investigación.....	12
Población.....	13
Muestra.....	14
CAPÍTULO III.....	15
Resultados Esperados .....	15
Conclusiones .....	17
Plan De Acción.....	18
Referencias Consultadas .....	22
Anexo 1 .....	23
Anexo 2 .....	24

**PROMOCION DE ACTIVIDADES QUE ESTIMULEN EL USO DEL TIEMPO LIBRE  
EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EN EL  
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO.**

**Resumen**

El presente trabajo tiene como finalidad promover actividades artísticas, deportivas y recreativas que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes, de una institución educativa distrital en el departamento del Atlántico. A partir de ello, se genera una propuesta educativa de enfoque inclusivo que tiene como fundamento, el aprovechamiento del tiempo libre y ocio, de esta manera contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y así responder a una educación de calidad. El tipo de investigación es cualitativa con metodología acción participativa, la muestra fue aleatoria intencional con los estudiantes que manifestaron intención de participar en la investigación a los cuales se le aplicó un cuestionario y grupos focales, lo cual permitió conocer los intereses de los estudiantes en relación al deporte, recreación y expresión artística. La propuesta está en desarrollo, no obstante se dispone de información obtenida en los seminarios, de Formulación de proyectos sociales II y Desarrollo de proyecto III, en la especialización de Gerencia Social, donde se establecieron el marco lógico y el árbol del problema. El portafolio de actividades pretende a un futuro satisfacer las necesidades, expectativas e interés de los estudiantes, en la medida en que pueden desarrollar diferentes actividades artísticas, deportivas y recreativas durante la jornada única escolar.

**Palabras Claves:** Tiempo libre, ocio, inclusión, actividades recreativas, desarrollo integral.

## Introducción

En la sociedad actual, existe preocupación por el uso que los estudiantes (adolescentes) dan al tiempo libre, por la influencia que ejercen los medios tecnológicos (internet, tablets, celulares entre otros), medios que repercuten en el desplazamiento de actividades que no ejercen beneficios que contribuyan al mejoramiento de la salud y calidad de vida de los seres humanos. En este sentido el tiempo libre debe ser utilizado como espacio o actividad para el desarrollo social, personal y cultural, para el descanso y la diversión. Muños, Oliveros, Valera, Acosta, Montiel. (2017).

La presente investigación pretende promover actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico, a partir de la identificación de los intereses artísticas, deportivas y recreativas.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la finalidad consistió en promover actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes y a la vez demostrar a los entes de la institución educativa, la situación actual que afecta a los estudiantes de su comunidad, mostrando los beneficios que se obtendrían mediante la participación e inclusión activa de los alumnos en el desarrollo de habilidades para el manejo del tiempo libre, cambios de actitudes, descubrimientos de talentos y destrezas individuales.

En el capítulo I se establece la situación problema a partir del objeto de estudio de la investigación, se plantean los objetivos que se pretenden cumplir con los resultados esperados, así mismo, se argumenta por qué y los beneficios que conlleva a la realización del trabajo.

En el capítulo II, se presenta la metodología de investigación del proyecto, se describe el proceso que se llevó a cabo para la realización del estudio, se establecieron los aspectos metodológicos seleccionados como: Enfoque, tipo de estudio, población y muestra, instrumento para la recolección de datos.

Finalmente, en el capítulo III, se presentan los resultados esperados por el proyecto, las conclusiones y el plan de acción propuesto.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la actualidad, con el desarrollo de las nuevas tecnologías, la globalización y la sociedad de consumo, existen diferentes formas y herramientas de distracción, que variando de la posición socioeconómica de los diversos grupos sociales hacen que las personas dediquen parte valioso de su tiempo libre sin darse cuenta, cómo pasar horas frente a la televisión, al celular y juegos electrónicos (Merchán-Gavilánez; Bustamante-Mite; Fuentes-Goyburo, 2017.P. 428)

Hoy en día la educación enfrenta grandes desafíos uno de ellos es posibilitar herramientas para el aprovechamiento del tiempo libre y ocio en los estudiantes, así que las instituciones no deben ser ajenas a esta realidad, a la hora de atender las necesidades y motivaciones que tienen los niños, niñas y adolescentes.

En el ámbito educativo la situación ha desencadenado diversas problemáticas asociadas, a observar que los estudiantes dedican parte de su tiempo a estas actividades, desplazando a otras que pueden contribuir en su desarrollo personal, social y cultural.

En este sentido es fundamental recordar que el uso del tiempo libre y el ocio en cuanto acción educativa, implica la búsqueda del perfeccionamiento y crecimiento personal. Un segundo aspecto sería la intencionalidad que se relaciona con la motivación y un tercer aspecto, sería la sistematización en la proyección temporal y metodología de la experiencia para profundizar en la acción educativa y su trascendencia. (Vilera, 2013)

De esta forma, la vivencia estética del arte ayuda a desarrollar la visión y la comprensión de los seres humanos, convirtiéndose en un aprendizaje que aporta al crecimiento individual. El arte tiene la capacidad de mostrar a quienes lo experimentan, nuevas dimensiones, más allá de

aquellas que el creador de una obra quiso expresar o comunicar con su creación (Amigo, 2000). El ocio presenta un abanico de posibilidades, ante lo que es necesario orientarse, sobre todo si se pretende darle un enfoque humanista. (Cuenca Cabeza, 2006; Citado por Cepeda, Pazminio, Raffo, 2017).

En este orden de ideas la Organización Mundial de la Salud(OMS) y la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura(UNESCO) consideran el Tiempo Libre como un factor promotor del desarrollo de los grupos y pueblos (Muñoz & Salgado, 2006). La Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948, p 36), en su artículo 24, dice: “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas”. UNICEF, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, en la Convención sobre los derechos del niño (1989) también habla sobre el ocio como una parte importante en el desarrollo. En su artículo 31, declara el derecho al ocio y la cultura, derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas y culturales. Las experiencias de los niños y adolescentes durante su tiempo libre están relacionadas a la creación de la identidad y el aprendizaje.

Bajo estas consideraciones, un estudio realizado en la ciudad Guayaquil – Ecuador, por los autores Pazmiño-Iturralde; Velarde, D y Cepeda, K (2017), indican; al potenciar las habilidades de prácticas artísticas-lúdico-recreativas de niños y niñas, mediante el desarrollo de un Proyecto educativo de enfoque inclusivo, para el uso adecuado del tiempo libre mejora considerablemente el enfoque académico de los participantes.

En Colombia, Muños Caicedo, Oliveros Tapiero, Valera Acosta, Acosta Rojas, Montiel García, (2017), en Tolima; concluye que el uso del tiempo libre a través del deporte, la

recreación y la cultura en la institución educativa, constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de la formación integral de los estudiantes.

En el departamento del Atlántico, se encuentra ubicada una institución educativa pública situada en el sur- occidente de Barranquilla, la cual se encuentra inmersa en la dinámica del tiempo libre y el ocio, no obstante sus estudiantes dedican ese tiempo a actividades tecnológicas no relacionadas a su quehacer formación académica.

Esta problemática se evidencia en una institución educativa pública del departamento del Atlántico, ante la implementación de la jornada única, los estudiantes dedican gran parte de su tiempo a actividades tecnológicas, aprovechan el internet de la escuela para satisfacer sus necesidades de conectarse a videojuegos, plataformas Facebook, Whatsapp, twitter , desplazando actividades físicas, culturales, compromisos académicos y reuniones sociales, en este sentido están inmersos en un mundo virtual que los aleja cada vez más de su realidad.

Dentro de esta perspectiva, para el abordaje de la propuesta, se ha considerado importante como componente fundamental, el desarrollo de actividades artísticas, deportivas y recreativas para el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de una institución educativa pública durante la implementación de la jornada única escolar, estimulando el desarrollo de nuevos talentos e intereses.

La situación antes mencionada abrió el horizonte sobre la necesidad de crear un proyecto que promueva actividades para el aprovechamiento del uso adecuado del tiempo libre durante la jornada única, que a la vez fomente el desarrollo integral de los estudiantes de la Institución, que contribuya a mejorar su calidad de vida, representando una fuente de salud y de prevención de

enfermedades, finalmente dentro de sus beneficios permite aliviar la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física y la falta de creatividad.

Siendo este un tema de interés para las investigadoras, quienes pretenden conocer la forma y manejo que los estudiantes de la institución educativa pública del departamento del Atlántico hacen de su tiempo libre.

En conversación sostenida con la coordinadora académica de una institución educativa pública de Barranquilla, ella manifiesta que un gran número de estudiantes optan como única forma de entretenimiento en los recesos y clases el uso de aparatos tecnológicos (celulares, tabletas). Esta situación pudiese significar falta de interés de los jóvenes por cumplir con los compromisos escolares, poca concentración en sus estudios y por ende un deterioro de su rendimiento académico.

De mantenerse la situación actual, en cuanto al tiempo libre y de ocio de los estudiantes en la institución se podría incrementar el número de alumnos con desmotivación, aislamiento y poco interés hacia las actividades académicas, así mismo los jóvenes pudiesen estar expuestos a riesgos psicosociales como (manejo de sustancias psicoactivas, alcoholismo, prostitución, ciberbullying, vandalismo entre otros).

Con base a lo planteado se considera relevante la realización del proyecto orientado a promover actividades deportivas, artísticas y recreativas, que estimulen el uso del tiempo libre de los estudiantes de una institución educativa en el departamento del Atlántico.

## **Objetivos Del Proyecto**

Objetivo General: Promover actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes, de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.

### Objetivos Específicos:

- 1) Identificar los intereses por los talentos artísticos, deportivos, sociales y recreativos de los estudiantes de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.
- 2) Establecer las actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes, de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.
- 3) Generar espacios de participación e inclusión social según los intereses de los estudiantes de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.

## **Justificación Del Proyecto**

La propuesta se justifica ya que se enfocó en el desarrollo de habilidades para jóvenes de una institución educativa del departamento del Atlántico a través del aprovechamiento del manejo del tiempo libre.

Adicionalmente mediante la inclusión social, se lograría identificar las destrezas y habilidades individuales, generando cambios de actitud enfocados a la construcción de su proyecto de vida, ya que los estudiantes no estarían tan expuestos a factores de riesgo (sustancias psicoactivas, alcohol, prostitución, vandalismo, etc).

De la misma forma el proyecto es relevante por cuanto se promueve actividades para la jornada única que permita identificar los intereses artísticos, deportivos y recreativos de los estudiantes de una institución pública del departamento del Atlántico; así como también se podrá explorar la orientación vocacional y proyecto de vida de los estudiantes.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA DEL PROYECTO

#### **Tipo De Investigación**

Esta investigación es de carácter cualitativo porque el propósito, fue analizar e interpretar resultados utilizando para ello la entrevista a grupos focales y un cuestionario cuyo fin, no fue la medición de los datos si no cualificar las respuestas, para identificar los intereses artísticos, recreativos y deportivos.

Blasco y Pérez (2007), Quienes señalan que:

La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. (p.25)

#### **Diseño De la investigación**

Según Pinto Contreras (1986:7) la Investigación-Acción Participativa se define como:

Una actividad cognoscitiva con tres vertientes consecutivas: es un método de investigación social que mediante la plena participación de la comunidad informante se proyecta como un proceso de producción de conocimientos; es un proceso educativo democrático donde no solo se socializa el saber hacer técnico de la investigación, sino que se constituye en una acción formativa entre adultos, y es un medio o mecanismo de acción popular en una perspectiva para transformar la realidad y humanizada. (p.3)

De acuerdo a los planteamientos, se visiona con mayor claridad que este tipo de investigación, permitirá, en un primer momento, involucrar de manera directa al sujeto de estudio, debido que este podrá participar activamente en las acciones que se concretarán para lograr cumplir las metas propuestas, todo esto con el fin de generar y producir conocimientos de tipo formativo que generen un impacto social y profunda reflexión sobre la situación problemática.

### **Población**

Desde el punto de vista estadístico, una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación. También se puede definir como el conjunto de datos acerca de unidades de análisis (individuos, objetos) en relación a una misma característica, propiedad o atributo (variable). (González & Salasar, 2008, p.11). La población en sentido demográfico, es un conjunto de individuos (todos los habitantes de un país). Además, se estudia la estructura interna, la dinámica y su distribución sobre el espacio de las poblaciones humanas y las leyes que rigen estos fenómenos. (González & Salasar, 2008, p.11)

La propuesta está en construcción por lo tanto se tomará como población piloto, a una Institución Educativa Pública ubicada en el departamento del Atlántico en la ciudad de Barranquilla, tomando como muestra a estudiantes de noveno a once grado, que por su edad utilizan más la tecnología.

## **Muestra**

“La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, además que debe ser representativo de la población...” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.173)

Se tomará una muestra aleatoria intencional con los estudiantes de noveno a once grado que manifiesten su intención de participar en la investigación como parte de grupos focales y respondiendo el cuestionario lo cual permitirá conocer los intereses de los estudiantes en relación al deporte, recreación y expresión artística.

## CAPÍTULO III

### Resultados Esperados

El proyecto va en desarrollo, no obstante se dispone de información obtenida en los seminarios, II Formulación de proyectos sociales y III Desarrollo de proyecto, donde se establecieron el árbol del problema (anexo1) y el marco lógico (anexo 2).

Cabe resaltar que en Colombia existe una normativa que regula el uso del tiempo libre y el ocio en los ciudadanos establecida en la constitución Colombiana en su

CAPÍTULO II. DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONÓMICOS Y CULTURALES, ARTÍCULO 52. —Modificado. A.L. 2/2000, art. 1°. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (2000, p14)

Ley del deporte ley 181 de enero 18 de 1995, en el art. 5 en el que da algunas definiciones entendidas como:

La recreación: es 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 su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. (Muñoz, entre otros, 2017, p, 15)

El aprovechamiento del tiempo libre: es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación psicológica. (Muñoz, entre otros, 2017, p, 16)

La educación extraescolar: es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que éste incorpore sus ideas, valores y su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimientos para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar este servicio a las nuevas generaciones. (Muñoz, entre otros, 2017p, 16)

Apoyados en la constitución política Colombia, el portafolio de actividades promueve el desarrollo de habilidades para el manejo del tiempo libre de los estudiantes.

Generando cambios de actitud positivos, por medio de estilos de vida saludables, integración en las actividades, intercambios de gustos, ideas y conocimientos, en el aprovechamiento del tiempo libre, evitando que los estudiantes estén expuestos a factores de riesgo. Además los niños, niñas y jóvenes podrán descubrir los talentos, destrezas y habilidades individuales que en muchas ocasiones estaban ocultos por la carencia de involucrar otros deportes, expresiones artísticas e incluir los medios digitales.

## Conclusiones

- ❖ La promoción de actividades pretende a un futuro satisfacer las necesidades, expectativas e interés de los estudiantes, en la medida en que pueden desarrollar diferentes actividades artísticas, deportivas y recreativas durante jornada única escolar.
  
- ❖ Estas actividades contribuirán al desarrollo personal e integral de los estudiantes y en su proyecto de vida.
  
- ❖ La implementación del proyecto también beneficiará a la institución educativa en la medida que ofertarán un portafolio de actividades, motivadoras e incluyentes a la comunidad educativa.

## Plan De Acción

Objetivo del plan de acción: Promover el desarrollo de actividades artísticas, deportivas y recreativas que estimulen el uso del tiempo libre, en los estudiantes de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.

Actividades a desarrollar	Responsables de la actividad	Recursos utilizados	Frecuencia de la actividad	Resultados de la actividad
<b>Diagnóstico (Lluvia de ideas, árbol de problemas, encuesta y grupos focales).</b>	Grupo investigador del proyecto.	.Materiales: Compra de papel, Impresiones, lapiceros y marcadores.	Una sola vez	Identificar los intereses artísticos, deportivos y recreativos de los estudiantes.
<b>Análisis de información recolectada.</b>	Grupo investigador del proyecto.	Resma de papel, computador e internet.	Una sola vez	Conocer los intereses individuales de cada estudiante.
<b>Cronograma de actividades.</b>	Grupo investigador del proyecto.	Computador, resma de papel y videobeam.	Una sola vez	Generación de un portafolio de actividades que reúnan las expectativas e intereses de los estudiantes.
<b>Actividades</b>  <b>Actividades Artísticas:</b> <b>Clases de danza, teatro, música, manualidades y pintura.</b>   <b>Actividades Deportivas:</b> <b>Futbol,</b>	Institución educativa y contratación de instructores en las diferentes disciplinas	Recursos físicos: (Eda, Escuela distrital de arte, comfamiliar del Atlántico, Alcaldía distrital y Gobernación). Recursos Humanos:	Una vez por semana	Desarrollo de habilidades para el manejo del tiempo libre de los estudiantes. Cambios de actitud en el aprovechamiento del tiempo libre.

<p><b>béisbol, patinaje, natación, racketball, tenis, voleibol y baloncesto.</b></p> <p> <b>Actividades Recreativas: Video juegos, paisajismo, lectura, escritura, fotografía, y juegos lúdicos (juegos de mesa, de salón, juegos tradicionales).</b></p>		<p>Contratación de instructores, equipo de apoyo para las actividades y administrativo.</p> <p>Materiales:</p> <p>Compra de elementos necesarios para las actividades artísticas, deportivas y recreativas (Insumos).</p> <p>Financieros:</p> <p>Cotizaciones, compras, caja flujo y balances.</p>		
<p><b>Cursos y clases en los diferentes escenarios deportivos, artísticos, recreativos y sociales con empresas públicas y privadas del departamento.</b></p>	<p>Institución educativa (instructores y profesores en las diferentes disciplinas).</p>	<p>Recursos físicos:</p> <p>(Eda, Escuela distrital de arte, comfamiliar del Atlántico, Alcaldía distrital y Gobernación).</p> <p>Recursos Humanos:</p>	<p>Dos veces por semana</p>	<p>Exploración de la orientación vocacional y proyecto de vida de los estudiantes.</p>

		<p>Contratación de instructores, equipo de apoyo para las actividades y administrativo.</p> <p>Materiales:</p> <p>Compra de elementos necesarios para las actividades artísticas, deportivas y recreativas (Insumos).</p> <p>Financieros:</p> <p>Cotizaciones, compras, caja flujo y balances.</p>		
<p><b>Encuentros intercolegiales, intermunicipales y departamentales (artísticos, deportivos y recreativos).</b></p>	<p>Institución educativa, personal logístico y autoridades locales</p>	<p>Recurso físico:</p> <p>En los escenarios especializados.</p> <p>Recursos Humanos:</p> <p>Jurados, instructores, personal de apoyo, presentadores y autoridades locales.</p> <p>Materiales:</p> <p>Insumos necesarios para</p>	<p>Dos veces al año</p>	<p>Lograr participación e inclusión en los estudiantes de diferentes instituciones, intercambios socio-culturales.</p>

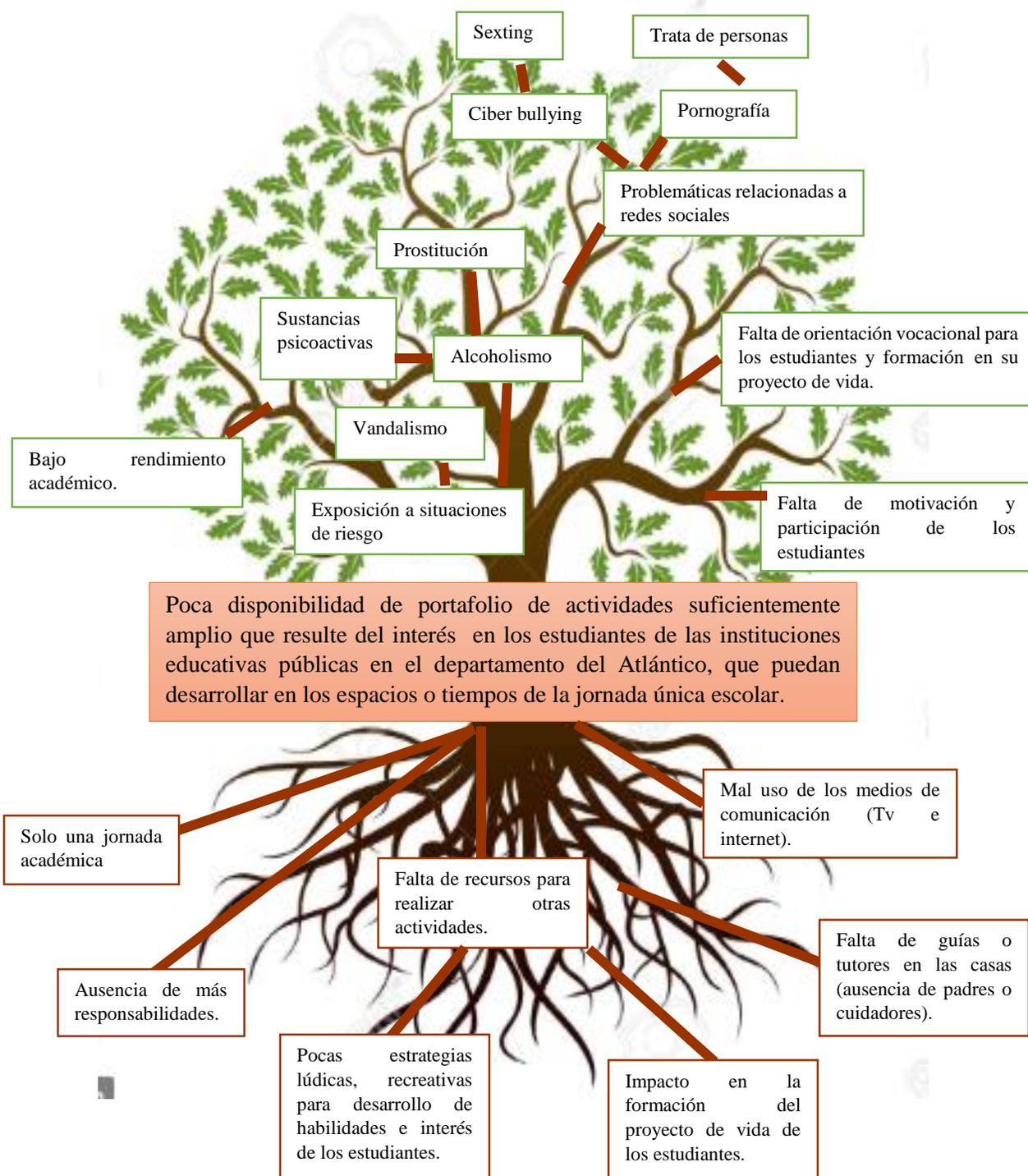
		<p>la ejecución de los encuentros (Escenarios, sonido, medios audiovisuales, entre otros).</p> <p>Financieros:</p> <p>Elaboración de presupuesto y financiamiento (Transporte, logística, refrigerios).</p>		
--	--	---	--	--

## Referencias Consultadas

- Cepeda, A. K., Pazmiño, I.L. & Raffo, V.D. (2017), El arte como estrategia para el buen uso del período vacacional, Vol. 3, núm. 2, (esp.), mayo, 2017, pp. 424-438.
- CONPES. (2015). Declaración De Importancia Estratégica Del Plan Nacional de Infraestructura Educativa Para La Implementación De La Jornada única. Bogotá, D.C., 03 de junio de 2015.
- Constitución Política Colombiana, (1991).
- De Hernández, F.A, (1991). “La Investigacion-Accion Participativa Y La Producción Del Conocimiento”. Revista Faces.
- Hernández S, Fernández C, y Batista L.P (2010). “Metodología de la investigación”. Chile. Ed. Mc Graw Hill.
- Muños Caicedo, J, Oliveros Tapiero, M, Valera Acosta, M, Acosta Rojas, C, Montiel García, J. (2017). El Uso Del Tiempo Libre A Través Del Deporte, La Recreación Y La Cultura En La Institución Educativa Altozano Del Municipio De Ortega, Tolima.
- Vilera, G. A. (2013). Postgrado y entorno social desde un modelo integrado de cooperación y desarrollo sociohumano sostenible. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, 19(1), 9-36.

## Anexo 1

## Árbol de problemas



## Anexo 2

## Marco Lógico

Resumen Narrativo de Objetivo	Descriptivo	Indicadores verificables objetivamente	Fuentes de verificación	Supuesto
FIN	Promover actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes, de una institución educativa pública en el departamento del Atlántico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnóstico del Plan Nacional de Infraestructura Educativa (PNIE) año 2018</li> <li>• N° de estudiantes matriculados y numero de deserción en el 2013.</li> <li>• N° de instituciones con jornada única / N° de estudiantes de instituciones con jornada única</li> <li>• Diagnóstico y evaluación inicial / evaluación final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan Nacional de Infraestructura Educativa (PNIE) 2018</li> <li>• Sistema integrado de matrículas (SIMAT)</li> <li>• Ministerio de educación nacional</li> <li>• Dirección nacional de planeación (DNP)</li> <li>• Secretaria de educación nacional</li> <li>• Entidades territoriales certificadas (ETC )</li> <li>• Sistema interactivo de consultas de infraestructura educativa (SICIED )</li> <li>• Departamento administrativo nacional de estadística (DANE)</li> </ul>	Generación de una oferta de actividades que reúna las expectativas e interés de los estudiantes para el manejo del tiempo libre.

PROPÓSITO	1) Identificar los intereses por los talentos artísticos, deportivos, sociales y recreativos de los estudiantes de la institución educativa pública en el departamento del Atlántico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•N° de estudiantes encuestados / N°.</li> <li>Total de estudiantes de la comunidad educativa.</li> <li>• N°. De estudiantes intervenidos / N°.</li> <li>De estudiantes total.</li> <li>•N° de entrevistados / N°. Total de estudiantes de las instituciones educativas.</li> <li>•N° de intereses por talentos identificados / N° de estudiantes intervenidos en la comunidad educativa</li> <li>•N° de intereses por talentos identificados / N° de estudiantes de las instituciones educativas</li> <li>• N° de intereses identificados / Instituciones educativas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Evaluación del diagnóstico inicial.</li> <li>•Evaluación del proceso de identificación de los intereses por los diferentes talentos.</li> <li>• Informe sobre los espacios de participación e inclusión social generados.</li> <li>•Análisis de la evaluación final con relación al diagnóstico y evaluación inicial</li> </ul>	Los espacios de participación e inclusión social como estrategia del manejo de tiempo libre, contribuyen prevenir a los estudiantes de diferentes factores de riesgo que van en contra su desarrollo personal, moral y social.
	2) Establecer las actividades que estimulen el uso del tiempo libre en los estudiantes, de la institución educativa pública en el departamento del Atlántico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Diagnóstico inicial / evaluación final.</li> <li>•Evaluación Ex antes / evaluación Ex post.</li> </ul>		

	<p>3) Generar espacios de participación e inclusión social según los intereses de los estudiantes de la institución educativa pública en el departamento del Atlántico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•N°. De actividades realizadas / N°. De actividades programadas.</li> <li>• N°. De inclusión social / N°. Total de estudiantes de la comunidad.</li> <li>•N° de estudiantes participantes / N°. total de estudiantes de la comunidad educativa.</li> <li>•N° de espacios de participación e inclusión social / N° de instituciones educativas</li> <li>•N° de estudiantes en cada espacio participación e inclusión social / N° de instituciones educativas</li> </ul>		<p>Alejar a los estudiantes de factores de riesgo (sustancias psicoactivas, alcohol, tabaquismo, prostitución entre otras), a través del portafolio de actividades.</p>
<p>COMPONENTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de habilidades para el manejo del tiempo libre de los estudiantes.</li> <li>• Operalización de las alianzas con entidades territoriales, públicas y privadas.</li> <li>• Cambios de actitud en el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes.</li> <li>• Descubrimiento los talentos individuales.</li> <li>• Identificación de destrezas y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•N° alianzas proyectadas / N° alianzas aprobadas</li> <li>•Escala de valoración del ocio y el tiempo libre.</li> <li>•Test de Gallup: Descubre tus talentos</li> <li>• Guía para medir comportamientos de riesgo en jóvenes (Vivo et al., 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Acta de convenios de alianzas con las entidades territoriales, públicas y privadas.</li> <li>• Inscripción de estudiantes y participación en las diferentes actividades con sus respectivos registros fotográficos.</li> <li>•Formatos o cuestionarios de respuesta de los diferentes test</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Contribución de diferentes actividades para el aprovechamiento del uso tiempo libre.</li> <li>• El buen aprovechamiento del tiempo libre contribuye al desarrollo de destrezas y habilidades claves para su formación.</li> </ul>

	habilidades individuales.		aplicados a los estudiantes. •Registro de diálogos compartiendo con los estudiantes las experiencias para la identificaron y de desarrollo de destrezas y habilidades para el manejo del tiempo libre.		
ACTIVIDADES	<b>1.1</b> Evaluación Ex – Ante	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Seguimiento al cronograma de actividades = actividades realizadas oportunamente/ actividades planificadas.</li> <li>• Días de atraso</li> <li>• Presupuesto ejecutado / presupuesto aprobado.</li> <li>• Ejecución del plan de contratación.</li> <li>•Manejo de la caja y rendimiento financiero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reporte de las actividades trabajadas.</li> <li>• Listas de asistencia.</li> <li>• Registros fotográficos</li> </ul> Informe final.	Exploración de la orientación vocacional y proyecto de vida de los estudiantes.	
	<b>1. 2</b> Diagnóstico				
	<b>1.2.1</b> Reunión con los estudiantes (sondeo inicial) a través de un dialogo directo.				
	<b>1.2.2</b> Identificación de las necesidades, de causas de				

	problemas, centros de interés y oportunidades de mejora			
	<b>1.2.3</b> Identificación de los factores casuales, condicionantes y factores de riesgo			
	<b>1.2.4</b> Pronostico de situación			
	<b>1.2.5</b> Revisión bibliográfica			
	<b>1.2.6</b> Identificación de recursos y medios de acción			
	<b>1.2.7</b> Establecimiento de estrategia			
	<b>1.2.8</b> Lluvia de ideas, matriz Dofa o árbol de problemas			
	<b>1.2.9</b> Análisis de contingencia			
	<b><u>1.3</u> Diseño de instrumentos</b>			
	<b>1.3.1</b> Reunión con el equipo de trabajo			
	<b>1.3.2</b> Formulación de objetivos			
	<b>1.3.3</b> Diseño de actividades (listado de las actividades a desarrollar)			
	<b>1.3.4</b> Selección la población con la que se va trabajar (estudiantes de las instituciones			

	educativas del Atlántico)			
	<b>1.3.5</b> Seleccionar la muestra (definir las características de los estudiantes y el numero de estudiantes a los que se les aplicara los instrumentos, para la recolección de información).			
	<b>1.3.6</b> Elaboración del instrumento			
	<b>1.3.7</b> Encuesta cuestionario para identificar los intereses de los estudiantes			
	<b>1.3.8</b> Validación de los instrumentos (entrega del instrumentó a expertos )			
	<b>1.3.9</b> Aplicación de los instrumentos a la los estudiantes ( recolección de datos)			
	<b>1.3.10</b> Análisis de información recolectada			
	<b>1.3.11</b> Discusión de los resultados			
	<b>1.3.12</b> Cronograma de actividades			
	<b><u>1.4 Aspectos logísticos</u></b>			

	<p><b>1.4.1</b> Se hace una reunión para establecer los recursos financieros, humanos, materiales del proyecto</p>			
	<p><b>1.4.2</b> Recursos humanos: Seleccionar el número de personas para la ejecución de las actividades del proyecto y establecer las responsabilidades que asumirán en la implementación y cumplimiento.</p>			
	<p><b>1.4.3</b> Definición del cargo, publicación de la vacante, reclutamiento de hojas de vidas, recepción de candidatos, preselección, entrevista inicial, pruebas psicotécnicas, entrevista administrativa, selección del personal, contratación, incorporación y por ultimo seguimiento</p>			
	<p><b>1.4.4</b> Recursos materiales: Instalaciones necesarias (salón</p>			

	<p>para reuniones), instrumentos, materiales (compra de computadores, videobeen, impresiones de material para la encuesta) deportivos y culturales, herramientas, equipos</p>			
	<p><b>1.4.5 Recursos financieros:</b> Elaboración del presupuesto y financiamiento del proyecto (materiales, salarios y equipos).</p>			
	<p><b><u>2. Actividades del objetivo específico 2</u></b></p>			
	<p><b>2.1</b> Cursos y clases en los diferentes escenarios deportivos, artísticos, recreativos y sociales con empresas públicas y privadas del departamento.  <b>.Donde:</b> (Eda, Escuela distrital de arte, comfamiliar del Atlántico, Alcaldía distrital y Gobernación).  <b>.Cuando:</b> 2 veces por semana,</p>			

	<p>desacuerdo al cronograma de actividades</p> <p><b>Recursos:</b> .</p> <p><b>Humanos:</b> Contratación de instructores, equipo de apoyo para las actividades y administrativo.</p> <p><b>.Materiales:</b> Compra de elementos necesarios para las actividades artísticas, deportivas y recreativas (Insumos).</p> <p><b>.Financieros:</b> Cotizaciones, compras, caja flujo y balances.</p>			
	<p><b>2.2</b> Realizar un festival de talentos para la muestra de habilidades artísticas, y recreativas.</p> <p><b>.Donde:</b> En las instalaciones de los escenarios especializados</p> <p><b>.Cuando:</b> En el tercer trimestre del año</p> <p><b>.Recursos:</b></p> <p><b>Humanos:</b> Personal de apoyo e instructores</p> <p><b>.Materiales:</b> Insumos necesarios para</p>			

	<p>ejecución del festival, (escenarios, micrófonos, sonido entre otros).</p> <p><b>.Financieros:</b> Elaboración de presupuesto y financiamiento (Transporte, logística, refrigerios)</p>			
	<p><b>2.3</b> Encuentros intercolegiales, intermunicipales y departamentales (artísticos, deportivos y recreativos).</p> <p><b>.Como:</b> La actividad consiste en que los estudiantes de las diferentes instituciones educativas tendrán la oportunidad de inscribir estudiantes en la semana de los encuentros intercolegiados, donde se asignara los cupos y la programación de las jornadas en cada modalidad.</p> <p><b>.Donde:</b> En los escenarios especializados</p> <p><b>.Cuando:</b> Dos veces a mitad y final de año escolar.</p>			

	<p><b>.Recursos:</b> Humanos: Jurados, instructores, personal de apoyo, presentadores y autoridades locales.</p> <p><b>.Materiales:</b> Insumos necesarios para la ejecución de los encuentros (Escenarios, sonido, medios audiovisuales, entre otros).</p> <p><b>.Financieros:</b> Elaboración de presupuesto y financiamiento (Transporte, logística, refrigerios).</p>			
	<p><b><u>3 Actividades del objetivo específico 3</u></b></p>			
	<p><b>3. 1</b> Fase de evaluación del proyecto.</p> <p><b>.Como:</b> <b>Evaluación del diagnóstico</b> (para evaluar si el proyecto es viable y analizar si sea definido con precisión y claridad los beneficiarios del programa).</p> <p><b>Evaluación del proceso:</b> Examinar los programas y</p>			

	<p>acciones a través de proceso de: (Observación del desarrollo de las diversas actividades del proyecto, análisis de las mismas, la aplicación de pruebas de diagnóstico para poner de relieve los puntos fuertes y débiles en el desarrollo del proyecto).</p> <p><b>.Evaluación final:</b> Se aplica al final del proceso a través de indicadores.</p>			
	<p><b>3.2</b> Entrevista y grupos focales en los estudiantes.</p>			
	<p><b>3.3</b> Monitoreo</p>			
	<p><b>3.4</b> Evaluación Ex - Post</p>			
	<p><b>3.5</b> Informe final: Sistematización del proceso de las diferentes etapas o fases para dar a conocer el logro de los resultados, las conclusiones, los objetivos alcanzados.</p>			