



ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA

**PROGRAMA CULTIVARTE, COMO ESTRATEGIA
PARA INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS
ADOLESCENTES DEL MUNICIPIO DE RIOSUCIO, DE
LA FUNDACIÓN BOLÍVAR DAVIVIENDA EN
CONVENIO CON LA ALCALDÍA MUNICIPAL**

LUZ DARY FLÓREZ GIRALDO

MARÍA VICTORIA HERNÁNDEZ VARGAS

LIZETH SALAZAR



**Universidad[®]
Católica
de Manizales**

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia
de la Congregación*



**Hermanas de la Caridad
Dominicas de La Presentación
de la Santísima Virgen**

PROGRAMA CULTIVARTE, COMO ESTRATEGIA PARA INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ADOLESCENTES DEL MUNICIPIO DE RIOSUCIO, DE LA FUNDACIÓN BOLÍVAR DA VIVIENDA EN CONVENIO CON LA ALCALDÍA MUNICIPAL.

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de *Especialista en Gerencia Educativa*

Modalidad de grado: Proyecto de Desarrollo Experimental, Tecnológico o Social

Asesora¹

Sandra Bibiana Burgos Laiton

Autoras

Luz Dary Flórez Giraldo

María Victoria Hernández Vargas

Lizeth Salazar

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES
FACULTAD EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA
MANIZALES, CALDAS

2024

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2575-500X>

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios gracias a su amor he logrado llegar a este momento especial, a mis padres que me aman incondicionalmente, a mi comunidad religiosa por su apoyo y confianza a quienes me acompañaron en la realización de este trabajo a Sandra Burgos Laiton por su dedicación entrega y acompañamiento en este proyecto. Sin todo este equipo no hubiese sido posible avanzar en este camino para obtener los resultados esperados. Mil bendiciones.

Luz Dary Flórez Giraldo.

Dedico este trabajo a Dios por permitirme cumplir sueños, a mi familia y pareja por acompañarme en el bonito proceso de aprender y crecer, a mis docentes por su paciencia y amor en el proceso y a mis compañeras por ser las tripulantes de este sueño.

Maria Victoria Hernández Vargas

Dedico este proyecto a Dios por bendecirme con el regalo de la vida y a mi hermosa familia por ser siempre mi motor y mi respaldo.

Lizeth Salazar

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a Dios por cada bendición recibida durante este proceso, a mis padres por el regalo maravilloso de la vida; a mi tutora por su entrega y pasión por lo que hace, a mi comunidad religiosa por su apoyo incondicional dándome la oportunidad de embarcarme en esta maravillosa aventura en un sin fin de aprendizajes; ahora queda el reto de practicarla en nuestro contexto educativo. Gracias y abrazo fraterno.

Luz Dary Flórez Giraldo

Agradezco a Dios la posibilidad de mostrarme nuevos y bendecidos caminos en mi labor educativa, a mi familia por ser el pilar de mi vida quien siempre me acompaña y me apoya, a mi tutora por su gran acompañamiento, quien con pasión, amor y entrega nos orientó en todo el proceso y a mis compañeras que permitieron se realizara este proyecto.

Maria Victoria Hernández Vargas

Por la culminación del proyecto agradezco a mis compañeras de trabajo de grado Maria Victoria Hernández y Luz Dary Flórez por sus valiosos aportes para el desarrollo de este.

Agradezco de forma especial a mi tutora Sandra Bibiana Burgos por compartir sus conocimientos y a mi hijo Miguel Ángel Duque por sus explicaciones constantes e incondicional apoyo.

Lizeth Salazar

Programa Cultivarte, como estrategia para incentivar la participación de los adolescentes del municipio de Riosucio, de la fundación Bolívar Davivienda en convenio con la Alcaldía municipal.

Cultivarte Program, as a strategy to encourage the participation of adolescents in the municipality of Riosucio, from the Bolívar Davivienda foundation in agreement with the Municipal Mayor's office.

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	4
Escenario De Apertura.....	9
Ámbito-localización.....	9
Ejes Temáticos	10
Promoción de valores.....	10
Promoción de lectura	11
Arte y Cultura	11
Ciencia y Tecnología	11
Educación financiera.....	12
Descripción del problema	13
Problema de conocimiento.....	15
Escenario De Formulación.....	19
Objetivos.....	19
General.....	19
Específicos	19
Justificación.	20
Fundamentación Teórica.....	21
Tiempo libre y ocio.....	25
Tiempo libre y desarrollo adolescente	29
One´s Boy day, Barker y Wright (1951).....	32

The ecology of adolescent activity and experience, Csikszentmihalyi, Larson y Prescott (1977)	32
Ser adolescente: conflicto y crecimiento en los años de la adolescencia.	33
Jóvenes, ocio y estilos de vida, Anthony Glendenning, Leo Hendry, John Love, Janet Shucksmith (1993).....	34
Temporal Rhythms in Adolescence: Clocks, Calendars, and the Coordination of Daily Life: New Directions for Child and Adolescent Development, Ann C. Crouter y Reed W. Larson (1998).....	34
Adolescent Electronic Media Use: Instead of Doing What?, Alsaker y Flammer (2000).....	35
Estrategias pedagógicas	36
Gerencia educativa.....	37
Metodologías y actividades.....	39
Recursos humanos.	43
Recursos financieros	44
Escenario De Ejecución Y Logros	45
Resultados/Hallazgos	45
Conclusiones y recomendaciones.	49
Referencias bibliográficas.....	58

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Matriz Vester</i>	15
Tabla 2 Interpretación De La Matriz Vester	16
Tabla 3 <i>Cronograma De Actividades</i>	42
Tabla 4 <i>Presupuesto Global por Fuentes de Financiación</i>	44

Índice de figuras

Figura 1 Árbol De Problemas.	17
Figura 2 Resultado mapa de empatía.....	45
Figura 3 Mapa de empatía.	52
Figura 4 Preguntas orientadoras.	52
Figura 5 Significado de los emojis.	52
Figura 6 Emojis sin significado.	53
Figura 7 Aplicación mapa de empatía.	54
Figura 8 Invitación para los adolescentes.	54
Figura 9 Actividad Corpografiando.....	55
Figura 10 Desarrollo de actividades sobre corpografía.	55
Figura 11 Retos desarrollados.....	56
Figura 12 Convocatoria #PingPongCultivarte.....	56
Figura 13 Resultados convocatoria.....	57

Escenario De Apertura

Ámbito-localización

El programa *Cultivarte* Riosucio está ubicado en el municipio de Riosucio Caldas, dentro del casco urbano en la dirección carrera 6 # 7 - 45 cerca de la plaza la Candelaria, es un lugar muy transitado por transeúntes y vehículos ya que es una calle principal, es un sector regularmente seguro y tranquilo. Está ubicado en una planta física que es catalogada patrimonio cultural del municipio, este es un edificio que consta de 3 pisos con una estructura amplia, en el cual también está ubicado el Teatro Cuesta desde el año 1932 en un terreno donado por la señora Lucrecia Cuesta quien se dedicaba a la minería, después de muchos años este lugar se posicionó como reconocido dentro del municipio, por lo tanto, este espacio es compartido entre la alcaldía municipal y el programa *Cultivarte* cuando por primera vez llegó la propuesta al municipio fue aceptada y se designó este lugar para que allí funcione diariamente.

El programa *Cultivarte* está dirigido y brinda sus servicios a población infantil y adolescente en general, sin limitación por el estrato o nivel socioeconómico, puede provenir de la comunidad urbana o rural del municipio o de cualquier otra ciudad o país, solo debe cumplir el requisito de tener entre 6 y 17 años.

Cultivarte Riosucio se inauguró en el año 2013 como un programa de responsabilidad social del Banco Davivienda en alianza con la Alcaldía Municipal de Riosucio Caldas, *Cultivarte* Riosucio surge luego de otros *Cultivarte* piloto que ya habían entrado en funcionamiento en otros municipios del país, iniciando con el *Cultivarte* de Pacho Cundinamarca y Anserma Caldas en el año 2012. Años después cambia la figura y el programa pasa de ser parte de responsabilidad social del Banco Davivienda a ser un programa apoyado por la Fundación Bolívar Davivienda.

Cultivarte es un programa de la Fundación Bolívar Davivienda, que funciona gracias a una alianza público-privada entre la Fundación Cultiva el Arte y la Cultura y la Alcaldía Municipal. *Cultivarte* brinda a los niños, niñas y adolescentes entre los 6 y 17 años de edad unos espacios lúdicos como: Una ludoteca, sala de expresión, sala virtual y sala audiovisual, en los cuales los niños, niñas y adolescentes puedan invertir su tiempo libre sanamente y por medio de actividades, talleres lúdicos, artísticos y culturales, busca impulsar el desarrollo de su talento y fortalecer sus valores contribuyendo así a disminuir la exposición a riesgos sociales.

Cultivarte cuenta con más de 80 sedes en diferentes municipios de Colombia y Centroamérica los cuales cuentan con aliados estratégicos que ayudan a generar un mejor servicio y un mayor impacto, cambiando y mejorando las realidades a las que se enfrentan los niños, niñas y adolescentes, creando en ellos la visión de una mejor realidad, donde ellos reconozcan que tienen habilidades muy valiosas, talentos para desarrollar y sacar su máximo provecho, esto se realiza por medio de diferentes talleres, actividades y procesos que están enmarcados en los cinco ejes temáticos que maneja *Cultivarte* Riosucio. Los cuales se describen a continuación: Promoción de lectura, promoción de valores, arte y cultura, ciencia y tecnología y educación financiera.

Ejes Temáticos

Promoción de valores: Por medio de las diferentes actividades, procesos y juegos que se realizan con los niños, niñas y adolescentes se trabajan diferentes competencias que buscan reforzar sus habilidades comunicativas, la tolerancia, el compartir, la empatía entre otros, con lo cual conseguimos que logren tener una sana convivencia dentro del programa, lo cual se empieza

a aprender y a verse reflejado en sus diferentes entornos , afectando así de forma positiva a sus familias y por lo tanto también a la comunidad, logrando una formación integral que aporte a la disminución de comportamientos inadecuados que conllevan a consecuencias negativas y brindando herramientas para una mejor toma de decisiones frente a situaciones de riesgo (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Promoción de lectura: Fomentamos en *Cultivarte* Riosucio el amor por la lectura, leer por el gusto de leer, se pretende que *Cultivarte* Riosucio se convierta en un semillero de niños, niñas y adolescentes con el hábito de la lectura, el amor por los libros y los cuentos, aportando así en ellos todos los beneficios que conlleva tener el hábito de la lectura, tales como el aumento de vocabulario, mayor facilidad de expresión y comunicación, pensamiento crítico, mejor ortografía y rendimiento académico, entre muchos otros (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Arte y Cultura: Se desarrollan actividades y procesos relacionados con el arte y la cultura tales como danza, pintura, dibujo, teatro, coro y muchos otros relacionados con el tema, con los cuales los niños, niñas y adolescentes se entretienen, se divierten, ocupan sanamente su tiempo libre, aprenden, interactúan con el otro y desarrollan habilidades y talentos, adquiriendo sentido de pertenencia e identidad, valores y responsabilidad social (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Ciencia y Tecnología: Se incentiva la innovación en los beneficiarios utilizando temas relacionados con la ciencia y la tecnología, de los cuales se aprende por medio de experimentos sencillos, fomentando en ellos la curiosidad, la investigación y la lógica (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Educación financiera: Se realizan talleres y jornadas de Educación Financiera tanto con los niños, niñas y adolescentes que asisten a *Cultivarte* Riosucio de forma espontánea y voluntaria como con grupos institucionales, el tema principal a interiorizar es la importancia de crear el hábito del ahorro a temprana edad y entender conceptos básicos sobre el tema, todo esto se realiza por medio de actividades dinámicas e interactivas que sean del agrado de los beneficiarios y estimulen un aprendizaje fácil y divertido, inspirarlos a ser personas y adultos con una estabilidad económica, empoderados y capaces de transformar sus realidades (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Así mismo, como pilares estratégicos del programa se resaltan el desarrollar talentos a través del aprendizaje experiencial como mecanismo para el desarrollo de habilidades; espacios protectores para que los niños y adolescentes partícipes del programa se sientan seguros e importantes y generar valor y sinergia para que el trabajo cumpla también con el plan de desarrollo municipal. Básicamente el programa tiene como objetivo crear alianzas con instituciones educativas que aporten y ayuden a la oferta académica a través de los espacios y herramientas con los que cuentan y que cautivan a la población beneficiaria del programa (Cultivarte, s.f.).

Dentro del modelo pedagógico que *Cultivarte* implementa en su trabajo, se enmarca la metodología *psynapsis*, la cual se compone de seis técnicas aplicadas de neurociencia que fomentan el potencial en los beneficiarios del programa. La técnica PAN tiene como objetivo interiorizar en los niños y adolescentes modelos de conducta y valores a través de buenas preguntas, un lenguaje sencillo y un carácter protector pero congruente. La técnica canales AVS es el medio por el cual se transmite la información para el desarrollo de habilidades a través del canal auditivo, visual y kinético. La técnica de colores busca desarrollar y potenciar a través de

cuatro colores (azul, amarillo, verde y rojo) una serie de actitudes, emociones y habilidades para el desenvolvimiento en la vida cotidiana. La técnica metamodelo busca a través de buenas preguntas desinstalar creencias negativas para instalar creencias positivas a través de tres puntos de creencias: generalizaciones, distorsiones y omisiones que buscan desarrollar una habilidad para la vida. La técnica operaciones mentales son acciones que debe realizar el cerebro para comprender el mundo a través de los sentidos asociado a la técnica de colores. Y finalmente, los sistemas lógicos son una técnica que consolida de manera sistémica y ordenada la aplicación de todas las técnicas utilizadas en la metodología para potenciar las habilidades y destrezas de los beneficiarios del programa (Cultivarte, s.f.).

Desde 2018 Cultivarte se constituye como la Fundación Cultiva el Arte y la Cultura, apoyado por la Fundación Bolívar Davivienda, Cultivarte Riosucio está ubicado en un sitio estratégico donde las condiciones de la población evidencian la necesidad de implementar iniciativas con las cuales se pueda lograr que los beneficiarios desarrollen su potencial y habilidades, se conviertan en seres integrales en paralelo a que se les aleje de los riesgos sociales a los que pueden estar expuestos, mientras invierten sanamente su tiempo libre (Fundación Bolívar Davivienda, 2021).

Descripción del problema

El *programa Cultivarte* que la Fundación Bolívar junto con el banco Davivienda han desarrollado en diferentes regiones de Colombia y Latinoamérica, ha permitido que miles de niños, niñas, jóvenes y adolescentes a lo largo de 10 años de trayectoria se formen en diferentes áreas del conocimiento, así como para el desarrollo de habilidades socioemocionales.

En el municipio de Riosucio, Caldas y en alianza con la alcaldía municipal, el programa ha venido desarrollando diferentes estrategias que favorecen cinco ejes principales como lo son la promoción de la lectura, los valores, la ciencia y la tecnología, la educación financiera, el arte y la cultura; los cuales han sido de mucho impacto para las poblaciones comprendidas entre los seis y trece años de edad, quienes asisten durante la semana a los talleres ofertados por los profesionales que hacen parte directa e indirecta del programa.

Caso contrario ocurre con la población de trece a diecisiete años, quienes no asisten con regularidad a los talleres ofertados, puesto que inician el proceso, pero no lo continúan, de forma que no se alcanzan los objetivos que como programa se trazan al iniciar cada ciclo.

Si bien, las necesidades y expectativas de los jóvenes y adolescentes han cambiado a lo largo de los años y posiblemente para mucho de ellos carecen de sentido la promoción de los ejes que el programa oferta, se hace pertinente mostrarles diferentes miradas que conecten con su vida cotidiana para que cobren valor y puedan enriquecerse de los beneficios que tiene la lectura, el desarrollo de valores, la educación financiera que no está contemplada en las áreas fundamentales de la educación básica y media y el fortalecimiento de competencias artísticas y culturales que por naturaleza el ser humano posee.

Por lo anterior, surge la necesidad de indagar y buscar cuáles son las situaciones que conllevan al desinterés y apatía de los jóvenes y adolescentes hacia el programa, ya que se plantean diferentes estrategias para desarrollar los talleres de modo que sean agradables y llamativos para ellos, pero durante la ejecución no se obtienen los resultados esperados. Es así, que como propuesta de investigación se plantea la gestión para la participación de adolescentes en las actividades del *programa cultivarte* del municipio de Riosucio, Caldas.

Problema de conocimiento

Dentro del objetivo de *Cultivarte* está atender y beneficiar a la población de 6 a 17 años de edad, sin embargo, la población de 14 a 17 años no asiste de forma recurrente al programa y es una población con la cual se presentan diferentes problemáticas que se han evidenciado en el trabajo con los adolescentes, como la depresión, la ansiedad, la desmotivación, entre otros, motivo por el cual es pertinente que tengan un espacio donde puedan disfrutar de su tiempo libre sanamente y así divertirse mientras aprenden tanto habilidades, valores, una sana convivencia y desarrollan su talento, logrando así, disminuir algunos riesgos sociales a los que están expuestos, ya que muchos de ellos pasan gran parte de su tiempo libre en las calles o en otros espacios no seguros, y existen riesgos como el reclutamiento forzado, violencia, abuso sexual, robo y consumo de sustancias psicoactivas.

A través de los problemas que se identifican, se plantea la matriz Vester para conocer de manera real el objetivo central de la propuesta de trabajo, la cual se muestra en la Tabla 1:

Tabla 1

Matriz Vester

Problemas seleccionados	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total Activos
P1 Están ocupados en actividades escolares (trabajos, tareas)		3	2	1	3	0	0	9

P2 Participan en otras actividades en las tardes	3		2	3	2	0	3	13
P3 Desconocen la oferta del programa	0	3		1	0	0	3	7
P4 No es llamativa la oferta del programa <i>Cultivarte</i>	3	3	3		3	3	3	18
P5 Se realizan las actividades días que los jóvenes no pueden asistir	3	3	2	2		0	0	10
P6 Las instalaciones no les llama la atención	0	0	2	0	0		2	4
P7 Consideran al programa un espacio solo para niños	0	3	3	3	2	0		11
Total Pasivos	9	15	14	10	10	3	11	72

A continuación, en la Tabla 2, se presenta la interpretación de la matriz, de acuerdo con los problemas del total activos y total pasivos:

Tabla 2

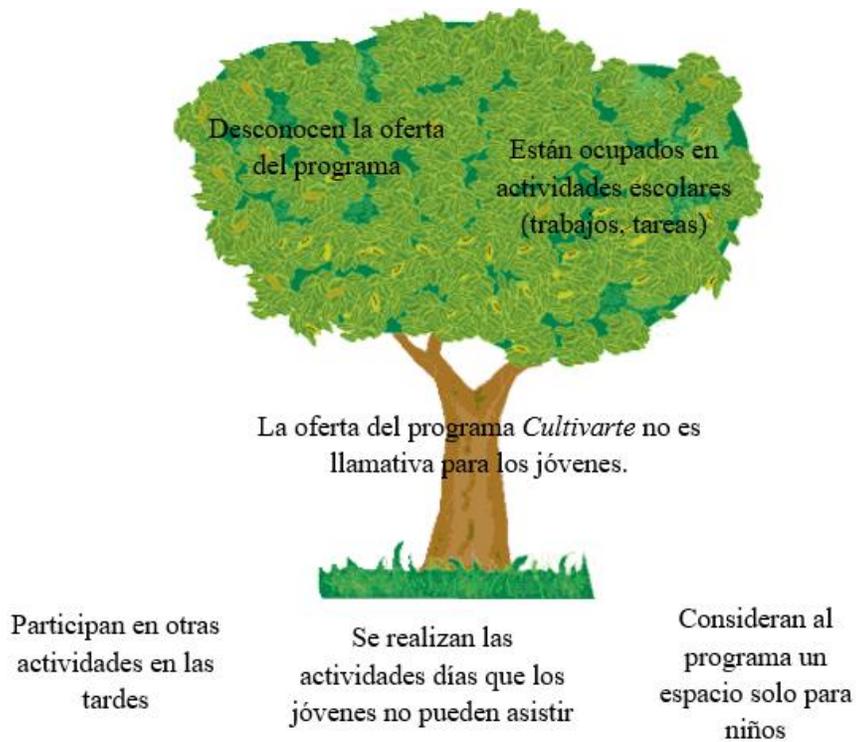
Interpretación De La Matriz Vester

Cuadrante 2: Pasivos.	Cuadrante 1: Críticos.
Desconocen la oferta del programa	Participan en otras actividades en las tardes
Están ocupados en actividades escolares (trabajos, tareas)	No es llamativa la oferta del programa cultivarte
	Se realizan las actividades días que los jóvenes no pueden asistir
	Consideran al programa un espacio solo para niños
Cuadrante 3: Indiferentes.	Cuadrante 4: Activos
Las instalaciones no les llama la atención	No hay

Asimismo, se plantea en la figura 1 el árbol de problemas como resultado de la interpretación de la matriz, que servirá de insumo para la identificación del problema central y los objetivos a trazar con el presente trabajo:

Figura 1

Árbol De Problemas.



Por lo anterior, se puede reconocer que los estudiantes no conocen la oferta del programa *Cultivarte* y en las tardes se encuentran ocupados en otras actividades, por lo que se plantea como pregunta de investigación ¿Qué estrategias pedagógicas se pueden diseñar para incentivar la participación de los adolescentes al *Programa Cultivarte Riosucio*?

Escenario De Formulación

Objetivos

General

Diseñar una estrategia pedagógica que desde la gerencia educativa incentive la participación de los adolescentes al *Programa Cultivarte Riosucio*, para que adquieran diferentes habilidades.

Específicos

Realizar un diagnóstico a través de un mapa de empatía para identificar gustos, intereses, motivaciones y frustraciones de los adolescentes que asisten al *programa Cultivarte Riosucio*.

Desarrollar actividades que motiven la participación de los adolescentes en el *programa Cultivarte* que fomenten habilidades en el arte, la cultura y la sana convivencia.

Socializar a los coordinadores de la región las actividades, para su posterior resignificación del programa.

Justificación.

Por medio de este proyecto de desarrollo se pretende incentivar a los jóvenes a la participación dentro del programa *Cultivarte* de la Fundación Bolívar Davivienda, con el fin de que puedan aprovechar de un lugar seguro para el buen uso del tiempo libre y sobre todo de aprendizaje, donde disfruten de actividades de promoción, creatividad, innovación y cultura, de manera que estas vivencias que el programa *cultivarte* les puede brindar sean para la vida adulta como experiencia juvenil significativa, teniendo en cuenta que muchos de estos jóvenes que se pretende impactar de forma positiva, algunos de ellos no cuentan con recursos económicos para tomar la decisión de realizar actividades extraescolares que generen un costo, mientras que *Cultivarte* de la Fundación Bolívar Davivienda al ser un programa en articulación con la Alcaldía municipal es de completa gratuidad y ofrece grandes oportunidades de aprendizaje y participación.

Es importante tener en cuenta que este programa es creado para generar un impacto en la población más joven, es decir, en niños, niñas y adolescentes entre los 6 y 17 años, donde es primordial potenciar el desarrollo de talento gracias a los aliados locales.

Desde *Cultivarte* se apoya y se construye un aprendizaje lúdico donde quienes se benefician logran enriquecer sus talentos y de esta manera se motivan a ver una realidad con más posibilidades de alcanzar sus metas, por lo anterior *Cultivarte* es el medio para transformar la historia de muchos adolescentes que se encuentran expuestos a muchos riesgos sociales, debido a esto se quiere que este proyecto de desarrollo logre adoptar estrategias que sean vitales para incentivar que los jóvenes quieren pertenecer y participar de un programa que les brinda un gran número de posibilidades para el presente y el futuro.

El proyecto de desarrollo presentado se adapta a los entornos protectores que *Cultivarte* tiene preparados para cada beneficiario que quiera ser parte de este programa, dichos entornos de posibilidades de aprendizaje se desarrollan de forma integral en diferentes áreas de trabajo, de las cuales cada una ha sido sometida a un proceso de investigación para el desarrollo de este proyecto con el fin de constatar que el programa y sus posibilidades sean abiertas para cualquier joven que quiera acceder a ellas, siendo así como se conoce que *Cultivarte* y sus áreas de trabajo son la promoción de lectura, la promoción de valores, arte y cultura, ciencia y tecnología y educación financiera.

De lo anterior se destaca que se investiga minuciosamente cada parte que compone este programa, hasta como se dan las alianzas para que todo lo que se ofrece sea de fácil acceso para los jóvenes y así hacerlos parte vital del proyecto de desarrollo y articular cada estrategia de este a la posibilidad de participación que les abre el programa *Cultivarte*.

Fundamentación Teórica.

Son reconocidos algunos autores y sus teorías que soportan la necesidad de involucrar a los jóvenes en una sociedad donde ellos son parte fundamental de la construcción de esta de manera que se conviertan en agentes transformadores y se relacionen con la responsabilidad social. Es así como según Bordignon, (2005) planteaba la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, compuesta por 8 estadios, que atraviesa el ser humano, a medida de su evolución, nos centraremos en el estadio número 5, titulado identidad versus confusión de roles (adolescencia de 12 -20 años), donde los adolescentes establecen su identidad, se observa que en la presenta etapa los jóvenes están en una integración constante ente factores psicosexuales y

psicosociales, ya que de esta interacción los adolescentes establecen los siguientes aspectos para estructurar su personalidad: Identidad psicosexual, Identificación ideológica, Identidad psicosocial, Identidad profesional, Identidad cultural y religiosa.

Para la integración en sociedad y el desarrollo en la etapa de adolescencia que se quiere trabajar durante el desarrollo de este proyecto de desarrollo la gerencia educativa juega un papel fundamental ya que la educación desde años atrás es considerada un género con una implicación importante en la construcción social y cultural, la cual también asigna una identidad a los individuos.

En cuanto a los procesos relacionados con la participación hay una serie de eventos relacionados que se llevan a cabo en un ámbito educativo, así como en un periodo comprendido entre 1998 – 2002 en Colombia a través de las investigaciones del Ministerio de Educación Nacional (MEN), se evidenció que se han proporcionado más oportunidades para vincular a adolescentes y jóvenes en la construcción social.

Realizando una búsqueda estructural del tema presentado es importante traer algunos temas importantes a esta investigación para así reconocer de forma precisa la falta de participación de los jóvenes y mediante esta investigación lograr involucrarlos a la participación, ya que según Correal, 2017 En el transcurso de la juventud el ser humano logra el mayor desarrollo cognitivo, tomando en cuenta la formación previa, que contribuye al proceso de adquisición de habilidades, capacidades y razonamiento.

Los adolescentes vivencian una serie de sucesos que se relacionan en su entorno social al mismo tiempo que el familiar, para lo cual un ambiente familiar que sea favorecedor para el joven es un aliciente que mejora su participación en cualquier espacio al que se exponga.

La familia vista desde la unidad es un núcleo fundamental para la sociedad y de esta manera permite que cada miembro se desarrolle de manera que haga parte de un entorno social, ya que es allí en el núcleo donde se desarrolla una primera identidad.

Además de que el núcleo familiar es un ente que proporciona la primer identidad y posibilidades sociales, también, es una red de apoyo donde se brindan y adoptan aptitudes de conjunto las cuales en el futuro forman individuos que se desenvuelven en ámbitos sociales y culturales. Según esto autores como Villalobos, Flórez y Londoño (2017), afirman que los padres y los maestros deben saber que el desarrollo de un joven es consecuencia de la educación de estos, ya que el nacimiento de un niño implica no solo proporcionarle protección física, sino integrarlo en el grupo cultural donde ha nacido y cuyas costumbres, tradiciones y normas ha de asimilar.

Es por lo anterior que se genera gran presión sobre la familia ya que se convierte en el principal e inicial punto de encuentro social, en el que los niños aprenden a comportarse socialmente para el futuro como jóvenes teniendo en cuenta las normas de conducta establecidas por su núcleo familiar, de tal manera que hay algunos factores que son determinantes para el proceso de aprendizaje que favorece la participación tales como los recursos, la calidad del vínculo familiar y un último factor principal que es la estabilidad emocional de la familia.

Teniendo en cuenta que la familia de un joven es un pilar fundamental para la participación e involucrarse en la sociedad, también se desarrolla de forma integral un estado psicológico como un proceso que está ligado a la autonomía y el dominio de diferentes ambientes sociales e individuales.

Desde una perspectiva vista en la gerencia educativa y los procesos que se relacionan con ella, la participación es un elemento clave permite involucrar a los individuos a una comunidad e incentiva a la toma de decisiones y a la construcción común. Por lo tanto, es importante el rol del gerente educativo también representa un sistema de red escolar que puede satisfacer las necesidades de diferentes individuos o actores que además contribuyen a la educación.

Como agente de participación social la gerencia educativa es un tema importante para el mejoramiento de la calidad el cual radica en el fortalecimiento de los establecimientos que ofrecen procesos educativos y culturales, llevándolos a experiencias con un valor agregado por medio del cual se incentive a la participación y aprovechamiento de las oportunidades para la vida en los diferentes momentos de la cotidianidad.

Para el autor Bronfenbrenner (1987), el proceso de desarrollo del ser humano al igual que ocurre en cualquier otro organismo vivo se enmarca en una serie de sistemas relacionados unos con otros, que son distintos escenarios de interacción con el ambiente, de tal manera que el ser humano transita a través de un desarrollo de inmersión en el conjunto de interrelaciones en diferentes entornos.

Retomando el desarrollo psicosocial en la etapa de la juventud que es donde se logra un mayor desarrollo cognitivo como las habilidades y el razonamiento y la trascendencia en la toma de responsabilidades en los campos de interacción y desarrollo, ya que según Moreno (2015), la adolescencia es vista como un periodo en el que hay cambios significativos que transforman y estructuran el pensamiento y la identidad.

El crecimiento y el desarrollo humano según la Organización Mundial de la Salud (2020), se produce desde la niñez y se fortalece en la etapa de la juventud haciendo una transición importante que caracterice los cambios y también el crecimiento integral.

Tiempo libre y ocio

Ocio y tiempo libre son conceptos intrínsecamente relacionados e incluso intercambiables entre sí y que han tenido diferentes significados a lo largo de la historia. Si bien la historia no es lineal, es posible identificar ciertas tendencias que determinan la manera de ocupar el tiempo libre en cada época. Por ejemplo, en la antigua Grecia existía la palabra *skholé* que significa parar o cesar, era la oportunidad de contemplar y crear, el tiempo de la sabiduría, un privilegio de los hombres libres, dado el sistema social esclavista de la época. Para Aristóteles las actividades características del ocio eran la música y la contemplación, desde este punto de vista el ocio sería también sinónimo de felicidad (Cidoncha Falcon & Díaz Rivero, 2011).

En Roma el concepto *Otium* significaba el tiempo de recuperación después del trabajo, difiere de la *skholé* griega, puesto que era considerado como el tiempo de descanso, un tiempo libre de trabajo que se da para recuperarse y volver a éste. Allí se introduce el ocio de masas como medio de control político, este concepto de ocio popular sigue vigente en nuestros días cuando empleamos el tiempo libre como medio de evasión social o para trabajar mejor (Hernandez Mendo & Morales Sanchez, 2008).

La Edad media valora el ocio de forma diferente y conserva el sentido clasista en el cual las élites son las que tienen derecho al ocio, y es visto como un factor de posición social, como lo refieren Hernández y Morales:

En la Baja Edad Media y comienzos del Renacimiento encontramos otro sentido del ocio. El tipo de ocio que surge está inspirado en un espíritu lúdico clasista, consiste en la abstención de trabajo y en la dedicación a actividades elegidas libremente tales como la guerra, la política, el deporte, la ciencia o la religión. La vida ociosa es indicador de una elevada posición social (Hernandez Mendo & Morales Sanchez, 2008).

En occidente, el concepto de ocio siguió evolucionando, la revolución renacentista y su reencuentro con la era clásica, sumado a la influencia de la Reforma protestante en el Siglo XVI llevan a considerar al trabajo como virtud y al ocio como vicio, según Rodríguez (2017), en esta época se reivindicaban las nociones grecolatinas de ocio, se apuesta por un carácter indagador y práctico del mismo, con una impronta productiva, pero sin renunciar a la contemplación. El humanismo intentó superar la rígida mentalidad medieval europea, posicionando al ser humano como medida de todas las cosas.

La reforma protestante en el siglo XVI promovió un cisma en la Iglesia católica, anulando del todo el ideal de ocio y exaltando el trabajo como máximo valor moral.

Por otra parte, la América hispana y lusa asumió la noción medieval de ocio al equipararla con ociosidad y, consecuentemente, minusvalorar las tradiciones indígenas y africanas en beneficio de las peninsulares. Aun así, el mundo seguirá su curso y el capitalismo mercantil dará paso a una revolución que, una vez más, hará variar el concepto de ocio (Rodríguez, 2017, pág. 8).

Durante el siglo XIX la revolución Industrial marcaría un gran punto de inflexión en la concepción del tiempo libre que se extiende primero a los países desarrollados y posteriormente, producto de la globalización, a todo el mundo. El avance de la técnica hace posible que se

reduzca exponencialmente el tiempo de elaboración de los bienes y servicios que consumimos, sin embargo, la revolución Industrial en lugar de dar paso a un incremento del tiempo libre para todos generó dinámicas de explotación que incluían jornadas laborales de más de 10 horas y trabajo infantil en las fábricas.

Como respuesta al fenómeno de explotación burguesa surgió el movimiento de derechos de los trabajadores, que poco a poco fue consiguiendo la disminución de la jornada laboral. Nos dice Hernández Mendo (2000) que a partir del siglo XIX en EEUU la semana pasó de 70 horas en 1860 a 37 en 1960 y en Francia en el mismo período de 85 a 48 horas. En todos los países económicamente desarrollados ha tenido lugar esta reducción del tiempo de trabajo y, consiguientemente, el considerable aumento del tiempo libre. El autor dice que esto se debe a cuatro fenómenos paralelos: a) menos horas diarias de trabajo, b) disminución de los días de trabajo por semana, c) menos semanas de trabajo al año, d) menos años de trabajo en una vida completa.

Aunque en nuestros días, dados los procesos de industrialización y globalización económica y cultural, el ocio es considerado como un bien de consumo de primera necesidad (desde un punto de vista economicista) la industria del entretenimiento y del turismo son ejemplo de ello, e incluso hay autores que defienden la idea de que vivimos en la “civilización del ocio”, es la primera vez dentro de la historia de las sociedades tecnológicas que la duración media semanal de tiempo libre ha sobrepasado la del tiempo de trabajo, para la población masculina y femenina de más de 18 años (Dumazedier, 1988).

Esto ha tenido grandes consecuencias en la cultura, la creciente importancia del tiempo libre y el ocio ha dado lugar a nuevas formas de cultura y entretenimiento, permitiendo a las

personas tener más tiempo para dedicar a actividades recreativas, lo que ha generado la creación de nuevas industrias y formas de entretenimiento.

La contribución de los investigadores a valorar el ocio y tiempo libre llevó a incluir el derecho al ocio dentro de la Declaración Universal de los derechos humanos en 1948: "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" (ONU, 1948)

Algunos autores opinan que el ocio es una categoría subordinada a la del tiempo libre, ya que el tiempo libre incluye todas las actividades que no hacen parte del trabajo ni de la formación formal, el espectro de tiempo libre (Elias & Dunning, 1986) comprende primero, las rutinas del tiempo libre que incluyen las de orden familiar y la satisfacción de necesidades biológicas. Segundo, las actividades intermedias de tiempo libre, que son las que están dirigidas a la autorrealización, entre las que se encuentran el trabajo voluntario y el trabajo privado con el propósito de progresar o con finalidades lúdicas. Tercero, las actividades recreativas, que son las actividades sociales y lúdicas. Esta última categoría corresponde a lo que llamamos ocio. El ocio supone que hay voluntariedad, diversión, disfrute y capacidad creadora.

Si bien las teorías sobre el ocio y el tiempo libre no son unánimes, la mayoría coinciden y es un presupuesto con el que también estamos de acuerdo, en que el ocio y el tiempo libre deben ser como lo dijo Russell (1989, p.15) en su Elogio de la ociosidad: una fuente de felicidad universal para todos.

Además, el buen uso del tiempo libre trae consecuencias positivas en todo el ámbito social:

La importancia de tener tiempo libre y ocuparlo en actividades que nos ayuden a formarnos como personas, tiene un carácter preventivo de algunos de los males que aquejan a la sociedad: depresión, soledad, aislamiento, alcoholismo, drogadicción, enfermedades por sedentarismo, enfermedades crónicas, etc. Esto hace que el tiempo libre hoy en día sea una reivindicación de todas las clases sociales y de todos los grupos de edad (Hernández Mendo, 2000).

En conclusión, siguiendo la definición de Oropesa Ruiz (2014):

el tiempo libre es el tiempo en el que se realizan actividades desmarcadas de la obligatoriedad y que abarca, el tiempo posterior al horario escolar y los fines de semana. Presenta un carácter voluntario, no es impuesto; incorpora un claro componente de diversión, incluye actividades que se desean, gustan hacer y que nos hacen sentir bien y lleva aparejados diversos tipos de aprendizaje (p.236).

Tiempo libre y desarrollo adolescente

En la actualidad la adolescencia se considera como un estadio particular del desarrollo, no necesariamente problemático, que implica cambios individuales en interacción con múltiples variaciones en distintos contextos como la familia, la escuela, los iguales y el tiempo libre (Grotevant, 1998).

Estamos ante una etapa del desarrollo donde se percibe una nítida influencia psicosocial, los adolescentes están expuestos a los cambios de su desarrollo y los sucesos sociales que se dan en el mundo en el que viven (Palacios & Oliva, 1999).

Según Oliva estos cambios han conformado las características de los adolescentes tal y como los conocemos en la actualidad.

Los años de la adolescencia son un período crítico de transición en el curso de la vida durante el cual se produce un rápido desarrollo físico, emocional, cognitivo y social. Estos años marcan un período de mayor autonomía durante el cual se desarrollan comportamientos relacionados con la salud y la toma de decisiones que pueden influir en su salud actual y futura. Por lo tanto, brindan una oportunidad crítica para la prevención y la intervención para apoyar el crecimiento y desarrollo saludables de los jóvenes, promover la salud y el bienestar futuros en la edad adulta y, como tal, sustentar la salud de la próxima generación (Health Behaviour in school-age children [HBSC],2023).

Para el caso particular de los adolescentes los estudios muestran las ventajas que el buen uso del tiempo libre supone no solo para ellos sino para la comunidad en general, en el tiempo libre los adolescentes amplían y establecen relaciones interpersonales con personas de la misma edad y con personas mayores o adultas. El capital social que se adquiere a través del tiempo libre permitirá el intercambio de conocimientos y de información, ayudando en el desarrollo saludable de todos los miembros de la comunidad (Putnam, 2000).

Según Oropesa Ruiz (2014), en el tiempo libre se realizan actividades de libre elección en un contexto diferente al escolar, este es voluntario, divertido se realizan actividades que nos gustan y nos hacen sentir bien, van en función de valores, sentimos pasión al realizarlas favoreciendo diversos aprendizajes.

Existen muchas formas de ocupar el tiempo libre, como variedad de personas pues las necesidades y gustos varían, también hay tendencias diferentes al ocupar el tiempo libre. Esto nos orienta a hablar de estilos de vida diversos (Moreno & Muñoz, 1999).

Son varias las razones para estudiar el uso de las actividades que los adolescentes realizan en su tiempo libre, en primer lugar, se trata de un tiempo donde se adquieren múltiples aprendizajes y es un espacio relevante para el desarrollo.

En segundo lugar, su estudio permite fotografiar los valores sociales de una generación. En tercer lugar, es un tiempo que si no se utiliza adecuadamente puede implicar ciertos peligros. Y, por último, puede ser un indicador de desigualdades sociales, ya que las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre pueden estar condicionadas por factores socioeconómicos.

Sin lugar a duda, todos los jóvenes necesitan una variedad de experiencias para conseguir un pleno desarrollo (Moreno & Muñoz, 1999).

Larson (2000) destaca la importancia de la iniciativa como una experiencia positiva en el desarrollo de los jóvenes. El espacio para actividades voluntarias estructuradas es el más adecuado para el desarrollo de la iniciativa (deportes, artes, pertenecer a organizaciones etc.).

Cuando un espacio de educación informal ofrece recursos para un buen uso del tiempo libre debe conocer gustos y preferencias de quienes van a participar; preparando espacios agradables con diversas posibilidades de elección , esto genera una motivación interna que ayuda a que el adolescente lo haga con agrado, potencie habilidades que ya trae en su ser de persona,

interactúe con otros, intercambiando valores, obteniendo aprendizajes culturales, artísticos, deportivos que generan una sana convivencia social.

Algunos estudios relevantes que han influenciado las investigaciones posteriores sobre los adolescentes, su comportamiento y el uso del tiempo libre, son:

One's Boy day, Barker y Wright (1951)

Es un estudio psicosocial que recoge una observación meticulosa de la vida de Raymond Birch, un niño de 7 años del área rural de Kansas, Estados Unidos, desde el momento en que se levanta hasta que va a la cama, minuto a minuto, con el objetivo de comprender mejor el comportamiento humano en su entorno natural.

La importancia de este estudio es que resalta la profunda influencia del ambiente en el comportamiento humano. Por ejemplo, los andenes y las calles del pueblo de Raymon le invitaban a correr y a caminar, facilitando su movimiento y exploración, las ventanas de las tiendas atraían su curiosidad y lo motivaban a veces a entrar y explorar, los bancos del parque le ofrecían la posibilidad de sentarse, escalar, observar o entablar conversación con sus amigos, e.t.c. En conclusión, el ambiente y sus estímulos dan forma a nuestro comportamiento (Phil Myrick , 2023).

The ecology of adolescent activity and experience, Csikszentmihalyi, Larson y Prescott (1977)

Es un artículo de investigación que informa sobre un estudio que involucró a 25 adolescentes que informaron sus actividades diarias y la calidad de sus experiencias durante un total de 753 veces durante una semana normal. El estudio encontró que los adolescentes pasaron la mayor parte de su tiempo conversando con sus compañeros o viendo televisión. Los efectos

negativos fueron prevalentes en la mayoría de las actividades que implicaban la socialización en roles adultos. Mirar televisión parece ser un estado asociado con comportamientos desviados y rasgos de personalidad antisociales. La investigación sugiere la importancia de un enfoque sistémico que estudie las actividades y experiencias de las personas en un contexto ecológico (Csikszentmihalyi, Larson, & Prescott, 1977) .

Ser adolescente: conflicto y crecimiento en los años de la adolescencia.

Csikszentmihalyi y Larson (1984).

Es un libro que se basa en un estudio que buscaba comprender la vida de los adolescentes. Los autores les dieron localizadores a setenta y cinco adolescentes de una misma escuela, los señalaron al azar y les pidieron que registraran sus pensamientos y sentimientos a lo largo del día. De las respuestas obtenidas durante una semana, los autores analizan y construyen un retrato de lo que es ser un adolescente, lo que piensan, lo que les importa y lo que necesitan de los adultos. El libro ofrece un retrato detallado del mundo cotidiano del adolescente estadounidense promedio que ofrece valiosas ideas para padres, psicólogos y educadores.

(Anderson, 1985)

Estudio HBSC, Varios investigadores (desde 1982).

“Estudio HBSC” es un proyecto de la Organización Mundial de la Salud (OMS) que analiza la salud, los estilos de vida y los principales contextos de desarrollo de los adolescentes escolarizados en casi 50 países occidentales. Se realiza cada cuatro años y tiene como objetivo principal obtener una visión global de los estilos de vida de los adolescentes y disponer así de herramientas útiles para el debate sobre la promoción de la salud en esta población. El

cuestionario recoge datos relativos a diferentes ámbitos, como relaciones familiares, relaciones con amigos, contexto escolar, ajuste psicológico, alimentación y dieta, consumo de sustancias y actividad física (HBSC, 2023).

Jóvenes, ocio y estilos de vida, Anthony Glendenning, Leo Hendry, John Love, Janet Shucksmith (1993).

Es un libro que explora la importancia del ocio en la socialización y la auto-identidad de los jóvenes. El libro se centra en el papel del ocio en el desarrollo de la identidad personal y grupal de los jóvenes, y cómo el tiempo libre puede ser un período en el que se pueden probar y cambiar diferentes estilos de vida.

Algunas de las ideas proporcionadas en este libro son:

- El ocio puede ser un medio para el desarrollo de la identidad personal y grupal de los jóvenes.
- El ocio puede ser un medio para la socialización de los jóvenes.
- Los padres, psicólogos y educadores pueden utilizar el ocio como una herramienta para comprender mejor a los jóvenes y ayudarles a desarrollar su identidad personal y grupal (Taylor and Francis group, 2023).

Temporal Rhythms in Adolescence: Clocks, Calendars, and the Coordination of Daily Life: New Directions for Child and Adolescent Development, Ann C. Crouter y Reed W. Larson (1998).

Es una monografía sobre ritmos temporales en la adolescencia, es parte de la serie “New Directions for Child and Adolescent Development” y es el volumen 82 de la serie. El libro explora cómo el reloj y el calendario estructuran las vidas de los adolescentes, sus familias y sus

grupos de pares. Los autores utilizan una variedad de métodos de investigación, incluyendo el muestreo de tiempo y la etnografía, para examinar patrones distintos de comportamiento y emociones adolescentes a lo largo del día escolar, en días de semana y fines de semana, y durante el año escolar versus durante el verano.

Su investigación muestra algunas de las fuerzas que dan lugar a los ritmos temporales en la vida de los adolescentes, incluyendo procesos fisiológicos, familiares y comunitarios. Sus hallazgos también descubren el papel de los patrones temporales en la formación de las relaciones entre padres e hijos, las interacciones entre pares y el comportamiento problemático en la adolescencia. Finalmente, el volumen enfatiza que los planificadores comunitarios, las escuelas, los líderes juveniles y otros encargados de organizar los contextos en los que se desarrollan los adolescentes necesitan comprender estos ritmos para satisfacer eficazmente las necesidades de los adolescentes (Crouter & Larson, 1998).

Adolescent Electronic Media Use: Instead of Doing What?, Alsaker y Flammer (2000).

Es una investigación que analiza datos de adolescentes de 14 y 16 años de 12 países europeos y de los Estados Unidos. Encontró que las correlaciones entre el tiempo dedicado al uso de medios electrónicos y otras 15 actividades diarias fueron todas negativas. Calcularon las correlaciones entre el uso de medios electrónicos y las proporciones de cada otra actividad dentro del tiempo restante donde surgió un patrón claro. El método permitió identificar actividades “obligatorias” que siempre tienen alta prioridad, como dormir y asistir a la escuela, y actividades “opcionales” que compiten con el uso de medios electrónicos, como participar en deportes, tocar música, leer por placer y estar con amigos sin uso de medios. En cuanto a las actividades obligatorias, las correlaciones entre el tiempo de uso de los medios y las proporciones de tiempo restante fueron positivas; en relación con las actividades opcionales, las correlaciones entre el

tiempo de uso de los medios y las proporciones de tiempo restante fueron negativas. Si bien se podría esperar que actividades como realizar las tareas escolares se consideren obligatorias, los patrones de correlación la identificaron como opcional (Flammer & Alsaker, 2000).

Estrategias pedagógicas

En la actualidad en cada uno de los programas que se ofertan a la comunidad para desarrollar o fortalecer competencias, habilidades y valores, se hace necesario que los docentes, capacitadores o personal que lideren diferentes actividades, cuenten con estrategias pedagógicas, entendidas estas como un mecanismo por los cuales se pueden alcanzar objetivos (Pérez & Salamanca, 2013) que les permitan orientar su práctica, de manera que puedan reconocer las necesidades y capacidades que tienen los estudiantes dentro del proceso de enseñanza para aportar en la construcción de conocimiento. De igual forma, las estrategias pedagógicas y de acuerdo con lo que plantea Pérez y Salamanca, 2013:

Son pasos que cada uno de los docentes desarrollan en su aula de clase para llevar el conocimiento a sus estudiantes. Estas estrategias son personales cuando el docente tiene la libertad de escoger la forma, el cómo y el cuándo; e institucionales cuando el establecimiento da a sus docentes unas pautas especiales para ello. (p.117)

Dentro del programa Cultivarte, los líderes de los procesos ajustan sus estrategias acordes con los lineamientos que desde el programa proyectan para sus capacitadores los cuales responden a los ejes temáticos, de arte, cultura, educación financiera, valores, lectura y ciencia – tecnología, en el que definen a nivel global unas pautas para desarrollar las actividades, pero también tienen la libertad de adaptarlas a sus propias realidades pedagógicas.

Para Vargas (2020), existen estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje; las primeras entendidas como aquellas que le proporcionan al estudiante un procesamiento de la información que le permite interiorizar los aprendizajes de modo que sean significativos, y la segunda hace referencia a como el estudiante es capaz de articular el conocimiento nuevo con la resolución de problemas apoyado en el pensamiento crítico. Si bien cada estrategia se enfoca en el estudiante, es el docente quien debe liderar en primera instancia y de manera intencionada las estrategias que le permitan alcanzar con éxito los objetivos planteados.

Asimismo, las estrategias pedagógicas responden a la consolidación de aprendizajes que se pueden ver enmarcados en las formas en como los estudiantes asumen y se adaptan a las condiciones del ambiente y del contexto, entendiendo que ellas determinan las formas de actuar y de proceder en el mismo escenario.

Gerencia educativa

La gerencia tiene como objetivo principal la gestión de las organizaciones para que a través de prácticas, metodologías y competencias se alcancen resultados que la direccionen hacia el crecimiento y sostenibilidad a largo plazo (Ospina, Burgos, Madera, 2017). Dentro de la gerencia, se tienen en cuenta elementos de la administración, que básicamente permiten que las instituciones, en este caso educativas, se proyecten a alcanzar objetivos de calidad, desde la planeación, organización, dirección, manejo adecuado del talento humano y evaluación. En cuanto a la planeación y de acuerdo con Baltodano y Badilla (2009), esta debe ser estratégica para que “se alcancen objetivos de gran impacto, que conduzcan a un verdadero crecimiento en la calidad de la institución” (p.151)., puesto que se busca que la toma decisiones y la evaluación guíen a la institución en las acciones a tomar a largo plazo.

Por otra parte, al hablar de calidad educativa esta es “conceptualizada como un nivel avanzado para la realización de objetivos institucionales y está definida por diferentes características tales como: su contribución a la preservación de la cultura y la historia, el desarrollo económico y la evolución de sociedad” (Muñoz, Castillo y Martínez, 2022, p. 42)., es decir, que al hablar de calidad se deben tener en cuenta la consecución de objetivos que le permitan a las instituciones su crecimiento, pero sobre todo que se adapte también a las realidades de cada contexto para que puedan existir transformaciones sociales, económicas y culturales. De igual forma, la gerencia educativa juega un papel determinante en la consecución de estos objetivos, ya que, desde su gestión, busca que las organizaciones puedan estar abiertas al aprendizaje y se conviertan en organizaciones inteligentes, las cuales se basan en el conocimiento y en la habilidad para aprender de forma más rápida (Baltodano y Badilla, 2009).

Asimismo, al abordar el concepto de gerencia, también se debe hablar de desarrollo humano, puesto que este “se centra en el individuo como ser único, con características, necesidades, problemas y potencialidades” (León y Pereira, 2004, p.74)., los cuales deben ser tenidos en consideración dentro de las instituciones educativas ya que son los estudiantes la razón de ser de la organización, y todas las acciones a planificar, desarrollar y evaluar deben estar enfocadas en cumplir con las necesidades reales de ellos y que se puedan sostener con el tiempo. Recordemos además que el desarrollo humano se centra en el bienestar y potencialidades de los demás, priorizando a los sujetos como personas y no como objetos que buscan alcanzar su máximo desarrollo dentro de un contexto determinado donde puedan crecer en diferentes aspectos.

Además, el gerente educativo siendo la persona que “dirige y orienta la labor escolar y administra los recursos con conocimiento y habilidades para perfilarse a la innovación y

transformación” (Pérez, 2020, p.274)., debe tener a su base el cultivo de las relaciones interpersonales, habilidades comunicativas, administrativas que promuevan en la institución procesos de enseñanza – aprendizaje eficientes, centrada en la formación y desarrollo cognitivo, socioemocional, ético y que brinde herramientas para que los estudiantes puedan ser partícipes de la sociedad con elementos de valor, es decir, ambientes que les permitan a los estudiantes desarrollar sus capacidades y habilidades para que puedan cultivar y realizar sus proyectos de vida en el marco de la formación integral como personas autónomas, solidarias y que puedan afrontar los retos del siglo XXI.

Siguiendo la línea de la gerencia educativa entendida también como un “proceso a través del cual se orienta la función del docente y la administración de la institución escolar de cara al logro de los objetivos organizacionales trazados con el fin de ofrecer un servicio de calidad” (Flores, López, Zulema & Flores, 2022, p. 803)., orienta a los gerentes educativos a cumplir con las metas que se traza una organización de manera que pueda cumplir con altos estándares, los servicios o productos que oferta. En este sentido, se hace necesario que desde la administración y la educación se incluyan elementos que aporten a las organizaciones a la consecución de los objetivos, desde el manejo adecuado de los recursos financieros, el talento humano, la capacidad de liderazgo y la toma de decisiones.

Metodologías y actividades

El presente trabajo tiene una metodología enfocada en la investigación educativa, puesto que busca comprender los procesos educativos y pedagógicos que tienen lugar en contextos escolares y de aprendizaje. En este sentido se enfoca en procesos de enseñanza y aprendizaje,

relación entre los integrantes de la comunidad educativa, las practicas pedagógicas, el currículo y las situaciones que ocurren en el contexto, de modo que se puedan vincular elementos que aporten en la transformación y en los procesos formativos de los estudiantes.

De igual forma, para acercarse al grupo poblacional con el cual se pretende desarrollar estrategias con el fin de incentivar la participación de los adolescentes en las actividades dentro del programa *Cultivarte* Riosucio Caldas, inicialmente se deben identificar los gustos del grupo, qué los motiva y qué puede frustrarlos, es importante comprender sus opiniones y necesidades, en ocasiones es posible que se hagan suposiciones al respecto que no siempre serán las más acertadas, lo cual se evidencia a través de un mapa de empatía, que condensa los resultados en un gráfico, nos muestra la gran variedad de posibilidades para conocer a los adolescentes, nos ayuda a evidenciar y entender lo que desean.

Es por esto por lo que se aplica un sencillo mapa de empatía, entendible y de fácil acceso tanto para los adolescentes como para quienes van a interpretarlo.

Luego de tener claro el mapa de empatía nos encargamos de invitar a un grupo de adolescentes, a los cuales les exponemos cómo se desarrolla la actividad inicial con material físico; hecho lo anterior con el grupo se realiza un análisis para identificar las similitudes y diferencias entre los jóvenes e identificar las necesidades de esta población con la cual se pretende trabajar.

Al desarrollar el mapa de empatía se logrará identificar en el grupo de adolescentes que serán nuestra muestra aleatoria, qué piensan y sienten, qué escuchan, qué ven, qué dicen y hacen, sus frustraciones y motivaciones, al agrupar y revisar dicha información se procede a definir los tipos de actividades o talleres a desarrollar los cuales se busca que aporten un beneficio y

contribuyan a que los adolescentes inviertan sanamente su tiempo libre de una forma segura al tiempo que aprenden, encuentran un aliciente y apoyo, además de contribuir a una disminución de la exposición a riesgos sociales.

Para desarrollar las actividades y talleres que se formulen, se va a designar un día a la semana específico para la atención exclusiva a población adolescente y juvenil entre los 13 y 17 años, en busca de que se sientan más cómodos y a gusto, con ello sean más exitosas las sesiones y ello de como resultado una publicidad voz a voz, adicional se realiza una convocatoria abierta para que asistan para que asistan a las actividades.

A raíz de los resultados evidenciados después de la aplicación del mapa de empatía, el cual nos muestra una visión más cercana de lo que perciben en todos los aspectos el grupo de jóvenes con el cual se desarrolla el ejercicio anterior; al interpretar se evidencia la necesidad de acuerdo con los resultados de crear talleres de acercamiento personal, es decir, actividades de auto conocimiento y a partir de esto, promover actividades de participación en ambientes de confianza y seguridad, para esto se debe realizar inicialmente juegos preparatorios conocidos comúnmente como rompehielo, esto realizándolo como antesala a cada actividad que se quiera desarrollar.

Los talleres y actividades para realizar son promovidos desde la lectura de resultados, por lo tanto, se enfocan principalmente en autoconocimiento, autoestima, aceptación personal, desarrollo de habilidades, perspectiva del mundo en el futuro y motivación.

A continuación, se detalla en la tabla 3 las actividades a desarrollar en la elaboración y ejecución del trabajo:

adolescentes en las actividades del programa Cultivarte.

Plantear las estrategias pedagógico - gerenciales innovadoras, resultado del análisis de la información para su posterior resignificación del programa.	Construcción de estrategias innovadoras	Documento con las estrategias	Lizeth, Hermana Luz Dary, Victoria
---	---	-------------------------------	------------------------------------

Recursos humanos.

Las docentes investigadoras serán quienes tienen la responsabilidad de llevar a un feliz término la investigación, puesto que ellas desarrollarán no solo los instrumentos, sino que analizarán los resultados obtenidos con el fin de desarrollar los talleres que sirven como estrategia para mejorar las condiciones que en el programa Cultivarte presentan.

El grupo de adolescentes del servicio social apoyarán en la aplicación de las encuestas, así como en la tabulación de estas, con el fin de ser analizadas por parte de los docentes investigadores en un segundo momento.

El Coordinador del programa Cultivarte será quien dé el aval para desarrollar la propuesta en pro de mejorar la aceptación por parte de la población adolescente con respecto a la oferta del programa.

Recursos financieros

Para la ejecución del trabajo, se plantean los siguientes recursos financieros (tabla 4):

Tabla 4

Presupuesto Global por Fuentes de Financiación.

Rubros	Fuentes				Total
	Propias		Contrapartida		
	Recurrentes	No Recurrentes	Recurrentes	No Recurrentes	
Personal	7000000				7000000
Equipos		8000000			8000000
Transporte	2100000				2100000
Materiales		500000		500000	1000000
Salidas de campo		1000000			1000000
Material bibliográfico		800000			800000
Servicios técnicos		200000			200000
Mantenimiento		500000			500000
Total	9.100.000	11.000.000	0	500.000	20.600.000

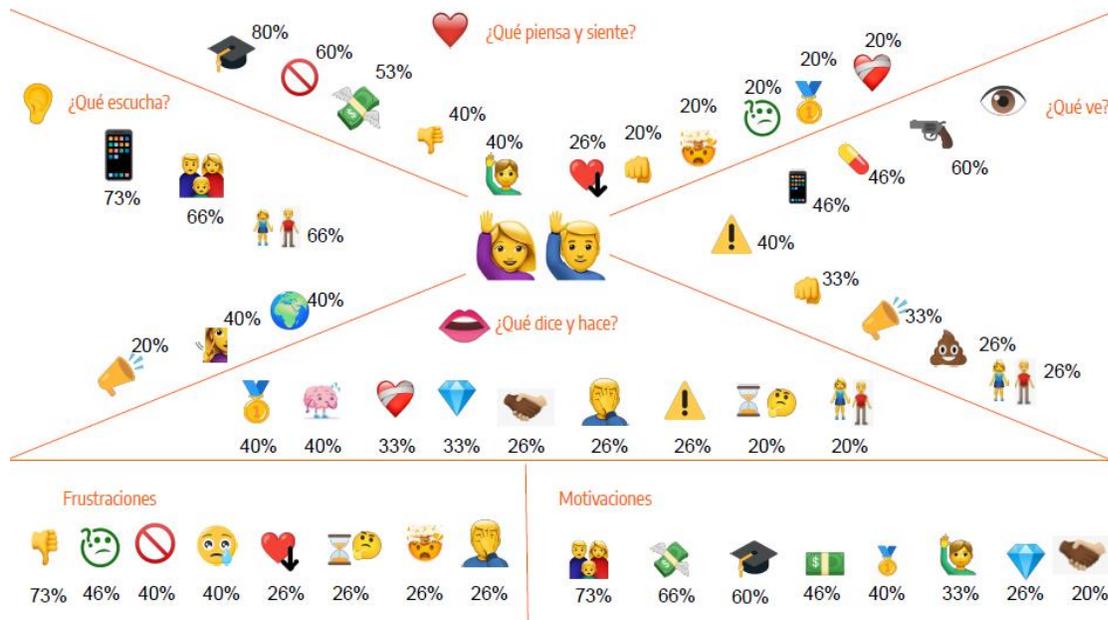
Escenario De Ejecución Y Logros

Resultados/Hallazgos

A través del mapa de empatía, desarrollado por la empresa XPLANE que busca brindar información sobre el comportamiento, actitudes y aspiraciones de un grupo de individuos, para facilitar así lo que las personas esperan de un servicio, basándose en los sentimientos y maneras de comportarse en la sociedad (García, 2019)., se aplicó esta herramienta con una muestra de quince adolescentes, la cual consiste en un gráfico en blanco donde los adolescentes a través de emojis responden las preguntas orientadoras de cada sección (anexo 1), para así conocer gustos, motivaciones y aspiraciones. En la figura 2 se muestran los resultados obtenidos:

Figura 2

Resultado mapa de empatía.



Con base en la anterior figura, se muestra que de acuerdo con la sección “lo que piensan y sienten los estudiantes”, un 80% está interesado en el desarrollo personal o profesional; un 60% se preocupa por no ser aceptado socialmente; un 53% desea obtener dinero y cosas materiales rápidamente; un 40% manifiesta temor a fracasar; un 40% quiere ser tenido en cuenta; un 26% considera tener baja autoestima; un 20% manifiesta tener problemas familiares; un 20% presenta problemas personales; un 20% no tiene autonomía sobre sus decisiones; un 20% quiere reconocimiento y un 20% desea mejorar su autoestima.

En la sección “que ve”, un 60% observa violencia; un 46% ambientes inapropiados; un 46% redes sociales e influenciadores; un 40% comportamientos sin límite; un 33% problemas familiares; un 33% exceso de información; un 26% no se tiene un comportamiento adecuado y un 26% amistad.

En la sección “que dice y hace”, un 40% manifiesta reconocimiento; un 40% falta de coherencia entre lo que dicen y hacen; un 33% exterioriza mejorar su autoestima; un 33% indica cosas materiales; un 26% aceptación; un 26% no toma las decisiones correctas; un 26% tiene comportamientos sin límites; un 20% no sabe como ocupar el tiempo libre y un 20% hace amigos.

En la sección “que escucha”, un 73% manifiesta ser las redes sociales e influencers; un 66% a la familia; un 66% a los amigos; un 40% a la sociedad; un 40% y un 20% manifiesta exceso de información.

En la sección “frustraciones”; un 73% le tiene temor a fracasar; un 46% no tener autonomía en sus decisiones; un 40% no ser aceptado socialmente; un 40% a no ser tenido en

cuenta; un 26% a tener baja autoestima; un 26% no saber como ocupar el tiempo libre; un 26% a tener problemas personales y un 26% a no tomar decisiones correctas.

En la sección “motivaciones”, un 73% manifiesta ser la familia; un 66% a obtener dinero y cosas materiales rápidamente; un 60% tener un desarrollo profesional y personal; un 46% a tener un desarrollo de habilidades; un 40% a tener reconocimiento; un 33% a ser tenido en cuenta; un 26% a tener cosas materiales y un 20% a ser aceptados.

A partir de la información recolectada en el mapa de empatía se infiere que los adolescentes hoy en día experimentan diversas situaciones en su cotidianidad que deben ser atendidas: la falta de autoestima, la toma de decisiones, los problemas familiares y personales, la violencia, los comportamientos inapropiados y sin límite, el exceso de información y muchos otros factores permean la vida de ellos, por lo que se deben brindar estrategias que les permitan manejar adecuadamente los ritmos de vida que se experimentan en la actualidad.

Por otra parte, y como resultado del mapa de empatía, los talleres trabajados con los adolescentes permitieron que la población focalizada participara de manera significativa en el programa *Cultivarte*, para ello, se utilizó un lenguaje acorde a las edades de los participantes, con invitaciones mediadas por las redes sociales, actividades propias para los intereses y necesidades de los adolescentes y en un espacio acorde a sus requerimientos (anexo 2). Dentro de las actividades propuestas se desarrollaron diferentes talleres (anexo 3), que buscaban el reconocimiento de habilidades personales y grupales, así como el fortalecimiento de la autoestima, valores, capacidades comunicativas y expresivas, resolución de problemas, confianza, seguridad, trabajo en equipo y empatía. Cada taller, tuvo como objetivo acercar a los adolescentes al programa y fomentar en ellos habilidades asociadas al arte, la cultura y la sana

convivencia que se plasmaron a través de actividades de reconocimiento personal (corpografía), retos grupales, que básicamente dejan entrever las fortalezas de los individuos y las debilidades como oportunidades dentro de un equipo que se respeta, se compromete y alcanza los objetivos.

Además, como resultado exitoso del trabajo en equipo desarrollado por los participantes del programa *Cultivarte Riosucio*, en una convocatoria realizada por la fundación Bolívar – Davivienda – #PingPongCultivarte – los adolescentes ganaron para la sede una mesa de Ping Pong (anexo 4), demostrando que los frutos mas nobles son producto del trabajo de un equipo de personas que con su compromiso y talentos confluyen para lograr complementarse como las piezas de un rompecabezas.

De igual forma, la acogida que tuvo el programa por parte de los adolescentes permitió brindarles otras posibilidades en la optimización del tiempo libre, acercándolos a actividades que fomentan y fortalecen valores, buenas prácticas, habilidades, la sana convivencia, el uso adecuado y responsable del tiempo, minimizando así factores psicosociales a los que los participantes continuamente están expuestos.

Finalmente, la estrategia diseñada para el programa *Cultivarte – Riosucio*, se socializó y se replicó en otros *Cultivarte* del departamento, quienes se enfrentaban a situaciones semejantes en cuanto a la acogida del programa por parte de los adolescentes. El mapa de empatía fue un factor fundamental en el descubrimiento de los intereses y necesidades de los jóvenes de diferentes regiones de Caldas, por lo que se pudo establecer un vínculo con la población para lograr permear sus vidas e impactar positivamente el desarrollo de habilidades y valores para la vida.

Conclusiones y recomendaciones.

Los adolescentes enfrentan múltiples problemáticas que afectan su desarrollo personal y social, como la falta de autoestima, dificultades en la toma de decisiones, problemas familiares y personales; experimentan frustraciones que pueden limitar su bienestar, entre ellas el temor al fracaso, la falta de autonomía y aceptación social. Constantemente están expuestos a entornos que pueden influir negativamente en su comportamiento, como la violencia, el exceso de información y las redes sociales; pero también tienen motivaciones positivas como el desarrollo profesional/personal, obtener logros y ser reconocidos. Es allí, donde las instituciones educativas, la familia y la sociedad deben trabajar conjuntamente para comprender las problemáticas de los jóvenes y brindarles apoyo y herramientas para su bienestar, en donde las estrategias de intervención ayuden a los adolescentes a tener un desarrollo psicosocial saludable ante los diversos retos y dificultades que enfrentan actualmente.

A menudo, los adultos pensamos que resulta complicado captar el interés de los adolescentes o involucrarlos en actividades educativas. Sin embargo, tras llevar a cabo un ejercicio reflexivo, llegamos a la conclusión de que la clave está en comprender que es más sencillo de lo que parece. Lo fundamental es proporcionarles un espacio donde puedan ser ellos mismos, expresarse con confianza y sin temor a juicios. Permitirles manifestar sus opiniones, brindarles la oportunidad de explorar sus ideas, creatividad e imaginación revela facetas sorprendentes y a veces muy innovadoras. Durante estas actividades, se pudo observar cómo se desarrollaban diversas habilidades en ellos, disfrutaban del proceso y, al mismo tiempo, utilizaban su tiempo libre de manera saludable y apropiada.

Es importante destacar que estas experiencias se llevaron a cabo en un entorno seguro, lo que contribuyó al desarrollo integral de los adolescentes. Además, al ofrecer alternativas positivas, se logra reducir su exposición a los riesgos sociales presentes en otros lugares, como las calles.

Conectar con los adolescentes y fomentar su participación en actividades educativas no es tan complicado como a veces pensamos. La clave radica en proporcionarles un entorno de confianza, donde se sientan libres de expresarse, lo que no solo enriquece sus vidas, sino que también contribuye a su desarrollo integral y a reducir los riesgos asociados con entornos menos seguros.

Al socializar el proyecto con los coordinadores de otros programas *Cultivarte* en la región y al decidir implementar el ejercicio con el mapa de empatía en los adolescentes que participan en sus programas, llegamos a varias conclusiones reveladoras. A pesar de que estos adolescentes provienen de diferentes municipios, encontramos sorprendentes similitudes en sus opiniones, sentimientos y percepciones de la realidad. Esta revelación resalta la universalidad de las experiencias adolescentes, independientemente del lugar de residencia, por lo menos dentro de nuestro departamento.

Un aspecto fundamental que surgió fue la tendencia común entre los adultos de juzgar rápidamente a los adolescentes. A veces, nos resulta difícil comprender sus acciones y pensamientos. La conclusión clave fue que, como adultos, podríamos beneficiarnos enormemente al cultivar un mayor nivel de empatía. Ponerse en los zapatos de los adolescentes y comprender que no siempre tienen un camino fácil es esencial. Muchos de ellos enfrentan

presiones y desafíos que nosotros, como adultos de otra generación, no experimentamos de la misma manera.

Además, destacamos la importancia de redoblar nuestros esfuerzos en nuestras responsabilidades. Al hacerlo, contribuimos a que programas valiosos como Cultivarte sean conocidos y aprovechados al máximo por la población objetivo y la comunidad en general. Reconocemos que nuestro compromiso con estas iniciativas no solo beneficia a los adolescentes individualmente, sino que también aporta al desarrollo del país en su conjunto.

La interacción con los coordinadores y la aplicación del ejercicio del mapa de empatía revelaron la necesidad de ser más comprensivos como adultos, así como la importancia de maximizar nuestros esfuerzos en iniciativas como Cultivarte para construir un país más fuerte y solidario.

Para futuros trabajos recomendamos evaluar el impacto de estrategias y programas diseñados y aplicados a los adolescentes para mejorar el desarrollo psicosocial y la participación en espacios de formación y fortalecimiento de habilidades; así como establecer qué tipos de actividades, entornos y abordajes pedagógicos son más efectivos para conectar con los intereses y motivaciones que ellos manifiestan. De igual forma, explorar la influencia de factores sociales como la violencia, el acceso a la información y las redes sociales en pro del bienestar de los adolescentes, puede ayudar a incorporar la perspectiva de los mismos adolescentes en el diseño e implementación de estrategias, de modo que se asegure la participación activa por parte de estos actores.

Anexos

Anexo 1

Figura 3

Mapa de empatía.

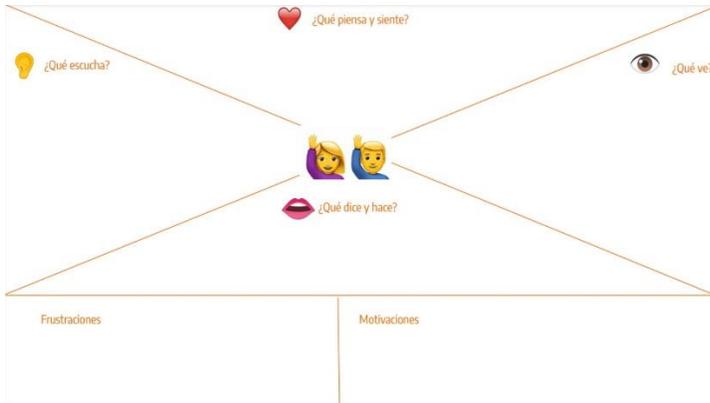


Figura 4

Preguntas orientadoras.

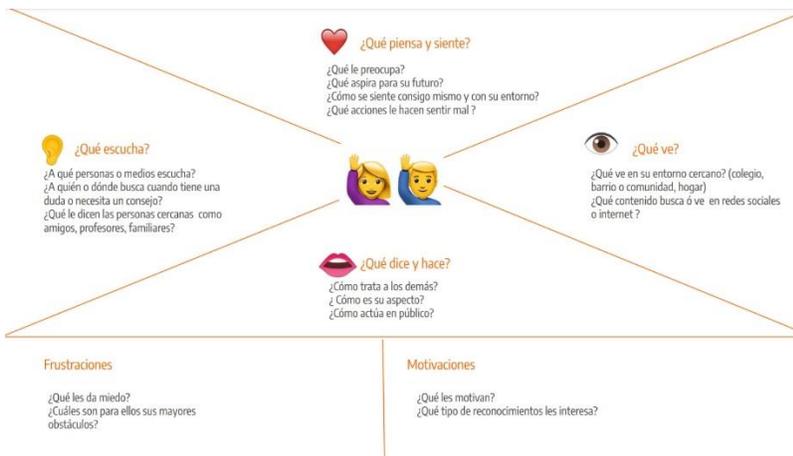


Figura 5

Significado de los emojis.

Emojis con significado			
 Redes sociales, influencers	 Comportamiento sin límites	 No se tiene el comportamiento adecuado	 No ser tenido en cuenta
 Familiares/ Familia	 Ambientes inapropiados	 Reconocimiento	 Temor a Fracasar
 Sociedad	 Exceso de información	 Aceptación	
 Amigos	 Problemas personales	 Desarrollo de habilidades	
 Desarrollo personal o profesional	 Violencia	 Desarrollo de habilidades	
 Problemas familiares	 No existe una buena comunicación	 Ser tenido en cuenta	
 No sabe cómo ocupar el tiempo libre	 Falta de coherencia entre lo que dicen y hacen	 Cosas materiales	
 Mejorar su autoestima	 Baja autoestima	 No tener autonomía en sus decisiones	
 Obtener dinero y cosas materiales rápidamente	 No se toman las decisiones correctas	 No ser aceptado socialmente	

Figura 6

Emojis sin significado.

Emojis sin significado

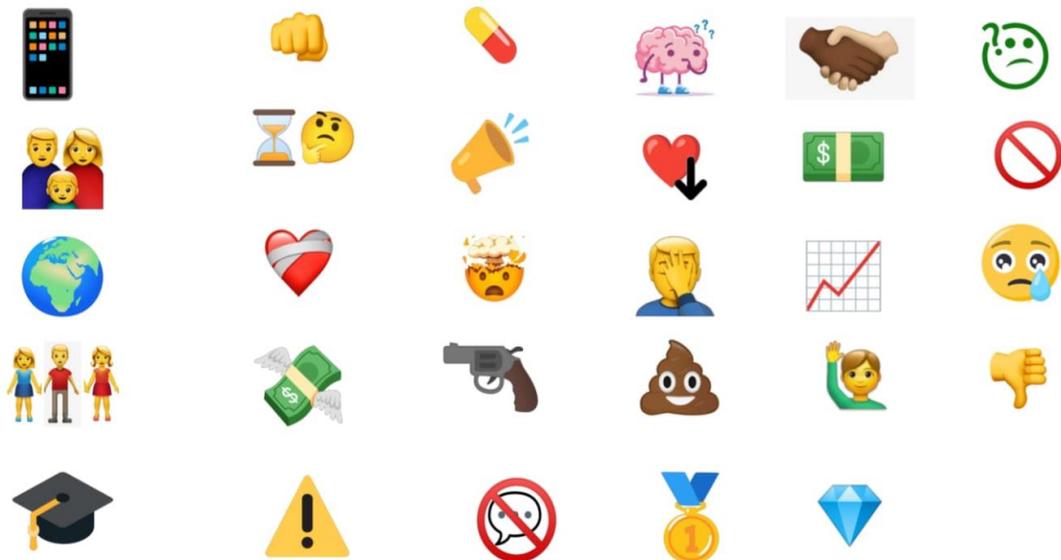


Figura 7

Aplicación mapa de empatía.



Anexo 2

Figura 8

Invitación para los adolescentes.

Hoy hay Parche

 **cultivarte**
Fundación Bolivian Comunitaria

¡Hoy hay parche en Cultivarte!

¡Picnic de terror!

Hora: 2:30pm
Fecha: 03 de noviembre
Edad: 13 a 17 años
Lugar: Cultivarte

¡Los esperamos!



Anexo 3

Figura 9

Actividad Corpografiando.

Actividad 1 - CORPOGRAFIANDO

- 1 Inicia con una conversación sobre la importancia del autoconocimiento para poder alcanzar nuestras metas.
- 2 Pide a los asistentes que se ubiquen uno enfrente del otro, luego, el coordinador (a) motiva en ellos un intercambio de saludos y un breve conversatorio acerca del momento en el que se conocieron, mencionando lugar, como fue la experiencia y que fue lo que más les llamó la atención. Seguidamente, en secuencia y con un tiempo de un minuto por persona, los adolescentes deben ir rotando e intercambiando anécdotas entre sí, hasta que todos hayan realizado el ejercicio.
- 3 Antes de iniciar, el coordinador (a) debe de dar claridad con respecto a lo que se quiere que pase, con las tres partes del cuerpo que se van a explorar en este espacio:
Corazón: Lo que he hecho por los otros. Ejemplo: Se pide a los asistentes que piensen en algo que hayan oído o visto y que los marcó y género en ellos un sentimiento positivo. **Manos:** Algo que has hecho y que te ha dado satisfacción. Ejemplo: Que he podido hacer en los últimos días, para ayudar a otros de manera desinteresada y con lo que logre cambios positivos en mi vida. **Pies:** Huella que has dejado en otros. Como he podido marcar impacto en la vida de los demás positivamente.
- 4 Luego de dar claridad de lo anterior, se destina una buena cantidad de pos-it (notas de colores), en donde cada participante escribirá aspectos positivos de los demás y los pegará en su espalda sin que nadie sepa lo que dicen. Seguidamente y por parejas, en papel Kraft cada uno dibuja la silueta de su cuerpo.
- 5 Al lado derecho de la silueta, cada uno escribe como se percibe, teniendo en cuenta la instrucción dada al inicio y la parte del cuerpo: Corazón, manos y pies. Luego, se quitan los pos-it de la espalda y se pegan en el lado izquierdo de la silueta, tratando de relacionarlo con las partes del cuerpo mencionadas (Corazón, manos y pies).
- 6 Para finalizar la actividad, cada uno deberá encontrar similitudes, relaciones o posibles diferencias entre cómo me percibo y cómo me perciben los demás.

Figura 10

Desarrollo de actividades sobre corpografía.



Figura 11

Retos desarrollados.



Anexo 4

Figura 12

Convocatoria #PingPongCultivarte.

#PingPongCultivarte

Saca tus mejores movimientos
y tus ideas más creativas.

IMPORTANTE
Con tus compañeros podrán
ganar una mesa de **Ping Pong**
para tu sede de **Cultivarte**.

¿Tu sede será la ganadora?

cultivarte
DESARROLLA AMOR
TALENTO PARA
CONTRIBUIR PAÍS

Somos más
que calle.
**Somos
Cultivarte**

Figura 13

Resultados convocatoria.

cultivarle
Fundación Salvar Cholelinda

DESARROLLAMOS
TALENTO PARA
CONSTRUIR PAÍS

Somos más que calle,
somos Cultivarte

Sedes Ganadoras

1. C. Mariquita
2. C. Mosquera
3. C. Belén de Umbría
4. C. Riosucio
5. C. Granada
6. C. Santa Bárbara
7. C. Rionegro Santander

Referencias bibliográficas

- Anderson, L. S. (1985). *Review of Being adolescent: Conflict and growth in the teenage years by M. Csikszentmihalyi & R. Larson*. American Journal of Orthopsychiatry:
<https://doi.org/10.1037/h0098997>
- Baltodano, V., Badilla, A. (2009). Aportes de la administración moderna a la gerencia educativa. *Educare*, 13(2), 147 – 158. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114401012>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50–63.
https://www.academia.edu/33393457/_Bordignon_2005_El_desarrollo_Psicosocial_de_Erik_Erikson
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano Bronfenbrenner-Copia. pdf (p. 346).
http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/familia_contemporanea/modulo1/la-ecologia-del-desarrollo-humano-bronfenbrennercopia.pdf.
- Cidoncha Falcon, V., & Díaz Rivero, E. (2011, Agosto). *EFDeportes.com*. Revista Digital. Buenos Aires, Año 16, N° 159: <https://www.efdeportes.com/efd159/que-conocemos-del-ocio-y-tiempo-libre.htm>
- Correal, M. (2017). Fundamentos de Psicología. *Fundamentos de Psicología*, 267–294.
<https://doi.org/10.33132/9789585459632>

- Crouter, A. C., & Larson, R. (1998). Temporal rhythms in adolescence: Clocks, calendars, and the coordination of daily life. *New directions for child and adolescent development*, 1-88.
- Csikszentmihalyi, M., Larson, R., & Prescott, S. (1977). The ecology of adolescent activity and experience. *Journal of youth and adolescence*.
- Cultivarte. (s.f.). *Lineamientos de trabajo programa cultivarte*.
- Dumazedier, J. (1988). *Révolution culturelle du temps libre: 1968-1988*. KLINCKSIECK.
- Elias, N., & Dunning, E. (1986). *Quest for excitement. Sport and leisure in the civilizing process*. Basil Blackwell.
- Flammer, A., & Alsaker, F. D. (2000). Adolescent electronic media use: Instead of doing what? *International Journal of Group Tensions*.
- Flores, F., López, M., Zulema L. y Flores, L. (2022). Gerencia educativa y visión empresarial: una mirada crítica. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(98), 801-814.
<https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.98.26>
- Fundación Bolívar Davivienda. (2021). *Fundación Bolívar Davivienda*. Cultivarte: Entornos protectores para niños, niñas y adolescentes.
<https://www.fundacionbolivardavivienda.org/programas/cultivarte/desarrollamos-talento/>
- García, L. K. (2019). *Aplicación del mapa de empatía: una herramienta de valor en los modelos de negocio*. <http://hdl.handle.net/10654/35868>.
- Grotevant, H. D. (1998). Adolescent development in family contexts. *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development*, 1097–1149.

HBSC Health Behaviour in school-age children. (2023, noviembre 24). <https://hbsc.org/>

Hernández Mendo, A. (2000, Julio). *Acerca del ocio, del tiempo libre y la animación sociocultural.* *Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 23.* EFDeportes.com:
<https://www.efdeportes.com/efd23/ocio.htm>

Hernandez Mendo, A., & Morales Sanchez, V. (Diciembre de 2008). *Una revisión teórica: ocio, tiempo libre y animación sociocultural.* EFDeportes.com:
<https://www.efdeportes.com/efd127/una-revision-teorica-ocio-tiempo-libre-y-animacion-sociocultural.htm>

Larson, R. (2000). Toward a Psychology of Positive Youth. *American Psychologist*, 55, 170-183.

León, A., Pereira, Z. (2004). Desarrollo humano, educación y aprendizaje. *Educare*, 6, 71 – 92.
<http://doi.org/10.15359/ree.2004-6.5>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Gestión Educativa. *Gestión Educativa.*
mineduacion.gov.co

Moreno, A. (2015). La adolescencia.
http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/42118/id_cover/-?1599056148292

Moreno, C., & Muñoz, V. (1999). Adolescents: A study on their use of time. *IXth European Conference on Developmental Psychology.*

Muñoz, Y., Castillo, I., Martínez, V. (2022). Calidad educativa. *Ingenio y consciencia*, 9(18), 42 – 44. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/sahagun/issue/archive>

ONU, A. g. (1948, Diciembre 10). Declaración Universal de Derechos Humanos. *Art 24.*

Organización Mundial de la Salud. (2020). Desarrollo En La Adolescencia.

https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/.

Oropesa Ruiz, N. F. (2014). La influencia del tiempo libre en el desarrollo evolutivo adolescente.

Apuntes de Psicología.

Ospina D., Burgos, S., Madera, J. (2017). La gerencia educativa y la gestión del cambio.

Diálogos de saberes. 46, 187 – 200. [https://doi.org/10.18041/0124-](https://doi.org/10.18041/0124-0021/dialogos.46.1429)

0021/dialogos.46.1429

Palacios, J., & Oliva, A. (1999). La adolescencia y su significado evolutivo. *Desarrollo*

psicológico y educación.

Pérez, N. (2020). Gerencia educativa: transformación e innovación. *Educare*, 24(2), 273 – 292.

<http://orcid.org/0000-0002-6002-6654>

Pérez, J. Salamanca, S. (2013). Influencia de las estrategias pedagógicas en los procesos de

aprendizaje de los estudiantes de una institución de básica primaria de la ciudad de

Bucaramanga. *Universidad Cooperativa de Colombia UCC.*

<http://hdl.handle.net/20.500.11912/7748>.

Phil Myrick . (2023, Agosto 22). *Phil Myrick* . Retrieved from A Single Day, A World of

Influence: The Legacy of ‘One Boy’s Day’ : [https://www.philmyrick.com/a-single-day-a-](https://www.philmyrick.com/a-single-day-a-world-of-influence-the-legacy-of-one-boys-day/)

world-of-influence-the-legacy-of-one-boys-day/

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community.* . New

York: Simon and schuster.

Rodriguez, E. (2017). Ocio, ociosidad y recreación en América Latina. *Crítica y Resistencias: Revista de conflictos sociales latinoamericanos*, 159-176.

Russell, B. (1989). *Elogio de la ociosidad*. Barcelona: Edhasa.

Taylor and Francis group. (2023, noviembre 24). *Taylor and Francis Group*. Book Young People's Leisure and Lifestyles. :
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203407288/young-people-leisure-lifestyles-anthony-glendenning-leo-hendry-john-love-janet-shucksmith>

Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos 61*(1), 69 – 76.

Villalobos, J. Flores, A. & Londoño, D. (2017). La escuela y la familia en relación con el alcance del logro académico. La experiencia de la Institución Educativa Antonio José de Sucre de Itagüí (Antioquia) 2015. *Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, 9(1), 58–75. <https://doi.org/10.11600/21450366.9.1aletheia.58.75>



Universidad[®]
Católica
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad
Dominicas de La Presentación
de la Santísima Virgen

Universidad Católica de Manizales
Carrera 23 # 60-63 Av. Santander / Manizales - Colombia
PBX (6)8 93 30 50 - www.ucm.edu.co