

CAPÍTULO I: INTRODUCCION

1. EL PROBLEMA

Ante la búsqueda de alternativas innovadoras, formativas y descolonizadoras para la educación, surge la propuesta del proyecto. “De qué manera aporta los cursos de especialización en animación sociocultural para los estudiantes del técnico superior”, creemos que los cursos de especialización son muy importante en las personas y como docentes aportamos en la educación para formar profesionales capaces de implementar el juego, la libre expresión y la creatividad desde el enfoque de la pedagogía de la expresión lúdico creativa.

El problema, es que no existen muchos cursos de especialización y formación en la de animación sociocultural en la Universidad con los cuales podríamos desarrollar, originalidad de los estudiantes. Este tipo de personas podría ser el contrario el rezago y perjudicar al desarrollo de la sociedad, para salir de la pobreza se necesitan hombres y mujeres que apunten al desarrollo creativo. Por esa razón la creemos que proactivos y en el futuro profesionales exitosos.

En este sentido se pretende que los cursos especialización en animación Sociocultural en el técnico Superior aporte en la formación de los estudiantes para que en el futuro, logren ser hombres, mujeres creativas e innovadores, en la sociedad, formándose como personas líderes que se desempeñen sin dificultad su vida profesional.

De esta manera vemos a loa cursos de especialización en animación sociocultural como un espacio para el desarrollo de formación y el liderazgo, enfocado a introducir a los estudiantes de manera práctica y a aportar a cambios significativos en cualquier espacio de educación (educación regular, educación alternativa y especial, educación no formal) y de esta manera se impulse e incida, más allá de la teoría, y sea una herramienta practica para cada uno de los y las estudiantes.

En la Universidad Pública del Alto como institución de educación superior en pre grado donde se forma a estudiantes en la carrera ciencias de la educación específicamente el técnico superior tienen toda la predisposición de seguir aprendiendo es ahí que se pretende innovar con los cursos de especialización con todos los estudiantes a los que se motivara, guiara, orientara, facilitara, el proceso en el cual serán parte activa.

Los cursos de Especialización, tiene como base la siguiente secuencia actividades de sensibilización, permite a los participantes visibilizar como un espacio practico y accesible para implementar procesos de enseñanza y aprendizaje con diferente tipo de población y en cualquier tipo de educación; donde la actividad de educar se enriquezca, para de esta manera posibilitar la innovación y experimentación en el campo educativo.

1. EL OBJETIVO DE LA INVESTIGACION

i. OBJETIVO GENERAL

- Proponer la formación de Animadores Socioculturales en los estudiantes Universitarios del Técnico superior para una educación integral en la Universidad Pública del Alto.

ii. OBJETVO ESPECIFICO

- Compartir la metodología para la transformación y renovación de los estudiantes del técnico superior de la Carrera ciencias de la Educación en la Universidad Pública del Alto.
- Describir la participación delos estudiantes del técnico Superior de la Carrera Ciencias de la Educación en la Universidad Pública del Alto.
- Identificar el liderazgo en los estudiantes del técnico Superior en la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública del Alto.
- Establecer la oportunidad de intercambiar ideas y expresarse libremente en los estudiantes del Técnico Superior de la Carrera Ciencias de la Educación en la Universidad Pública del Alto.

2. LA HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

Con la implementación de los cursos de especialización en Animación socio Cultural se promoverá la educación proactiva de los estudiantes del técnico superior de la Universidad Pública de El Alto en la zona de Villa esperanza de la Ciudad de el Alto.

3. LA JUSTIFICACION

Consideramos muy importante los cursos de especialización en ´para el técnico superior es una etapa en que los futuros profesionales deben estar seguros de sus conocimientos, pretendemos afianzar , fortalecer las habilidades innatas que tienen, como ser, liderazgo, fortalecer valores, interacción social, así fomentando y aportando en la formación de los estudiantes proactivos (crítico, analítico constructivo, dinámico, participativos) de los futuros profesionales, para que concluyendo la universidad sean profesionales íntegros, creativos, innovadores , que solucionen problemas sin dificultad, comprometidos con el desarrollo de la sociedad.

Que aporten en el desarrollo de sus habilidades necesarias en el área de formación en el técnico superior que le aportaran en su desarrollo integral y puedan solucionar distintas problemáticas que se le presenten, y también se formen como profesionales eficaces, proactivos en el área laboral.

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

1. MENCION DE OTROS ESTUDIOS RELATIVOS AL TEMA

LAS U IMPLEMENTAN PLATAFORMAS VIRTUSLES PARA MEJORAR LA EDUCACION

Presentamos dos experiencias educativas de la universidad Privada Boliviana y Universidad Argentina en beneficio de la formación académica de sus estudiantes además de sus alcances y la democratización de la Educación.

Las plataformas se han vuelto herramientas que permiten a las personas interactuar, con uno o varios usuarios, con fines pedagógicos y así complementan las técnicas formales de enseñanza. En la actualidad, la mayor parte de estos recursos son programas computacionales (software) o equipos (hardware).

Las características. “Dokeos” es un sistema que permite a los profesores crear y administrar webs para diversos cursos. Sin ser un campus virtual, permite al docente disponer, con una administración muy sencilla, un espacio de encuentro donde compartir herramientas con su grupo de estudiantes. En los hechos se transforma en un "aula" complementaria a las clases que está accesible las 24 horas del día. Facilitan al docente hacer un seguimiento “más personalizado de los estudiantes, porque no se limita el tiempo de clases; los estudiantes y los docentes se pueden comunicar entre sí para disipar alguna duda que surja en torno a la materia”.

La plataforma de la Universidad permite a los alumnos conocer información sobre las materias, las notas, participar en foros, entre otros servicios, explica el rector de la casa de estudios superiores, Wálter Herrera.

“Los profesores pueden subir sus materias desde la primera clase, sus exámenes y sus prácticas, las calificaciones de los estudiantes. Participar en foros de discusión con los estudiantes y hacer que los estudiantes envíen sus trabajos”, señaló Herrera.

Otro aspecto relevante que cuenta con plataformas virtuales para las personas externas que quieren actualizarse, es una alternativa para llegar a distintas poblaciones.

La educación a distancia es una modalidad de enseñanza con características propias asociadas con la creación de un espacio particular para generar, promover e implementar

situaciones en las que se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, se reemplaza la propuesta de asistencia regular a clase por una nueva propuesta en la que los docentes enseñan y los alumnos aprenden mediante situaciones no convencionales, en espacios y tiempos que no comparten. Así, el rasgo distintivo de la modalidad consiste en la mediatización de las relaciones entre los docentes y los alumnos.

A continuación se presenta, en primer lugar, un breve recorrido por los inicios de la educación virtual y las características que asume la expansión de esta modalidad en las universidades argentinas.

En los años noventa, con la progresiva difusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), junto a la proliferación de las redes satelitales, la modalidad incorpora otros recursos técnicos. Así, la utilización de Internet, la integración del correo electrónico, la creación de “campus virtuales” y los programas especialmente diseñados para los soportes informáticos, contribuyen al surgimiento de la “educación virtual”. La incorporación de la tecnología digital colabora con la creación y el enriquecimiento de las propuestas de educación a distancia, en tanto permite generar nuevas formas de encuentro entre docentes y alumnos donde la interactividad es el elemento primordial. Con la difusión de la modalidad en América Latina, la educación “virtual” se pensó en función de la democratización de la oferta, es decir, se presenta como una opción válida para la población dispersa en lugares donde no había institutos o universidades. No obstante, en ninguno de los casos, las propuestas de educación a distancia implicaron el abaratamiento de los costos para los estudiantes.

Al mismo tiempo, la problemática de la educación universitaria “virtual” deja en evidencia un tema de importancia gremial relativo a las condiciones laborales de los docentes de la modalidad: la falta de parámetros que regulen su función, la falta de participación de los órganos colegiados en la definición de tales parámetros, así como la falta de normativa que regule estas actividades.

A continuación se presenta, en primer lugar, un breve recorrido por los inicios de la educación virtual y las características que asume la expansión de esta modalidad en las universidades argentinas. En segundo lugar, se analiza la normativa existente que regula la actividad en el país.

Entre los motivos principales que dan cuenta de la gestación del Programa UVQ se destacan el carácter “potencialmente democratizador” de la educación superior a través de incorporar una plataforma “virtual” que quebraría barreras asociadas a la diseminación geográfica y social permitiendo el acceso a la educación superior a un público que, por sus características demográficas y socio culturales, no accedían a las propuestas convencionales del sistema universitario.

En un primer momento, la oferta se dirigió al dictado de cursos de capacitación no-académicos a funcionarios públicos y miembros de sindicatos. Las operaciones del campo se reducían a las actividades académicas, en tanto las administrativas estaban a cargo de las instituciones solicitantes de la formación. A los dos años del inicio, algunos de estos cursos se constituyeron en carreras académicas de grado y en los años sucesivos se agregaron carreras de posgrado, aumentando de manera sostenida el número de alumnos.

Por otro lado, se tiene distintos convenios que contribuyen a expandir y difundir la propuesta por el territorio nacional. Uno de ellos es con Red Media y Aldea Global que son emprendimientos dedicados a la gestión y comercialización de oferta educativa a distancia. A través de la utilización de diversas tecnologías tales como teleconferencia satelital, videostreaming, Internet, elearning posibilitan que desde 100 localidades de todo el país, los alumnos accedan a estudiar con algunas Universidades e Instituciones educativas.

Estas experiencias nacionales e internacionales nos describen la implementación de plataformas virtuales en la universidad, la democratización de la educación forma, además de contar con plataformas virtuales para actualización de personas externas a la universidad.

2. MENCIÓN DE LOS PUNTOS DE VISTA DE OTROS INVESTIGADORES

Existen diversos trabajos que tratan de sistematizar las diferentes modalidades de animadores que se dan en la realidad. Se dan propuestas variadas que pretenden clasificar los tipos de animadores según distintos criterios: según funciones desempeñadas, según la población atendida, según el ámbito de actuación, etc. Besnard (1991) nos ofrece un compendio de distintas tipologías aportadas por diversos autores y distingue siete tipos de tipologías: la sociológica, la ideológica, la motivacional, la de los status, de la de los modelos de referencia, la de los sectores de intervención y la de los roles, de las que traemos aquí algunas de ellas.

3. CORRIENTE O ENFOQUE ELIGIDO POR EL INVESTIGADOR

El desarrollo de los cursos de especialización es muy importante en los estudiantes queremos que se sientan seguros, capaces enfrentar sus problemas, pretendemos aportar a la formación del autoestima elevada, líderes, buenos estudiantes, sociables y en el futuro personas responsables, profesionales creativos.

Existen varias corrientes pedagógicas que le dan aporte a la investigación con sustento teórico, que nos van a ayudar a fundamentar nuestro tema de investigación.

Con la corriente conductista con las cuales las personas no son libres de sentir, de pensar en forma creativa, debido a la memorización mecánica y a las condicionantes respuestas exigidas a los estudiantes a los estímulos que daban los docentes . Todo esto limita a que las personas piensen libremente y se expresen a través de los estímulos del entorno, si realmente queremos cambiar debemos pensar que somos capaces de transformar y hacer de nosotros personas emprendedoras.

En cambio con el constructivismo que es una corriente pedagógica que se encarga de investigar como las personas construyen sus conocimientos y tiene como base los conocimientos previos, el aprendizaje significativo, también afirma que la persona es responsable de su aprendizaje y no excluye la ayuda externa para el aprendizaje como los facilitadores.

El constructivismo constituyéndose a este modelo en una nueva alternativa ante la posición conductista. Se pretende que la persona sea ampliamente creativa, innovadora, original; con decisiones propias y capacidades de resolver no una sino varias soluciones creativas.

Para fundamentar la investigación, se darán a conocer teorías y características esenciales, que justifiquen y avalen los cursos de Animación Sociocultural.

El presente trabajo de investigación contiene seis capítulos, y al final del texto están la bibliografía, los anexos y las fotografías.

4. IDENTIFICACIÓN DE LAS FUENTES

EL papel de un Animador Sociocultural involucra que este en capacitaciones como el técnico superior a medida que su formación lo exige. “Si bien cualquier persona con previa capacitación puede ejercer fácilmente el rol de Ludotecario, es mucho más ventajoso que un profesional de las ciencias humanas y las ciencias sociales pueda asumir este rol.”(GARCIA, Williaml, 2015, p. 247)

Se considera necesaria que los universitarios se formen como A.S.C. para lograr profesionales con formación integral proactivos, líderes, críticos. Necesitan adquirir una competencia en las artes lúdicas creativas con comprensión de la dinámica basada en la epistemología socio cultural. (JIMENEZ, Carlos, 2000, 46.)

El desarrollo de nuestras habilidades es importante una de ellas es. “La creatividad en la vida de uno: te da diversidad. Si eres creativo, pruebas diferentes maneras de hacer las cosas” vemos el mundo de distinta manera, encontramos soluciones a nuestros problemas que se nos presenten como profesionales en nuestro trabajo y en la vida. (GOLEMAN, Daniel, 2000, p. 46)

a. PRINCIPIOS BASICOS DE LOS ANIMADORES SOCICULTURALES

i. ANTESEDENTES

Los animadores y animadoras socioculturales son a mediadores son personas que intervienen en los procesos de la acción sociocultural facilitando dinámicas comunicativas. Animadoras y animadores son promotores de los procesos de la educación popular, la creación de comunidades y la gestión de procesos colaborativos de consolidación de estructuras sociales solidarias y sostenibles. La actuación de las animadoras y animadores socioculturales se concreta a partir de dinámicas comunicativas de carácter dialógico que se desarrollan en el seno de las comunidades sociales y que tiene como finalidad la mejora de las condiciones de vida y la transformación de las estructuras sociales en la evolución comunitaria hacia redes y dinámicas socioculturales solidarias, inclusivas y sostenibles.

Los animadores socioculturales surgen a partir de los 60 juntamente con la Educación Popular, así también se destacan por hacer partícipes en las actividades lúdicas a las personas.

ii. ANIMADOR SOCIOCULTURAL

Existen muchos conceptos de animadores Socioculturales, son personas que a partir de una formación son capaces de implementar una ludoteca en la cual animaran serán parte activa del proceso como por ejemplo invitaran a las personas a participar en los distintos espacios de una Ludoteca a continuación tenemos concepto de Animador Sociocultural.

"**Un conjunto de técnicas sociales** que, basadas en una pedagogía participativa, tiene por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias, que con la **participación** activa de la gente, se desarrollan en el seno de un **grupo** o comunidad determinada, y se manifiesta en los diferentes ámbitos del desarrollo de la calidad de la vida" (Ezequiel Ander-Egg).

iii. FORMACION DEL ANIMADOR SOCIOCULTURAL

Para ser un animador Sociocultural debe pasar la persona por un proceso de formación, además de ser una persona alegre, dinámica, sociable, de confianza que aplique todos sus conocimientos en la ludoteca.

Se considera necesaria que los universitarios se formen como A.S.C. para lograr profesionales con formación integral proactivos, líderes, críticos. Necesitan adquirir una competencia en las artes lúdicas creativas con comprensión de la dinámica basada en la epistemología socio cultural. (JIMENEZ, Carlos, 2000, 46.).

iv. ROL DEL ANIMADOR SOCIOCULTURAL

Muchas base a los Animadores Socioculturales los llaman también Ludotecario o Ludotecaria. EL papel de un Animador Sociocultural involucra que este en capacitaciones como el técnico superior a medida que su formación lo exige. "Si bien cualquier persona con previa capacitación puede ejercer fácilmente el rol de Ludotecario, es mucho más ventajoso que un profesional de las ciencias humanas y las ciencias sociales pueda asumir este rol."(GARCIA, Williaml, 2015, p. 247)

v. ROL DE LAS UNIVERSIDADES

Así, la tendencia en la educación superior a nivel latinoamericano, se orienta a la aplicación de modelos centrados en el estudiante, como futuro profesional responsable y protagonista, constructor del devenir histórico.

En este contexto, la Universidad del Estado Plurinacional de Bolivia ratifica su compromiso de integración con la sociedad, constituyéndose en el motor del desarrollo productivo, económico y social, basado en sólidos cimientos de la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación. Todo ello con la finalidad de contribuir a la mejora de las condiciones de vida, calidad del desarrollo humano y el desarrollo sostenible, formulando un modelo académico viable, sostenible y medible en función a las características de la realidad nacional, regional y local.

vi. FORMACIÓN SUPERIOR UNIVERSITARIA:

- 1) Formar profesionales científicos, productivos y críticos que garanticen un desarrollo humano integral, capaces de articular la ciencia y la tecnología universal con los conocimientos y saberes locales que contribuyan al mejoramiento de la producción intelectual, y producción de bienes y servicios, de acuerdo con las necesidades presentes y futuras de la sociedad y la planificación del Estado Plurinacional
- 2) Sustentar la formación universitaria como espacio de participación, convivencia democrática y práctica intercultural e intercultural que proyecte el desarrollo cultural del país.
- 3) Desarrollar la investigación en los campos de la ciencia, técnica, tecnológica, las artes, las humanidades y los conocimientos de las naciones y pueblos indígena originario campesinos, para resolver problemas concretos de la realidad y responder a las necesidades sociales
- 4) Desarrollar procesos de formación posgradual para la especialización en un ámbito del conocimiento y la investigación científica, para la transformación de los procesos sociales, productivos y culturales;
- 5) Promover políticas de extensión e interacción social para fortalecer la diversidad científica, cultural y lingüística
- 6) Participar junto a su pueblo en todos los procesos de liberación social, para construir una sociedad con mayor equidad y justicia social (LASEP, art. 53º).

Los niveles y grados académicos reconocidos son (LASEP, art. 54º):

- En pregrado: Técnico Superior y Licenciatura.
- En posgrado: Diplomado, Especialidad, Maestría, Doctorado, Post doctorado.

vii. EDUCACION INTEGRAL

Para algunos significa que el estudiante reciba educación basada en competencias y habilidades matemáticas, computación, idiomas, etc. Para otros significa además que los estudiantes adquieran habilidades manuales, manejo de herramientas, sistemas operativos, habilidad verbal y escrita, etc. Y finalmente para otros educadores consiste en incluir formación en valores. Todo esto me parece muy bien, sin embargo, tengo la impresión que cuando se trata de impulsar, promover, adquirir, inculcar competencias y habilidades, prácticamente no se cuestiona nada, en cuanto a que si debo o no debo, quiero o no quiero, es conveniente o no es conveniente; este es el nuevo modelo y punto. Pero cuando se trata de la promoción de valores.

viii. LIDERAZGO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

El tema del liderazgo ha sido considerado tradicionalmente como una de las claves más importantes para el desarrollo eficaz de las organizaciones. Por ello, las instituciones educativas como la Universidad están reconociendo la necesidad de mejorar el desempeño laboral de sus docentes, desarrollando en su quehacer cotidiano la competencia de un liderazgo efectivo que vaya en beneficio de la colectividad, ya que las universidades están convencidas que la variable o el elemento principal para el futuro exitoso de las instituciones educativas recaerá en el liderazgo que se desarrolle en ella.

- **LÍDERES.** Estos estudiantes “ejecutan” todas las facetas del grupo e inician prácticamente todo el diálogo entre los miembros.
- **SEGUIDORES.** Estos estudiantes responden preguntas y participan fácilmente, pero generalmente solo por instigación de alguno de los líderes.
- **NO PARTICIPANTES.** Estos estudiantes nunca ofrecen información a menos que se les solicite. Nunca se ofrecen tampoco voluntariamente para nada, por norma general. Sin embargo, harán casi cualquier tarea que se les asigne.

b. EL ÁREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

El Área está conformada por dos carreras: Ciencias de la Educación y Educación Parvularia.

i. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

La Carrera Ciencias de la Educación funciona al amparo de la Ley 2115 del 5 de noviembre 2000 y Ley 2556 de 12 de noviembre 2003, integrante de la UPEA.

La Carrera de Ciencias de la Educación se consolida como un referente de formación profesional en el área de la educación, priorizando la investigación científica en todos los campos del conocimiento, aplicando a la práctica para la transformación económica, social, cultural y política a favor de los intereses de las naciones originarias y clases populares, desposeídas y marginadas.

Promueve acciones científicas revolucionarias para el cambio del sistema económico, social, político y educativo en función de las necesidades e intereses del Estado plurinacional y comunitario, integrando los saberes y haceres de nuestras culturas con el desarrollo de la ciencia y la tecnología en un marco de una auténtica autonomía y cogobierno docente estudiantil constituyéndose en una institución que contribuye con liderazgo a una formación crítica y consciente en pro de la liberación y auto determinación soberana de nuestros pueblos.

Las Ciencias de la Educación es un conjunto de disciplinas que estudian, describen, analizan y explican los fenómenos educativos en sus múltiples aspectos. La educación es un fenómeno complejo que tiene lugar en todos los ámbitos de la sociedad diferentes disciplinas de las Ciencias Sociales y Humanas como la Sociología, Derecho, Psicología, Ciencia Política, Historia, Economía, Filosofía realizan abordajes y estudios específicos por ello es posible de hablar de una Sociología de la Educación, una Historia de la Educación, una Antropología de la Educación, una Psicología Educacional, una Política Educacional, Economía de la Educación y una Filosofía de la Educación. Todas aquellas disciplinas que explican los fenómenos educativos, que pueden integrarse para realizar estudios nutren el campo de las Ciencias de la Educación.

La Carrera Ciencias de la Educación cuenta con el siguiente pre especialidades:

- PSICOPEDAGOGÍA
- GESTION Y GERENCIA EDUCATIVA
- EDUCACIÓN ALTERANTIVA Y POPULAR
- CURRICULUM Y EVALUACIÓN
- EDUCACIÓN MEDIO AMBIENTAL
- EDUCACIÓN INFORMÁTICA VIRTUAL

La carrera funciona en los predios de la UPEA, ubicado en Villa Esperanza, entre avenida Sucre A y B, S/N de la zona de Rio Seco.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLOGICO

1. TIPO DE INVESTIGACION

El presente proyecto de investigación está en el marco del Diseño de investigación de tipo no experimental transaccional o transversal porque se recolecta datos en un solo momento, sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

La investigación es de tipo no experimental podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en un contexto natural, para después analizarlos. (HERNANDEZ SAMPIERI ROBERTO, FERNANDEZ COLLADO CARLOS, BAPTISTA LUCIO PILAR, 2006, pág. 205)

2. DISEÑO DE LA INVESTIGACION

El proyecto tendrá un diseño de investigación transaccional o transversal, recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado (HERNANDEZ SAMPIERI ROBERTO, FERNANDEZ COLLADO CARLOS, BAPTISTA LUCIO PILAR, 2006, pág. 208)

Tomando en cuenta el diseño transaccional descriptivo que tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades; y así proporcionar su descripción (HERNANDEZ SAMPIERI ROBERTO, FERNANDEZ COLLADO CARLOS, BAPTISTA LUCIO PILAR, 2006, pág. 210)

a. Enfoque de la investigación

Desde un enfoque cuantitativo se toma en cuenta porque utiliza la recolección de datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías (HERNANDEZ SAMPIERI ROBERTO, FERNANDEZ COLLADO CARLOS, BAPTISTA LUCIO PILAR, 2006, pág. 4) Es decir, esta

investigación se desarrollará desde un enfoque cuantitativo, porque estará basado en la recolección y análisis de la información de manera numérica y estadística y en un solo momento.

3. VARIABLES DE LA INVESTIGACION

i. VARIABLE INDEPENDIENTE

- Cursos de Especialización en Animación Sociocultural

ii. VARIABLE DEPENDIENTE

- De qué manera aporta en su formación integral en el liderazgo

CURSOS DE ESPECIALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE MEDICION
CURSOS DE ESPECIALIZACION Dirigidos a profundizar los conocimientos teóricos, técnicos y metodológicos, en un área de la disciplina profesional, con el objetivo de ampliar la capacitación y orientarse en el adiestramiento. (Diccionario wiquipedia).	Capacitación Metodología Lúdica.	Actividades artística: -Dinámicas: participan en distintas dinámicas. -Método Lúdico: -Participan en la reflexión después de la actividad. Talleres de Formación : -utilizan tintes, dibujan formas. Ensarte: -Combinan colores, formas de fideos para diseñar pulseras, collares.	-Cuestionario con preguntas cerradas

	Formación en Animación Sociocultural	Espacios Ludicos: -participan en dinámicas participativas. -Saltan la cuerda cantando canciones. -Realizan competencias de Zancos.	
--	---	--	--

iii. VARIABLE DEPENDIENTE

APRENDIZAJE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE MEDICION
APRENDIZAJE Proceso de construcción comunitario de conocimientos, de adquisición de determinados saberes, habilidades y prácticas, valores y aptitudes por medio del estudio o de la experiencia. (Feliciano Gutiérrez diccionario pedagógico)	Metodología Ludo Creativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Participan de las Actividades Ludicas. - Cuando realizan un trabajo y no están satisfechos vuelven a realizar. - Aprenden de los errores. - Expresan libremente a través del juego. 	-Cuestionario con preguntas cerradas.

	<p>Actividades Ludo Creativa</p> <p>Participación de actividades</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Logran creaciones propias únicas. -Expresan distintas ideas y las ponen en práctica a través de la arcilla. -Manifiestan actitudes creativas al manipular la plastilina casera. -Adicionan muchos detalles al realizar un collage. -Diseñan distintas imágenes con tinta y vela. -Dan rienda suelta a la fantasía inventando historias a través de fotos. <p>Competencias de las artes lúdicas Creativas.</p>	
--	--	---	--

4. POBLACION Y MUESTRA

i. POBLACION

La Universidad Pública de el Alto cuenta con distintas carreras una de las cuales es Ciencias de la Educación con uno de sus niveles académicos Técnico Universitario Superior (TUS).

ii. MUESTRA

Nuestro objeto de estudio está constituido, en la Universidad por todos los estudiantes del Técnico Superior (TUS) señoritas y jóvenes.

5. AMBIENTE DE LA INVESTIGACION

La presente investigación se desarrolla en la universidad Pública de el Alto, con todas las señoritas y jóvenes estudiantes del técnico superior universitario (TUS)

6. TECNICAS E INSTRUMENTOS

i. CUESTIONARIO

- En la investigación se aplicara un cuestionario con 15 preguntas cerradas de elección sobre el tema. “De qué manera aporta los cursos de especialización en animación sociocultural para los estudiantes del técnico superior”.
- Fichas autonómicas que nos dan las medidas exactas para realizar algunas actividades de los cursos de especialización.

7. PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION

Etapa formación en animación Sociocultural

1era. Formación en Talleres: Desarrollo del área psicomotriz

- Talleres pintura.
- Talleres collage,
- Talleres plastilina
- Talleres arcilla
- Taller de sombras
- Taller de títeres.

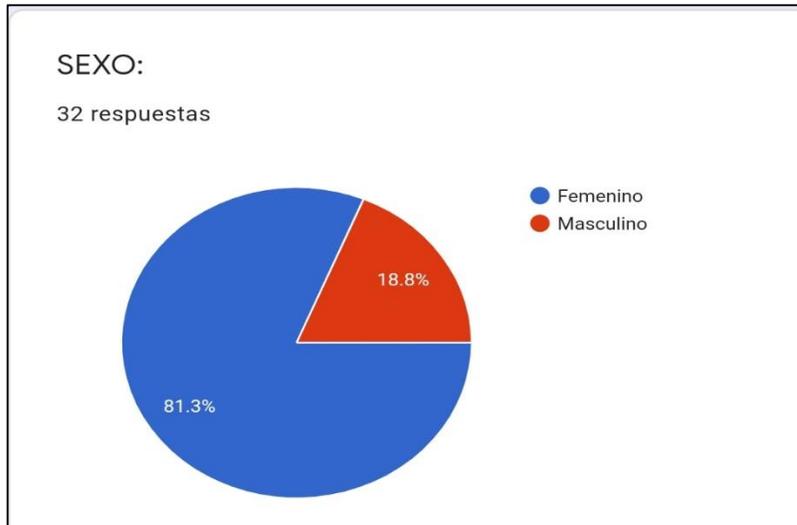
2da. Aprendizaje Cognitivo

- La Ludoteca.
- Tipos de ludoteca.
- Aprendizaje de la metodología ludo creativa
- Implementación de una Ludoteca
- Taller de clown

Seguiremos las teorías del Constructivismo con Vigotsky y el aprendizaje significativo con David Ausubel.

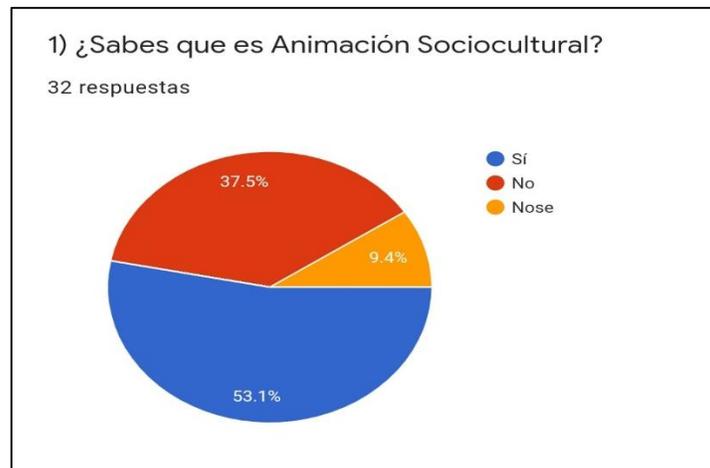
3ro. Participe de su Aprendizaje lúdica desarrollo del área Social

- Aprendizaje en dinámicas participativas.
- Aprendizaje de distintos juegos niños.
- Aprendizaje de para adultos.



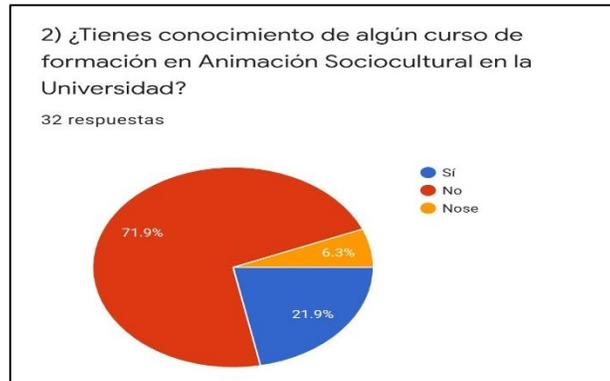
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes son de sexo femenino 81.3% siendo el mayor y con un 18.8% masculino siendo el menor de los datos obtenidos



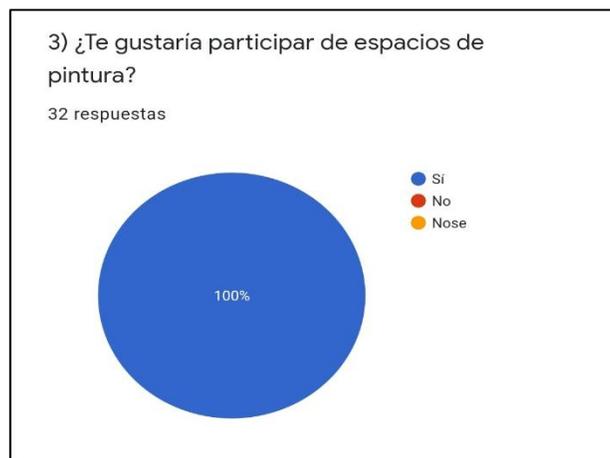
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 1ra. Pregunta Sabes que es Animación sociocultural las respuestas fueron las siguientes a) si un 53.1% dijeron saber que es animación Sociocultural b) 37.5% dijo no saber c) 9.4% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) respondió conocer que es Animación Sociocultural.



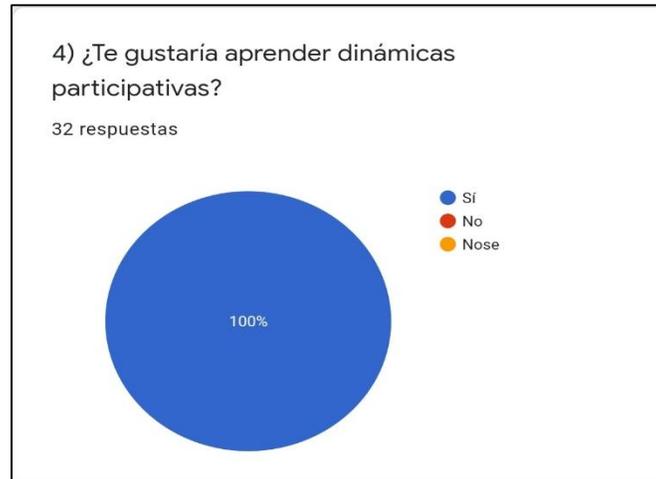
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 2da. Pregunta Tienes conocimiento de algún curso de formación en animación Sociocultural en la Universidad las respuestas fueron las siguientes a) si un 21.9% dijeron saber que es animación Sociocultural b) 71.9 % dijo no saber c) 6.3% respondiendo no se. El porcentaje más alto es el b) respondió no conocer de algún curso de Animación Sociocultural.



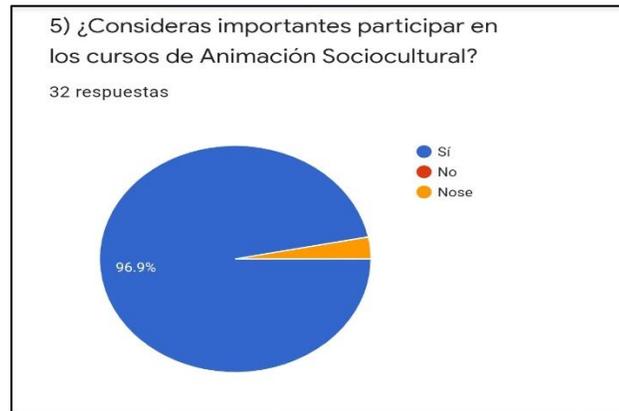
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 3ra. Pregunta Te gustaría participar de espacios de pintura las respuestas fueron las siguientes a) si un 100% dijeron saber que es animación Sociocultural b) 0 % dijo no saber c) 0% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) respondió que le gustaría participar en espacios de pintura.



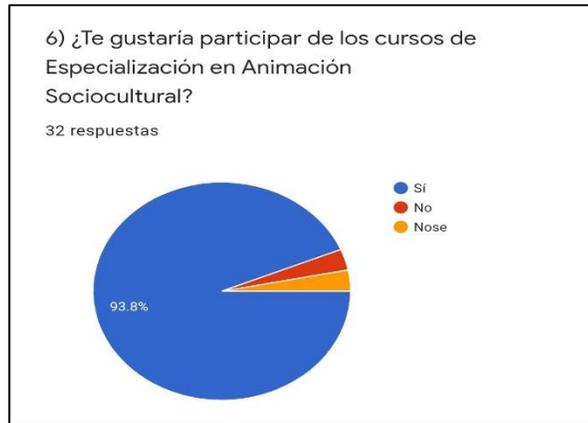
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 4ta. Pregunta Te gustaría aprender Dinámicas participativas las respuestas fueron las siguientes a) si un 100% dijeron si b) 0 % dijo no saber c) 0% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) respondió que le gustaría aprender dinámicas participativas.



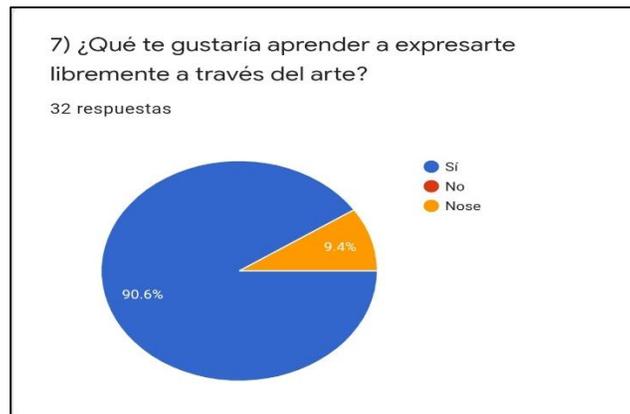
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 5to. Pregunta Consideras importante participar en los cursos de animación sociocultural las respuestas fueron las siguientes a) si un 96.9% dijeron si b) 0 % dijo no saber c) 3.1% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió considera importante participar en los cursos de Animación Sociocultural.



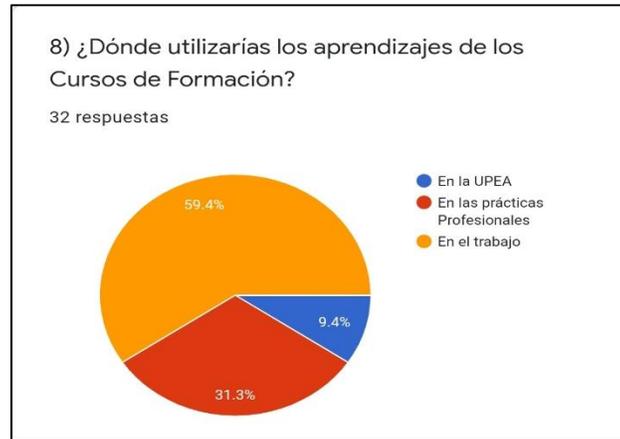
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 6ta. Pregunta Consideras importante participar en los cursos de animación sociocultural las respuestas fueron las siguientes a) un 93.8% dijeron si b) 3.1 % dijo no saber c) 3.1% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió le gustaría participar de los cursos de especialización en animación Sociocultural.



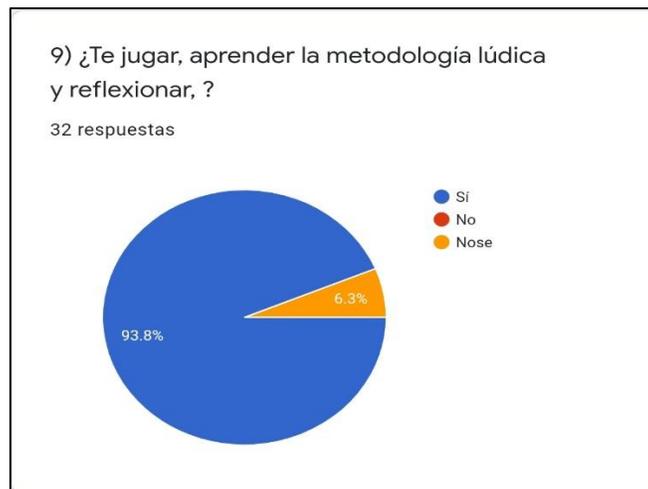
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 7ma. Pregunta Te gustaría expresarte libremente a través de la pintura las respuestas fueron las siguientes a) un 90 6% dijeron si b) 0 % dijo no saber c) 9.4% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió le gustaría expresarse libremente a través de la pintura



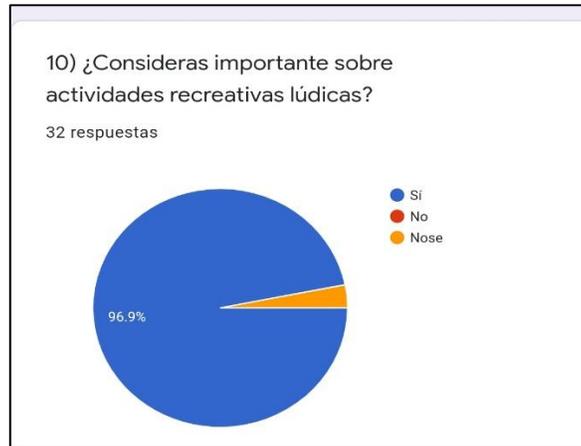
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 8va. Pregunta Donde utilizaros los aprendizajes de los cursos de Formación las respuestas fueron las siguientes a) 9.4% en la Upea dijeron b) 31.3 % en las prácticas profesionales c) 59.4% respondiendo en el trabajo. El porcentaje más alto es el a) Respondió que utilizaría los aprendizajes en el trabajo.



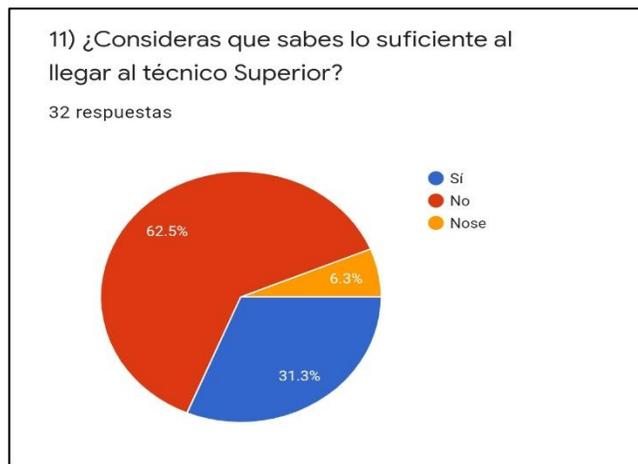
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 9no. Pregunta Te gustaría jugar aprender la metodología lúdica y reflexionar las respuestas fueron a) un 93.8% dijeron si b) 0 % dijo no saber c) 6.3% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió le gustaría jugar aprender la metodología lúdica y reflexionar.



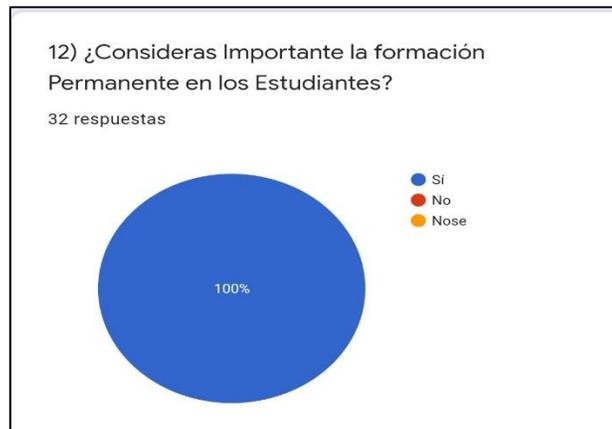
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la 10mo. Pregunta Consideras importante sobre actividades recreativas lúdicas las respuestas fueron a) un 93.8% dijeron si b) 0 % dijo no saber c) 6.3% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió le gustaría jugar aprender la metodología lúdica y reflexionar



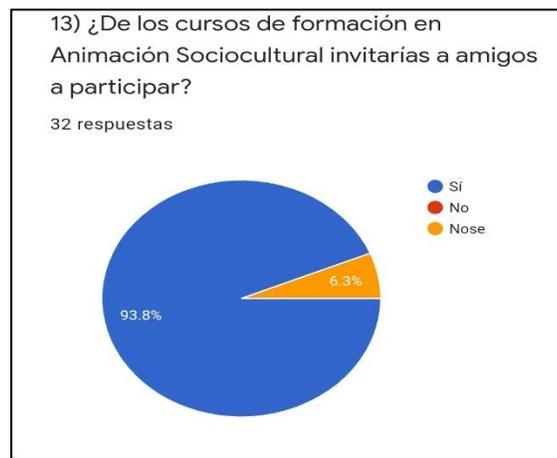
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la pregunta 11) Consideras que sabes lo suficiente al llegar al Técnico Superior las respuestas fueron a) 31.3% dijeron si b) 62.5 % dijo no saber c) 6.3% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el b) Respondió que no sabe lo suficiente al llegar al Técnico Superior.



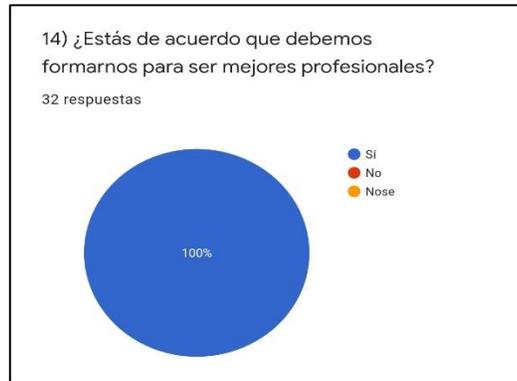
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la pregunta 12) Consideras que sabes lo suficiente al llegar al Técnico Superior las respuestas fueron a) 100% dijeron si b) 0% dijo no saber c) 0% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el b) Respondió considera importante la formación permanente en los estudiantes.



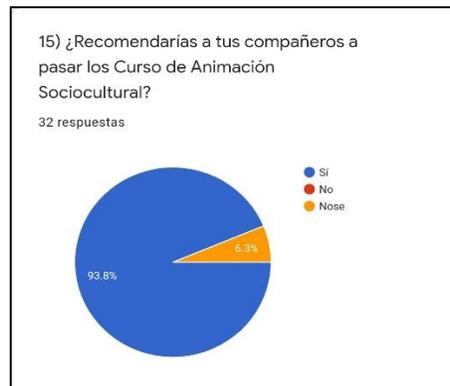
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la pregunta 13) De los cursos de formación en Animación Sociocultural invitarías a amigos a participar. Las respuestas fueron a) 93.8% dijeron si b) 0% dijo no saber c) 6.3% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió que invitaría a sus amigos a participar de los cursos de formación en Animación sociocultural.



Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos se obtuvieron en el cuestionario aplicado a estudiantes respecto a la pregunta 14) Estas de acuerdo que debemos formarnos para ser mejores profesionales las respuestas fueron a) 100% dijeron si b) 0% dijo no saber c) 0% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el b) Respondió está de acuerdo que debemos formarnos para ser mejores profesionales.



Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación de los datos del cuestionario se obtuvieron los siguientes datos en base a la pregunta 15) Recomendarías a tus compañeros a pasar los cursos de animación Sociocultural las respuestas fueron a) 93.8% dijeron si b) 0% dijo no saber c) 6.3% respondiendo no sé. El porcentaje más alto es el a) Respondió que recomendaría a sus compañeros a pasar los cursos de animación Sociocultural.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

- Establecer la oportunidad de intercambiar ideas y expresarse libremente en los estudiantes del Técnico Superior de la Carrera Ciencias de la Educación en la Universidad Pública del Alto.
- La animación sociocultural aporta en la formación integral de los estudiantes del técnico superior en el desarrollo psicológico, biológico, social y tecnológico aspectos importantes que aportan al desarrollo en valores la solidaridad, entre los estudiantes la colaboración entre ellos.
- Se aplicó la metodología ludo creativa con los estudiantes de forma práctica con los talleres de formación como ser en los distintos espacios de tintes, collage, construcción, juegos, música, pintura donde pintaron, cantaron y participaron de los juegos d forma práctica.
- Todos los estudiantes del técnico superior de la Universidad Pública de el Alto participaron de forma activa de los talleres de formación de animación Sociocultural motivados por el interés y la participación.
- Al desarrollar los talleres los estudiantes del Técnico superior de la Universidad Pública del alto fortalecieron su auto estima haciéndose líderes en las actividades lúdicas donde encabezaban juegos sin miedo, además aprendían a partir del error colaborándose ente todos.
- Al terminar los talleres y al momento de la reflexión participaban con ideas opciones reflexivas de las actividades que se habían desarrollado como ser las dinámicas participativas en qué momento se pueden utilizar, con qué población y compartían las dinámicas que cada uno de ellos conocía.

CAPITULO VI: RECOMENDACIONES

- En nuestra sociedad se requieren de profesionales comprometidos que su trabajo sean motivadoras y encuentren nuevas formas creativas de trabajar y encontrar distintas soluciones a los problemas.
- Los futuros profesionales en el área de educación deben trabajar con distintas técnicas para incentivar la creatividad como ser: lluvia de ideas o tormenta de ideas a través de las categorizaciones y juego de roles.
- Proponer a los estudiantes del técnico superior que todas las asignaturas deben proponer actividades donde se estimulen la creatividad donde los participantes piensen en alternativas diferentes para ver un problema como por ejemplo problematizar a un tema para conocer distintas opiniones.
- Los docentes deben implementar como material didáctico de materiales reciclables y motivar a los estudiantes a utilizar, ya que no tienen ningún costo además, se pueden aprovechar.

BIBLIOGRAFIA

- CEBIAE. "El constructivismo en la educación", Ediciones C.E.B.I.A.E. La paz Bolivia, 1997.
- DINELLO, Raimundo. (2002) "Expresión Lúdico Creativa", Montevideo.
- GOLEMAN, Daniel (2000) "El Espíritu Creativo" ,Buenos Aires Argentina,.
- GUILLFOR, J.P y otros (1998) "Creatividad y Educación" . Argentina.
- GUTIÉRREZ, I Feliciano,(2005) "Diccionario Pedagógico", La Paz-Bolivia.
- HERNÁNDEZ, Sampieri, Roberto (2002) "Metodología de la Investigación", Editorial, MacGraw-Hill Interamericana, México.
- OROS, Méndez Emilio, (2009) "ABC de la Investigación tipo explicativo", Bolivia.
- PORTILLO, David y otros. (1998) "Guía Didáctica, Expresión y Creatividad para el nivel primario", La Paz. Bolivia.
- RYDER, Chuquimia Chuquimia, (2005) "Diseño del Proyecto y Desarrollo de la Actividad Investigativa Científica", La Paz-Bolivi

ANEXOS

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DEL ALTO
AREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

INSTITUCION:

EDAD:

FECHA:.....

SEXO: M () F ()

CUESTIONARIO

Estimad@ amig@ marca con una x dentro del cuadrado la respuestas que veas conveniente. Muchas gracias por tiempo.

1) ¿Sabes que es Animación Sociocultural?

a) Si b) No c) No se

2) ¿Tienes conocimiento de algún curso de formación en Animación Sociocultural en la Universidad?

a) Si b) No c) No se

3) ¿Te gustaría participar de espacios de pintura?

a) Si b) No c) No se

4) ¿Te gustaría aprender dinámicas participativas?

a) Si b) No c) No se

5) ¿Consideras importantes participar en los cursos de Animación Sociocultural?

a) Si b) No c) No Se

6) ¿Te gustaría participar de los cursos de Especialización en Animación Sociocultural

a) Si b) No c) No Se

7) ¿Qué te gustaría aprender a expresarte libremente a través del arte?

A) Si B) No C) No Se

8) ¿Dónde utilizarías los aprendizajes de los Cursos de Formación?

a) En la UPEA b) En las prácticas Profesionales c) En el trabajo

9) ¿Te jugar, aprender la metodología lúdica y reflexionar, ?

A) Si B) No C) No se

10) ¿Consideras importante sobre actividades recreativas ludicas?

A) Si B) No C) No se

11) ¿Consideras que sabes lo suficiente al llegar al técnico Superior?

A) Si B) No C) No se

12) ¿Consideras Importante la formación Permanente en los Estudiantes?

A) Si B) No C) No se

13) ¿De los cursos de formación en Animación Sociocultural invitarías a amigos a participar?

A) Si B) No C) No se

14) ¿Estás de acuerdo que debemos formarnos para ser mejores profesionales?

A) Si B) No C) No se

15) ¿Recomendarías a tus compañeros a pasar los Curso de Animación Sociocultural?

A) Si

B) No

C) No se

PLAN DE AULA

“CURSOS DE ESPECIALIZACION DE ANIMACION SOCIOCULTURAL”

Taller: I “ANIMACION SOCIOCULTURAL”

Tema: Optimización de las botellas de plástico

Objetivo General: Impulsar a los Estudiantes a realizar creaciones en botellas de plástico.

Grupo meta: Estudiantes de la Carrera ciencias de la Educación

Tiempo: 20 minutos

Día y hora: martes 2 de agosto

Responsable: Lic. Mónica Pinto Garfias

Objetivo	Actividades	Procedimiento	Tiempo	Materiales	Progreso
Inventar juguetes con las botellas de plástico.	<p>Realizar una dinámica "El Tallarín" de acuerdo a la temática.</p> <p>Motivar a reutilizar las botellas de plástico.</p> <p>Limpieza cuidado de materiales y sala.</p>	<p>A través del juego realizar grupos de niñas y niños.</p> <p>Explicar cómo dar utilidad las botellas de plástico.</p> <p>Realizar los cortes que veas necesarios y las combinaciones con otros materiales.</p>	<p>5 minutos.</p> <p>23 minutos.</p> <p>2 minutos.</p>	<p>Lonas para el piso.</p> <p>Botellas de plástico.</p> <p>Tijera.</p> <p>Estilete.</p> <p>Cinta adhesiva.</p> <p>Papel de colores reciclables.</p>	