

Los juegos dirigidos, otra mirada a la lúdica y al deporte juvenil

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Ovidio de Jesús Gutiérrez Restrepo

Septiembre, 2017

Copyright © 2017 por Ovidio de Jesús Gutiérrez Restrepo. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Quiero dedicar esta propuesta a toda la comunidad de la Institución Educativa Manuel J. Betancur, del corregimiento San Antonio de Prado, en la ciudad de Medellín, y muy especialmente a sus jóvenes estudiantes, y a los numerosos egresados con quienes he tenido la oportunidad de compartir inolvidables momentos lúdicos, recreativos y deportivos. Quiero hacer mención especial a la joven ciclista, campeona panamericana, Yessenia Meneses, y a los futbolistas profesionales Jhony Rivera y Einer Rivera, quienes me “padecieron” como su profesor de castellano y su amigo deportista, y quienes han demostrado que se puede ser un extraordinario deportista y una gran persona a la vez.

El autor.

Resumen

La presente propuesta está encaminada a integrar activamente a las jornadas lúdicas y deportivas de la Institución Educativa Manuel J. Betancur, a los jóvenes estudiantes de la jornada de la mañana que usualmente no participan, ni como deportistas ni como espectadores, de los encuentros deportivos y recreativos tradicionales programados periódicamente por el área de educación física. Mediante la implementación y adaptación de un conjunto de juegos dirigidos, de diversa índole, que suponen el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales y físicas, y de algunas actividades lúdicas emparentadas con la literatura universal, se pretende que este grupo de jóvenes apáticos a las prácticas deportivas tradicionales, se vincule de manera voluntaria y entusiasta a estas jornadas periódicas, que buscan romper la cotidianidad del pesado ambiente académico favoreciendo a todo el conjunto de los estudiantes.

Palabras claves: juego dirigido, lúdica, recreación, deporte, apatía.

Abstract

Summary the proposal aims to actively join the recreational and sports days of the institution educational Manuel J. Betancur, young students of the day in the morning usually do not participate, either as athletes or as spectators, the traditional sports and recreational meetings regularly scheduled by the physical education area. Through the implementation and adaptation of a set of directed games, of various kinds, involving the development of intellectual and physical skills intends that this group of apathetic young people to traditional sports practices, linking voluntarily and enthusiastic at these periodic meetings, seeking to break the everyday life of the heavy academic environment favouring the whole students.

Keywords: Directed play, playful, sport, recreation, apathy.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1.....	12
1.1.Planteamiento del problema.....	12
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Objetivos.....	13
1.3.1. Objetivo general.....	13
1.3.2. Objetivos específicos.....	13
1.4. Justificación.....	14
Capítulo 2. Marco de referencia.....	16
2.1. Marco contextual.....	16
2.2. Antecedentes.....	18
2.3. Marco teórico.....	22
2.3.1. La lúdica.....	22
2.3.2. El juego dirigido.....	22
2.3.3. La apatía.....	24
Capítulo 3. Diseño metodológico.....	28
3.1. Enfoque cualitativo.....	28
3.2. Tipo de investigación.....	28
3.3. Población y muestra.....	30
3.4. Instrumentos.....	31
3.4.1. Las encuestas.....	31

3.4.2. Las entrevistas.....	33
3.4.3. Análisis de la información.....	33
3.4.4. Diagnóstico.....	53
Capítulo 4 Talleres.....	56
4.1. Nombre.....	56
4.2. Descripción.....	56
4.3. Justificación.....	56
4.4. Objetivos.....	56
4.5. Estrategias y actividades.....	57
4.6. Contenidos	58
4.7. Personas responsables.....	64
4.8. Beneficiarios.....	64
4.9. Recursos.....	64
4.10. Evaluación y seguimiento.....	65
Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones.....	70
5.1. Conclusiones.....	70
5.2. Recomendaciones.....	71
Lista de referencias.....	73
Anexos.....	75

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Cronograma de actividades.....	57
Tabla 2. Evaluación y seguimiento. Ejecución de actividades.....	65
Tabla 3. Matriz dofa de parodias.....	65
Tabla 4. Matriz dofa de sombras chinescas.....	66
Tabla 5. Matriz dofa de origami.....	67
Tabla 6. Matriz dofa de quién se fue, quién se quedó.....	68
Tabla 7. Matriz dofa del frontón.....	69

Lista de gráficas

	Pág.
Gráfica 1. Frecuencia de práctica de actividades deportivas semanal.....	34
Gráfica 2. Acompañamiento en actividades lúdicas o deportivas.....	34
Gráfica 3. Actitud ante las jornadas deportivas institucionales.....	35
Gráfica 4. Causas de la apatía frente a las jornadas deportivas institucionales.....	36
Gráfica 5. Hipotético poder decisorio sobre las jornadas deportivas institucionales.....	36
Gráfica 6. Respuestas a la pregunta N.1 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	37
Gráfica 7. Respuesta a la pregunta N.2 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	37
Gráfica 8. Respuestas a la pregunta N. 3 de encuesta cerrada a estudiantes.....	38
Gráfica 9. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	38
Gráfica 10. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	39
Gráfica 11. Respuestas a la pregunta N.6 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	39
Gráfica 12. Respuestas a la pregunta N.7 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	40
Gráfica 13. Respuestas a la pregunta N.8 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	40
Gráfica 14. Respuestas a la pregunta N. 9 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	41
Gráfica 15. Respuestas a la pregunta N.10 de la encuesta cerrada a estudiantes.....	41
Gráfica 16. Respuestas a pregunta N.1 de la encuesta cerrada a padres.....	42
Gráfica 17. Respuestas a la pregunta N.2 de la encuesta cerrada a padres.....	42
Gráfica 18. Respuestas a la pregunta N.3 de la encuesta cerrada a padres.....	43
Gráfica 19. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta cerrada a padres.....	43
Gráfica 20. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta cerrada a padres.....	44
Gráfica 21. Respuestas a la pregunta N.1 a la encuesta de selección múltiple a los docentes...	44

Gráfica 22. Respuestas a la pregunta N.2 de encuesta de respuesta múltiple a docentes.....	45
Gráfica 23. Respuestas a la pregunta N.3 de la encuesta de selección múltiple a docentes.....	46
Gráfica 24. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta de selección múltiple a docentes.....	46
Gráfica 25. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta de selección múltiple a docentes.....	47
Gráfica 26. Asignaturas monótonas y poco dinámicas.....	49

Capítulo 1

Problema

1.1. Planteamiento del problema

Durante el desarrollo de las actividades deportivas programadas en las jornadas de la Institución Educativa Manuel J. Betancur, del corregimiento San Antonio de Prado del municipio de Medellín, hay un grupo de estudiantes que no participa, ni como actores ni como espectadores de ninguna de las actividades programadas por el área de educación física. Permanecen sentados o acostados en el piso, consultando o jugando con sus teléfonos celulares.

No se podría afirmar que el número de estudiantes apáticos o renuentes a participar de las competencias deportivas tradicionales sea significativo, pero, de cualquier modo, sí es preocupante, al punto de que se ha planteado, por parte de las directivas del colegio, la posibilidad de cancelar las actividades lúdicas y deportivas. La causa fundamental de esta apatía, según se pudo determinar a través del análisis de las encuestas y las entrevistas semiestructuradas aplicadas a este grupo de jóvenes, está en el hecho de que a la mayoría de ellos nos les atrae la práctica de los deportes tradicionales, que son los que se implementan durante las jornadas deportivas institucionales. Los deportes que a ellos les resultan más atractivos, como el ultimate, el parkour o el skateboard, no sólo carecen de tradición en nuestro medio, sino que su implementación en las jornadas deportivas institucionales resulta casi imposible. Otra causa de gran fuerza en el surgimiento de esta problemática tiene que ver con la poderosa atracción que ejercen los dispositivos electrónicos en los jóvenes de esta generación. Aunque esta es una comunidad de bajos recursos económicos, son muy pocos los

jóvenes que no cuentan con un teléfono celular o con una tableta, que gana mucho más fácil su atención que la práctica de los deportes tradicionales. La consecuencia más evidente y preocupante es la marginación voluntaria de las jornadas deportivas institucionales de un grupo de jóvenes, cada vez más numeroso, que le confieren el carácter de excluyentes a las actividades recreativas que organiza el área de educación física de la institución.

1.2. Formulación del problema

¿Qué tipo de juegos dirigidos se pueden implementar en las jornadas lúdicas y deportivas que despierten el interés y motiven la participación voluntaria del grupo de los jóvenes apáticos de los grados décimo y once?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Implementar, dentro de las jornadas deportivas institucionales, un conjunto de juegos dirigidos que propicien la participación activa de los jóvenes apáticos de los grados décimo y once.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar el tipo de juegos dirigidos que resulten atractivos a los estudiantes apáticos a las actividades recreativas.
- ✓ Planear el desarrollo de un conjunto de juegos dirigidos de diferente índole, con los estudiantes que se muestren apáticos con las actividades lúdicas y deportivas programadas por la institución.

- ✓ Ejecutar una serie de talleres orientados a disminuir la apatía de los estudiantes de los grados décimo y once por los espacios lúdicos y deportivos.
- ✓ Evaluar los resultados de la implementación de juegos lúdicos dirigidos y de los talleres lúdicos y literarios en la población de los jóvenes apáticos de los grados décimo y once.

1.4 Justificación

Si el juego es una actividad inherente al ser humano, cuya finalidad es proporcionar entretenimiento o diversión, y en muchos casos servir como herramienta de aprendizaje y de formación, no es fácil resignarse a que muchos jóvenes se muestren apáticos o renuentes a participar de las actividades deportivas, lúdicas y recreativas que se les ofrece. Esta propuesta de intervención pedagógica surge como una medida para contribuir a que haya una mayor participación de los estudiantes de los grados décimo y once de la jornada de la mañana, de la Institución Educativa Manuel J. Betancur, en las actividades que se les programa en las jornadas lúdicas y deportivas periódicas.

Además del propósito de lograr la vinculación de los jóvenes apáticos, la propuesta busca el desarrollo de habilidades motrices e intelectuales en los jóvenes estudiantes: el equilibrio, la coordinación, la velocidad, la fuerza, la concentración, la memoria y el sentido crítico, son habilidades inherentes a los juegos dirigidos, que los jóvenes deben desarrollar en el ámbito escolar.

Conscientes de ello, se ha decidido crear una propuesta de intervención, a través de la implementación de juegos dirigidos de concentración, de coordinación y de habilidad, y de talleres de creación y adaptación literaria, que permitan la vinculación de este grupo de jóvenes apáticos a las jornadas lúdicas institucionales.

Llevar el juego y la lúdica al aula de clase, no sólo oxigena las metodologías de trabajo, sino que hace mucho más agradable el acercamiento de los estudiantes a los campos del saber. Si consideramos el juego como un recurso para introducir un tema o para comprender mejor un concepto, estaremos, al mismo tiempo, propiciando la creación de un espacio de clase más divertido, más emocionante e interesante para el joven o para el niño. En su texto *Seis estudios de psicología*, Piaget (1985) en su obra *Seis estudios de psicología* afirma que “Los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla” (Piaget, 1985, p. 20)

Capítulo 2

Marco de referencia

2.1. Marco contextual

El proyecto de intervención está siendo diseñado para aplicarse a los estudiantes de los grados décimo y once en la jornada de la mañana de la Institución Educativa Manuel J. Betancur, del corregimiento San Antonio de Prado, de la ciudad de Medellín.

San Antonio de Prado es uno de los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín. Está ubicado en el extremo Suroccidental de la ciudad a tan solo 35 minutos del Centro de la ciudad, limita por el Norte con los Corregimientos de Palmitas y San Cristóbal, por el Oriente con el Corregimiento de Altavista, por el Sur con los municipios de Itagüí y la Estrella, y por el Occidente con los municipios de Heliconia y Angelópolis. (wikipedia, 2017, pág. 2).

Según datos del plan de desarrollo 2016, el corregimiento tiene una población de 113.202 habitantes, en una superficie de 60.4 kilómetros cuadrados (desarrollo, 2016, pág. 2). El 55% por ciento de sus pobladores se ubica en el estrato socioeconómico 2, el 37% en el estrato 3, el 6% en el estrato 1, y sólo el 2% en el estrato 4. (wikipedia, 2017, pág. 3).

Las actividades económicas predominantes en el corregimiento son la porcícola, la avícola, la piscícola y la ganadera, en las zonas rurales, y el comercio en la zona urbana.

La institución Educativa Manuel J. Betancur está ubicada en la zona urbana del corregimiento San Antonio de Prado, y ofrece educación secundaria en todos los grados. En la jornada de la mañana, en la cual se pondrá en ejecución el proyecto, funcionan los grupos superiores: un grado octavo, tres grados novenos, cuatro grados décimos y tres grados once, con un promedio de 40 estudiantes por grupo. La institución cuenta, además, con dos sedes alternas: una en la vereda El Vergel, donde funcionan los grupos de primaria, de primero a quinto; y con la sede La finca, al frente de la sede central, donde funcionan los grupos de preescolar.

Aunque la población estudiantil del corregimiento en la actualidad puede considerarse heterogénea, se puede afirmar que proviene, en su gran mayoría, de dos grupos claramente diferenciados: los descendientes de campesinos de los municipios limítrofes o cercanos como Heliconia, Belmira, Angelópolis y Armenia Mantequilla, y los jóvenes de familias reubicadas en el corregimiento, provenientes de las zonas marginales de la ciudad de Medellín, y que están asentadas en los barrios Limonar 1, Limonar 2 y Barichara, y que llegaron a esta zona de la ciudad gracias a los programas de vivienda de interés social del municipio de Medellín. En estos barrios se han suscitado permanentes conflictos sociales, debido a la falta de empleo y de programas educativos para la población joven. La respuesta del Estado ha sido, tradicionalmente, la represión, aunque en la actualidad se desarrollan algunos programas gubernamentales que han logrado disminuir los índices de violencia en estas comunidades.

Desde el área de educación física se programa una jornada lúdica y deportiva por período que involucra la participación de estudiantes y docentes de todas las sedes. La institución no cuenta con escenarios deportivos adecuados, por lo que hay que contar con la disponibilidad

de un coliseo adjunto que funciona bajo la dirección del INDER (Instituto de Recreación y Deportes del Municipio de Medellín). Cuando no se puede utilizar el coliseo, las actividades deportivas y recreativas se realizan en una pequeña placa de cemento ubicada en el primer piso de la institución, en la biblioteca, en el auditorio y en las aulas de clase.

2.2. Antecedentes

La literatura acerca del juego y su valor pedagógico es abundante y variada, por lo que se ha seleccionado un grupo representativo de teóricos que han tratado de manera profesional el tema. La primera referencia es tomada del trabajo titulado *Una propuesta lúdica para disminuir la agresividad en los niños y niñas*, Niño, Cogollo y Sierra (2015). Las tres docentes inscriben su trabajo en la línea institucional de *Pedagogías, Medios y Mediadores*, de la fundación universitaria Los Libertadores. Su trabajo está fundamentado en la creación de estrategias lúdicas mediante las cuales se consiguiera minimizar la ocurrencia de agresiones físicas y verbales entre los niños del ciclo 3 grado 5005 de la Institución Educativa San Agustín, localidad 18, Rafael Uribe Uribe. Las profesoras realizaron un estudio sobre la génesis de la agresividad infantil, partiendo de los planteamientos que, sobre inteligencia emocional, han difundido teóricos como Vigotsky, Waichman, Bandura, Serrano y Walters.

Convencidas de la necesidad de una intervención pedagógica que creara ambientes de aprendizaje más a menos y cercanos a las vivencias particulares de los niños objeto de intervención, recurrieron a la implementación de estrategias lúdicas fundamentadas en la danza, el canto y el juego, para lo cual recurrieron a dos textos básicos: *Danza ensayos* de Óscar Vahos Jiménez y *Cantar, tocar y jugar* de Pilar Posada Saldarriaga.

El segundo antecedente es tomado del artículo titulado *Actitud lúdica en el maestro...capacidad lúdica en el alumno*, del profesor Jesús María Pinillos. En su artículo, el profesor Pinillos (1996) nos muestra, desde una mirada pedagógica moderna, el potencial lúdico que hay, tanto en el maestro como orientador y formador, como en el alumno en proceso de formación. Nos invita a que como docentes seamos mucho más que recipientes llenos de juegos o de habilidades motrices, pues, a su juicio, debemos ser modelos de una actitud lúdica, de un vivir creativo. El maestro Pinillos ha encontrado que somos muchos los maestros con resistencia al cambio, muchos los que aún no estamos plenamente convencidos de que la lúdica y el juego sean caminos prácticos para lograr el aprendizaje.

Somos conscientes de que es difícil que se dé un cambio en los maestros renuentes si no se les convence de que la lúdica es un componente estructural del desarrollo del ser humano, y que es la intervención del maestro la que puede fijar los límites entre el desarrollo adaptativo real, el crecimiento y la consolidación de la inteligencia emocional y el simple juego intrascendente. Las actividades lúdicas, a juicio del profesor Pinillos (1996) deben propiciar el mejoramiento de las relaciones interpersonales, incentivar el desarrollo del pensamiento crítico y brindar seguridad y afecto.

El tercer antecedente al que se recurrió en esta propuesta de intervención fue el artículo titulado *Actividad lúdica y proyecto de vida*, de Jesús Paredes Ortiz, publicado en la revista digital Buenos Aires. Paredes (2003) tiene la pretensión de establecer una teoría sobre la actividad lúdica, partiendo del hecho de que el juego es un fenómeno holístico que favorece las

dimensiones de lo humano. Considera que “el juego es un elemento humanizador en una sociedad cada vez más deshumanizada” (Paredes, 2003, p. 1).

Para el autor el juego y lo lúdico se convierten en proyecto de vida en tanto son necesidades del ser humano, tanto en su niñez como en su vida adulta. Con respecto al juego y su relación con los grupos sociales, Paredes (2003) afirma que “Las personas que juegan asumen los valores, las normas y los comportamientos del grupo en el que desea integrarse. El juego supone relación social, convivencia, integración, aprendizaje de normas y reglamentos.” (p. 1).

Un cuarto antecedente, más cercano a la propuesta de intervención que se pretende implementar, es el artículo del profesor José Muñoz Quintero, titulado *Juego dirigido y juego libre en el área de educación física*, y publicado en la revista digital Temas para la educación. En su artículo Quintero (2009) plantea que es muy importante tener un conocimiento profundo del juego para poder utilizarlo en la tarea docente. Afirma, además, que el suyo es un enfoque diferente de utilización del juego en el ámbito escolar, con carácter innovador e integrador. Con respecto a la disyuntiva entre el juego libre y el juego dirigido, afirma lo siguiente: “mi hipótesis, es la utilización del juego dirigido en el ámbito escolar en mayor medida que el juego libre, pero sin restarle a éste nada de importancia” (Quintero, 2009, p. 4).

- **El concepto de estrategia:** en el campo de la educación es un conjunto de actividades diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados. (wikipedia, Estrategia, 2017)
- **Lúdica:** El concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de

vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. (wikipedia, Lúdica, 2017)

- Juego: Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. (wikipedia, juego, 2017)
- Juego dirigido: Es aquel que está mediado por la intervención de un adulto, quien da las explicaciones y ejerce el control de las reglas. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil como en la educación de adolescentes. También se puede destacar que a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. (wikipedia, juego dirigido, 2017)
- Cine lúdico: son aquellas producciones cinematográficas de gran calidad argumental que permiten que el estudiante se identifique con alguno de los personajes relevantes de la producción, y que posibilita que, a través de esta identificación, en una especie de catarsis, logre superar las dificultades de todo orden que anidan en su personalidad. (Javeriana, 2014)
- Producción audiovisual: la producción de videos cortos con adaptaciones de cuentos breves de la literatura universal, descubrirán al joven, no sólo lo apasionante que es el mundo del

cine, sino lo difícil que es poner en escena una obra, por insignificante que, en principio, parezca. (wikipedia, producción audiovisual, 2015)

- El origami o papiroflexia: Este antiquísimo arte japonés del plegado del papel suele resultar muy atractivo a los jóvenes, y se puede vincular sin mayores dificultades a los relatos literarios universales, tal como lo hicimos en esta propuesta con la caja de Pandora. (López, 2013)

2.3. Marco Teórico

2.3.1. La lúdica

La lúdica ha sido una estrategia de aprendizaje permanentemente olvidada en nuestro sistema educativo. Las rígidas relaciones entre los miembros de la comunidad educativa han impedido que se experimente el placer del aprendizaje mediante la implementación del juego en los procesos educativos. Hoy es así. Es posible que a futuro esta realidad cambie, como lo augura el teórico Carlos Alberto Jiménez en su libro *La lúdica como experiencia cultural*, a su juicio “hacia el futuro, la escuela desarrollará metodologías donde lo lúdico será el pilar de la actividad cognoscitiva” (Jiménez, 2001, p. 4).

2.3.2. El juego dirigido

El juego dirigido es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos. La participación del educador será, en todo momento, la de animador. Permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

El juego es un elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, gracias a él, el niño y el adolescente van a poder ir desarrollando tanto su cuerpo como su mente. También, a través del juego, se trabajarán otros aspectos de la educación como los valores, comportamientos, respeto a las reglas, etc.

En cuanto a los fines del juego en la escuela, se puede decir que hay dos: los fines naturales y los fines artificiales. Desde el punto de vista de los primeros, se puede decir que el juego es un elemento o medio de observación del niño en la clase. Se puede ver a distintos niveles:

- A nivel individual, permite observar y comprender el comportamiento del niño en el juego, de forma que se puedan entender sus reacciones u otras actitudes.
- A nivel grupal, permite estudiar y ver las pautas evolutivas de la conducta de los niños y del grupo en general.

Desde el punto de vista de los fines artificiales, el juego pasa a ser un elemento pedagógico, el cual se puede estudiar desde dos perspectivas: la educativa, relacionada con la educación escolar; y la terapéutica, que es la que permite usar el juego como elemento corrector en la educación especial.

En su artículo, *Juegos y desarrollo humano*, Sánchez (2005) introduce su escrito con el siguiente epígrafe: “*Antes había una capacidad para la alegría y los juegos, que hasta cierto punto ha sido inhibida por el culto a la eficiencia*” (Sánchez, 2005, p.6). Sánchez (2005) plantea que el maltrato, el abandono, el asesinato, el abuso, las violaciones y el desplazamiento constituyen en el entorno en que arrinconamos a nuestros niños y niñas, para que hagan su vida.

Por su parte, en su libro *Juegos inocentes, juegos terribles* Scheines (1998) sostiene que “del juego se ha escrito desde tiempos remotos, pero hasta bien entrado el siglo XX no se trataba más que de referencias aisladas o notas al margen. Desde Heráclito, (...) hasta Schiller, se aproximaron al tema en forma lúdica” (p.5). “Tuvieron que pasar muchos años para que el juego fuera objeto de un pensamiento responsable y sistemático” (Scheines, 1998, p. 5).

Otra especialista en juego, Trigo Aza (1997) afirma en su ponencia titulada *Juego y Creatividad*, lo siguiente:

Una persona que deja de jugar, de moverse libre y creativamente, está perdiendo la posibilidad de enfrentar nuevos retos y vivenciar situaciones que le van a permitir situarse en una actitud abierta para afrontar nuevos conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humano (p.1).

En su libro, *Jugar, aprender y enseñar*, Aizencarg (2005) aborda tres aspectos importantes relacionados con el juego: el juego como actividad cultural, la inserción del juego en la escuela, y las concepciones de los docentes con respecto a la viabilidad de incluir juegos en sus prácticas cotidianas (p.18). En el primer capítulo de su texto la profesora asevera que “el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura [...] que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción” (Aizencarg, 2005, p.23).

2.3.3. La apatía escolar

En su artículo titulado *Reflexiones sobre el fenómeno de la apatía en ámbitos escolares* Valentin (2008) plantea lo siguiente:

La palabra "*apatía*", lleva un prefijo "a", uno de cuyos significados es el de "*privación, falta de, impotencia*". Reunidos todos estos datos, ¿qué nos aporta este análisis lingüístico al tema que nos ocupa? Precisamente nos indica que "*algo se ha retirado, suprimido, privado*" y ese algo es "*la pasión, el sentimiento, la experiencia*" (p.4)

Por su parte, un docente e investigador del tema del juego Carbajal (2000) afirma que tanto los maestros como los alumnos sufren de aburrimiento y de exceso de contenidos. Propone incluir el juego en la escuela como un modo de incluir placer, abriendo un espacio de discusión en términos de vínculo con el aprendizaje.

A este mismo respecto, la educadora danesa Mónica Carlsson, en entrevista al espectador en marzo de 2017 manifestó lo siguiente: "Los estudiantes se aburren en clase porque no les gusta sentarse, escuchar y ser pasivos. Es muy difícil para nosotros como seres humanos y no estamos hechos para eso. (Carlsson, 2017, pág. 8)

De otro lado Parra (1986) señala que incluir al juego como instrumento didáctico es asignarle fines extrínsecos y objetivos de control. Esta afirmación lleva implícita una concepción de juego muy similar a las planteadas por Scheines y Aza. Desde esta línea se entiende que el juego es libertad, espontaneidad y creatividad.

Otro teórico de la educación, Buland (1996) se ha preocupado por ofrecer un fundamento teórico – científico a la investigación sobre el juego. La primera dificultad que este autor encuentra se refiere a la imposibilidad de la definición, por ser el juego un término que agrupa hechos de multiplicidad fenomenal.

Cualquiera de los teóricos que se quiera seguir, que se quiera vivenciar en la práctica, supone un universo de complicaciones y problemas reales. No se puede desconocer la importancia del juego en los procesos de desarrollo cognitivo y moral de los jóvenes, pero tampoco podemos cerrar los ojos a nuestra realidad convencional, tradicionalista y castrante.

En esta propuesta de intervención hay, además de los juegos dirigidos, propuestas de carácter artístico y cultural que también podrían cautivar el interés de los jóvenes del Manuel J. Actividades como el cine, el origami o las representaciones teatrales, en la medida en que sean bien dirigidas, se constituyen en alternativas válidas para este grupo de jóvenes apáticos.

Aunque el proyecto de intervención está pensado para vincular a las actividades recreativas y deportivas a los jóvenes apáticos, no hay que desconocer el hecho trascendental de que la apatía de muchos de nuestros jóvenes es generalizada, es decir, no tiene sólo que ver con la recreación, sino que se puede hablar de una apatía escolar. Los jóvenes no quieren realizar su trabajo académico, no participan del desarrollo de las clases, no hacen sus tareas o deberes escolares, y con mucha frecuencia no quieren asistir a las instituciones educativas.

A través del análisis de las voces de los adolescentes, los padres de familia o acudientes, los docentes de las diferentes áreas y las observaciones directas, se puede concluir que las razones de dicha apatía se encuentran relacionadas con la desmotivación, el desgano y el aburrimiento que padecen algunos adolescentes motivado por no conseguir, a corto plazo, las expectativas esperadas, las metas deseadas.

Valentini (2008) puntualiza sobre la apatía escolar:

Éste no es un fenómeno estático para ser estudiado en un gabinete; que tiene un destino dinámico: nace, se desarrolla, lleva al desinterés, el desinterés engendra el aburrimiento y éste muestra muchas caras: la pasividad, la inercia, la tristeza e incluso la bronca y desde allí comienza acercarse al otro polo de la apatía: la agresión rebelde. No es muy extraño encontrar sobre todo en adolescentes la alternancia entre apatía, inercia y exasperación en los comportamientos escolares y extra-escolares (p.3)

La apatía escolar, es un fenómeno que se ha incrementado en estos últimos tiempos y que afecta a un sinnúmero de alumnos de todas las edades, no solo en una clase o en la clase de cierto profesor, sino que es un mal generalizado en la escuela, es tema que con frecuencia los educadores presentan como una cuestión preocupante en reuniones con padres de familia o acudientes, y en los eventos académicos que se realizan entre pares.

A manera de conclusión podríamos plantear que en nuestro medio es tarea imperativa que los docentes revisemos críticamente qué es lo que funciona en la práctica y qué es lo que ya no sirve pero se seguimos haciendo por comodidad o por inercia, lo que, sin duda, está provocando la apatía de los estudiantes hacia todas las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Cada vez cobra más fuerza la afirmación en el sentido de que estamos formando a la generación del siglo XXI con un modelo educativo del siglo XIX.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3.1. Enfoque cualitativo

La presente propuesta de intervención se enmarca dentro del enfoque cualitativo, ya que como lo plantean los autores Blasco y Pérez (2007), la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

El proyecto utiliza tres instrumentos básicos para recoger información: las entrevistas, las encuestas y la observación directa. Con plena seguridad esta propuesta no alcanzó a cubrir todos estos aspectos, pero se realizó con el convencimiento de que en algo podía contribuir a mejorar la vida escolar de algunos jóvenes, sobre todo, en lo atinente en su participación activa en las jornadas lúdicas y deportivas de la institución.

3.2. Tipo de investigación

Este proyecto de intervención se enmarca dentro de la investigación-acción. Supone un proceso circular de investigación y análisis de la realidad, en el que, partiendo de los problemas prácticos y desde la óptica de quien los vive, los padece o los observa como testigo directo, se procede a una reflexión y actuación sobre la situación problemática con objeto de mejorarla, implicando en el proceso a quienes viven el problema, quienes se convierten en autores de la investigación.

La investigación-acción se puede entender como un enfoque de investigación e intervención social, que persigue recoger las demandas de los actores implicados en un proceso de acción social con el fin de transformar la realidad existente. Las demandas, como ocurre en nuestro caso, no son siempre explícitas, y antes, por el contrario, los sujetos implicados en la problemática pueden tratar de eludir las posibles soluciones o mostrarse renuentes a las alternativas de solución que se les presenta.

Este proyecto de intervención se dividió en tres etapas, a partir de la detección del problema institucional de la apatía. La primera consistió en elaborar una serie de objetivos por alcanzar, que respondieran de manera directa a la disminución del problema objeto de intervención.

Luego vino la etapa de apertura a todos los puntos de vista sobre la problemática detectada. Hay que reconocer que en nuestro caso se hizo de manera muy informal, a través de conversaciones amistosas con los estudiantes, los padres de familia y los compañeros docentes. Escuchamos sus planteamientos, sus reflexiones y las posibles soluciones al problema de la apatía.

La última etapa fue la de cierre, en la cual se pusieron en práctica las diferentes propuestas, y los actores involucrados en la problemática, especialmente los jóvenes estudiantes, asumieron un papel protagónico.

Es una propuesta de intervención en el desarrollo de las jornadas deportivas y recreativas de la institución educativa Manuel J. Betancur, del corregimiento San Antonio de Prado, de la ciudad de Medellín. Se puede denominar como de investigación acción por cuanto pretende

indagar por las razones que llevan a que un grupo de jóvenes de la institución no participe de las actividades lúdicas y deportivas que periódicamente programa el área de educación física de la institución, y posterior a ello, tratar de lograr la vinculación voluntaria de estos jóvenes, a través de la implementación de un conjunto de juegos y actividades culturales dirigidas.

3.3. Población y Muestra

La población estudiantil de la jornada de la mañana de la Institución educativa Manuel J. Betancur está compuesta por diez grupos, de 40 estudiantes en promedio. Son los grupos superiores: un grado octavo, tres grados novenos, tres grados décimos y tres grados onces. Sus edades fluctúan entre los 14 y los 18 años. El 80% está ubicado en estrato socioeconómico dos, el 10% en el estrato uno, y el otro 10% en el estrato tres.

La población objeto de intervención será el grupo de jóvenes de la jornada de la mañana de los grados décimo y once, 26 en total, que usualmente se aíslan de las actividades lúdicas y deportivas programadas por la institución. La selección de la población objeto de intervención se realizó a través de invitación directa a los jóvenes que no participan de las actividades deportivas programadas por la institución. Se formuló la invitación de manera abierta a través de visitas de sensibilización a todos los grupos. Aunque el número de estudiantes apáticos no se había precisado de manera concreta, dado que en unas ocasiones eran más que en otras, se calcula que superan los cincuenta, de los cuales 26 aceptaron la invitación a participar de la propuesta, 17 mujeres y 9 hombres. De los participantes 3 tienen 14 años, 6 tienen 15 años, 13 tienen 16 años, 2 tienen 17 años y 2 tienen 18 años.

Sólo se tuvieron en cuenta dos criterios para su selección: uno, que usualmente no participaran de las actividades deportivas y recreativas programadas por la institución, y dos, que estuvieran dispuestos a experimentar de manera voluntaria y entusiasta con la implementación de algunos juegos dirigidos como alternativa de vinculación a las jornadas lúdicas y recreativas de la institución.

3.4. Instrumentos

Dos instrumentos de carácter teórico (además de la observación directa) fueron fundamentales para la implementación de esta propuesta de intervención: las encuestas a estudiantes, a docentes y a padres de familia y las entrevistas a estos mismos tres grupos poblacionales. Los talleres lúdicos se desarrollaron con estudiantes de los grados décimos y onces de la institución educativa Manuel J. Betancur.

3.4.1. Las encuestas

En su texto *El análisis de la realidad social, métodos y técnicas de investigación* Fernando (1986) define la encuesta de la siguiente manera:

Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características (p.2)

La observación por encuesta, que consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento

sociológico de investigación más importante y el más empleado. Entre sus características se pueden destacar las siguientes:

1. La información se obtiene mediante una observación indirecta de los hechos, a través de las manifestaciones realizadas por los encuestados, por lo que cabe la posibilidad de que la información obtenida no siempre refleje la realidad.

2. La encuesta permite aplicaciones masivas, que mediante técnicas de muestreo adecuadas pueden hacer extensivos los resultados a comunidades enteras.

3. El interés del investigador no es el sujeto concreto que contesta el cuestionario, sino la población a la que pertenece; de ahí, como se ha mencionado, la necesidad de utilizar técnicas de muestreo apropiadas.

4. Permite la obtención de datos sobre una gran variedad de temas.

5. La información se recoge de modo estandarizado mediante un cuestionario (instrucciones iguales para todos los sujetos, idéntica formulación de las preguntas, etc.), lo que faculta hacer comparaciones intragrupalas. (Recuperado de <http://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion>)

Para el presente proyecto de intervención elegimos las encuestas individuales con preguntas cerradas y de elección múltiple, para aplicar al grupo de estudiantes objeto de intervención, y con preguntas cerradas para los padres y los docentes, que nos permitieron elaborar un diagnóstico cercano a la realidad del problema de la apatía escolar.

3.4.2. Las entrevistas

La entrevista es una técnica de recopilación de información mediante una conversación profesional, con la que además de adquirirse información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo; los resultados a lograr en la misión dependen en gran medida del nivel de comunicación entre el investigador y los participantes en la misma (Recuperado de <http://metodologia02.blogspot.com.co/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>)

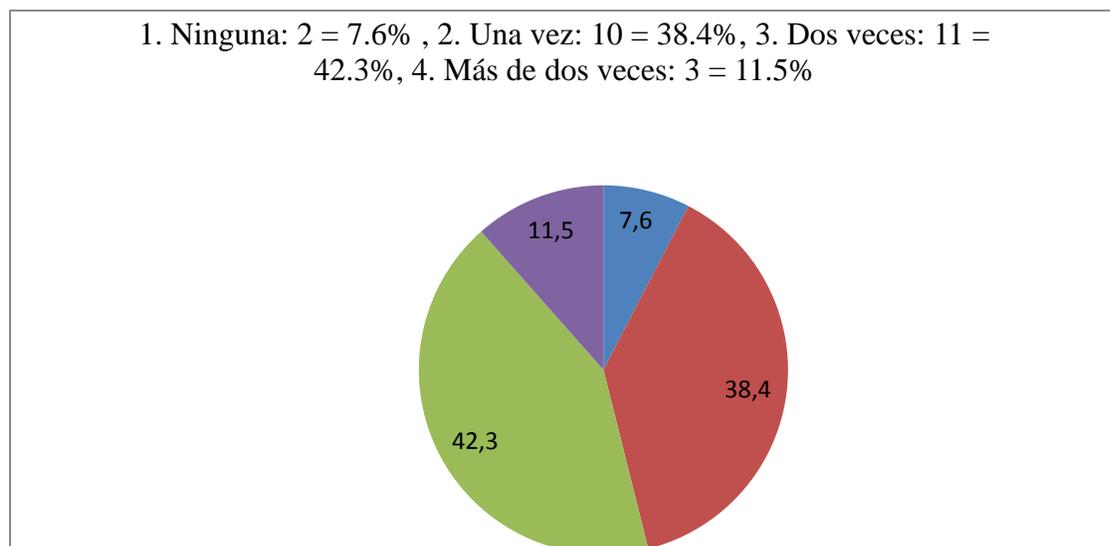
En esta propuesta de intervención se realizaron tres entrevistas escritas a estudiantes, padres de familia y docentes de la institución educativa Manuel J. Betancur. Son entrevistas semiestructuradas, dado que lo que se buscaba era la posición subjetiva de cada uno de ellos con respecto al problema de la apatía escolar y a la programación de las jornadas deportivas institucionales, de ahí que las preguntas fueran abiertas.

3.4.3. Análisis de la Información

El análisis de la información se realizó a partir de los dos instrumentos básicos utilizados en la propuesta: la encuesta cerrada y la encuesta de selección múltiple realizada a los tres grupos poblacionales involucrados en el problema de investigación: los estudiantes, los padres de familia y los docentes; y el análisis de las entrevistas semiestructuradas realizadas a los mismos tres grupos poblacionales.

Análisis de encuestas

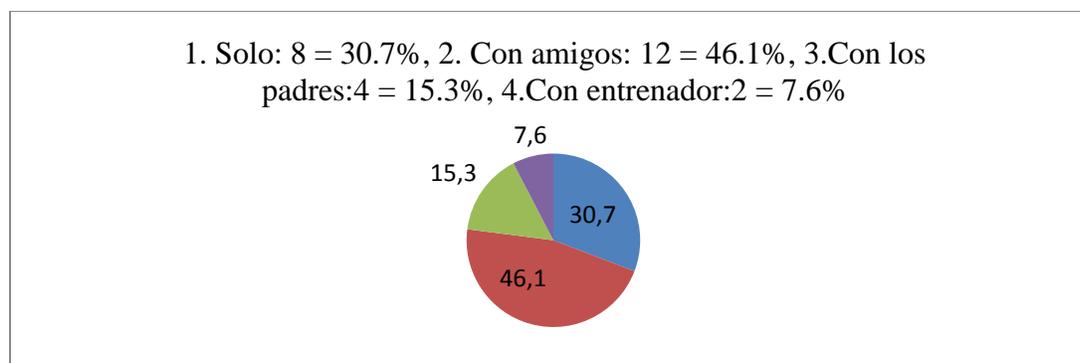
Gráfica1. Frecuencia de práctica de actividades deportivas semanal



Fuente: elaboración propia (2017)

Acá se puede evidenciar que los jóvenes practican deporte con regularidad, pues más del 80% de ellos lo hace entre una y dos veces a la semana.

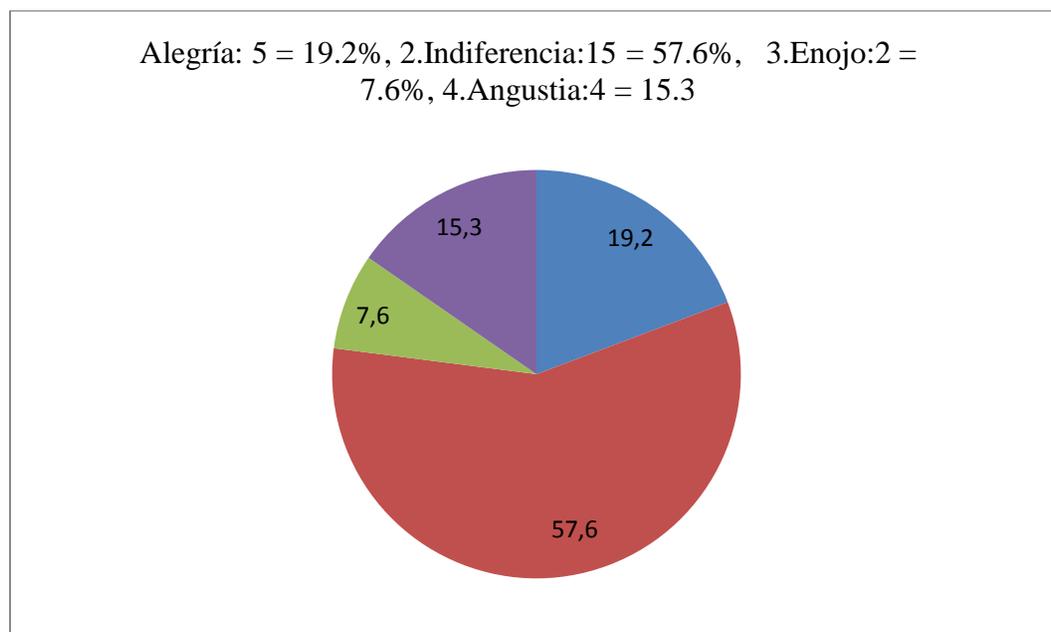
Gráfica 2. Acompañamiento en actividades lúdicas o deportivas



Fuente: elaboración propia (2017)

Con respecto a las personas que los acompañan usualmente en sus prácticas deportivas, vemos que la frecuencia más alta corresponde a los amigos, con el 46.1%.

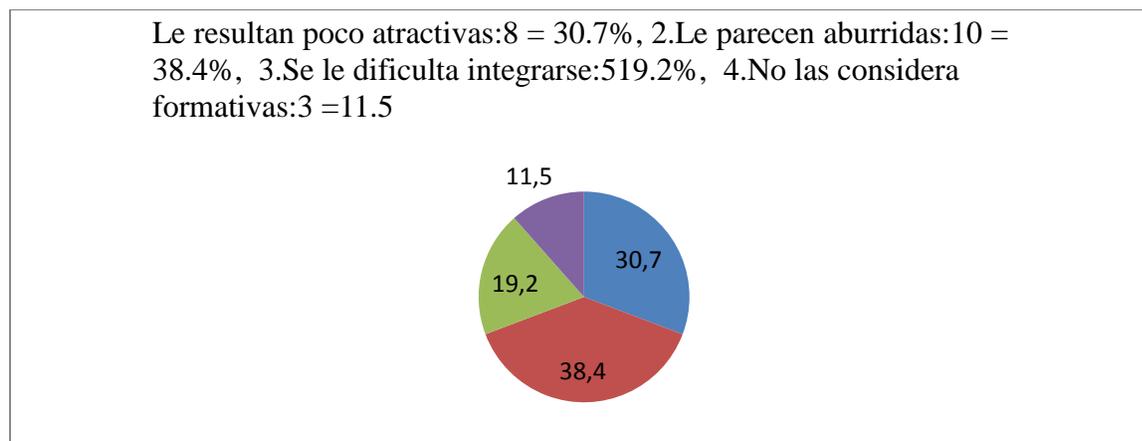
Gráfica 3. Actitud ante las jornadas deportivas institucionales



Fuente: elaboración propia (2017)

Los estudiantes manifiestan que cuando se anuncian las jornadas deportivas institucionales, la mayoría de ellos se muestran indiferentes, el 57.6% de ellos. Hay una frecuencia baja, pero preocupante, del 15.3%, que sienten angustia ante el anuncio, pues se les dificulta relacionarse, en estas circunstancias, con su compañeros.

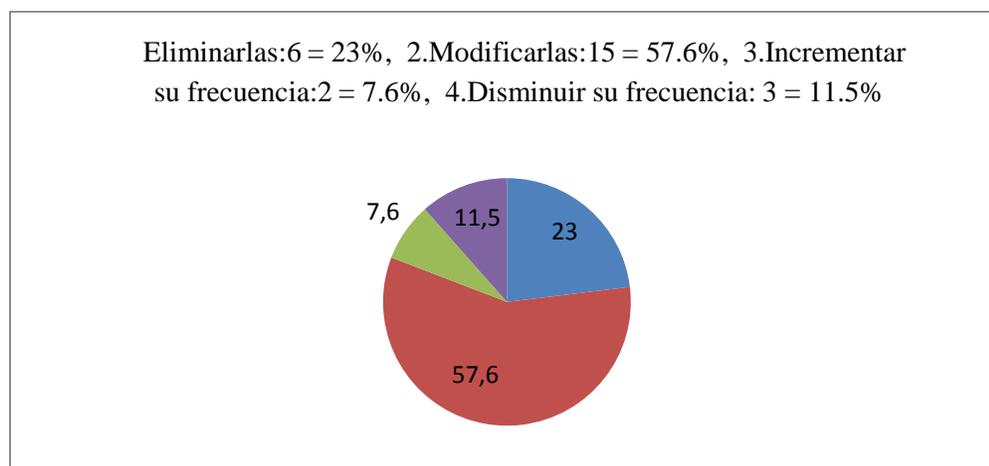
Gráfica 4. Causas de la apatía frente a las jornadas deportivas institucionales



Fuente: elaboración propia (2017)

Con respecto a las causas que generan su apatía frente a las jornadas deportivas, el mayor porcentaje de estudiantes, 38.4% dice que le parecen aburridas.

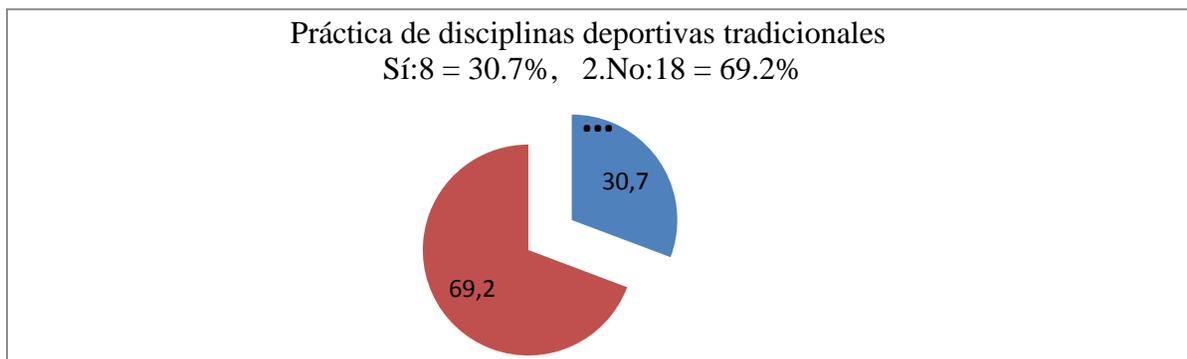
Gráfica 5. Hipotético poder decisorio sobre las jornadas deportivas institucional



Fuente: elaboración propia (2017)

Si los estudiantes tuvieran algún poder decisorio sobre la implementación de las jornadas deportivas institucionales, el 57.6% de ellos no dudaría en modificarlas.

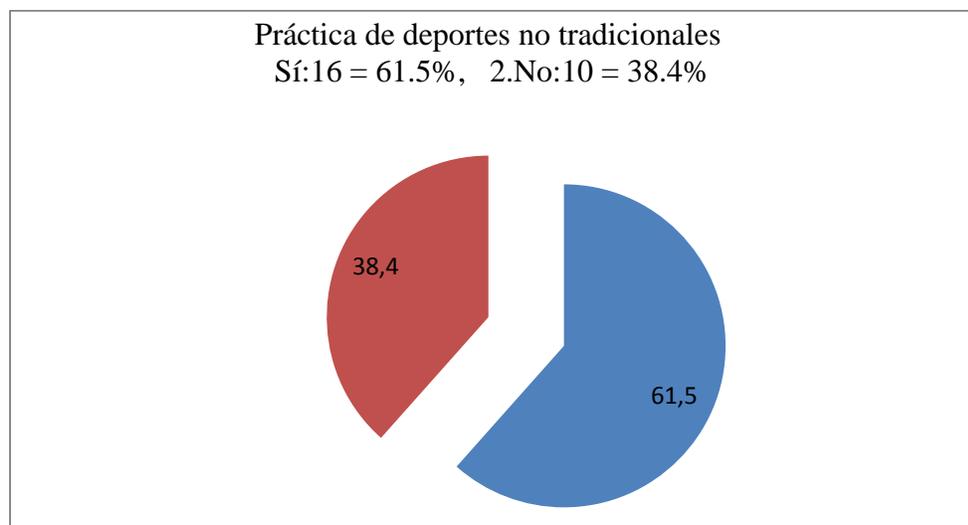
Gráfica 6. Respuestas a la pregunta N.1 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Casi el 70% de los estudiantes objeto de intervención dice no practicar alguna de las disciplinas deportivas tradicionales.

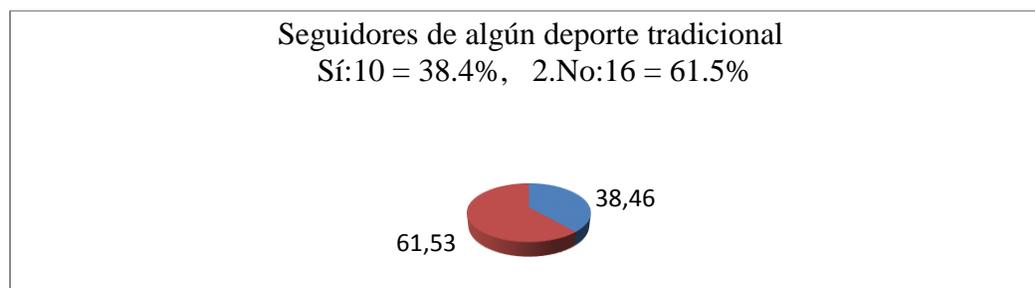
Gráfica 7. Respuesta a la pregunta N.2 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

El 61.5% de los estudiantes objeto de intervención manifiesta ser practicante de alguna de las tres disciplinas deportivas no tradicionales en nuestro medio: ultimate, parkour o skateboard.

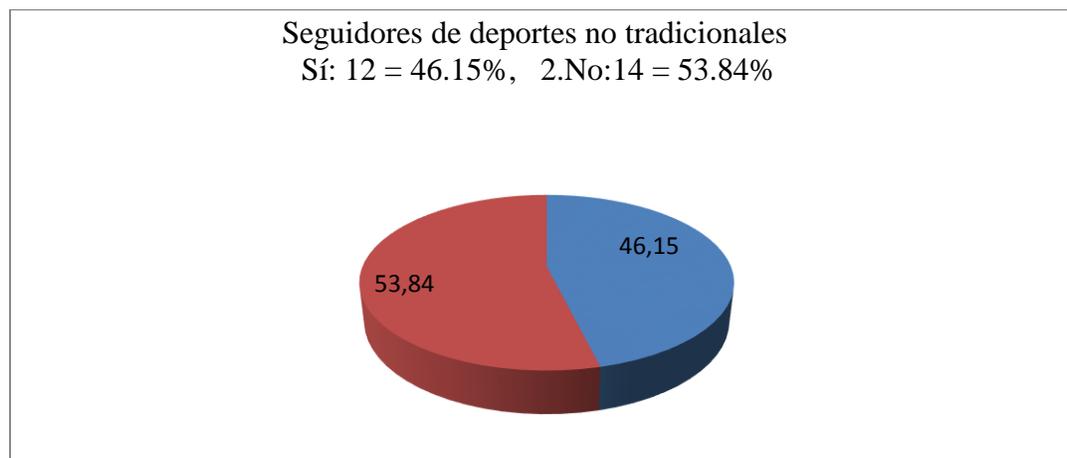
Gráfica 8. Respuestas a la pregunta N. 3 de encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Sólo el 38.46% de los estudiantes manifiesta ser hincha o seguidor de alguno de los deportes tradicionales.

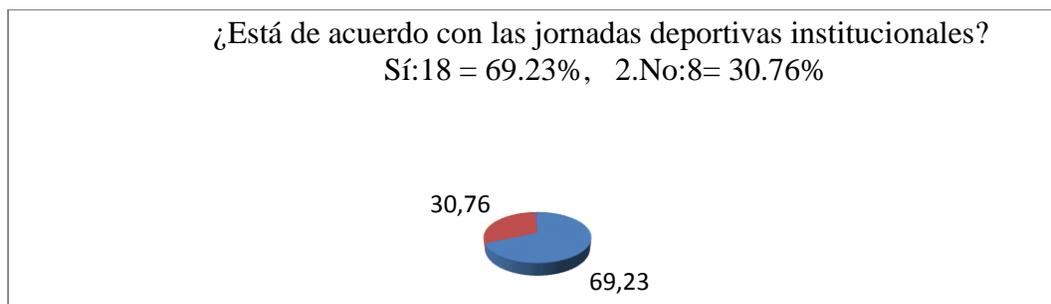
Gráfica 9. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

El 53.84% de los estudiantes afirma ser hincha o seguidor de un deporte no tradicional, así no sean practicantes.

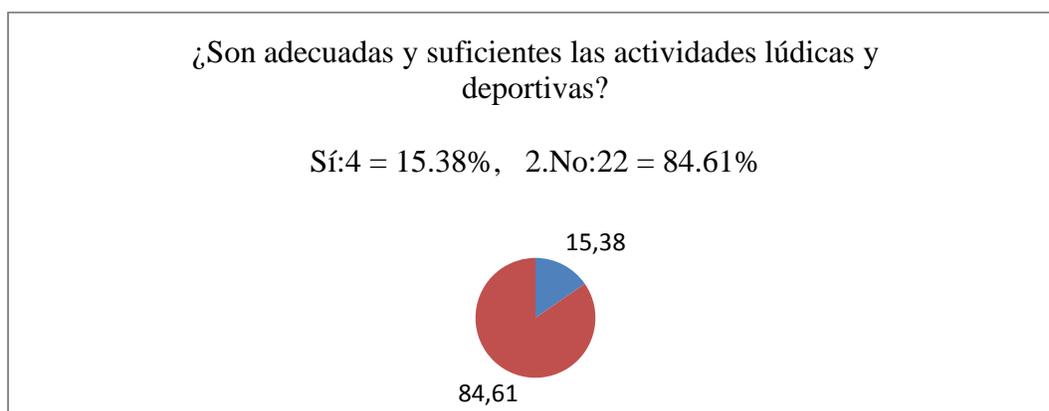
Gráfica 10. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Aunque no participen en el desarrollo de las mismas, el 69.23% de los estudiantes intervenidos, manifiesta estar de acuerdo con la implementación de jornadas deportivas.

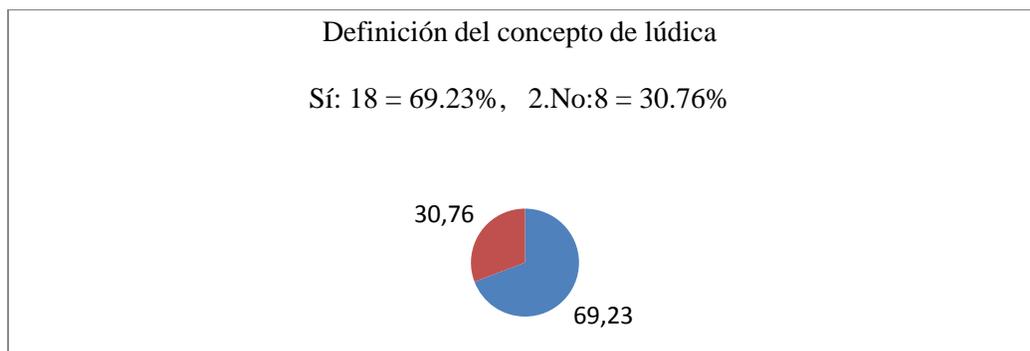
Gráfica11. Respuestas a la pregunta N.6 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

El 84.61% de los estudiantes se muestra en desacuerdo con la frecuencia y la programación de las jornadas deportivas institucionales.

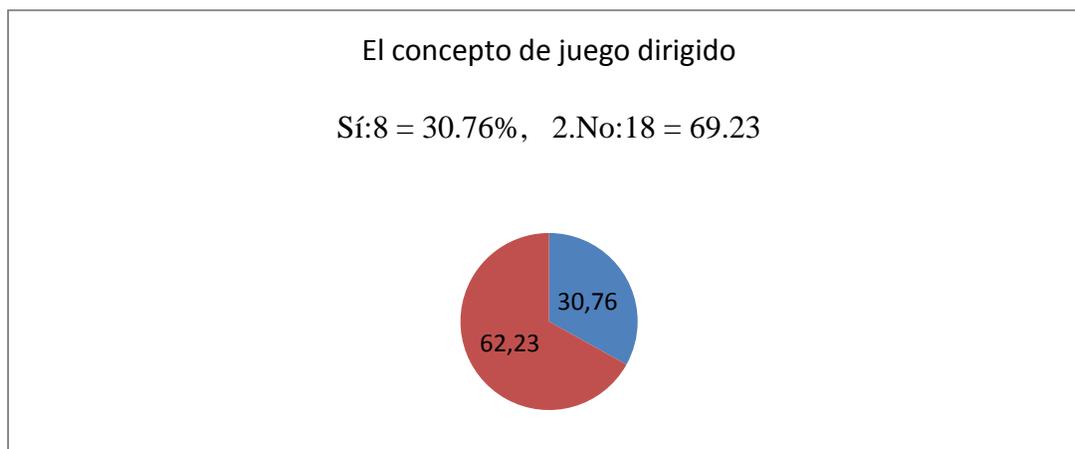
Gráfica 12. Respuestas a la pregunta N.7 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Aunque no lo definan con rigor, el 69.23% de los estudiantes tiene conocimiento del concepto de lúdica.

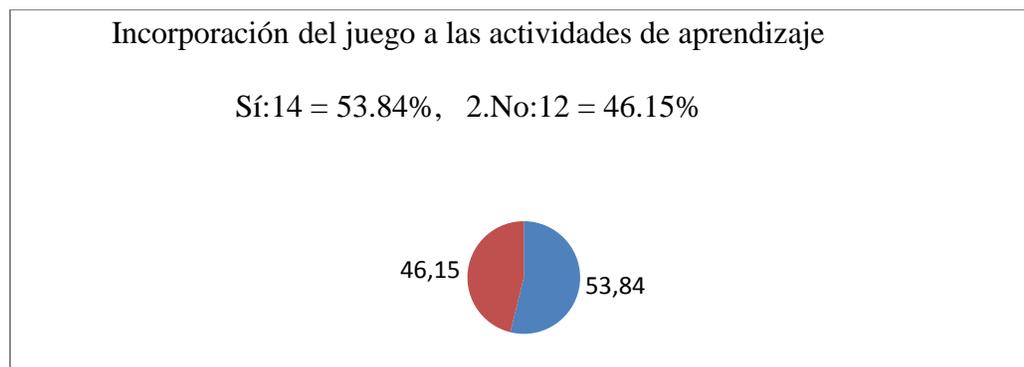
Gráfica13. Respuestas a la pregunta N.8 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Aunque el término permita hacer conjeturas sobre su definición, el 62.23% de los estudiantes intervenidos no pudieron definir con precisión el concepto de juego dirigido.

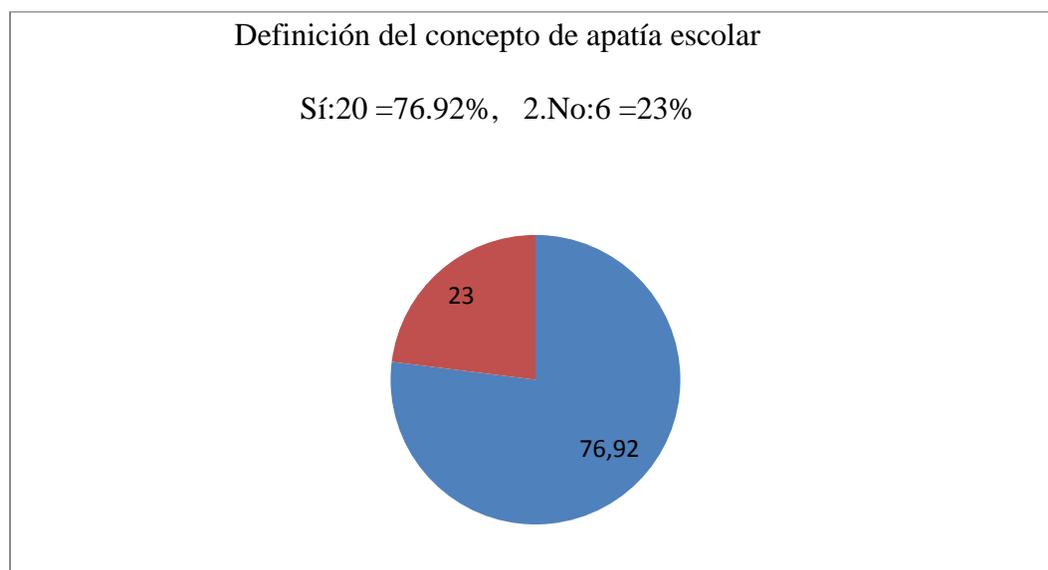
Gráfica 14. Respuestas a la pregunta N. 9 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

Con respecto a la incorporación del juego a las actividades regulares de aprendizaje, las opiniones estuvieron un tanto divididas. El 53.84% estuvo de acuerdo, y el 46.15% estuvo en desacuerdo.

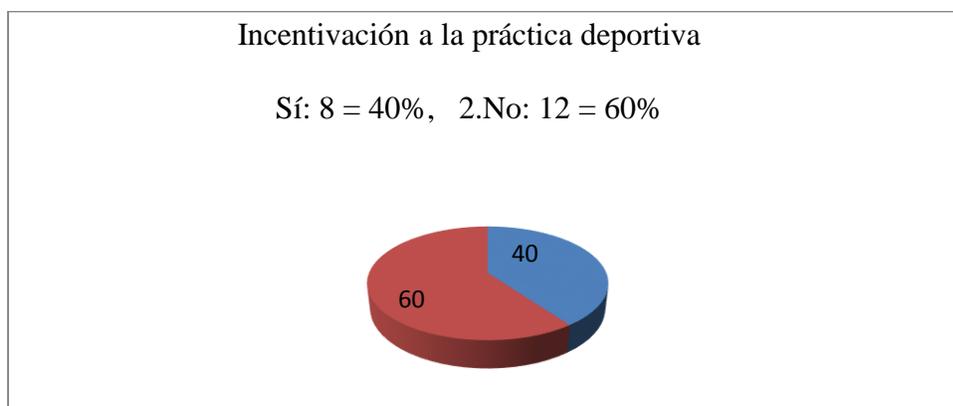
Gráfica 15. Respuestas a la pregunta N.10 de la encuesta cerrada a estudiantes



Fuente: elaboración propia (2017)

La respuesta a la pregunta número 10 nos muestra que los jóvenes intervenidos, en su gran mayoría, son conscientes del problema de la apatía, pues el 76.92% manifiesta conocer bien el concepto.

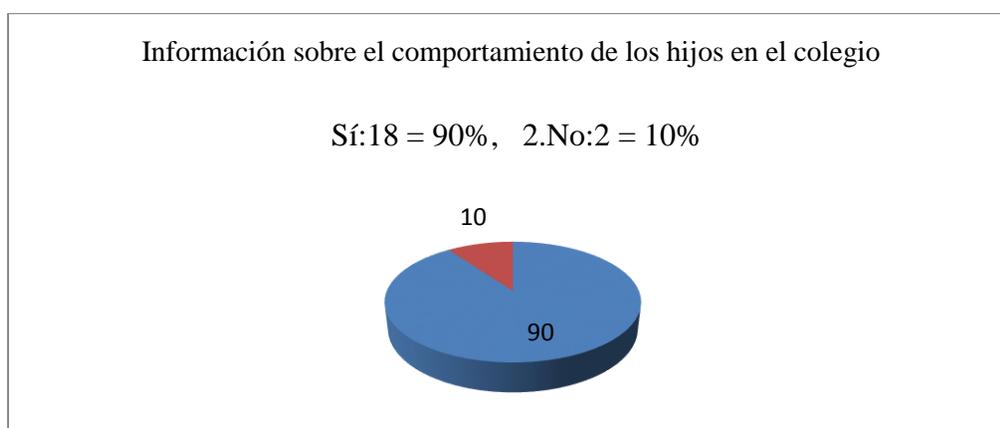
Gráfica 16. Respuestas a pregunta N.1 de la encuesta cerrada a padres



Fuente: elaboración propia (2017)

De la encuesta cerrada a padres de familia se evidencia que el 60% de ellos no incentiva la práctica deportiva de sus hijos, usualmente porque ellos tampoco han sido deportistas.

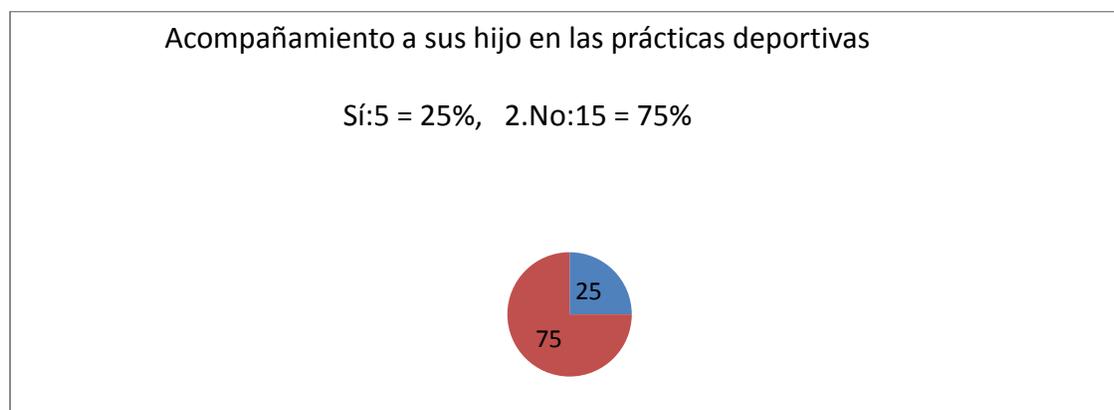
Gráfica 17. Respuestas a la pregunta N.2 de la encuesta cerrada a padres



Fuente: elaboración propia (2017)

Acerca de que tan informados viven sobre el comportamiento de sus hijos en el colegio, el 90% de los padres manifiesta tener buenos canales de comunicación con la institución en la que estudian sus hijos, y que por tanto se mantienen bien informados.

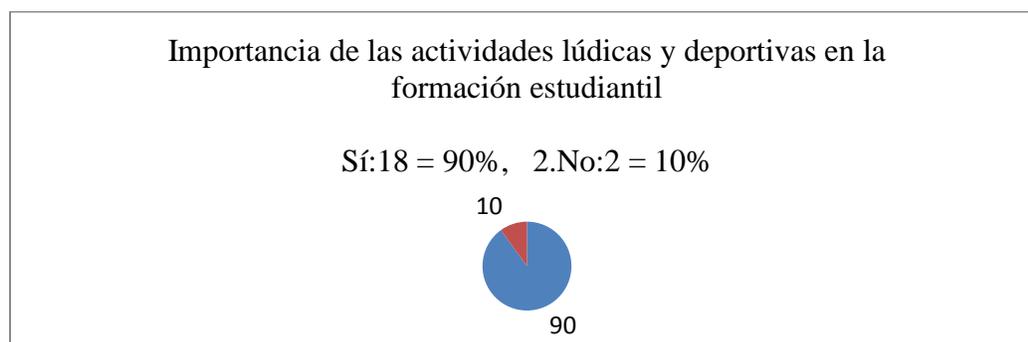
Gráfica18. Respuestas a la pregunta N.3 de la encuesta cerrada a padres



Fuente: elaboración propia (2017)

En el acompañamiento a sus hijos en las prácticas deportivas, el 75% de los padres manifestó no realizar ningún acompañamiento a sus hijos.

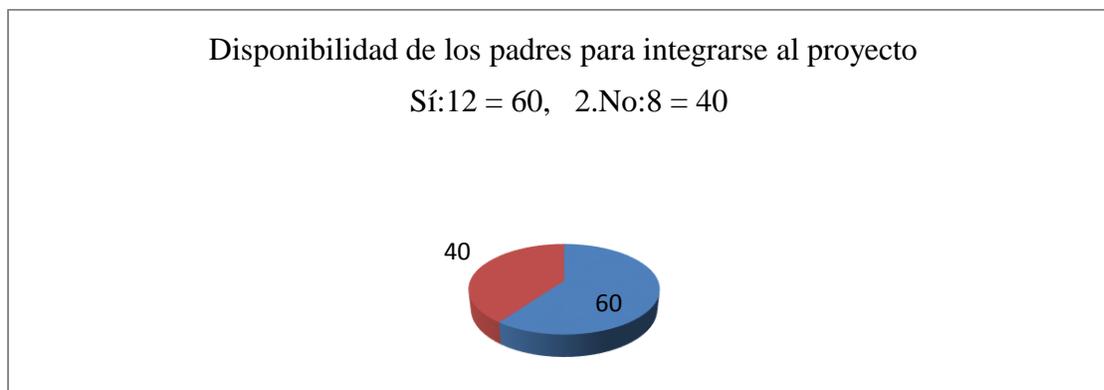
Gráfica 19. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta cerrada a padres



Fuente: elaboración propia (2017)

Aunque no se involucren de manera directa en las prácticas deportivas de sus hijos, el 90% de los padres reconoce la importancia que tienen las actividades lúdicas y deportivas en la formación de sus hijos.

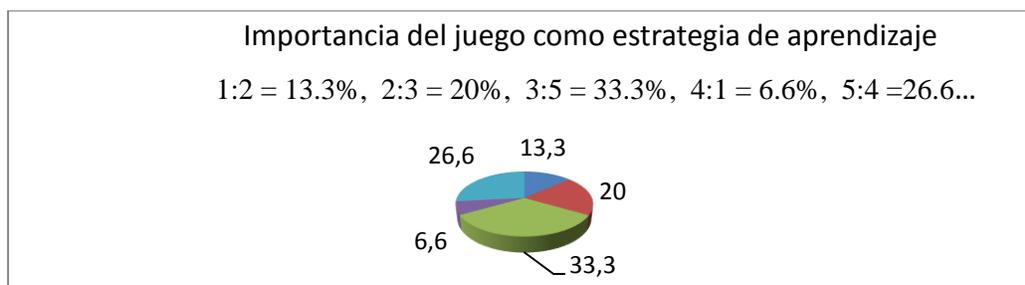
Gráfica 270. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta cerrada a padres



Fuente: elaboración propia (2017)

En las respuestas a la pregunta número 5 de la encuesta cerrada que indagaba sobre la disponibilidad para vincularse al proyecto de intervención con los estudiantes apáticos a las actividades lúdicas y deportivas de la institución, sólo el 40% de los padres manifestó tener esa disponibilidad.

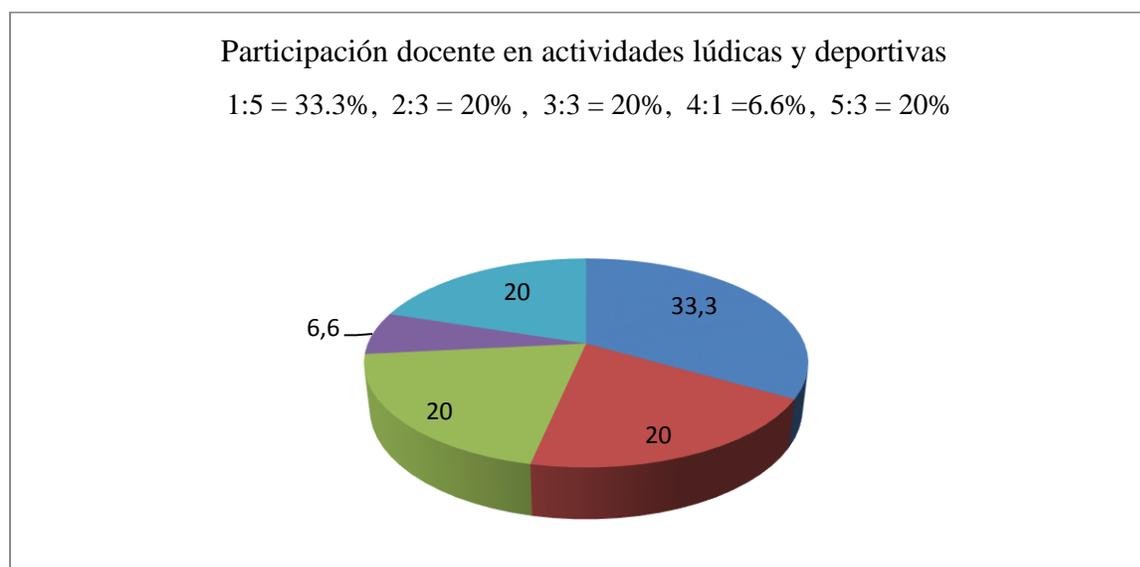
Gráfica 21. Respuestas a la pregunta N.1 a la encuesta de selección múltiple a los docentes



Fuente: elaboración propia (2017)

En las respuestas a la pregunta número 1 de la encuesta de selección múltiple hecha a los docentes, y que indagaba acerca de la importancia que le concedían al juego como estrategia de aprendizaje, la frecuencia más alta se ubicó en el justo medio, pues el 33.% le concedieron una importancia de 3, en una escala de 1 a 5.

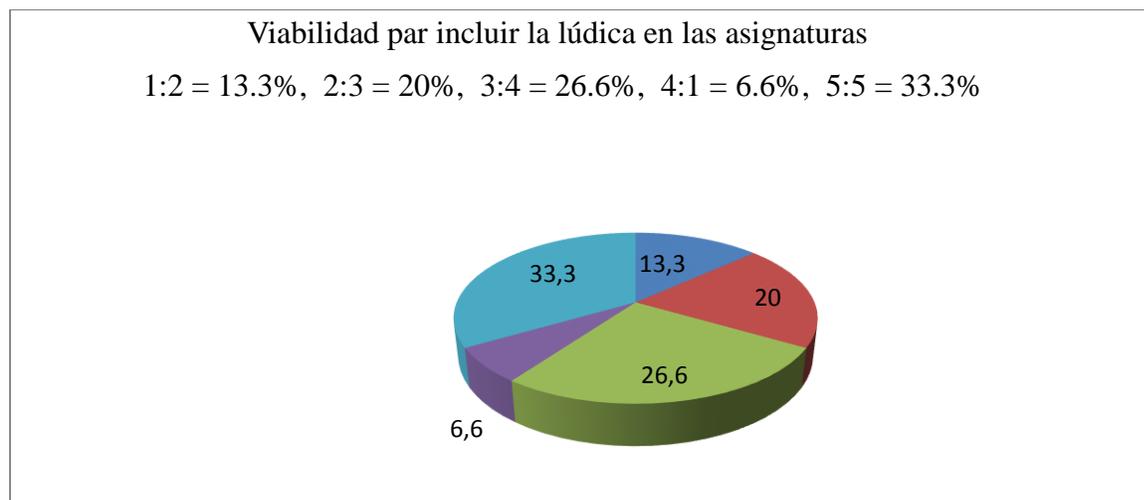
Gráfica 22. Respuestas a la pregunta N.2 de encuesta de respuesta múltiple a docentes



Fuente: elaboración propia (2017)

En cuanto a la participación directa y frecuente en el desarrollo de las jornadas deportivas institucionales se puede afirmar que ni siquiera la mitad de ellos se involucran en estas actividades, pues sólo 46.6% suele participar activamente.

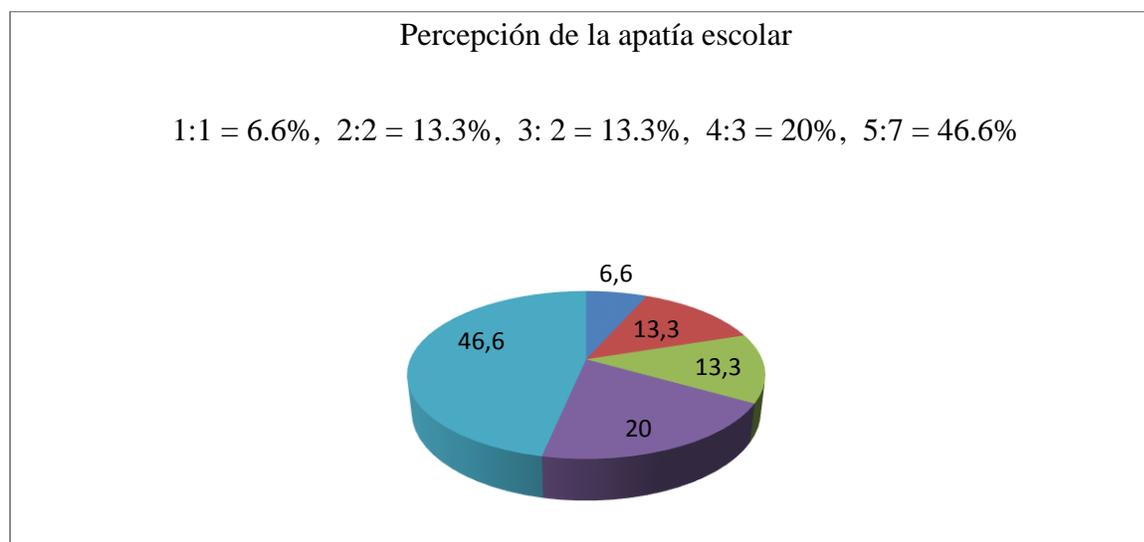
Gráfica 23. Respuestas a la pregunta N.3 de la encuesta de selección múltiple a docentes



Fuente: elaboración propia (2017)

Es halagüeño constatar que el 66.5% de los docentes considera que es viable la implementación de actividades lúdicas en su asignatura.

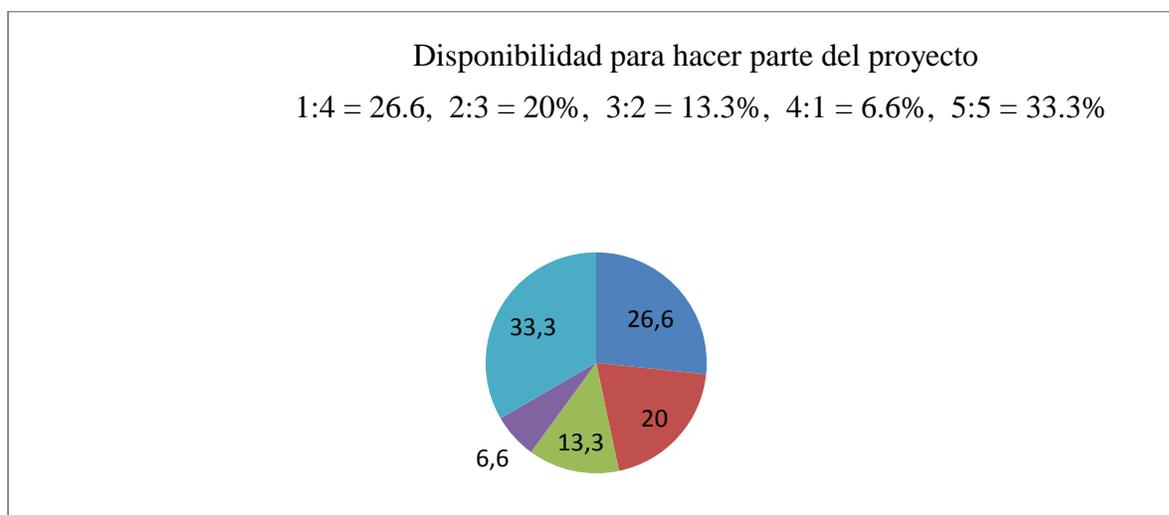
Gráfica 24. Respuestas a la pregunta N.4 de la encuesta de selección múltiple a docentes



Fuente: elaboración propia (2017)

La percepción del fenómeno de la apatía, tiene una frecuencia acumulada de casi el 80% de los docentes, lo que nos permite reiterar que no se trata de una actitud exclusiva frente a las jornadas deportivas, sino que es generalizada.

Gráfica 25. Respuestas a la pregunta N.5 de la encuesta de selección múltiple a docentes



Fuente: elaboración propia (2017)

Frente a la pregunta número cinco, también es grato registrar que el 53.2 de los docentes encuestados estarían dispuestos a formar parte del proyecto de intervención.

3.4.2. Análisis de las entrevistas

Con el fin de conocer las razones por las cuales algunos jóvenes de los grados décimo y once son apáticos a la participación en las actividades que se programan en las jornadas deportivas institucionales, e identificar de la mejor manera posible el contexto general en el que se manifiesta esta apatía, se realizaron tres entrevistas semiestructuradas y escritas. Una con los 26 estudiantes objeto de intervención, otra con los 20 padres que aceptaron participar del proyecto, y una tercera con los 15 docentes que se vincularon al proyecto. Como quiera que las entrevistas

fueron semiestructuradas, es decir que permitían la expresión subjetiva y abierta de los entrevistados, el análisis de la información no se tabuló ni se graficó, sino que se aislaron los temas principales esbozados en la respuestas y se identificaron las posiciones de cada uno de los tres grupos poblacionales entrevistados.

- **Entrevista semiestructurada a estudiantes.**

Respuestas a la pregunta N. 1

En las respuestas a la primera pregunta que indagaba por las razones por las cuales los jóvenes no participan en las actividades programadas en las jornadas deportivas, la mayoría de las respuestas estuvieron encaminadas a señalar que “siempre se programan las mismas competiciones de los deportes tradicionales” que ellos no suelen practicar. Otros adujeron como razón el hecho de que nunca han practicado ningún deporte, por lo que les resultaba más entretenido jugar en su tableta o en su celular. Una tercera razón, ésta de menor frecuencia, está relacionada con la introversión de aquellos a los que no les resulta fácil integrarse con sus compañeros en este tipo de actividades.

Respuestas a la pregunta N.2

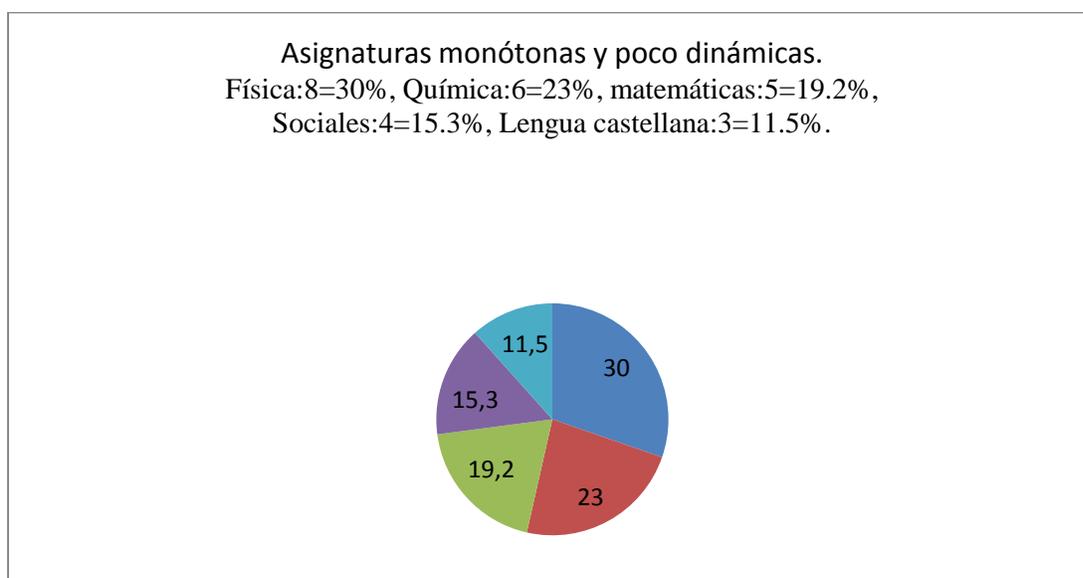
La pregunta N.2 indagaba por las propuestas que ellos harían a los organizadores de las jornadas deportivas institucionales. A este respecto la más alta frecuencia fue la de sugerir una mayor variedad de actividades. También tuvo una frecuencia destacada la de sugerir la inclusión de juegos electrónicos en línea, aprovechando las aulas de informática. De menor frecuencia fueron las propuestas de incluir juegos callejeros, juegos dirigidos, y la de incentivar la participación de

los estudiantes a través de la asignación de notas, pero no sólo en educación física, sino en todas las áreas.

Respuestas a la pregunta N.3

La pregunta N.3 indagaba sobre las asignaturas que, a juicio de los estudiantes, resultaban más monótonas, menos dinámicas. La respuesta a esta pregunta sí es fácil de graficar de manera objetiva. En su orden fueron: Física:8, Química:6, matemáticas:5, Sociales:4, Lengua castellana:3.

Gráfica 26. Asignaturas monótonas y poco dinámicas



Fuente: elaboración propia (2017)

Respuestas a la pregunta N. 4

La pregunta N. 4 indagaba por las razones por las cuales los estudiantes consideraban que esas asignaturas eran monótonas y poco dinámicas. Las respuestas señalaron, principalmente, las metodologías de los profesores, se adujo también que ellos eran conscientes de que lo que allí

veían no les serviría nunca en su vida futura, y hubo quienes indicaron que sencillamente ellos no entendían nada.

Respuestas a la pregunta N.5

En la pregunta N.5 se les pedía que hicieran algunas sugerencias para dinamizar estas asignaturas. La mayoría se inclinó por sugerir el cambio de metodología y enfoque de los profesores. De menor frecuencia fue la propuesta de reducir la intensidad horaria de la asignatura que ellos señalaron.

- **Entrevista semiestructurada a los padres de familia**

Respuestas a la pregunta N. 1

La pregunta N.1 trataba de determinar si los padres conocían las razones por las cuales sus hijos no participaban en las jornadas deportivas. Allí se pudo evidenciar que los padres no estaban muy al tanto de estas razones, pues hubo respuestas tan desconcertantes como que “él es muy raro y no le gustan esas cosas”. Cabe destacar, sin embargo, que una de las respuestas de mayor frecuencia fue la relacionada con que el joven nunca ha practicado ninguna disciplina deportiva, por lo que seguramente no le resultan atractivas las jornadas deportivas de la institución.

Respuestas a la pregunta N.2

En la pregunta N.2 se trató de identificar por los temas o aspectos de la vida escolar que hacían parte de las conversaciones cotidianas entre padres de familia y estudiantes. El análisis de estas respuestas nos lleva a concluir que los padres viven más preocupados por las tareas o deberes escolares de sus hijos que por otros aspectos de la vida escolar. Con menor frecuencia aparecen

las relaciones de sus hijos con los compañeros de clase y su comportamiento disciplinario general. También aparece el tema de las advertencias sobre el consumo de drogas y alcohol.

Respuestas a la pregunta N.3

La pregunta N.3 indagaba sobre la reacción de los padres cuando las directivas de la institución o el profesor del grupo les informaban de la apatía escolar de sus hijos. En estas respuestas se puede evidenciar la pérdida de la autoridad paterna, pues la mayor frecuencia la marca la respuesta en la que se plantea que el estudiante escucha las advertencias del padre, pero no les presta atención y no cambia su conducta. “él no para bolas” es una expresión muy frecuente que evidencia esta situación. Otros padres no tienen el tiempo suficiente para dedicarle al tema, pues sus obligaciones laborales, inclusive los fines de semana, no les permiten dialogar mucho con sus hijos.

Respuestas a la pregunta N. 4

En la pregunta N.4 se trató de establecer la cercanía de los padres de familia con la institución, qué tan estrecha o tan distante era esa relación. Los padres más comprometidos o más cercanos a la institución fueron aquellos que manifestaron ir o tratar de ir a todas las reuniones de entrega de notas. Una segunda frecuencia fue la de aquellos que manifestaron tener una comunicación telefónica esporádica con el coordinador o el director de grupo.

Respuestas a la pregunta N. 5

Como quiera que esta es la denominada generación de la tecnología, la pregunta N.5 estaba destinada a indagar por el número y el tipo de dispositivos tecnológicos que los padres han proporcionado a sus hijos. La mayor frecuencia la marcó la de aquellos padres que han hecho un

gran esfuerzo por regalarles un buen teléfono celular a sus hijos. Hay quienes han regalado a sus hijos, además del celular, una tableta o un computador portátil.

- **Entrevista semiestructurada a docentes**

Respuestas a la pregunta N.1

Tal como se hizo con los otros grupos poblacionales, con los docentes también se trató de indagar por las causas de la apatía de algunos estudiantes de los grados décimo y once hacia las actividades de las jornadas deportivas. La frecuencia más fuerte coincide con la visión de los estudiantes en el sentido de que no se programan actividades de su interés. Hay entre los docentes, sin embargo, una fuerte tendencia a ver en esta apatía simple pereza. “A estos muchachos de ahora no les gusta nada” es una expresión frecuente entre el profesorado.

Respuestas a la pregunta N.2

La pregunta N.2 indagaba por el grado de dinamismo presente en las actividades de la asignatura que cada docente orienta en la institución. Dos frecuencias marcaron esta respuesta. La primera es la que señalaba que la asignatura era todo lo dinámica que podía ser y que en este sentido ya no se podía dinamizar más, y la otra era la que señalaba que el docente estaba dispuesto a dinamizarla, pero no sabía cómo hacerlo.

Respuestas a la pregunta N. 3

La pregunta N.3 indagaba sobre las razones por las que el gremio magisterial muestra tanta resistencia al cambio de estrategias y metodologías pedagógicas. La frecuencia más alta la

marcan las respuestas que señalan la comodidad de hacer las cosas como siempre se han hecho. Luego aparece el temor a enfrentar lo nuevo y a perder autoridad.

Respuestas a la pregunta N.4

La pregunta N.4 trataba de indagar por lo que los docentes consideraban como la causa principal de la apatía escolar de los estudiantes. Las respuestas estuvieron encaminadas a señalar, en primer lugar, las equivocadas políticas estatales que han implementado la promoción automática, es decir, han premiado y establecido la línea del menor esfuerzo. Reconocen, sin embargo, que muchas de las asignaturas han sido tradicionalmente mal orientadas, y que, en términos generales, la educación está desfasada.

Respuestas a la pregunta N. 5

Preguntados sobre qué medidas adoptar para disminuir la apatía escolar, los docentes señalaron que, en primera instancia, habría que cambiar las políticas estatales, de tal modo que los jóvenes sean conscientes de que todo logro académico implica un esfuerzo. Plantean también la necesidad de modificar el pensum escolar y reorientar la gran mayoría de las asignaturas.

3.4.4. Diagnóstico

Partiendo del análisis de las encuestas a estudiantes, padres de familia y educadores, se pudo detectar que el problema de la apatía hacia las actividades deportivas programadas periódicamente por la institución tiene varias causas, que es necesario intervenir con la ejecución del proyecto. Lo primero que hay que plantear, no obstante, es que el fenómeno de la apatía no se circunscribe a las actividades lúdicas y deportivas, sino que es un fenómeno generalizado en el

ámbito escolar. Así se pudo constatar a través de la encuesta de selección múltiple realizada a los docentes de la institución, pues alrededor del 80% de ellos manifestaron percibir un alto grado de apatía de los estudiantes, en las diferentes asignaturas.

No toda la responsabilidad les cabe a los estudiantes, pues tal como se refleja en el análisis de las encuestas y las entrevistas, el problema involucra también a los docentes, a los padres de familia y al mismo Estado. En lo referente a los estudiantes se pudo detectar que la apatía hacia las actividades deportivas programadas por la institución tiene que ver con el hecho de que no les resultan atractivas, puesto que no suelen programarse las disciplinas deportivas que ellos practican usualmente, ni hay tampoco alternativas que los satisfagan o por lo menos despierten su interés.

Los juegos dirigidos, entre ellos los juegos callejeros, fueron alternativas de solución que algunos de los estudiantes propusieron. De ahí que, ante la dificultad de programar actividades deportivas como el ultimate o el parkour que son las que a ellos más atrae, la propuesta de intervención se direccionó en el sentido de implementar un conjunto de juegos dirigidos y de actividades lúdicas y literarias que contribuyeran a disminuir la apatía de este grupo de jóvenes de los grados décimo y once de la Institución educativa Manuel J. Betancur.

Se pudo determinar, además, que la participación de los padres es fundamental dentro de la propuesta de intervención, pues son ellos los más cercanos, tanto afectiva como físicamente a los jóvenes apáticos, y lo que se logró detectar es que no hay un contacto ni una influencia directa de los padres hacia los hijos en materia deportiva y recreativa, debido, fundamentalmente, a la carencia de tiempo para compartir o la pérdida de autoridad por parte de los padres de familia sobre sus hijos.

En cuanto a los docentes, nos cabe responsabilidad en tanto hemos sido muy resistentes al cambio y a la innovación pedagógica. Las encuestas nos muestran el temor latente a dejar nuestra zona de confort, y el miedo a perder autoridad por permitir el ingreso de la lúdica a nuestras prácticas cotidianas, aunque en teoría estemos dispuestos al cambio y a la innovación

A partir del análisis de las encuestas y de las entrevistas con estudiantes, padres de familia y docentes, se pudo determinar que el problema de la apatía de los jóvenes no es sólo a la práctica de los deportes y los juegos tradicionales, sino hacia todo el ámbito escolar. Las causas son muy diversas e involucran a todos los actores de los procesos de enseñanza, incluidos, desde luego ellos mismos. Docentes, padres de familia, autoridades educativas y políticas también llevan su parte en este comportamiento de los jóvenes. No es sólo responsabilidad de los docentes de las áreas de educación física y de artística, pues los estudiantes muestran su apatía hacia otras áreas del conocimiento, con igual o mayor resistencia de la que muestran ante la práctica deportiva o las actividades lúdicas y recreativas tradicionales. Los juego dirigidos con los cuales se comprometieron en desarrollo de este proyecto, aunque no fueron la panacea para solucionar su problemática, por lo menos constituyeron una alternativa válida para sacarlos del ostracismo y el aislamiento en los días de las jornadas lúdicas y deportivas programados por la institución.

Capítulo 4

Propuesta de intervención –talleres-

4.1. Actividades lúdico-culturales y juegos dirigidos.

4.2 Descripción

Las actividades lúdico-culturales y los juegos dirigidos constituyen un conjunto de actividades mediante las cuales los estudiantes de los grados décimos y onces de la institución educativa Manuel J. Betancur ponen a prueba su capacidad creativa, su juicio crítico y sus habilidades y destrezas físicas e intelectuales. Son, fundamentalmente, cinco talleres para desarrollar en el aula de clase y en espacios más amplios como el auditorio institucional y el patio del descanso.

4.3. Justificación

La propuesta de talleres lúdico-culturales y juegos dirigidos encuentra su razón de ser en la necesidad de incorporar la lúdica y la recreación a los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de reducir la apatía escolar y conseguir un proceso de aprendizaje más distensionado y agradable en nuestra institución.

4.4. Objetivos

- Fortalecer la capacidad crítica argumentada
- Aguzar el sentido del humor de los estudiantes
- Incentivar la creatividad literaria
- Afinar el sentido musical de los estudiantes

- Reforzar los conceptos de rima y métrica poética
- Desarrollar las habilidades motoras
- Fortalecer la capacidad de memorización
- Fortalecer el sentido del equilibrio

4.5. Estrategias y actividades

Cuadro 1. Cronograma de actividades

	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	FECHA	RESPONSABLES	RECURSOS
1	La parodia musical	Escribir letras paródicas jocosas de temas musicales que estén de moda	Mayo de 2016	Docente de lengua castellana y estudiantes de los grados décimos y onces.	Video beam, Computador portátil, memoria USB.
2	El teatro de sombras chinescas	Realizar la adaptación y el montaje de cuentos breves mediante la técnica teatral de las sombras chinescas.	Junio de 2016	Docente de lengua castellana y estudiantes de los grados décimos y onces.	Teatrino de sombras, lámpara led, cámara de video o teléfonos celulares, cartulinas negras.
3	Origami. La caja de Pandora.	Realizar la representación gráfica de la leyenda griega de la caja de pandora, y adaptarla a una vivencia personal.	Agosto de 2016	Docente de lengua castellana y estudiantes de los grados décimos y onces.	Fotocopias con el relato griego, hojas de papel iris, tijeras.
4	Memoria fotográfica. ¿Quién se fue, quién se quedó?	Juego dirigido de retención memorística. Tratar de	Marzo de 2017	Docente de Educación física, docente de lengua castellana y	Espacio amplio, pañoleta.

		identificar a la persona que ha salido del recinto.		estudiantes de los grados décimos y onces.	
5	El frontón	Juego dirigido de habilidad y coordinación física. Tratar de no ser eliminado de golpear el balón contra el frontón o muro.	Marzo de 2017	Docente de Educación física, docente de lengua castellana y estudiantes de los grados décimos y onces.	Espacio con un muro amplio y liso, balón de voleibol.

Fuente: elaboración propia (2017)

4.6. Contenidos

- Taller 1.
 - Nombre: La parodia musical
 - Objetivo
 - Escribir parodias jocosas a los temas musicales de moda
 - Habilidad. Desarrolla la capacidad de interpretación y adaptación musical.
 - Proceso: Entrada: se les explica a los estudiantes lo que es una parodia musical y con qué intención se crea. Se les enseña algunas parodias tradicionales y se les invita a elegir una canción o tema musical que esté de moda para realizarle la respectiva parodia.
 - Desarrollo: Se divide el grupo en parejas. Se les invita a que escuchen en sus dispositivos el tema que hayan elegido. Luego deben escribir cuál es la intencionalidad de la parodia que van a crear, y luego deben sustituir la letra original con el nuevo texto que hayan creado, cumpliendo los requisitos de rima y medida que tiene el tema original.
 - Cierre: escucha, revisión, socialización y análisis de las parodias en términos de logro de la intencionalidad, calidad textual, rima, métrica e ingenio.

- Indicadores de logro:
 - Se compromete plenamente con el desarrollo de la actividad
 - No se compromete con el desarrollo de la actividad
 - Valora la actividad realizada
 - No valora la actividad realizada

- Taller 2.
 - Nombre: Las sombras chinescas
 - Objetivo: realizar la adaptación y el montaje de relatos literarios breves, mediante la técnica teatral de las sombras chinescas.
 - Habilidad. Desarrolla la capacidad expresiva y escritural
 - Proceso. Entrada: Se explica la técnica teatral de las sombras chinescas. Se muestran en video, algunos ejemplos de representaciones chinescas de diversa índole. Se les solicita a los estudiantes que hagan un rastreo en la red de relatos literarios breves, y que seleccionen uno que les resulte atractivo. Se explica la técnica para la elaboración de un teatrino y para la ubicación de la fuente de luz.
 - Desarrollo: Se les solicita el material para la elaboración del teatrino, de la figuras de los personajes y de la ambientación. Se abre el espacio para que los estudiantes realicen el trabajo de adaptación del texto, de ser necesario, y para la construcción de los elementos físicos necesarios.
 - Se les pide a los estudiantes que realicen la puesta en escena y la filmación en un espacio diferente al colegio, y que lleven sólo el video.

- Cierre. Se proyectan los videos de las puestas en escena, se socializan y se evalúan en función de la calidad de la adaptación, la representación y su impacto.
- Indicadores de logro:
 - Se compromete plenamente con el desarrollo de la actividad
 - No se compromete con el desarrollo de la actividad
 - Valora la actividad realizada
 - No valora la actividad realizada
 - Tiene habilidades para la representación teatral
 - Se le dificulta la representación teatral
- Taller 3.
 - Nombre: Mi caja de Pandora
 - Objetivo: Elaborar cajas de papel mediante la técnica del origami y vincular su diseño con relatos de la mitología griega.
 - Habilidad. Desarrolla la destreza motriz y la capacidad de vincular objetos materiales con los relatos míticos.
 - Proceso: Entrada. Se realiza una explicación acerca del origen oriental del arte del doblado del papel y se muestran algunas de las figuras que se pueden lograr mediante esta técnica milenaria.
 - Desarrollo: Un día antes de realizar el trabajo se les pide a los estudiantes que lleven dos hojas de papel iris, material indispensable para elaborar la caja. Luego se explica paso a paso los diferentes dobleces, tanto para la caja como para la tapa. Una vez elaborada la caja, se les recuerda la historia griega de la caja de pandora, y se les pide que cada uno

adapte la historia a un episodio de su vida personal, que le permita guardar algo real o simbólico en la caja de Pandora particular.

- Cierre: cada estudiante lee su historia, enseña su caja y recibe las opiniones de los que quieran expresarla.
- Indicadores de logro:
 - Se compromete plenamente con el desarrollo de la actividad
 - No se compromete con el desarrollo de la actividad
 - Valora la actividad realizada
 - No valora la actividad realizada

- Taller 4.

- Nombre: ¿Quién se fue, quién se quedó?
- Objetivo: Determinar la capacidad de concentración y de memoria de los estudiantes.
- Habilidad: desarrolla la capacidad de concentración.
- Proceso. Entrada: se explica la importancia de desarrollar la capacidad de concentración y memorización en los procesos educativos.
- Desarrollo: se ubica todos los integrantes del grupo sentados en un círculo. Se les pide que observen muy bien la ubicación de cada uno de sus compañeros. Luego se elige a uno de ellos para que se ubique en el centro del círculo, y luego de que se le venden los ojos se les solicita a uno del grupo que se cambie de puesto o que abandone el aula. Cuando el joven ubicado en el centro del círculo es liberado de la venda, debe decir quién se cambió de lugar o quién abandonó el aula.

- Cierre: se les pide a los participantes que expresen su opinión con respecto al ejercicio realizado.
- Indicadores de logro:
 - Se compromete plenamente con el desarrollo de la actividad
 - No se compromete con el desarrollo de la actividad
 - Valora la actividad realizada
 - No valora la actividad realizada
- Taller 5.
 - Nombre: El frontón
 - Objetivo. Propiciar la sana competencia deportiva a través de la habilidad de golpear con la mano un balón contra una pared, tratando de ser el último en ser eliminado.
 - Habilidad Desarrollo de la coordinación motriz
 - Proceso: Entrada: se les explica a los estudiantes las reglas básicas del juego: golpear el balón con una sola mano y retirarse, no permitir que el balón golpee más de una vez en el piso, hacer rebotar el balón contra la pared después de la altura establecida, ubicarse al final de la fila después de golpear correctamente el balón.
 - Desarrollo: se ubica a todo el grupo en una fila india, retidos dos metros del muro o frontón. Se da la indicación para que el primero de la fila golpee el balón y se ubique al final de la fila. Quien golpee mal el balón o interfiera en el desplazamiento de otro participante es eliminado. Gana quien al final sobreviva o no sea eliminado.
 - Cierre: se socializa el ejercicio y se evalúa la participación de cada estudiante.
 - Indicadores de logro:

- Se compromete plenamente con el desarrollo de la actividad
- No se compromete con el desarrollo de la actividad
- Valora la actividad realizada
- No valora la actividad realizada

4.7. Personas responsables

La propuesta de intervención estuvo bajo la coordinación del profesor de Lengua Castellana Ovidio de Jesús Gutiérrez, con la colaboración del profesor de educación física Adolfo León Arango y la profesora de Artística Luz Stella Lopera.

4.7. Beneficiarios

Los beneficiarios directos de la propuesta de intervención fueron los 26 estudiantes de los grados décimos y onces que de manera voluntaria se vincularon al proyecto.

4.8. Recursos

La propuesta de intervención no requirió de mucha inversión en la parte económica, dado que la mayoría de los materiales de trabajo fueron aportados por los mismos estudiantes, y los implementos necesarios para la realización de los talleres fueron facilitados por la institución.

4.9. Evaluación y seguimiento

Cuadro 2. Ejecución de actividades.

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
Actividades lúdico-culturales y juegos dirigidos.	Implementar un conjunto de actividades lúdicas, literarias y de juegos dirigidos que disminuyan la apatía escolar en los jóvenes de los grados décimos y onces.	Los 26 jóvenes comprometidos con los talleres trabajaron de manera entusiasta y responsable,	Los talleres favorecieron la vinculación voluntaria de los estudiantes a las jornadas lúdicas y deportivas con actividades alternativas.
Los estudiantes escribieron parodias ingeniosas de los temas musicales de su gusto, mostraron dominio de temáticas literarias como la rima y la métrica. Vincularon la literatura universal con aspectos de su vida personal.	Los jóvenes mostraron su respeto a las reglas de juego, y su habilidad para la ejecución de los juegos propuestos.	Los jóvenes fueron responsables en el manejo de los materiales y las herramientas utilizadas en el desarrollo de los talleres.	

Fuente: elaboración propia (2017)

Cuadro 3. Dofa de parodias musicales

LAS PARODIAS MUSICALES	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes mostraron sus habilidades creativas • Se afianzaron conocimientos teóricos relacionados con la rima y la métrica poética • Los trabajos de creación y de socialización de las parodias cambió favorablemente el ambiente de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • La elección de temas musicales de baja calidad • Dificultades teóricas para adaptar la nueva letra al ritmo original • Dificultades técnicas para la edición del video • Timidez o introversión para socializar

<ul style="list-style-type: none"> • Se ejercitó el juicio crítico de los estudiantes • Se descubrieron algunos talentos musicales interpretativos 	los trabajos
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Se conocieron las preferencias musicales de los estudiantes • Hacer gala de las condiciones musicales para la interpretación • Se mostró el ingenio y la creatividad de muchos de los estudiantes • Se evidenció el buen sentido del humor de muchos de los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • La copia parcial o total de parodias ya existentes. • Demandas legales por derechos de autor • Creación de parodias vulgares y de mal gusto. • La negativa a participar del taller por razones diversas.

Fuente: elaboración propia (2017)

Cuadro 4. Dofa de sombras chinescas.

LAS SOMBRAS CHINESCAS	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Exploración grupal de relatos breves de la literatura universal • Fortalecimiento de la capacidad de adaptación de textos literarios. • Demostración de las habilidades de actuación • Afianzamiento de las habilidades técnicas para la edición de videos • Fortalecimiento de las habilidades para la elaboración de títeres y de siluetas teatrales • Demostración de las destrezas para el manejo de títeres y marionetas 	<ul style="list-style-type: none"> • Desaciertos de cualquier orden en la adaptación del texto literario. • Baja calidad interpretativa de los actores. • Dificultades manuales o de otra índole para la construcción del teatrino y de las siluetas • Dificultades técnicas para la edición del video • Dificultades económicas para conseguir los materiales de trabajo.

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar su habilidad para adaptar textos literarios, • Exhibir sus habilidades actorales • Hacer una buena difusión de algunos relatos breves clásicos. • Demostrar las habilidades para la producción de material audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptaciones literarias de muy baja calidad • Copia parcial o total de obras ya difundidas • Dificultad de conseguir un lugar adecuado para socializar los trabajos. • Abandono de la propuesta por algunos estudiantes.

Fuente: elaboración propia 2017

Cuadro 5. Dofa de origami. Mi caja de Pandora

ORIGAMI. LA CAJA DE PANDORA	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Participación voluntaria y entusiasta de la mayoría de los estudiantes • El apoyo de la profesora del área de artística • Responsabilidad de la mayoría de los estudiantes para llevar los materiales necesarios • Tiempo suficiente para desarrollar el taller • Espacio adecuado para desarrollar el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de atención de algunos estudiantes para seguir instrucciones • Falta de seriedad y de responsabilidad de algunos estudiantes para desarrollar el taller • Timidez de algunos estudiantes para socializar el taller
OPORTUNIDADES	AMENAZAS

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la motricidad fina • Vincula la literatura griega con la vida personal del estudiante • Propicia la escritura y narración de experiencias de vida trascendentes • Mejora las habilidades comunicativas • Desarrollar el taller con otros grupos 	<ul style="list-style-type: none"> • La negativa de algunos estudiantes a desarrollar el taller • La posibilidad de falsear el texto de la experiencia personal • Dificultades económicas para adquirir el material necesario
--	--

Fuente: elaboración propia (2017)

Cuadro 6. Dofa de quién se fue, quién se quedó.

¿QUIÉN SE FUE, QUIÉN SE QUEDÓ?	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Participación voluntaria y entusiasta de todos los estudiantes vinculados al proyecto • Vinculación del profesor de educación física • Espacio amplio para el desarrollo del taller • Tiempo suficiente para desarrollar el taller 	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para contar con todos los estudiantes a la hora convenida • Falta de responsabilidad de algunos estudiantes para tomar el taller con seriedad
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecimiento de la capacidad de concentración • Adiestramiento de la memoria de corto plazo • Posibilidad de divertirse sanamente • Posibilidad de socializar y compartir con estudiantes de otros grupos • Posibilidad de aplicar el taller a otros grupos 	<ul style="list-style-type: none"> • Que algunos estudiantes no tomaran el taller con la seriedad requerida • Que algunos compañeros docentes no permitieran la asistencia de los estudiantes vinculados al proyecto • Que los directivos docentes no facilitaran las instalaciones del auditorio

Fuente: elaboración propia (2017)

Cuadro 7. Dofa del frontón

EL FRONTÓN	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación del taller por parte de las directivas institucionales • Un espacio abierto y amplio • La vinculación del profesor de educación física • La participación de la mayoría de los estudiantes vinculados a la propuesta de intervención 	<ul style="list-style-type: none"> • La negativa de algunos estudiantes a participar del juego dirigido • Perturbación del desarrollo normal de las clases en las aulas vecinas • Falta de seriedad de algunos estudiantes que no tomaron la actividad con seriedad
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación y la motricidad • Estimular la sana competencia • Posibilidad de compartir y divertirse con estudiantes de otros grupos • Realizar el juego con otros grupos 	<ul style="list-style-type: none"> • No contar con el clima adecuado a la hora acordada con los estudiantes • Que algunos estudiantes no respetaran las reglas del juego • La posibilidad de que las directivas no prestaran el espacio adecuado

Fuente: elaboración propia (2017)

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

La conclusión fundamental que se desprende de este proyecto de intervención es que la apatía de los jóvenes no es exclusiva del campo de las actividades lúdicas o recreativas, sino que es común a todo el ámbito escolar.

Aunque las consideraciones de orden psicológicas vinculadas con el juego permanezcan más o menos estables, el concepto de juego y de recreación ha evolucionado con el tiempo, y su espectro es hoy mucho más amplio que en el pasado. Hay, además, un conjunto de juegos no tradicionales que los jóvenes apáticos a la participación en el desarrollo de los deportes tradicionales dicen practicar, como es el caso del ultimate, el parkour y el skateboard, que, dadas las condiciones de espacio y recursos de la institución no es posible implementar durante las jornadas deportivas, por lo que es necesario ofrecer alternativas de participación a este grupo de jóvenes.

Los avances tecnológicos han modificado el concepto de lúdica y recreación, por lo que habría que tener en cuenta la sugerencia de los jóvenes de incluir los juegos electrónicos dentro de las jornadas deportivas institucionales, utilizando para ello las salas de informática.

Los juegos dirigidos pueden trascender el ámbito de la diversión y constituirse en elementos de formación de la personalidad, pero no son la panacea para la solución de la apatía de los jóvenes. Ellos aceptaron de buen grado hacer parte de la propuesta de intervención, se divirtieron, compartieron con estudiantes de otros grupos, hicieron

reflexiones válidas, pero es evidente que no es lo que desean como alternativa de participación.

Es evidente que cualquier propuesta de intervención que busque reducir la apatía de los estudiantes, debe contar también, de manera indispensable, con el concurso de los padres de familia y con los docentes de la institución.

La posesión de dispositivos electrónicos se roban la atención de los jóvenes contemporáneos, por encima de los deportes.

La metodología obsoleta de los docentes y el currículo escolar desactualizado, son dos factores preponderantes en la apatía escolar.

Se evidenció que las actividades que involucran el componente lúdico resultan más atractivas a los jóvenes estudiantes.

5.2. Recomendaciones

La primera recomendación sería para las autoridades educativas, en el sentido de que se debe adecuar el pensum a las características e intereses de los jóvenes actuales. Es cierto que estamos educando a la generación del silo XXI con metodologías del siglo XIX.

Los docentes también debemos cambiar, de manera radical, nuestras prácticas de aula. Permitir que la lúdica y el juego hagan parte de nuestra labor cotidiana, pero de manera inteligente y reflexiva.

Los docentes encargados de los proyectos de lúdica, deporte y recreación en las diferentes instituciones educativas, deben elaborar su planeación pensando en los jóvenes que no son afectos a las prácticas deportivas tradicionales, e implementar actividades de recreación alternativas que incluyan a los jóvenes apáticos.

A los padres de familia que no permitan que se pierda el principio de autoridad en sus hogares, pues el reflejo se ve de inmediato en las instituciones educativas. Que traten de hacer un acompañamiento más cercano a sus hijos, para que coadyuven en la tarea de su formación integral.

A los jóvenes que no centren todo su interés en los dispositivos electrónicos de que disponen, pues viven rodeados de seres humanos que quieren interactuar con ellos.

Docentes, padres de familia y autoridades educativas debemos aceptar con humildad que no estamos preparados para llenar las expectativas de esta joven generación, de ahí que se haga imperativa nuestra permanente actualización pedagógica.

Lista de referencias

- Aizencarg, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires. Argentina: editorial Manantial
- Blasco, J. y Pérez, A. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte. Alicante. España: editorial Club universitario
- Carlsson, M. (29 de marzo 2017). Los estudiantes y profesores sufrimos de aburrimiento. El espectador. Recuperado de <http://www.elspectador.com/noticias/educacion/los-estudiantes-y-profesores-sufrimos-de-aburrimiento-monica-carlsson-articulo-686979>
- García, M. (1986). Métodos y técnicas de investigación. Madrid. España: editorial Alianza
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Madrid: Alianza/Emecé.
- Jiménez, C. (2011) *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá. Colombia: editorial magisterio
- Muñoz, J. (2009). *Juego dirigido y juego libre*. Andalucía: Revista digital Enseñanza.
- Niño, G., Cogollo, O. y Sierra, A. (2015). Una propuesta lúdica para disminuir la agresividad en los niños y las niñas. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/407>
- Paredes, J. (2003). Actividad lúdica y proyecto de vida. www.efdeportes.com vol.9 (64).
Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd64/ludica.htm>
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. España: editorial Planeta
- Pinillos, J. (2003). La práctica pedagógica de los maestros. Medellín: editorial Universidad de Antioquia

Sánchez, N. (2005). Juegos y desarrollo humano. Recuperado de

<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio4vg/NSanchez.html>

Scheines, G. (1998). Teoría del juego. Buenos Aires. Argentina: Editorial Eudeba.

Scheines, G. (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires. Argentina: Editorial Eudeba

Trigo, E. (2005). Juegos motores y creatividad: Ciudad de México: editorial Paidotribo

Trigo, E. (1997). Juego y creatividad. Ciudad de México. México: editorial Paidotribo

Valentini, R. (2007). Reflexiones sobre el fenómeno de la apatía en ámbitos escolares.

Recuperado de http://www.psicologia-online.com/articulos/2007/apatia_escolar.shtml

Anexos

Anexo 1. Encuestas y entrevistas

ENCUESTA CON PREGUNTAS CERRADAS PARA ESTUDIANTES

La presente encuesta es realizada en el marco del proyecto de intervención acción *Los juegos dirigidos, otra mirada a la lúdica y al deporte juvenil*, realizado por el profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez para optar al grado de especialista en Pedagogía de la lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores. La información que usted suministre será tratada con absoluta confidencialidad. Serán diez preguntas de respuesta cerrada, y se le solicita, de manera comedida que responda a cada una de ellas.

1. ¿Practica usted alguno de los deportes tradicionales como el fútbol o el baloncesto?

Sí _____ No _____

2. ¿Practica usted algún deporte diferente a los tradicionales?

Sí _____ No _____

3. ¿Es usted seguidor o aficionado a alguno de los deportes tradicionales?

Sí _____ No _____

4. ¿Es usted seguidor o aficionado a alguno de los deportes no tradicionales?

5. ¿Está usted de acuerdo o en desacuerdo con la realización de jornadas deportivas en su institución?

De acuerdo _____ En desacuerdo _____

6. A su juicio, ¿las actividades que se programan en las jornadas lúdicas y deportivas de la institución son adecuadas y suficientes?

Falso _____ Verdadero _____

7. ¿Conoce usted la definición del concepto de lúdica?

Sí _____ No _____

8. ¿Conoce usted la definición de juego dirigido?

Sí _____ No _____

9. ¿Cree usted que es importante incorporar el juego a las actividades de aprendizaje?

Sí _____ No _____

10. ¿Sabe usted lo que es la apatía escolar?

Sí _____ No _____

ENCUESTA CON PREGUNTAS DE ELECCIÓN MÚLTIPLE RELIZADA A
ESTUDIANTES

La presente encuesta es realizada en el marco del proyecto de intervención acción *Los juegos dirigidos, otra mirada a la lúdica y al deporte juvenil*, realizado por el profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez para optar al grado de especialista en Pedagogía de la lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores. La información que usted suministre será tratada con absoluta confidencialidad. Serán cinco preguntas de elección múltiple, y se le solicita, de manera comedida, que responda a cada una de ellas.

1. ¿Con que frecuencia semanal practicas algún deporte?
Ninguna _____ Una vez _____ Dos veces _____ Más de dos veces _____
2. Cuando practicas alguna actividad lúdica o deportiva, sueles hacerlo
Solo _____ Con amigos _____ Con tus padres _____ Con tu entrenador _____
3. Cuando conoces la fecha de la próxima jornada deportiva de tu colegio sueles
Alegrarte _____ Permanecer indiferente _____ Enojarte _____ Angustiarle _____
4. Sueles ausentarte de las actividades lúdicas y deportivas de tu institución,
fundamentalmente porque
No te resultan atractivas _____ Te resultan aburridas _____ Se te dificulta integrarte con
los compañeros _____ No crees que ayuden a tu formación _____
5. Si tuvieras el poder decisorio sobre las jornadas lúdicas y deportivas de tu institución
Las eliminarías _____ Las modificarías _____ Incrementarías su
frecuencia _____ Disminuirías su frecuencia _____

ENCUESTA CERRADA A PADRES DE FAMILIA

La presente encuesta es realizada en el marco del proyecto de intervención acción *Los juegos dirigidos, otra mirada a la lúdica y al deporte juvenil*, realizado por el profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez para optar al grado de especialista en Pedagogía de la lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores. La información que usted suministre será tratada con absoluta confidencialidad. Serán cinco preguntas con respuesta cerrada, y se le solicita, de manera comedida, que responda a cada una de ellas.

1. ¿Ha incentivado usted en sus hijos la práctica de alguna disciplina deportiva?
Sí _____ No _____
2. ¿Se mantiene usted al tanto del comportamiento de sus hijos en el colegio?
Sí _____ No _____
3. Desarrolla usted actividades lúdicas, deportivas o recreativas en compañía de sus hijos?
Sí _____ No _____
4. ¿Considera usted que las actividades lúdicas y deportivas son importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos?
Sí _____ No _____
5. ¿Estaría usted dispuesto(a) a participar de un proyecto de intervención que incentive la participación de sus hijos en las actividades lúdicas y deportivas de su colegio?
Sí _____ No _____

ENCUESTA CON PREGUNTAS DE ELECCIÓN MÚLTIPLE RELIZADA A
DOCENTES

La presente encuesta es realizada en el marco del proyecto de intervención acción *Los juegos dirigidos, otra mirada a la lúdica y al deporte juvenil*, realizado por el profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez para optar al grado de especialista en Pedagogía de la lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores. La información que usted suministre será tratada con absoluta confidencialidad. Serán cinco preguntas de elección múltiple, y se le solicita, de manera comedida, que responda a cada una de ellas.

1. En una escala de 1 a 5, donde 1 es ninguna y 5 mucha; ¿Qué tanta importancia le concede usted al juego como estrategia de aprendizaje?

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

2. En una escala de 1 a 5, donde 1 es ninguna y 5 es mucha; ¿qué tanta participación tiene usted en la planeación y desarrollo de las jornadas lúdicas y deportivas de su institución?

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

3. En una escala de 1 a 5, donde 1 es ninguna y 5 es toda; ¿qué tanta viabilidad encuentra usted en incorporar a su asignatura el componente lúdico?

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

4. En una escala de 1 a 5, donde 1 es ninguna y 5 es mucha; ¿qué tan apáticos son sus estudiantes frente a las actividades escolares?

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

5. En una escala de 1 a 5, donde 1 es ninguna y 5 es toda; ¿qué tanta voluntad de participación tendría usted para la implementación y desarrollo de una propuesta de intervención lúdica en su colegio?

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Proyecto de intervención

LOS JUEGOS DIRIGIDOS, OTRA MIRADA A LA LÚDICA Y AL DEPORTE JUVENIL

Entrevista semiestructurada a estudiantes

Nombre: _____

Entrevistador: Profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez

1. ¿Por qué razón no participas en las actividades programadas en las jornadas deportivas institucionales?

2. ¿Qué modificaciones sugerirías a quienes programan y desarrollan las jornadas deportivas institucionales?

3. ¿Cuáles asignaturas de las que cursas en la institución te parecen monótonas y poco dinámicas?

4. ¿Por qué consideras que estas asignaturas son monótonas y poco dinámicas?

5. ¿Qué propones para que estas asignaturas sean menos monótonas y más dinámicas?

Proyecto de intervención

LOS JUEGOS DIRIGIDOS, OTRA MIRADA A LA LÚDICA Y AL DEPORTE JUVENIL

Entrevista semiestructurada a padres de familia

Nombre: _____

Entrevistador: Profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez

1. ¿Por qué cree usted que su hijo no participa en las actividades programadas en las jornadas deportivas institucionales?

2. ¿Qué aspectos de la vida escolar forman parte de las conversaciones cotidianas con su hijo?

3. ¿Cuál ha sido su reacción cuando los directivos docentes o los docentes le informan sobre la apatía escolar de su hijo?

4. ¿Cuál es su relación con la institución educativa donde estudia su hijo?

5. ¿Cuáles dispositivos electrónicos le ha obsequiado a su hijo?

Proyecto de intervención

LOS JUEGOS DIRIGIDOS, OTRA MIRADA A LA LÚDICA Y AL DEPORTE JUVENIL

Entrevista semiestructurada a docentes

Nombre: _____

Entrevistador: Profesor Ovidio de Jesús Gutiérrez

1. ¿Cuál cree usted que es la razón por la que algunos estudiantes no participan en las actividades de las jornadas deportivas?

2. ¿Qué tan dinámica es la asignatura que usted orienta?

3. ¿Por qué cree usted que hay tanta resistencia en el cuerpo docente a modificar sus estrategias pedagógicas?

4. ¿Por qué cree usted que hay tanta apatía de los jóvenes frente a las actividades escolares?

5. ¿De qué manera se podría disminuir la apatía escolar?

Anexo 2. Formato de autorización

M. FORMATO DE AUTORIZACIÓN

Marzo 2 de 2017

Mediante el presente documento, yo, _____,
identificado(a) con la cédula de ciudadanía N. _____, autorizo a mi
hijo(a) _____ para que aparezca en el
registro gráfico del proyecto de pedagogía de la lúdica desarrollado por el profesor Ovidio de
Jesús Gutiérrez Restrepo, para la fundación universitaria Los libertadores de la ciudad de
Bogotá.

Atentamente,

C.C.