

Potenciar la autonomía a través de la lúdica

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Felicita Arriaga Guevara & María Patricia Colorado Cano

Mayo, 2016

Copyright © 2016 por María Patricia Colorado Cano & Felicita Arriaga Guevara

Todos los derechos reservados.

Agradecimientos.

A Dios convencidas de su acompañamiento en el proceso con mucha alegría.

A todos los jóvenes y padres de familia de la Institución Educativa Benjamín Herrera de Medellín, que han creído en nuestra labor docente que con toda el alma colocamos el empeño en realizar éste estudio para poner a su servicio todos los conocimientos que aprendimos, a fin de transformar sus proyectos de vida, reconociendo su entorno social, sus valores positivos, sus empresas, sus profesionales, sus familias y sus propias creaciones; proyectando valorar su vida misma, y visionando un futuro próspero que aumente su calidad de vida.

A los compañeros de clase que nos apoyaron dando ánimos y haciendo las lúdicas amenas con sentido de colaboración incondicional.

Por ultimo agradecer a nuestros profesores por despertar en nosotros las ganas de cambiar actitudes y nuevas formas pedagógicas, para cautivar a los jóvenes y lanzarlos por caminos de felicidad y de construcción hacia una nueva vida y una nueva sociedad.

Felicita Arriaga Guevara & María Patricia Colorado Cano

Resumen

Esta propuesta tiene como finalidad hacer un aporte teórico y pedagógico al fortalecimiento de la autonomía a través de la lúdica de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Benjamín Herrera.

Con la presente investigación se busca fortalecer la autonomía de los estudiantes a través de proyectos de vida conscientes, con el estudio como herramienta de goce y oportunidad de transformación de su realidad, y la disciplina en el hogar base esencial de la construcción de su futuro, sin necesidad de supervisión continua, como pasa en el contexto social de los jóvenes, sino que por el contrario sean autónomos y disfruten del estudio. En consecuencia, surge como necesidad en el medio social, diseñar ideas que permitan plantear propuestas tendientes a resolver la problemática de los jóvenes que se hallan en estados conflictivos por la carencia de normas y responsabilidades en sus casas e instituciones educativas.

Esta investigación plantea como estrategia el uso de actividades lúdicas a docentes, padres de familia y educandos, a fin de buscar una mayor interacción de los jóvenes con las normas de convivencia ciudadana y familiar.

Palabras claves: Autonomía, lúdica, individualidad, libertad.

Abstract

This proposal aims to make a theoretical and pedagogical contribution to strengthening the autonomy through the playful of sixth grade students of School Benjamin Herrera.

With the present investigation seeks to strengthen the autonomy of students through projects of conscious life, with the study as a tool for enjoyment and opportunity to transform their reality, and discipline in the essential foundation for building your future home, without continuous supervision, as happens in the social context of young people but instead be autonomous and enjoy the study. Consequently, as need arises in the social environment, design ideas to put forward proposals aimed at solving the problems of young people who are in troubled states by the lack of rules and responsibilities in their homes and educational institutions.

This research raises as a strategy the use of recreational teachers, parents and students, to seek greater interaction of youth with the rules of citizen and family life activities.

Keywords: Autonomy, playful, individuality, freedom.

Tabla de contenido

Capítulo 1: Preguntando, Me respondo.....	9
Capítulo 2: Escuchando que se dice al respecto.....	14
2.1 Nuestra comunidad	14
2.2 Escuchando lo que han dicho al respecto.....	16
2.3 La regulación actual.....	21
2.4 Antecedentes investigativos.....	25
Capítulo 3: Investigando ando	29
3.1. Diseño metodológico	29
3.2. Población y muestra.....	30
Capítulo 4: Fortaleciendo la autonomía desde la lúdica	31
4.1. Propuesta de Intervención.....	31
4.2. Objetivos	32
4.2.1 Objetivo General.....	32
4.2.2 Objetivos específicos	32
4.3. Estrategias y actividades	32
4.3.1 Estrategia.....	32
4.3.1 Cronograma.....	34
4.3.2 TABLA-RECURSOS	35
4.3.3 Actividades	35
Capítulo 5: Niños y niñas formados como seres integrales.	40
5.1. Conclusiones	40
Lista de referencias	42
Anexos	44

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Contenidos de la propuesta	33
Tabla 2 Cronograma	34
Tabla 3 Recursos	35

LISTA DE GRAFICOS

Gráfico 1 El juego en la vida de los hijos	46
Gráfico 2 Espacios en casa para desarrollar lúdica.....	46
Gráfico 3 Tiempo dedicado a la lúdica	47
Gráfico 4 Salidas recreativas	477
Gráfico 5 La lúdica y la autonomía.....	48
Gráfico 6 Juego y lúdica	500
Gráfico 7 Lúdica con los estudiantes	511
Gráfico 8 Pausas activas	511
Gráfico 9 Lúdica en estudiantes.....	522

Capítulo 1

Preguntando, Me respondo

*“Yo no enseño a mis alumnos,
solo proporciono las condiciones en las que pueda aprender.”*

(Albert Einstein)

La educación en Colombia culturalmente hablando, se caracteriza por ser extremadamente deficitaria y poco competitiva, como lo demuestra el desastroso 62^{avo} lugar de 65 obtenido en las pruebas PISA de 2014; al respecto Juan Gossain en la columna del tiempo el 28 de febrero de 2014 señala que los problemas de la educación en Colombia se presentan debido a la falta de compromiso del gobierno, la falta de capacitación de los educadores y de vigilancia por parte del Estado a las entidades de educación, al igual que la educación ofrecida no corresponde con las necesidades del mercado.

Adicionalmente RCN en su columna del 7 de julio de 2015 señala que el programa de las Naciones Unidas plantea, que el problema de la educación en Colombia radica en la desigualdad de sus clases sociales, siendo éste el principal factor deficitario de la educación en el país, lo cual se traduce en el hecho de que la educación que reciben las distintas clases sociales es extremadamente diferente. Así mismo RCN en otra columna manifiesta que “...una educación pública de calidad puede convertir la escuela en un espacio de integración social y de construcción de ciudadanía, en el que personas con diferentes trayectorias de vida se reconozcan como iguales.”.

Empero, este contexto de educación colombiana evidencia la falencia que presenta el modelo de educación aplicado, el cual adicionado a los problemas de orden social, político, económico y cultural han dado como resultado estudiantes con pocas probabilidades de sobresalir en el medio laboral nacional e internacional.

Para el caso concreto que estudia este informe, en la Institución educativa Benjamín Herrera, se puede evidenciar que este tipo de estudios y opiniones no dan cuenta, de la falta de entusiasmo por parte del estudiantado, quienes encuentran poco atractivo la educación, ya que el sistema económico imperante en Colombia, le da mayor importancia a la riqueza económica, con respecto a la intelectual; debido entre otros, a las situaciones que se presentan en los contextos escolares, familiares y sociales a saber:

- En lo escolar, se le dificulta desarrollar actividades propuestas por el docente ya que las clases magistrales son poco motivadoras.
- En lo familiar, en razón a la situación económica del país, los adultos cuentan con poco espacio disponible para la elaboración de tareas, dejando en manos de los jóvenes la decisión de uso del tiempo, por lo que éstos al ser sujetos inmaduros utilizan de manera deficitaria el tiempo disponible tanto para el estudio como para actividades de ocio.
- Desde lo social, se evidencia la utilización inadecuada de la tecnología derivada en gran parte, por la falta de actividades lúdicas y recreativas que les motive a realizar actividades de aprendizaje; en este sentido como dijo Albert Einstein “Temo el día

en que la tecnología sobrepase la humanidad, el mundo tendrá una generación de idiotas”

Por lo anterior, este trabajo pretende aportar bases de experiencia práctica que permita innovar el sistema de educación tradicional, con el fin de que tanto educandos como educadores trasciendan en su quehacer diario, y así obtener resultados satisfactorios a nivel personal y profesional, generando una primera hipótesis responsiva de la pregunta de investigación: *¿Cómo potencializar la autonomía y la lúdica en los grados sexto de la Institución Educativa Benjamín Herrera?*; es decir, que se permita fomentar la autonomía del estudiante en sus metas y proyectos sin manipulación de su entorno, ya que las costumbres culturales imperantes en el medio social en el cual se encuentran, están direccionadas a percibir el estudio como una obligación o castigo, siendo esta su principal dificultad, motivo por el cual se propone a los estudiantes realizar el trabajo por iniciativa propia, creando autonomía en los hábitos de aprendizaje.

Dentro de este contexto, se busca como objetivo principal proponer estrategias para el mejoramiento de la autonomía y la lúdica en estudiantes, profesores y padres de familia por medio de:

- Sensibilizar a los estudiantes en el empoderamiento de su autonomía y creatividad sin condicionamientos externos con el fin de fortalecer los procesos de aprendizajes.

- Proponer a los docentes una evolución de las clases magistrales en las cuales se entrega conocimiento a incentivar la creación de éste, que permita pensar, crear y actuar, traspasando las fronteras del aula educativa a la vida cotidiana, planteando nuevas metodologías como películas, juego de roles, canto, baile, conversatorios, dramas entre otros, que conviertan a los jóvenes en personas autónomas y pensantes.
- Sensibilizar a los padres de familia y acudientes, con charlas de autonomía y lúdica en su papel fundamental en este proceso de formación, siendo vinculados a esta propuesta por medio de capacitaciones y orientación que le permitan potenciar la autonomía y la lúdica con sus hijos, por medio del canto, la danza, el cine, tv, juegos etc.; abriendo nuevos espacios que permitan el disfrute de obras de teatro entre otras actividades cotidianas que generen placer, goce, satisfacción personal y promuevan vínculos emocionales donde se potencie la autonomía y la lúdica, al igual que la retroalimentación que los profesores en general puedan obtener de ellos.
- Plantear desde el área de la educación física, estrategias o actividades lúdicas y recreativas que permitan fortalecer las falencias de la autonomía en los estudiantes de la institución Educativa Benjamín Herrera de Medellín como charlas que fortalezcan la lúdica por medio de juegos recreativos, con aportes agregados por ellos que le permitan innovar sus juegos con nuevas estrategias.
- La Fundación Universitaria Los Libertadores tiene como objetivo fomentar en los estudiantes la participación en los procesos de investigación desde las diferentes facultades en especial la de Ciencias de la Educación con su programa Especialización en Pedagogía de la Lúdica.

En ese orden de ideas esta propuesta pertenece a una línea de investigación pedagógica, orientada por la Fundación Universitaria los Libertadores, desde la Facultad de Ciencias de la Educación ya que posibilita abrir espacios permanentes de reflexión sobre las diferentes metodologías de la enseñanza y aprendizaje donde permite de una forma práctica vincular otros saberes como la lúdica, la autonomía y la recreación, para observar los efectos positivos que puedan generar los niños y las niñas que ya presentan dificultades notorias en su propia autonomía.

El desarrollo de esta propuesta se hace pertinente y necesaria debido a lo evidente del problema imperante en la falta de autonomía en la población estudiantil, por lo que se requiere de estrategias que permitan potenciar, ampliar y estimular la independencia en la toma de decisiones de los estudiantes; el debate de la carencia en el proceso de aprendizaje de los jóvenes en Colombia se halla en la palestra pública; por lo que esta investigación pretende ser un aliciente a los educadores a fin de transmitir el conocimiento desde otras posiciones o estrategias, para lo cual se presentan ejemplos en esta investigación.

Capítulo 2

Escuchando que se dice al respecto

“... la educación, cuando es verdaderamente educación, no se contenta con ser mera transmisión de contenidos o conceptos, sino que es un proceso por el cual los seres humanos se van autoconstruyendo en comunicación con otros seres humanos.”

(Martín López.)

2.1 Nuestra comunidad

La población estudiantil de la Institución Benjamín Herrera cuenta con 810 alumnos, inmersos en núcleos sociales que experimentan procesos de exclusión y desplazamiento. Las zonas de confluencia son especialmente del barrio Antioquia, hoy barrio Trinidad, ubicados en la comuna 15, y pertenecen a los estratos uno, dos y tres. La población de estudiantes tiene edades entre 5 años preescolares hasta 55 años tercera jornada.

Este sector está habitado por una población vulnerable, afectando el desarrollo cognitivo de los estudiantes, evidenciado en dificultades de lecto-escritura, (en algunas oportunidades bajos niveles de conceptualización, interpretación), algunos presentan dificultad para sostener la atención por más de 8 o 10 minutos en una actividad, proyectándose dificultades sociales de convivencia e interacciones grupales, igualmente priorizan los procesos de reconocimiento social sobre los procesos de carácter académico. Por lo anterior se presenta apatía y desmotivación para la realización responsable de las actividades escolares.

En este barrio existe un alto índice de desempleo, y un alto porcentaje de padres de familia o acudientes que están laborando en el sector informal por lo que sus ingresos son insuficientes para suplir las necesidades básicas y esto se refleja en las condiciones de pobreza y miseria, a lo que se ven enfrentados a diario la población en general, pero específicamente la estudiantil, que se encuentra en altos grados de vulnerabilidad y riesgo; esto unido a la fragmentación familiar, el consumo de sustancias psicoactivas, y a la legitimación de la violencia armada como única posibilidad de resolver los conflictos.

Todo lo anterior a causa de la herencia que ha dejado el narcotráfico, en la conformación de bandas y la vinculación de hombres y mujeres al ejercicio de la prostitución, dando como resultado una cultura movida por el facilismo y el analfabetismo.

Por otra parte los estudiantes no cuentan con figura de autoridad definida, esto conlleva a que a través de su comportamiento se visualice la carencia de normas. El porcentaje de madres cabeza de familia es alto, y muchas de ellas trabajan por días generalmente en casas de familia viéndose obligadas a delegar las funciones de cuidador de sus hijos a cualquier persona, situación que ha llevado a que algunos niños y niñas sean violados y abusados sexualmente desde su más tierna infancia.

La situación descrita anteriormente se refleja en la necesidad de afecto y acompañamiento que demandan los estudiantes, por la poca atención que les prestan, en algunas oportunidades es notoria la falta de sentido de pertenencia, y la falta de respeto para con el otro. Siendo todos estos los principales retos a los que docentes de la institución, se ven enfrentados desde la cotidianidad,

e intentan influir de manera positiva en sus educandos con el fin de ofrecerles herramientas fundamentales que les permita cambiar desde el diario vivir esta realidad.

La muestra está integrada por el Grupo de grado 6^o1, conformado por 35 estudiantes hombres y mujeres, al igual que los padres que pertenecen a un comité institucional. Se intervino estos grupos de la población con las estrategias lúdico-pedagógicas teniendo en cuenta la necesidad de potenciar la autonomía en esta muestra poblacional. Y por otra parte se integraron a la actividad 10 docentes de la secundaria como apoyo en la ejecución del presente proyecto.

2.2 Escuchando lo que han dicho al respecto...

El conocimiento acerca de la problemática en la que se encuentra sumergida la educación en la ciudad de Medellín de manera particular, no es nueva, de hecho Flórez 1989 enumera como el trabajo realizado por los maestros es poco inteligente debido a cuatro factores principales que a su juicio son:

- Pensamiento tradicionalista, en el cual el alumno se dedica a repetir, memorizar; mientras que el profesor limita su trabajo a un proceso de transmisión del conocimiento, excluyendo la cualidad de creación y construcción propia del aprendizaje.
- Un ceñimiento absoluto a las cartillas recomendadas por el Ministerio, limitando la exploración de infinitas posibilidades en la transmisión del conocimiento, que permitan al alumno evolucionar hacia un pensamiento científico contemporáneo, que lo lleven a apropiarse de un sentido crítico y por lo tanto innovador de su entorno que desemboque en la construcción del conocimiento.

- El desconocimiento de la diversidad cultural que se presenta en el salón de clases, pretendiendo educar con base en valores “universales”, obviando el sujeto como ser independiente y racional, lo cual evita la explotación de la diversidad que permita direccionar la desigualdad de opiniones y costumbres, en un desarrollo de la autonomía y la personalidad, con el fin último de reorientar las diferencias a favor de la comunidad y del individuo mismo, potenciando habilidades y destrezas a través de la motivación y el amor al aprendizaje.
- La falta de creatividad de los docentes en el aprovechamiento de situaciones, que podrían potencialmente permitir el cumplimiento de objetivos, por el encasillamiento en las costumbres, y la pereza mental que se presenta en la actividad educativa, esto se da principalmente porque “EL maestro ha sido formado más como un depósito de datos, como un almacén de información para transmitir desde su memoria, pero sin capacidad de procesamiento, sin software, ni facilidad de auto procesamiento ni auto creación.” (López, 1989. Pág. 9)

Todo lo anterior deja claro, como dice López, 2006 citando a Rugarcía.

“la docencia está como muerta, como dormida bajo el polvo acumulado por las rutinas seculares, viviendo en la ilusión de que educa a través de un proceso de simulación entre profesor y alumnos que está implícito en muchas de nuestras aulas: “haces como que enseñas y yo hago como que aprendo...”; mientras, la función del docente continúa perdiendo presencia real, pertinencia social, significación para el alumno concreto, para el grupo concreto.”. (Pág. 165)

Lo cual se evidencia, por un lado, en las complejas relaciones interpersonales establecidas entre los sujetos de una comunidad y por otro, en la situación académica que se evidencia en la educación superior,

Por lo tanto se hace necesario de manera urgente plantear estrategias, generadoras de cambios en el proceso educativo, que permitan a los educandos tener un papel activo en la construcción del conocimiento.

En este sentido existen corrientes de la pedagogía, propuestas con el fin de cubrir estas necesidades, como las que plantean la lúdica y el juego como mecanismos de aprehensión del conocimiento.

Según Jaqueline Duarte (2003) el juego es:

...una función vital sobre la que no es posible aun dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descrito por sus características, el juego no es “vida corriente” ni “vida real” si no que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio-temporal en el que tiene el lugar el juego genera mundos temporales, dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular. El juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: permite al sujeto crear un orden. (Duarte: 2003, p. 97-113).

Desde esta perspectiva es necesario definir el juego, como un elemento esencial al interior de los procesos de aprendizaje de niños y niñas. Aportando a esto Domínguez (2013) en su trabajo el juego como estrategia para el fortalecimiento educativo, señala la connotación socializadora y

fortalecedora de vínculos relacionales, entre ellos la autonomía, tema central de este trabajo, resaltando que: “El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano; ya que éste permite las funciones básicas de la maduración psíquica.” (Pág. 2.).

Ahora bien, es importante anotar que el juego es un elemento que hace parte de la lúdica, es un proceso natural del ser humano existente desde antes que existiese la educación; en palabras del profesor Gómez Cimiano citando a Huizinga la principal característica del juego es libertad y su ser desinteresado, dejando huella en los participantes, creando experiencias inolvidables de vida, siendo su principal cualidad el ritmo y la armonía. Sin embargo hay que aclarar que todo juego es lúdico pero no toda actividad lúdica se limita solo al juego. Por lo tanto por medio del juego, se busca que las diversas actividades lúdicas que se ofrecen a los estudiantes, aporten y fortalezcan vínculos afectivos que redunden en espacios de sana convivencia y que en última instancia jueguen un papel fundamental en el proceso educativo, con el propósito de evitar que el mundo laboral, relegue el mundo social y las relaciones afectivas.

Según Jiménez (citado por Zenia & Argenira, 2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce, disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

(p.42)

En esta línea, Jiménez un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, (citado por Yturralde, 2016) describe:

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad Psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, (citado por Yturralde, 2016)

Por lo tanto es necesario e imprescindible aprovechar el poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo a comprender, aceptar, respetar y algunas veces hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica. (Bruner Y Garvey 1984).

En contraposición a lo anterior los sistemas Educativos actualmente se encuentran “... organizadas privilegiando la transmisión del conocimiento y no procesos de comprensión, que le permitan al estudiante desarrollar competencias propositivas, para la solución de problemas de su contexto social-cultural” (Jimenez, 2007, p. 11) por lo cual es apenas lógico que dichos procesos se desarrollen dentro de un contexto magistral, en el cual el sistema de educación busque unificar los procesos de enseñanza y por lo tanto de aprendizajes de los individuos al interior de los colegios, ignorando los contextos en los que se encuentran inmersos, las necesidades latentes en el medio laboral propio de su entorno, y las experiencias que hacen parte del haber personal de los jóvenes, que exige nuevas estrategias de aprendizaje, siendo el juego una de estas opciones respaldadas por estudiosos de la materia.

En este sentido, si se tuviese en cuenta que los procesos de lecto-escritura son procesos “...ligados a la inteligencia emocional (sistema límbico) , en la que tienen mucho sentido las emociones, los sueños, los silencios, las fantasías, el buen sentido, el sinsentido, **la lúdica**, y la inteligencia instintiva- inconsciente...” (Jimenez, 2007, p.13) (Negrilla fuera de texto) se podría entender que más allá de ser aprendidos, es necesario aprehender, de manera emocional y para ser más concretos de forma sentimental. Por lo tanto se infiere que tanto educadores como padres de familia son responsables de crear sentimientos positivos entorno al aprendizaje, tomando consciencia de que los ritmos y formas de comprender el mundo difieren entre los mismos estudiantes como sujetos únicos en el mundo y cuando estos aspectos confluyan, serán los mismos sujetos educados, quienes tomarán iniciativa sobre su proceso de aprendizaje y conocimiento del mundo que los rodea, dejando el conocimiento su forma abstracta (como lo es hoy), para convertirse en algo real y tangible en su conciencia.

2.3 La regulación actual...

En Colombia la Educación es un derecho fundamental para todos los ciudadanos, la cual está sustentada desde la normatividad contemplada en la Constitución Política de 1991, la Ley General de Educación-Ley 115 de 1994 y en los lineamientos y competencias básicas de las diferentes áreas del conocimiento y para esta investigación en particular las de ciencias sociales y la educación física. A continuación se ilustra cómo está conformado dicho marco legal.

Constitución Política de Colombia de 1991

A partir de la Constitución de 1991 se ve la necesidad de repensar el país y el ciudadano que se proyecta formar; uno de los ejes fundamentales de la Constitución Nacional, es la participación ciudadana en todos los ámbitos y para ello es fundamental formar a los niños, jóvenes y adultos en la importancia de la participación y en la toma de decisiones.

El artículo 41 de la Carta Constitucional reza:

En todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana. El Estado divulgará la Constitución. (Constitución, 1991, p. 31)

La Ley 115 de 1994 reglamentada parcialmente por el Decreto 1860 de 1994, cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos.

Autonomía Escolar Ley 115 Art.77 Autonomía escolar Dentro de los límites fijados por la ley y el P.E.I, las instituciones gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de cada nivel, introducir asignaturas optativas, adaptar las áreas a las necesidades regionales.

Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material o equipo, a la adquisición de dominio sobre una

técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general, al desarrollo de intereses de los educandos que promuevan su espíritu investigativo y cualquier otro propósito que cumpla los fines y objetivos en el proyecto educativo institucional.

La intensidad horaria y la duración de los proyectos pedagógicos se definirán en el respectivo plan de estudio, La Ley de la juventud donde se establecen espacios de concertación entre la juventud, el Estado y la sociedad civil para construir las políticas públicas de juventud.

Se consolida el principio de coordinación entre las instancias nacionales y locales y los diversos organismos sectoriales para hacer más eficaces las acciones que el Estado desarrolla en pro de la juventud potenciando uno de los pilares de la democracia como lo es la autonomía.

Desde esta perspectiva la Constitución Política de 1991 en el artículo 44, es el marco y soporte legal para el abordaje de la presente propuesta de intervención, puesto que allí se plantea cuáles son los derechos que tienen los niños, niñas y adolescentes en Colombia y como estos prevalecen por encima de los derechos de los demás, haciendo énfasis en que todos y todas tenemos la responsabilidad de hacer cumplir y respetar estos derechos para los adolescentes, así mismo o la ley General de Educación en sus Artículos 20 y 21 plantea cuales son los objetivos generales y específicos a los que apunta la educación en Colombia y sobre los cuales se deben trazar las líneas pedagógicas para el proceso de la enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la intensidad horaria el artículo 57 del Decreto 1860 de 1994 manifiesta:

“Artículo 57. La jornada única y el horario académico.

...Además del tiempo prescrito para las actividades pedagógicas, se deberá establecer en el proyecto educativo institucional uno dedicado a actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo orientadas por pautas curriculares, según el interés del estudiante. Este tiempo no podrá ser inferior a diez horas semanales...”

Por lo tanto es de suma importancia que los educandos desarrollen sus actividades lúdicas y autónomas contribuyendo al desarrollo integral, mejoramiento y calidad de la Educación, teniendo en cuenta que es obligatorio “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre” (Ley 115, 1994, Artículo 5 numeral 12).

Así mismo el artículo 14 de la Ley 115 de 1994 reza:

“ARTICULO 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;”,

“PARAGRAFO SEGUNDO. Los programas a que hace referencia el literal b) del presente artículo serán presentados por los establecimientos educativos estatales a las Secretarías de Educación del respectivo municipio o ante el organismo que haga sus veces, para su financiación con cargo a la participación en los ingresos corrientes de la Nación, destinados por la ley para tales áreas de inversión social.”

Es así como en Colombia en la ley 115 de febrero 8 de 1994 y en Artículo 19 y en el inciso (Ñ) Es indispensable que los educandos adquieran habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad la cual deben transmitir a sus estudiantes.

2.4 Antecedentes investigativos.

Los autores que escriben sobre el tema son múltiples, entre los cuales tenemos:

Título: El Homo Ludens

Autor: Johan Huizinga

Fecha: Año 1972

Resumen: Johan en este texto, hace un breve recorrido por el concepto de juego en los diferentes idiomas existentes, llegando a la conclusión de que puede ser diferente en cada cultura y que se puede utilizar cada término para nombrar cosas relacionadas con la música, el amor, lo erótico, entre otros. Sin embargo ha sido a través de la lúdica, como las culturas en general se han desarrollado, sustenta entonces, el desarrollo de las culturas a través del juego, realizando una caracterización del juego y lo denominado no juego (lo serio); desembocando en la importancia y naturaleza del juego y la lúdica, y la manera como éste ha estado inmerso en todo aquello que hoy en día consideramos serio, en lo cual nos apoyaremos como argumento en la necesidad del juego y la lúdica, en la creación de conocimiento como elemento motivador para la creación de conocimiento.

Título: Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social.

Autor: Eva M. Romera, Rosario Ortega y Claire Monks

Fecha: Año 2008

Resumen: Este documento argumenta la necesidad de la lúdica en el entorno de las personas, ya que por medio de ella se puede desarrollar la habilidad socializadora de los sujetos, en especial de los jóvenes, que por falta de experiencias simétricas en sus relaciones interpersonales, generan problemáticas como el bullying y la violencia injustificada en los salones, la cual tiene su génesis en el preescolar.

Este texto aporta argumentos adicionales a la necesidad de la lúdica en los espacios escolares propuesto en el presente proyecto, teniendo en cuenta el entorno socioeconómico que ostentan los sujetos en estudio, como la violencia, el abandono, la escasez, entre otros aspectos, que influyen de manera directa sobre su comportamiento y aprendizaje.

Título: Neuropedagogía, lúdica y competencias. Nuevos métodos desde las Neurociencia para escribir, leer, hablar, estudiar y utilizar pedagógicamente las inteligencias múltiples.

Autor: Carlos Alberto Jiménez Velez.

Fecha: Año 2007

Resumen: el autor plantea que la educación nace antes de presentarse cualquier tipo de estudio acerca del cerebro humano, por lo tanto las pedagogías implementadas actualmente, no tienen en cuenta, el funcionamiento del cerebro, por lo tanto presenta la neuropedagogía como alternativa a la solución de los problemas presentados en la lecto-escritura, ya que si los docentes conocen la forma como sus alumnos apropian el conocimiento, lo podrán transmitir de manera

efectiva. En este sentido concuerda con otros autores sobre los procesos de lecto escritura y su dependencia del sistema límbico o inteligencia emocional.

Título: Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual.

Autor: Jaqueline Duarte Duarte.

Fecha: Año 2003

Resumen: Hace una revisión conceptual acerca de los ambientes de aprendizajes que propician una mejor aprehensión de la información, haciendo un recorrido por diferentes autores realiza una caracterización de los diferentes componentes de un entorno, siendo la lúdica como componente cultural uno de éstos factores que profesores y alumnos, deberían tener en cuenta ya que los individuos aprenden en procesos activos, cooperativos, progresivos y auto dirigidos.

Título: El juego: una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando.

Autor: Claudia Teresa Domínguez Chavira.

Fecha: Año 2007

Resumen: Esta tesis es el resultado de dos investigaciones realizadas; una en la Universidad Autónoma de Coahuila en un programa de doctorado en el año 2009, que evidenció la correlación existente entre juego y aprendizaje y la otra en la Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez en el año 2010, que plantea el juego como estrategia de fortalecimiento educativo. De estas dos propuestas nace el planteamiento del juego como actividad indispensable para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano que le permita alcanzar de manera innovadora el conocimiento al igual que al docente su habilidad de transmisión.

Título: Una filosofía humanista de la educación

Autor: Martín López Calva.

Fecha: Año 2006

Resumen: En este libro se hace un recorrido por la estructura general del ser humano, y la educación en valores, en particular; con el fin de proponer explorar la complejidad de la educación como fenómeno del ser humano que permita llevar a cabo una TRANS formación de profesores y alumnos de su mente y conocimientos, para llegar a tener una educación personalizante. En este sentido se plantea la estructura que nos convierte en seres humanos llenos de experiencias individuales en cuatro aspectos generales; el patrón biológico y dimensión biológico-sensitiva, el patrón estético y dimensión lúdico- estética, el patrón intelectual y dimensión cognoscitiva, y el patrón dramático y dimensión deliberativa.

Igualmente señala diversas teorías sobre la educación realizando una reflexión sobre la importancia de las emociones y los afectos en la construcción de sociedad, además de las necesidades básicas de la formación que deberían tener los docentes que permitan alcanzar a desarrollar la educación personalizante.

Capítulo 3

Investigando ando

La investigación acción.

Conocer y cambiar la práctica educativa.

3.1. Diseño metodológico

El proceso de investigación será llevado a partir de un enfoque Investigación Acción, que permite reflexionar sobre las acciones, que como educadores estamos llevando acabo para el cumplimiento de nuestro objetivo. En este proyecto se incluye la comunidad educativa de la Institución Benjamín Herrera, como grupo sobre el que se implementa las propuestas planteadas, con la intención de lograr una mejora en congruencia con los valores educativos explicitados en la acción.

En cuanto al enfoque cuantitativo que se hizo en la Institución Educativa Benjamín Herrera, y de acuerdo a las encuestas realizadas a padres de familia, estudiantes y educadores se pudo observar que muchos de los acudientes no usan el tiempo libre para recrear a sus niños, debido a las múltiples ocupaciones que les imposibilita pasar tiempo con los menores; generando el mal uso del internet redundando en la distracción de las actividades lúdicas, juegos y recreación. De la misma manera los jóvenes, al no gozar de madurez en la toma de decisiones, invierten su tiempo en actividades menos productivas; con esta propuesta de fomentar la autonomía y utilizar la lúdica en estudiantes, se espera cambios importantes en este sentido, esperando incentivar la creatividad y proactividad en el futuro.

En conclusión es importante implementar más a menudo la lúdica y la autonomía en todas las Instituciones Educativas, a fin de tener niños, adolescentes etc., más felices autónomos y lúdicos.

El proyecto se articula a la línea de investigación de la facultad de educación Pedagogías, didácticas e infancias, por lo cual se inscribe a su vez a la de pedagogías, medios y mediaciones, en tanto se trata de un proyecto que desde la pedagogía, desde el análisis de las prácticas formativas, desarrolla alternativas educativas que parten desde el uso y la valoración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tanto desde la conceptualización y análisis de la problemática, como desde las alternativas de abordaje o de propuestas de intervención.

3.2. Población y muestra

La población estudiantil de la Institución Benjamín Herrera cuenta con 810 alumnos, en edades entre 5 años preescolares hasta 55 años tercera jornada. Para este proyecto se seleccionaron estudiantes pertenecientes al grado 6º1, con edades entre los 11 y los 14 años, contando con el acompañamiento de la gran mayoría de padres de familia, al igual que 10 profesores, quienes se interesaron en la ejecución de este proyecto.

Esta población fue escogida debido a las dificultades presentadas en torno al proceso lecto-escritor, con el fin de evaluar la influencia de la lúdica en los procesos de aprendizajes por medio de técnicas de investigación participativa, utilizando elementos como pelotas, balones, canicas etc.

Capítulo 4.

Fortaleciendo la autonomía desde la lúdica

El patrón estético es el paso que nos empuja hacia afuera de la mera animalidad expresada en rutinas biológicas e introduce la dimensión de la búsqueda y la pregunta que hace posible el paso hacia nuestro operar en la dimensión de la inteligencia.

(Martín López)

4.1. Propuesta de Intervención.

En esta propuesta de intervención se pretende implementar una herramienta que promueva el desarrollo de diferentes actividades lúdicas que apunten a potencializar la autonomía en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Benjamín Herrera.

Partiendo de la vivencia obtenida en el interior de las aulas, se detectó que un alto número de estudiantes del grado 6°1 con edades comprendidas entre los 11 y 14 años, presentan dificultad en los procesos de autonomía, donde hacen omisión a las reglas y normas. Esta situación ha sido el punto de partida de la presente propuesta, la cual consiste en elaborar una herramienta conformada, que promueva las actividades lúdicas, recreativas y autónomas al igual que sirva para generar conciencia en los procesos de aprendizajes.

El desarrollo de esta propuesta busca aportar elementos teóricos, pedagógicos y lúdicos, autónomos a los docentes de la Institución como una estrategia significativa que aporte a los planes y procesos de Mejoramiento del área de Ciencias sociales y Humanidades lengua castellana de la básica secundaria.

Se espera que la Institución Educativa Benjamín Herrera para los próximos años implemente esta propuesta de intervención, ya que en la actualidad no cuenta con las estrategias que le permitan a los docentes de los grados sextos abordar este tipo de dificultades, que generen en los estudiantes autonomía y creatividad, permitiendo a los jóvenes explotar al máximo sus habilidades dormidas en su interior.

4.2. Objetivos

4.2.1 Objetivo General.

Potenciar la autonomía y la lúdica de los estudiantes de la Institución Educativa Benjamín Herrera, mejorando la calidad de la educación mediante el apoyo de la adecuada utilización de actividades lúdicas y recreativas.

4.2.2 Objetivos específicos

- Analizar la incidencia que tienen los espacios y contextos en un adecuado fortalecimiento de la autonomía.
- Proponer estrategias lúdicas que fortalezcan la autonomía de los niños y niñas de la Institución.
- Argumentar la relación entre la autonomía y los espacios de aprendizajes dentro y fuera del aula.

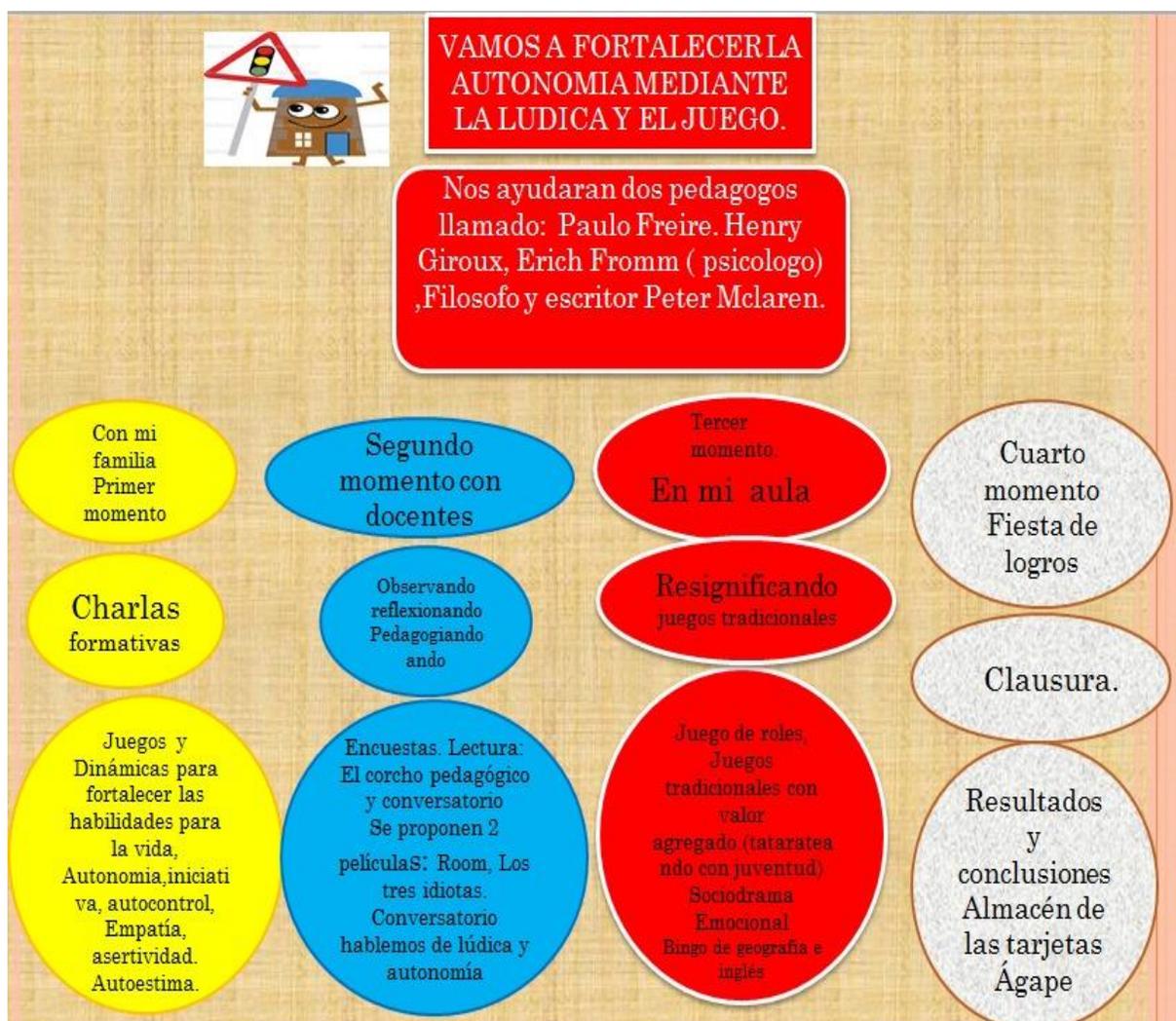
4.3. Estrategias y actividades

4.3.1 Estrategia

El desarrollo de esta propuesta se llevara a cabo desde 3 enfoques con sus respectivos contenidos.

FORTALECER LA AUTONOMIA MEDIANTE LA LUDICA Y EL JUEGO.

Tabla 1 Contenidos de la propuesta



Fuente: Elaboración propia.

4.3.1 Cronograma

Cada una de las actividades se llevaran a cabo a través de encuentros dentro de la jornada escolar, teniendo en cuenta los siguientes tiempos.

Tabla 2 Cronograma

FECHA	DURACION	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS
Octubre 12	2 horas	Primer momento Autocontrol Emocional, charla	Psicóloga; Diana Rojo y Patricia Colorado Cano Felisa Arriaga G.	Padres de familia Primer momento
Ocubre 14	2 horas	Delego responsabilidades	Psicóloga; Diana Rojo y Patricia Colorado Cano	Padres de familia Primer momento
Octubre 16	20 minutos	Encuesta	Patricia Colorado Cano y Felicita Arriaga G	Segundo momento Docentes
Noviembre 2	3 Horas	Corcho pedagógico Películas: Los tres idiotas. Conversatorio	Patricia Colorado Cano y Felicita Arriaga G	Segundo momento Docentes
Noviembre 5	3 horas	Película; Room Conversatorio	Felicita Arriaga G	Segundo momento Docentes
Noviembre 9	6 horas	Actividades lúdicas para promover la autonomía carrusel de juegos tradicionales con un valor agregado creado y creativo por cada grupo.	Patricia Colorado Cano y Felicita Arriaga G	Tercer momento En mi aula. Estudiantes del Benjamín Herrera
Noviembre 12	5 horas	Construcción y juego de Bingo de geografía e ingles	Patricia Colorado Cano y Felicita Arriaga G	Tercer momento en mi aula Grado 6-1
Noviembre 13	.2 horas	Fiesta de logros: Almacén de las tarjetas. Ágape Conclusiones..	Patricia Colorado Cano y Felicita Arriaga G	Cuarto momento fiesta de logros: Almacén de las tarjetas Ágape. Clausura.

Fuente: Elaboración propia.

4.3.2 TABLA-RECURSOS

Tabla 3 Recursos

HUMANOS	TECNICOS	DIDACTICOS	FISICOS
*Docentes titulares de grupo de los grados sextos.	*Computadores	*Hojas de papel de colores y cartulina	*Institución Educativa Benjamín Herrera de Medellín.
*Docentes responsables de la propuesta de la intervención.	*Video Bean	*Tablero acrílico	*Aulas de clases
*Estudiantes de los grados: 6°1, 6°2	*Grabadora	*Fotocopias	*Sala de sistemas
	*Acceso a internet	*C.D	*Cancha
		*lápices, lápiz y colores.	
		*Colbón.	
		*Tijeras	
		*Troqueles	

Fuente: Elaboración propia

4.3.3 Actividades

Actividad 1

Título: Momento para padres de familia juegos de roles.

Objetivo: Trabajar las emociones, a través del juego, que permita a estudiantes y padres de familia, autorreconocerse en medio de las situaciones diarias, y analizar la forma de mejorarlas.

Descripción: En un círculo se sientan en el suelo entre cruzan las manos y los pies y se balancean mientras cantan; hoy vendré a entender la casa de don (cada una debe decir el nombre del hijo que tiene en la institución) a continuación formaran equipos de cuatro, y en 10 minutos cada equipo debe construir y escribir un libreto pequeño para realizar un socio drama de una

situación cotidiana de sus hijos. Luego cada grupo deberá realizar el sociodrama, para lo cual se dispondrá de 40 minutos.

Indicador de evaluación: Socialización y conversatorio.

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué se le dificultó al realizar la actividad?
- ¿Que cambiarían en sus vidas para mejorar la vida de sus hijos?
- ¿Creen que sus hijos son felices o infelices?
- ¿Cómo se sintieron siendo estudiantes?

Actividad 2

Título: taller: control emocional (autocontrol con padres y alumnos cada uno en su momento).

Objetivo: manejar efectivamente el estrés y aquellas emociones que pueden derivar en conflictos personales o interpersonales por medio de la autorregulación descrita como el manejo de los estados psico mentales internos, dominando los impulsos y utilizando nuestros recursos internos. (Adaptabilidad e innovación).

Descripción: para esta actividad será necesario tener en cuenta que las emociones son impulsos que nos llevan a actuar. Son programas de reacción automática que nos han sido dados para la evolución y la supervivencia. Etimológicamente, emoción viene del latín “e-moveré”, que significa “moverse hacia algo”, en toda emoción existe de forma implícita una tendencia hacia la

acción. Cada emoción, en sí misma tiene una inteligencia que permite actuar en un fin específico como por ejemplo; el miedo ayuda en la prevención, promoviendo un estado de alerta y vigilancia que permite reaccionar; la ira permite protegernos, manteniendo los límites y defendiendo nuestro territorio; la alegría genera disposición a la sociabilidad, aprendizaje, sentido de pertenencia etc; la tristeza permite elaborar procesos de pérdida, entre otros sentimientos. Teniendo en cuenta lo anterior, para esta actividad, en un tiempo no mayor a 10 minutos, el profesor formará una ronda para entrar en confianza, con el fin de dirigir una actividad de concentración como: simón dice – un poco de yoga – decir el nombre bailando – o la que cada docente sugiera. Luego dispondrá de 30 minutos para formar subgrupos de cinco estudiantes y entregar a cada uno, una hoja de block con el fin de redactar un cuento que contenga las emociones básicas: Afecto, alegría, ira, tristeza, miedo. En el cuento los estudiantes pueden cambiar palabras por imágenes dibujadas. Pasados 20 minutos, el profesor pide a cada subgrupo que elija una representante para que salga a leer el cuento, enfatizando en la emoción elegida. Luego de lo anterior el docente previamente escribe las emociones en papeletas, las deposita en una bolsa y cuando los representantes de cada grupo salgan a leer el cuento, sacan de la bolsa una emoción para que lo lean, en lo cual se dispondrá un tiempo de 20 minutos. Al final el profesor termina hablando de la autorregulación, de las emociones y luego felicita a todas las estudiantes por su participación y propicia el momento para que se den un aplauso y un abrazo.

Indicador de evaluación: El profesor anima a los estudiantes a opinar sobre los sentimientos aflorados en el desarrollo de la actividad, por medio de preguntas como:

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Son importantes los sentimientos?

- ¿Qué sentimiento se te dificultó expresar?
- ¿Qué sentimiento se te facilitó expresar?
- ¿Cómo percibiste a tus compañeros?

Actividad 3.

Título: cineforo “los tres idiotas”

Objetivo: incentivar la reflexión sobre la necesidad de potenciar la autonomía en los estudiantes a partir del análisis de las diferencias y limitaciones de cada uno como motor para tomar decisiones con responsabilidad.

Descripción: Los estudiantes son llevados a la sala de audiovisuales para que observen la película los tres idiotas y a desde una observación libre, se les solicita que realicen una caracterización de los personajes, de las situaciones que más les llaman la atención de la proyección, de lo que les parece correcto y lo que desearían cambiar. Esto lo realizan de manera individual en un inicio, y luego se conforman grupos de 4 estudiantes, para que logren poner en debate sus ideas personales y hacer una presentación grupal de lo respondido.

Luego, se solicita a los estudiantes que piensen en cómo se relacionan las posturas de los personajes con la autonomía, se busca que haya debates que muestren la posición de los estudiantes sobre la necesidad de tomar posturas frente a las acciones que se decide hacer cada día. De la misma manera, se solicitará que los estudiantes indiquen si son alentados a tomar decisiones bien

pensadas por parte de sus profesores y familia, es decir, si se posibilita su desarrollo de la autonomía. Finalmente elaborarán un escrito sobre la importancia de ser un sujeto autónomo.

Indicador de evaluación: los estudiantes participaran en la actividad siguiendo las indicaciones dadas y elaborarán un escrito en el que presenten sus reflexiones sobre el desarrollo de la autonomía.

Capítulo 5

Niños y niñas formados como seres integrales

*“El conocimiento no es la simple copia de las cosas sino su construcción interior;
por esto la pedagogía tiene que fundamentarse en la actividad del aprendiz”.*

(Flórez)

Partiendo de la revisión de los conceptos teóricos que permitieron observar las características de la población objeto de estudio, se logró constatar que:

- En algunos estudiantes hay una incidencia poco favorable en cuanto a la autonomía y en el desarrollo de los procesos donde los estudiantes todavía no interioriza reglas, normas y criterios morales.
- Los estudiantes generalmente tienen dificultades para solucionar conflictos que se presenta en su diario vivir, entre otros aspectos a causa de falta de acompañamiento familiar, tiempo para juegos educativos más allá de la televisión y los videos juegos.
- La mayoría de los docentes que orientan los grados sextos no planean o ejecutan adecuadamente su metodología y siempre están dirigidas a clases magistrales, debido a la formación recibida, a la poca actualización en torno a las nuevas tendencias en educación.
- La falta de tiempo que tienen los padres de familia para dedicárselos a sus hijos por sus múltiples ocupaciones incide en su proceso de aprendizaje, que al final tiene efecto sobre la autonomía de los jóvenes.

- Los estudiantes usan las herramientas tecnológicas en actividades de ocio no pedagógicas, apoyados por sus padres, quienes por sus ocupaciones carecen del tiempo necesario para dedicarlo a generar situaciones positivas con sus hijos.

Por lo tanto se concluye que es necesario concientizar a la población en general, (gobierno, padres, educandos, profesores) sobre la necesidad de generar cambios radicales en las metodologías educativas en el país, que permita mejorar la calidad de vida de la sociedad y las desigualdades vividas, reconociendo la educación como motor de cambio sustancial y estructural en la vida de cada sujeto y por lo tanto del país, que ha permitido a países con menos recursos crecer de manera exponencial, como es el caso de China.

Lista de referencias

Arellano guzmán Luis H., Arreguín Pérez Mónica, Cruz González Norena L, Pérez Chávez Rigoberto & Ramos Olivar Verónica D. la reproducción de vínculos relacionales.

Recuperado de:

https://www.scribd.com/fullscreen/43787281?access_key=keyw8mp517d8lvawndx6o2&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll

Camacaro de Suárez, Zully (2008, enero-abril) La interacción verbal alumno-docente en el aula de clase (un estudio de caso) pp. 189-206. Recuperado de:

“<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111491009>”.

Domínguez Chavira Claudia Teresa. (2007). El juego: una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Recuperado de: <file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/160-624-1-PB.pdf>

Duarte Duarte, Jaqueline (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación Conceptual. Revista Iberoamericana de Educación. N° 29 pp 97-113

Estrada Montoya Laura Nohemí. (2012), La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Recuperado de:

<http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/818/2/LUDICA ESTRATEGIA DESARROLLO COMPETENCIAS CIUDADANAS.pdf>

Florez Rafael, (1989). Pedagogía y Verdad. Talleres Gráficos de la Imprenta. Medellín – Colombia.

Gomez Cimiano, Jesús, (2003). El Homo Ludens de Johan Huizinga. Federación Española de Asociación de Docentes de Educación Física FEADEF. Madrid – España.

Jazzystika Delagguetho, (2015). TecnoEduc. Recuperado de:

["http://tecnoeducjazzy.blogspot.com.co/2015/04/analisis-de-la-pelicula-tres-idiotas.html"](http://tecnoeducjazzy.blogspot.com.co/2015/04/analisis-de-la-pelicula-tres-idiotas.html)

Jiménez Vélez, Carlos Alberto (2007). Neuropedagogía, lúdica y competencias. Nuevos métodos desde las Neurociencia para escribir, leer, hablar, estudiar y utilizar pedagógicamente las inteligencias múltiples. Cooperativa editorial magisterio. Bogotá DC.

López Calva Martín (2006). Una filosofía humanística de la educación. Editorial Trillas. México.

Martínez González, Lourdes del Carmen. (2009). Lúdica como estrategia didáctica. Revista Académica Electrónica. Recuperado de:

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/11pdf.pdf>

Molina Prieto Remedios (2008, enero). El juego como medio de socialización. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de:

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf

Romera Ema M., Ortega Rosario & Monks Claire (2008, 8, 2,). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. Recuperado de: <http://www.ijpsy.com/volumen8/num2/195/impacto-de-la-actividad-lidica-en-el-desarrollo-ES.pdf>

Ramírez Valencia José Raúl. Individualidad y personalidad en la filosofía de Miguel de Unamuno.

Artículo recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/frcn/v55n160/v55n160a03.pdf>

Anexos

Anexo A. Entrevista a estudiantes

Tu percepción sobre el juego

1. ¿Qué es para ti jugar?
2. ¿Qué tipo de juegos prácticas con más frecuencia?
3. ¿Qué otra cosas a parte del juego te agrada practicar (inducirlos a que mencionen otras actividades lúdicas como cantos, baile, teatro, entre otros)
4. ¿Qué sientes cuando estás jugando?
5. ¿Qué sientes cuando no te dejan participar de algún juego o actividad que te agrada?
6. ¿Qué juegos te agradan más, los de movimiento corporal o los de mesa?, ¿por qué?
7. De las siguientes actividades ¿con cuales te identificas más o te gusta más hacer y por qué?: danza, teatro, baile, canto, mímica, escribir, dibujar, pintar, practica de algún deporte.
8. ¿Cómo crees que sería la escuela si prohibieran jugar, o hacer lo que te gusta?
9. ¿De qué forma resuelves los problemas o conflictos que se generan en medio de un juego o actividad lúdica?

Anexo B. Encuesta a padres de familia

Marque con una X la opción que más se acomode a su respuesta.

1. ¿Qué tan importante es para usted el juego en la vida de sus hijos?

Muy importante___ importante____ poco importante_____

2. Los espacios con que cuentan en la casa para desarrollar actividades lúdicas son:

Existen y son adecuados___ Existen pero son poco adecuados_____ Inexistentes _____

3. ¿Cuánto tiempo emplea para realizar actividades lúdicas con sus hijos?

Mucho___ poco___ nada_____

4. Con que frecuencia visitan lugares donde sus hijos se sienten cómodos, alegres y puedan expresar su creatividad (por ejemplo parques, museos, ludotecas...)

Frecuentemente___ ocasionalmente___ nunca_____

5. ¿Estoy de acuerdo que, a partir del juego u otras actividades lúdicas se puede promover la autonomía?

Totalmente de acuerdo___ de acuerdo_____ en desacuerdo_____

1. ¿Que tan importante es para usted el juego en la vida de sus hijos?

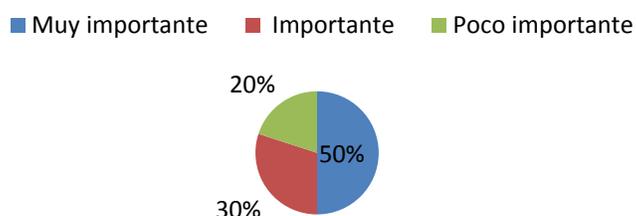


Gráfico 1 El juego en la vida de los hijos

Según la encuesta que se le hizo a los padres de familia de la Institución Educativa Benjamín Herrera se pudo observar en esta estadística que el juego es importante en la vida de todo ser humano, ello atendiendo lo expuesto por Duarte (2003) cuando expresa “el juego es esencial en el desarrollo de los procesos de aprendizajes de los niños y niñas.”

2. Los espacios con que cuentan en la casa para desarrollar actividades lúdicas son:

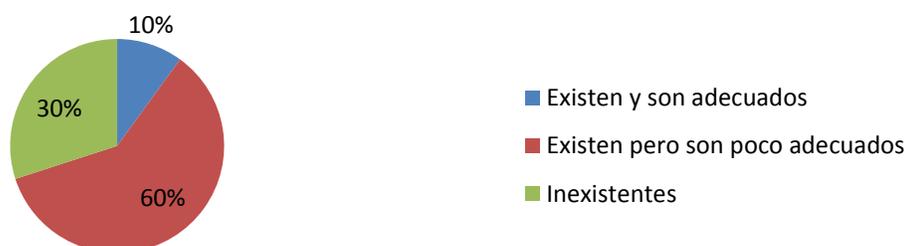


Gráfico 2 Espacios en casa para desarrollar lúdica

Según la encuesta de los espacios, se pudo observar que hace falta implementar espacios más adecuados en las casas para que los niños se recreen y tengan un crecimiento y desarrollo adecuado.

3. ¿Cuánto tiempo emplea para realizar actividades lúdicas con sus hijos?



Gráfico 3 Tiempo dedicado a la lúdica

En esta encuesta de la pregunta número 3 se puede deducir que un 40% de los padres de familia viven demasiado ocupados en otras actividades y les prestan poca atención a sus hijos para recrearse.

4. Con que frecuencia visitan lugares donde sus hijos se sienten cómodos, alegres y puedan expresar su creatividad (por ejemplo parques, museos,...

■ Frecuentemente ■ Ocasionalmente ■ Nunca

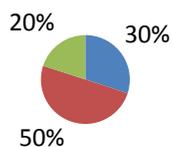


Gráfico 4 Salidas recreativas

En esta grafica se puede observar que los padres de familia ocasionalmente recrean a sus hijos, ya que no hay una concientización de lo que es salir cada semana y estar en familia con sus hijos.

Lo dice Vygotsky “El juego es un espacio asociado a la vida del ser humano”

5. ¿Estoy de acuerdo que, a partir del juego u otras actividades lúdicas se puede promover la autonomía?



Gráfico 5 La lúdica y la autonomía

En esta grafica podemos observar que muchos padres de familia están conscientes o totalmente de acuerdo que si un niño se le promueve la autonomía, va hacer autónomo en sus decisiones y no va a permitir que lo manipulen.

Anexo C. Entrevista a docentes

(Se aplicara en la etapa 1 cuando se haga la encuesta a los padres)

Marque con una X la opción que más se acomode a su respuesta

1. ¿Para usted es lo mismo juego y lúdica?

Sí_____ No_____

2. ¿Con que frecuencia realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?

Frecuentemente_____ pocas veces _____ nunca_____

3. ¿Considero importante la dimensión lúdica en mi quehacer docente?

Nada importante_____ poco importante____ importante _____ muy importante _____

4. ¿Sé que son las pausas activas y las aplico en las clases?

No sé qué son las pausas activas _____

Sé que son las pausas activas pero no las aplico_____

Sé que son las pausas activas y las aplico algunas veces_____

Sé que son las pausas activas y todos los días las aplico _____

5. ¿Hago uso de la lúdica para mejorar la autonomía entre los estudiantes?

Siempre _____ algunas veces _____ nunca _____

1. ¿Para usted es lo mismo juego y lúdica?

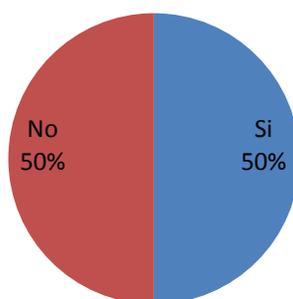


Gráfico 6 Juego y lúdica

Podemos observar en la encuesta que se les hizo a los profesores que algunos tienen una connotación y conocimiento en cuanto al juego y la lúdica, no se pueden confundir estos dos términos. Donde la lúdica son movimientos corporales y el juego recrea y tiene normas.

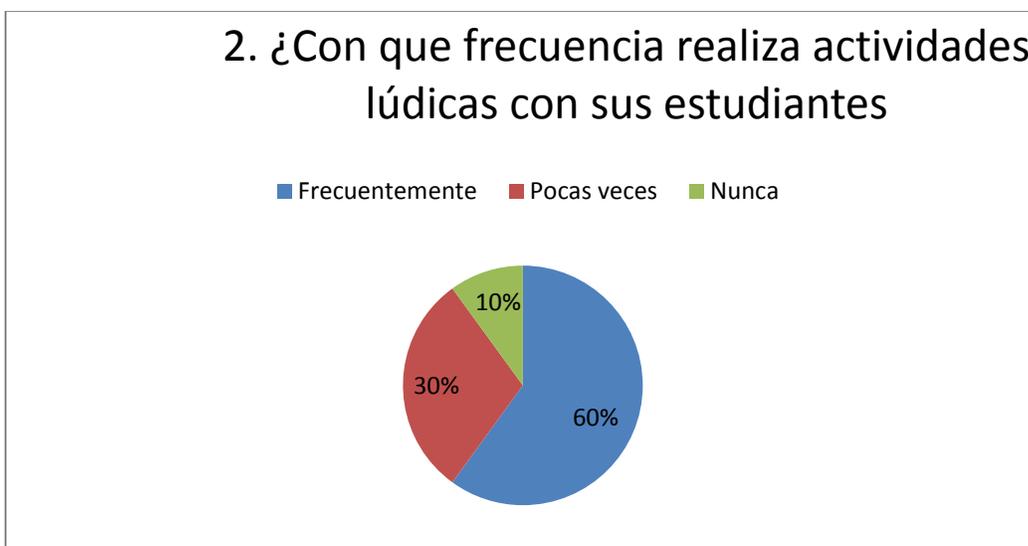


Gráfico 7 Lúdica con los estudiantes

En esta grafica se puede observar que frecuentemente los profesores realizan actividades lúdicas con sus estudiantes porque es una forma de que los educandos cambien, se diviertan y a la vez sean consiente de sus propios procesos de aprendizajes.

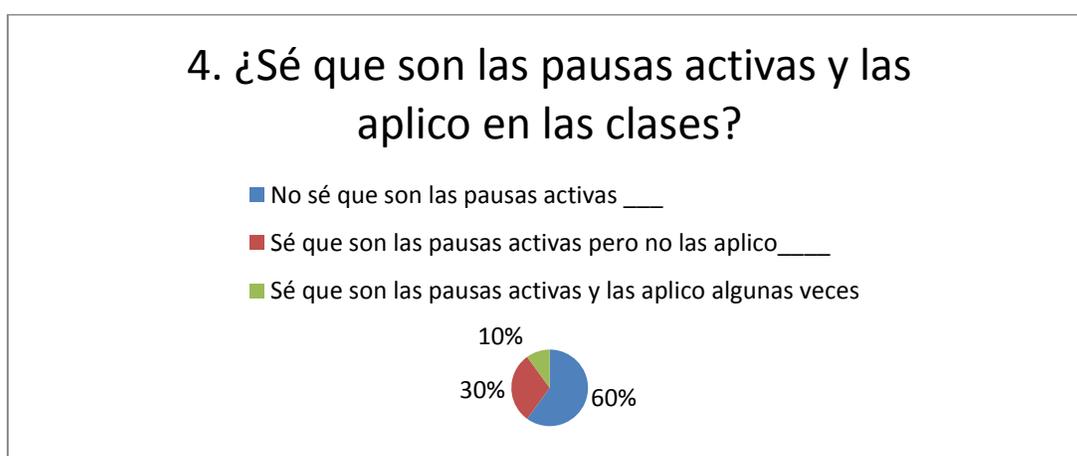


Gráfico 8 Pausas activas

En esta grafica podemos observar y conocer las pausas activas pero que muy poco las desarrollan en las clases, falta la implementación en el desarrollo de las clases.

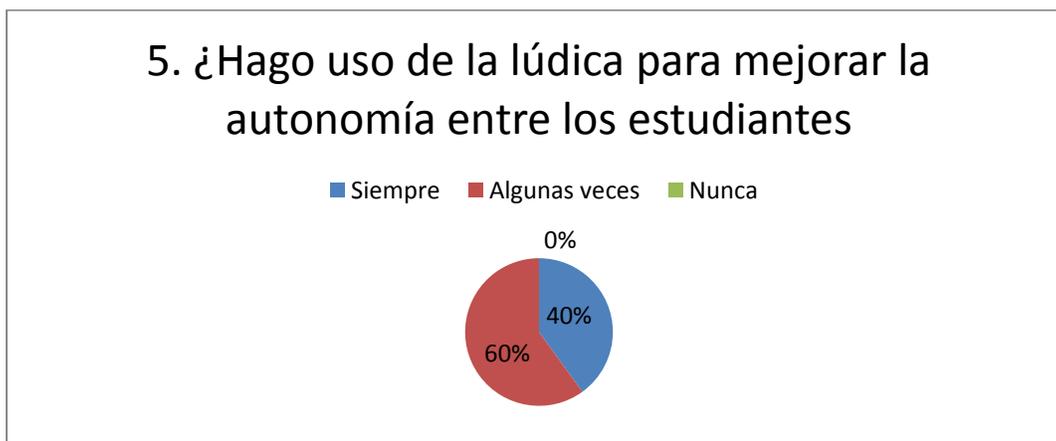


Gráfico 9 Lúdica con los estudiantes

Se puede observar que hay que implementar estas actividades lúdicas en el colegio y en cualquier espacio porque así los educandos se desarrollan y se desenvuelven más fácilmente y es más autónomo y más consiente es sus actividades.

Anexo D. El corcho pedagógico

Un Supervisor visitó una escuela primaria. En su recorrido observó algo que le llamó la atención: una maestra estaba atrincherada atrás de su escritorio y los alumnos hacían un gran desorden; el cuadro era caótico.

Decidió presentarse: "Permiso, soy el Supervisor... ¿Algún problema?"

"Estoy abrumada señor, no sé qué hacer con estos chicos..."

No tengo láminas, no tengo libros, la Secretaría no me manda material didáctico; no tengo recursos electrónicos, no tengo nada nuevo que mostrarles ni qué decirles..."

El Inspector que era un "Docente de Alma", vio un corcho en el desordenado escritorio, lo tomó y con aplomo se dirigió a los chicos:

¿Qué es esto? "Un corcho señor "....gritaron los alumnos sorprendidos.

"Bien, ¿de dónde sale el corcho?".

"De la botella señor, "lo coloca una máquina...", "del alcornoque... de un árbol"... "de la madera...", respondían animosos los niños.

"¿Y qué se puede hacer con madera?", continuaba entusiasta el docente.

"Sillas...", "una mesa...", "un barco!". Bien, tenemos un barco.

¿Quién lo dibuja? ¿Quién hace un mapa en el pizarrón y coloca el puerto más cercano para nuestro barquito?

Escriban a qué Estado pertenece.

¿Y cuál es el otro puerto más cercano?

¿A qué país corresponde? ¿Qué poeta conocen que allí nació?

¿Qué produce esta región?

¿Alguien recuerda una canción de este lugar?

Y comenzó una tarea de geografía, de historia, de música, economía, literatura, religión, etc.

La maestra quedó impresionada. Al terminar la clase le dijo conmovida:

"Señor Inspector, nunca olvidaré lo que me enseñó hoy. Muchas Gracias."

Pasó el tiempo. El inspector volvió a la escuela y buscó a la maestra.

Estaba acurrucada atrás de su escritorio, los alumnos otra vez en total desorden...

"Señorita... ¿Qué pasó? ¿No se acuerda de mí?"

Sí señor, ¡cómo olvidarme!

Qué suerte que regresó. No encuentro el corcho. ¿Dónde lo dejó?"

Conversatorio.

MORALEJA:

¡Cuando el Maestro no tiene vocación o Alma de maestro, nunca encuentra el corcho!

¿Tienes idea de cuántos docentes de éstos encontramos en las escuelas?

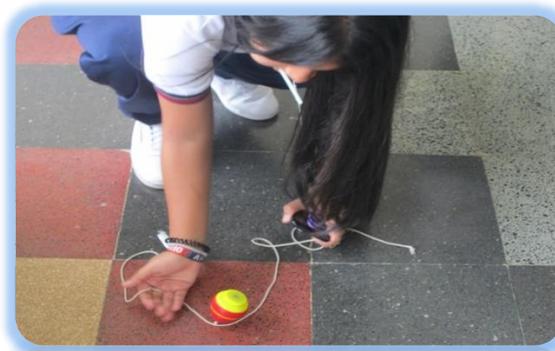
Anexo E. Juegos lúdicos

A continuación tenemos unos juegos lúdicos con un valor agregado, donde los estudiantes de la Institución Benjamín Herrera, comparten con sus compañeros unos juegos inventados por ellos, aquí la profesora Patricia está observando la dramatización de un juego y baile recreativo y dinámico





Los juegos tradicionales como el trompo donde ellos inventaban como elaborar trompos a partir de un papel y como ponerlo a que funcione



El juego de la Rayuela o golosa donde los estudiantes a partir de este juego se inventaban unos cuadros con colores comienza el juego, uno que da las instrucciones o reglas del juego y otro estudiante se le pide que vaya saltando en un solo pie, un color hasta que se equivoque y así siguen jugando hasta que uno sea el ganador de este juego.



El juego de las famosas bolas o checas donde juegan quemando o rozando la bola, si es quemada, el estudiante que la quema le corresponde su bola, los estudiantes elaboran bolas de papel y a partir de esa bola de papel se juega con las manos, con los pies, con la cabeza, en fin lo importante es recrearse a partir del juego y la lúdica, siendo ellos autónomos y creativos en sus juegos.



El famoso y ya tradicional donde los niños jugaban con piedras, con granos de maíz, de frijol y en el cual los niños y niñas se recrean impone sus reglas, cambian de ambiente y no están todo el tiempo en un computador un celular o un televisor.



Esta actividad es una actividad lúdica y creativa, el tema es piedra, papel o tijeras, el compañerito debe escoger un número y luego adivinar la palabra que está escrita en inglés dentro del cuadrado.



Aquí las niñas están recortando y dibujando en los papeles recortados el vocabulario de los lugares y construcciones para luego hacer un concétrese donde participan varios estudiantes. Comienza el primero, si no adivina dos palabras o dibujos de los mismos se sienta y continúa el siguiente, hasta que puedan adivinar todas las palabras y finaliza el juego con el estudiante que más palabras acertó en el juego.



En esta foto el niño está elaborando un juego de una escalera en ingles con palabras inventadas por él y que luego pondrá a jugar a sus compañeritos con un dado y dos estudiantes hasta que uno sea el ganador.



En esta foto los niños inventaron un juego de dos columnas una escrita en inglés y la otra columna donde están las imágenes, los niños deben unir la palabra y la imagen por medio de una flecha.



Anexo F. Descubriendo mi rostro

Objetivo: fortalecer la autoestima

Cada estudiante debe traer de la casa tres papas y tres piedras, los estudiantes en parejas se sientan uno frente al otro y toman de su preferencia una papa o una piedra de las que llevaron e inician hacer su gran obra de arte, tratar de plasmar el rostro del compañero en la papa o la piedra elegida, al terminar de plasmarlo se entregaran uno al otro su obra de arte con un abrazo.

(Tiempo 2 horas)

La docente establecerá un conversatorio con los chicos haciéndole las siguientes preguntas:

¿Qué dificultades encontraste para hacer la actividad?

¿Cuándo estas observando la obra de arte de tu compañero que es lo que más te gusta y porque

¿Cuándo estas observando la obra de arte de tu compañero que es lo que más te disgusta y porque

¿Cómo ves tus orejas?

¿Como ves tu cabello te gusta o no? ¿Te gusta tu peinado o lo vas a cambiar?

¿Si te sientes identificado físicamente con la obra de arte de tu amigo? Argumente tu respuesta.

Conclusión: para fortalecer la autonomía es necesario descubrir mi auto imagen tanto interior como exterior y reconocer mis diferencias.

Cierre con Fiesta de logros: Ágape.

Objetivo: Elaborar de forma creativa y autónoma tarjetas a sus compañeros.

Con esta actividad los estudiantes del grado sexto uno elaboran unas tarjetas a un compañero que más empatía tenga.

Recursos utilizados: marcadores, colores, tijeras, colbon. Papel para tarjetas, troqueles.

Conclusión: Los estudiantes del grado sexto expresan sus sentimientos hacia sus compañeros y agradecen la amistad y la compañía.