

**La Autonomía en los Estudiantes de Grado Sexto, Una Posibilidad Desde la Lúdica Como
Herramienta Pedagógica**

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

Fundación Universitaria los Libertadores

María del Pilar Perilla Sarmiento & Daniel Celis Hernández Abril 2016.

Noviembre 2016

Copyright © 2016 por María del Pilar Perilla Sarmiento & Daniel Celis Hernández. Todos los derechos reservados.

Resumen

La siguiente propuesta lúdica-pedagógica se desarrolló con los niños de grado 6-G en el Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre durante el año 2016, pretende mejorar su autonomía, a través de actividades lúdico didácticas que les permitan desenvolverse de manera independiente y responsable en su contexto familiar, escolar y social. Para el cumplimiento del objetivo, la propuesta se desarrolló en varias fases que comprendieron un diagnóstico con el cual se estableció la necesidad de intervenir la autonomía desde el aula; posteriormente se realizó la toma de datos por medio encuestas, se analizó la intervención contrarreloj y transformación de sus hábitos mediante la aplicación de estrategias motivadoras desde el aula de clase; Con lo anterior se presenta una propuesta de intervención para la construcción de la autonomía, y su debate por medio de este trabajo.

Las estrategias planteadas nos permitieron intervenir de manera asertiva en algunos estudiantes para su formación integral, y como docentes a la necesidad de tener una comprensión mayor de cada una de las actividades e intervenciones que se realizan en el aula; La intervención lúdico-pedagógica cumplió con las etapas requeridas para su desarrollo, lo que permite ser un aporte en contexto a la lúdica-pedagógica dentro de la cultura escolar del Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre.

Palabras Clave: Autonomía, lúdica, estrategias lúdicas, hábitos

Abstract

The following ludic- pedagogical proposal was developed with the sixth graders in the Agustiniano Ciudad Salitre School during 2016 pretends to improve their autonomy through ludic and educational activities that let get them on responsible and independent way in his/her family, school, and social context. For the complier of the objective, the proposal was developed in some phases that consists in a diagnosis through it could be possible to stablish the necessity to take part in the autonomy from the classroom; then the data were taken by polls, the results of the competition were analyzed, and how they changed their habits by the application of motivational strategies in the class; With the above, a proposal of intervention for the construction of autonomy is presented and its debate through this work.

The strategies raised, let us to take action in an assertive way in some students in order to contribute in their comprehensive training and as teachers to better understand each one of the activities that are made in the classroom; the ludic- pedagogical intervention accomplished with the required steps for its development, it lets to contribute in context to ludic-pedagogy in the school culture of the Agustiniano Ciudad Salitre.

Keywords: Autonomy, playful, playful strategies, habits

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción.....	7
Capítulo 2. Marco Referencial.....	10
Capítulo 3. Metodología.....	18
Capítulo 4. Intervención Lúdica.....	22
Capítulo 5. Conclusiones.....	27
Lista de Referencias.....	29
Anexos.....	32

Lista de tablas

Tabla 1. Plan de acción de las fases.....	26
---	----

Lista de figuras

Figura 1. Esquema Propuesta de Intervención	22
Figura 2. Ejemplo de horario de responsabilidades	24

Capítulo 1

Introducción

El colegio Agustiniiano Ciudad Salitre, es una institución inspirada en el evangelio y doctrina de San Agustín en donde se forma al estudiante en la vivencia de valores y su formación como ser humano. A simple vista el colegio y las familias proveen de ambientes amenos para alcanzar los objetivos de aprendizaje y con ello cumplir con la responsabilidad social que implica este campo. Sin embargo durante el tiempo que hemos compartido con los estudiantes de grado quinto del Colegios Agustiniiano, hemos observado varias falencias frente al cumplimiento y la realización de las distintas actividades y deberes escolares, en donde los niños a menudo requieren de un acompañamiento constante por parte de un adulto.

Sumando a lo anterior, los padres de familia se muestran sobre protectores frente a sus hijos, justificando sus falencias y falta de responsabilidad para con sus deberes escolares y extraescolares, en ocasiones por su nivel socio económico (alto) lo que incide en que los estudiantes no asuman un control propio de sus actos y por tanto de las consecuencias de los mismos; esta situación crea en ellos una dependencia en cuanto a la toma de decisiones en las diferentes situaciones personales y/o sociales las cuales ellos mismos deberían solucionar y asumir dentro de su proceso formativo.

Por otra parte, evidenciamos como las nuevas tecnologías influyen negativamente en su desarrollo psicosocial (baja autoestima, relaciones interpersonales, aprobación de sus decisiones, búsqueda de aceptación) y mental, afectando el desarrollo de sus habilidades comunicativas; así

como el que realicen menos actividad física y generando comportamientos agresivos o poco adecuados, además de alterar los procesos de memoria.

En definitiva, las dificultades mencionadas en los estudiantes de grado quinto E, afectan de manera directa los procesos autónomos, es decir a esa regulación propia que genera conciencia sobre lo que hago y como lo hago, a pesar de ser un grupo homogéneo, se observa dificultades para la realización de las actividades dentro y fuera de clase, como: cumplir con las tareas, llevar sus agendas, faltar con sus útiles escolares, falta de criterio en la toma de decisiones, inseguridad frente a sus capacidades, entre otros.

Teniendo en cuenta la situación anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿A través de que procesos lúdicos se puede fortalecer la autonomía en los estudiantes de grado sexto G del Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre?**

Para brindar respuesta a esta inquietud se plantean los siguientes objetivos de investigación, el general en: Fortalecer la autonomía de los estudiantes de grado sexto G a través de la elaboración y desarrollo de actividades lúdico-prácticas dentro y fuera del salón de clase para optimizar sus procesos sociales y de aprendizaje; y los específicos en : Estimular los procesos de participación de padres de familia, maestros y estudiantes en los espacios pedagógicos para fortalecer la autonomía de los estudiantes en su vida cotidiana, Concienciar a los compañeros docentes de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica en el aula de clase y Aplicar actividades lúdicas que contribuyan con la adquisición de hábitos de estudio.

Desde esta perspectiva, las necesidades de la humanidad cada día se acrecientan desde varios puntos de vista, la mayoría de ellas crecen y se establecen en las personas de manera vertiginosa, creando seres con limitaciones emocionales y conductuales que los llevan a sucumbir en el más remoto mundo de la subordinación y la dependencia. Cada una de estas “limitaciones”, surgen en los primeros años de vida, lo que posteriormente se hace más relevante cuando el niño o niña debe tomar sus propias decisiones, es aquí en donde cada cosa que hace de manera consciente y voluntaria, se tornan incomoda puesto que el niño siempre necesita de la aceptación y la aprobación de lo que piensa, lo cual no permite la construcción y aprendizaje de una formación basada en la consecuencia, que nos permite ser reflexivos y autónomos de nuestros propios actos.

Somos conscientes que nuestra labor encierra un cúmulo de imaginarios e ilusiones posibles, en donde el autor principal es el niño/a quien le pedimos una participación para valorar en cierta medida sus procesos. La familia juega un papel importante y es menester la participación activa en la activación de los distintos dispositivos básicos, así como los hábitos y rutinas que con el paso del tiempo permearan la constitución y aceptación dentro de la sociedad. Por esta razón, vislumbramos este proceso como objetivo primario para lograr que los niños y niñas mejoren sus resultados académicos y formativos, de una manera lúdica y positiva en su diario vivir, a través de la puesta en escena en donde ellos puedan ser seres autónomos y conscientes de lo que realmente quieren y podrían hacer.

Capítulo 2

Marco Referencial

Para dar soporte al proyecto de investigación se han abordado una serie de autores en relación al tema principal del proyecto en este caso la autonomía.

Para comenzar con este recorrido teórico es necesario mencionar que el principio de autonomía es central en el pensamiento moderno, pues sin él no puede comprenderse ni la libertad ni la conducta de las personas. En el pensamiento utilitarista, la autonomía es entendida como independencia de cualquier vínculo en la esfera individual. En las descripciones liberales, la autonomía es el estado en el que la persona es totalmente independiente, descargada del apego a los otros, libre para confiar en sí misma, desligada de compromisos, etc. Charlesworth (sa.sp), sostiene que en una sociedad liberal, el valor supremo es la autonomía personal. Sin embargo en el presente trabajo tomamos las posturas de Cortina y Kant (2003). Para este último la autonomía se logra cuando:

...un sujeto se da a sí mismo sus propias leyes y es capaz de cumplirlas. La autonomía de la voluntad describe la circunstancia de que cuando un sujeto se comporta moralmente, él mismo se da las leyes a las que se somete, pues dichas leyes tienen su origen en la naturaleza de su propia razón (Kant, citado por Moreno, sp).

Esta concepción implica que el sujeto actúa de manera autónoma cuando ha adquirido un nivel cognitivo que le permite razonar sobre sus actuaciones y cumplir de esta manera con sus

deberes no porque sus padres, el colegio, las autoridades y demás entes se lo demandan sino porque es consciente de que es importante hacerlo para no ocasionar daños así mismo y a terceros. Esta concepción nos lleva a pensar que la verdadera autonomía esta complementada con la apropiación de la capacidad del individuo para reflexionar sobre sus decisiones y tener criticidad para ejercer la autonomía, en lugar de ver al sujeto como un actor de teatro que hace lo que el director de la obra le pide que haga. Visto así, la autonomía debe llevar a la persona a ser libre con sus actos y decisiones buscando siempre crecer a nivel personal y como ciudadano, pero consciente de que en su camino no debe hacerle daño a nadie para lograr sus objetivos.

Sin embargo, es importante aclarar que no se puede confundir la autonomía con la idea de libertad derivada de la Ilustración del siglo XVIII: Libre será aquella persona que es autónoma, es decir, capaz de darse sus propias leyes. Los que se someten a leyes ajenas son «heterónomos», son esclavos y siervos; mientras que aquellos que se dan sus propias leyes y las cumplen son verdaderamente libres.

Ser libre y autónomo no significa “darme mis propias leyes”, o “hacer lo que me venga en gana”. Para la filósofa contemporánea Adela Cortina (sa), la expresión *Darme mis propias leyes*, significa que los seres humanos, como tales, nos percatamos de que existen acciones que nos humanizan (ser coherentes, fieles a nosotros mismos, veraces, solidarios) y otras que nos deshumanizan (matar, mentir, calumniar, ser hipócritas o serviles), y también discriminamos si esas acciones merecen la pena hacerlas o evitarlas precisamente porque nos humanizan o porque nos deshumanizan, y no porque otros nos ordenen realizadas o nos las prohíban. Ser libre y

autónomo entonces exige saber detectar qué humaniza y qué no, como también aprender a incorporarlo en la vida cotidiana, creándose una auténtica personalidad.

Concebida así, el concepto de autonomía se muestra más complejo y más en un mundo donde los jóvenes reclaman a gritos independencia y libertad a sus padres, docentes y autoridades, pero no quieren pagar el precio que esto conlleva. Cortina (sa) considera que lo común entre los jóvenes es no es optar por leyes propias, sino sumarse a las de otros, que pueden ser sobre todo la mayoría, la opinión publicada o la fuerza de los hechos. Esto lleva a que los jóvenes prefieran terminar haciendo lo que su grupo les forja y de esta manera ahorrarse el esfuerzo de tener que forjarse un pensamiento propio y de esta manera satisfacer la necesidades de su grupo y alcanzar su aceptación, es queriendo alcanzar la autonomía terminan siendo heterónomos.

La autonomía como ideal de la ilustración es más que importante en nuestro contexto educativo, por que con este concepto podemos intervenir en el aula de manera más amplia y aportar en la construcción de personas autónomas que vivan moralmente en sociedad. Como docentes comprendemos la necesidad de que todas nuestras intervenciones busquen que el formar sujetos integrales pase necesariamente por la construcción racional de los estudiantes, sin menospreciar los otros ámbitos de la vida humana. La tarea que tiene la escuela y la familia son de gran importancia en cuanto consolida hábitos, criticidad en la toma de decisiones, apropiación reflexiva de las normas, deberes y derechos que si se fundamentan en la niñez, darán sus frutos cuando sean adultos.

Nuestro segundo concepto es lúdica. Platón (sa) en sus reflexiones dialécticas afirmaba que “puedes aprender más de un individuo durante una hora de juego, que en un año de conversación”. Ahora bien, si nos remitimos a la etimología de la palabra Lúdica encontramos que proviene del latín ludas, lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano porque se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

De esta manera la lúdica cobra sentido en nuestra propuesta, porque complementa el fin que tiene la pedagogía de generar espacios donde a través de un proceso de reflexión-acción se permita la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios. Es este contexto la pedagogía lúdica ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera enriqueciendo el desarrollo cultural social dentro del aula. La lúdica adecuada al aula estimula la fantasía, la imaginación y la creatividad. En la lúdica el estudiante se ve inmerso en situaciones que le permiten ejercer la toma de decisiones en pleno ejercicio de la libertad.

Ernesto Yturralde (sa), investigador y precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Este autor considera que la lúdica rompe barreras que impiden una comunicación más asertiva y

cercana entre el estudiante y docente porque pone los temas de una asignatura en un contexto experiencial, permite que además que los niños congenien con el ambiente y las personas que los rodean, genera espacios donde el chico conozca en un grupo las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo más grande y se adapte a este por medio de lo aprendido.

Siendo el juego una herramienta pedagógica tan completa, enriquecedora y atractiva porque no tomarlo como estrategia para la construcción de la autonomía en la escuela y en los procesos formativos de los estudiantes en los cuales se socializan de manera directa. Los juegos como manera tradicional de relacionarse con los demás, hoy no ha perdido vigencia, por ello lo implementamos en nuestra intervención. El juego en el grado 6G nos permitió construir una manera de ver a los estudiantes sin los prejuicios sociales (ridículo, o eso acá no se hace), a partir de juegos de rol basados en la importancia de la autonomía.

Nuestro último concepto es el de proceso pedagógico, para este tomamos como referencia a la autora María Amelia Palacios que lo entiende como:

Los procesos pedagógicos como el conjunto de prácticas, relaciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común. Cambiar estas prácticas, relaciones y saberes implica por tanto influir sobre la cultura de los diversos agentes que intervienen en los procesos de enseñar y aprender. Los cambios culturales como sabemos requieren, entre otros factores importantes, de sostenibilidad en el tiempo para concretarse. No son de corto plazo (Palacios, 2000. sp)

Con lo anterior se reconoce la necesidad de nosotros docentes a construir un nuevo modo de ser con nuestros estudiantes y en nuestra práctica docente con lo cual la cualificación, análisis e indagación nos permite mejorar nuestros procesos de praxis; los estudiantes y en su conjunto la escuela debe evaluar constantemente su praxis, y con ello los cambios a los que haya lugar para desarrollarlos, porque la escuela como institución debe mejorar sus acciones en los tiempos.

El juego, la autonomía y los procesos pedagógicos deben darnos luces de mejora en nuestro trabajo, praxis y lugar para estar en constante trabajo en nuestra vida laboral y de conocimiento sobre la profesión. En estos grandes conceptos aplicados nuestra vida la autonomía resulta apropiada desde el juego porque como proceso pedagógico es una práctica que permite acercarse al otro, a la construcción de sociedad e individuo que cumpliendo normas crezca de manera general e integral.

Estos conceptos son muy importantes en nuestro ejercicio lúdico pedagógico, porque ellos nos permiten interpretar de manera compleja cada una de las experiencias realizadas dentro del aula, más siendo un ejercicio lúdico pedagógico; y su reflexión y aplicación nos permite cualificar nuestra praxis docente.

Ahora bien, durante la revisión bibliográfica realizada se encontraron las siguientes investigaciones relacionadas con nuestro proyecto. El primer documento revisado fue la investigación elaborada por Campos y Romero (2015), estudiantes de la universidad del Tolima que realizaron una investigación titulada “la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José

Antonio Ricaurte”. El objetivo que plantearon fue fortalecer procesos motivacionales en niños y niñas de edad preescolar a partir de didácticas lúdicas, comprometiendo la comunidad educativa para generar el interés en los procesos de aprendizaje en el aula. Una de las conclusiones relevantes para nuestro proyecto fue que el fortalecer la motivación en los niños es fundamental para el afianzamiento de saberes del niño en cuanto fomenta gusto por el aprendizaje de manera autónoma y significativa, por lo cual al emplear la lúdica como estrategia, permite que esto se logre. También en este trabajo se resalta la importancia de la comunicación con los padres de familia y su acercamiento a lo que sucede y se desarrolla en la institución educativa ya que son el primer agente educador y acompañantes de sus hijos, incluir a los padres en el proceso mejora la calidad del acompañamiento de los padres en los procesos educativos de los niños y de esta manera se transforma la realidad educativa y los canales de comunicación entre estos y los demás agentes, a través de las actividades integradas desarrolladas desde la lúdica.

Otro de los trabajos consultados fue el trabajo realizado Lagos, M.; Lozada, A.; Rodríguez y Sierra, A. (2002), de la Universidad del Tolima, las autoras en mención presentaron un proyecto, llamado “Estrategias pedagógicas para preescolar con énfasis en lúdica” realizada con los estudiantes en educación preescolar, cuyo propósito es buscar que la enseñanza se imparta de manera grupal, la asimilación del aprendizaje se de manera individual y se tenga en cuenta que las estrategias que utilice el docente en los estudiantes para que apropien el aprendizaje, buscando emplear diferentes proyectos en cada área para lograr el desarrollo integral del niño a través de las inteligencias, logrando un aprendizaje organizado y creativo por parte del estudiante.

A nivel internacional se toma como referencia a los estudiantes (Huamán & Perich, 2009). Universidad San Pedro Facultad De Educación y Humanidades, Nuevo Chimbote, Perú, en su investigación “la motivación y la influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos de tercero de primaria”. Proyecto que se realizó para demostrar que la motivación a través de la lúdica influye en las formas de pensar del alumno y el tipo de aprendizaje resultante, así mismo la motivación refleja las variables como la atención, el deseo de superación, la tarea y tratar de tener en cuenta el éxito de ella, citando a Gómez (2006).

Las tres investigaciones anteriores nos permitieron establecer la necesidad de correlacionar los hallazgos con la vivencia de los estudiantes y como la lúdica resulta ser una herramienta interesante para fomentar cualquier valor (en nuestro caso la autonomía). Como se puede ver los valores pueden construirse y desarrollarse de diversas maneras, por ello el rol del docente es vital importancia, pues de su orientación pedagógica se pueden potenciar los valores para la construcción de mejores ciudadanos.

Capítulo 3

Metodología

Para hacer viable el presente ejercicio de investigación e intervención pedagógica, se utilizará una metodología cualitativa, que corresponde a un ejercicio de investigación basado en el análisis subjetivo, a través de la cual se pretende analizar e interpretar datos que van dando paso a la propuesta de intervención, la cual está orientada a la búsqueda de conclusiones como elemento para la toma de decisiones en el contexto. Por tanto, no se centra en la búsqueda de aportes teórico, sino más especialmente en la búsqueda de aportes para solucionar problemáticas detectadas.

A través de este tipo de investigación se opta por un enfoque interpretativo donde las variables se observan y se describen tal como se presentan en su ambiente natural, en relación a ello, la investigación cualitativa, permite analizar eventos que ya han ocurrido de manera natural por lo tanto también permiten describirlos y experimentarlos teniendo en cuenta que permite un acercamiento científico a un problema y desde allí también se pueden interpretar los componentes que integran el contexto y realidad.

Bajo este fundamento, el trabajo se matricula en la línea institucional Pedagogías, Medios y Mediaciones sustentado en el núcleo de problemas que se ocupan de los sujetos participes del acto educativo. Así mismo, el proyecto alimenta la línea de la Facultad de Educación denominada Pedagogías, didácticas e infancias, ya que se evidencia un trabajo pedagógico que adquiere una trascendencia en los trabajos y tendencias actuales en los diferentes escenarios educativos de manejo de medios de información amplios que reproducen el conocimiento, a

partir de los cuales se establecen diferentes relaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que adquieren un sentido innovador, creativo y objetivo desde los contextos locales. Desde esta perspectiva y por la temática establecida en el trabajo optamos por el eje de didáctica y pedagogía debido al acercamiento a partir de una intervención y participación experiencial que surge a través del estudio y análisis de datos recolectados, que nos sirven como elemento fundamental en la toma de decisiones para proponer alternativas de solución, intervención, orientación y acompañamiento frente a una problemática evidenciada.

La población para el desarrollo de este proyecto, se centra en los estudiantes del Colegio Agustiniense Ciudad Salitre y la muestra se conforma por 35 estudiantes de grado sexto, donde 17 son niños y 18 son niñas, en edades entre los 10 y 12 años, quienes en gran parte cuentan con un núcleo familiar funcional. Este grupo se caracteriza por su nivel de responsabilidad, dinamismo y fraternidad entre sus pares, además se resalta el acompañamiento continuo por parte de los padres de familia, el cual se ve reflejado en buenos resultados académicos. Hay que resaltar que a pesar de ser un grupo homogéneo, se observa que algunos estudiantes evidencian dificultades para la realización de las actividades dentro y fuera de clase, como: incumplir con las tareas, llevar sus agendas, faltar con sus útiles escolares, falta de criterio en la toma de decisiones, inseguridad frente a sus capacidades, presentan problemas en sus relaciones interpersonales.

Ahora bien, para el desarrollo de la presente intervención pedagógica, se tendrán en cuenta algunos elementos que van direccionando y evidenciando el ejercicio y van direccionando la propuesta:

Observación Directa: Durante la formulación y desarrollo de la propuesta, se retomaran datos recolectados a través de la observación de los comportamientos, actitudes, manejo de relaciones entre los estudiantes que compartirán y acompañaran la intervención, especialmente a lo largo de la aplicación de las actividades propuestas a través de la propuesta, las actividades se proponen para la totalidad de los integrantes del grupo Sexto G.

De igual forma se registrarán las evidencias de los momentos compartidos a través de una bitácora o diario de campo que darán cuenta de las observaciones registradas a lo largo de la implementación y desarrollo de la propuesta pedagógica y la aplicación de las acciones que se planeen a partir del análisis y la tabulación de los datos recolectados. Este ejercicio será acompañado a través de un registro fotográfico que dé cuenta de los procesos desarrollados, teniendo en cuenta las directrices que emanan las leyes de infancia y del colegio, ya que no se permiten fotografías directas de los estudiantes.

Encuesta a estudiantes: La encuesta (ver anexo 1) se aplicará a los 35 estudiantes que comparten en el grupo 6G, teniendo en cuenta el ejercicio de indagación preliminar detectado y los datos que se recopilen a través de la encuesta, se analizarán los resultados obtenidos y a partir de ellos se diseñaran algunos talleres de intervención que apoyen la práctica investigativa.

Talleres:

Se habla de talleres para referirse a una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica. Los talleres permiten el desarrollo de investigaciones y el trabajo en equipo. Algunos son permanentes dentro de un cierto nivel educativo mientras que otros pueden durar uno o varios días y no estar vinculados a un sistema específico (Julián Pérez Porto y Ana Gardey. 2010. SP).

Finalmente, el análisis de la información se realizara a través del enfoque interpretativo como se mencionó líneas atrás, a través de categorías que visibilizaran los resultados de esta investigación.

Capítulo 4

Intervención Lúdica

Figura 1: Esquema propuesta de intervención



Fuente: Can stock foto – csp17527541

Para el desarrollo de esta propuesta de intervención se han planteado una serie de fases que permiten no solo abordar la problemática del contexto sino proponer acciones de mejora con el ánimo de promover la autonomía de los estudiantes en su propio proceso.

A continuación, se describen cada una de estas fases:

Fase 1.OBSERVAR: Debido a la falta de apropiación por parte de los estudiantes, vemos menester realizar una actividad de observación en donde los estudiantes puedan de manera lúdica y emotiva, realizar una dramatización que permita dilucidar alguna falencia respecto a las rutinas que realizan luego de llegar a casa, es decir, si organizan su tiempo para realizar sus tareas,

cuelgan sus uniformes, manejo de tiempo de reposo o descanso antes de continuar alguna otra actividad, teniendo en cuenta si están acompañados por algún padre o persona que les oriente y refuerce los hábitos en casa.

Fase 2. ANALIZAR: Gracias a la diversidad de herramientas para analizar de manera eficaz la información en la primera actividad, se hace primordial la aplicación de una encuesta con preguntas que denotarán la manera en que están realizando algunas de sus actividades o tareas dentro y fuera de la institución Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre. Los objetivos de esta encuesta se centran en:

- Identificar la realidad frente a la autonomía que presentan los niños de grado sexto G de bachillerato según su diario vivir.
- Desarrollar una estrategia que permita con base en los resultados, la adquisición responsable y eficaz frente a las distintas tareas y actividades.
- Se propone aplicar una segunda actividad la cual tendrá como objetivo realizar un horario lúdico reflexivo en donde los estudiantes puedan evidenciar por grupos, la manera en que cumplen o no con algunos de los hábitos, los cuales se presentaran por medio de material elaborado en hoja carta. En esta actividad, los estudiantes compartirán sus impresiones gracias a las imágenes e ilustraciones que hace referencia a un momento y hábito en especial, para luego compartir la imagen con la cual se sintieron identificados o en cual definitivamente no.

Figura 2: Ejemplo de horario de responsabilidades

L M M J V Despierto feliz 	L M M J V 	L M M J V Me cambio solo 	L M M J V Hago mi cama 	L M M J V 	L M M J V No me enfado cuando me peinan 
L M M J V Voy feliz y salgo feliz del colegio 	L M M J V Cuelgo mi mochila y la preparo para mañana 	L M M J V 	L M M J V Como fruta y verdura 	L M M J V Me lavo las manos 	L M M J V Pongo la mesa 
L M M J V Como toda mi comida sin levantarme 	L M M J V 	L M M J V 	L M M J V Ordeno mis juguetes y habitación 	L M M J V Me lavo la cabeza sin protestar 	L M M J V Me lavo los dientes 
L M M J V Tiro la basura al deposito 	L M M J V Llevo la ropa sucia a la lavadora 	L M M J V Duermo solo 	L M M J V Digo "Hola" al llegar y "adiós" al irme 	L M M J V Al salir de la habitación apago la luz 	L M M J V Soy buen amigo y hermano 

Fuente: Papelito y Yo – Decoración & Tarjetas para Eventos

Fase 3. INTERVENIR: Se desarrollará una carrera de observación con los estudiantes de grado sexto G, la cual tiene como objetivo afianzar la confianza y la participación de cada estudiante dentro de un grupo específico con determinadas actividades. Esta actividad se presenta de manera lúdica en donde los estudiantes se darán cuenta de la autonomía y destreza que han adquirido durante los años en la realización de tareas básicas tanto en casa como en el colegio. Serán seis estaciones por las que cada grupo deberá pasar y en donde se encontraran retos como: tender una cama, hacer el nudo de la corbata o corbatín, colgar y doblar un uniforme, etc.

Fase 4. TRANSFORMAR: Para el desarrollo de esta fase, se explicará a los estudiantes que durante el periodo vamos a recordar los diferentes puntos o aspectos del pacto de aula, el cual tiene como objetivo fortalecer las normas y deberes para adquirir y mejora la autonomía. Esta actividad se basa en el juego de roles en donde los padres tomarán por un momento el papel de los niños y representaran algunas situaciones que generan diferencias frente al desarrollo de las tareas y demás actividades, donde se les llama la atención a los niños por no realizar sus rutinas. La participación de los niños frente a sus padres será medida teniendo en cuenta la resolución del problema de manera significativa y eficaz, la cual puede servir a los padres para corregir a futuro a sus hijos. Finalmente se realizar un consenso de normas para los niños y así lograr una mejor relación entre ellos.

Para culminar a continuación se señalan los planes de acción de cada una de las actividades a ejecutar:

Tabla 1. Plan de acción de las fases

FASES		¿A través de que procesos lúdicos se puede fortalecer la autonomía en los estudiantes de grado sexto G de secundaria del Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre?			
“APRENDIENDO A SER YO MISMO”					
ANALIZAR	Se desarrollará una actividad en grupos donde los estudiantes deben dramatizar lo que hacen cuando llegan a casa después de una jornada escolar.	Identificar las actividades y hábitos de estudio que los estudiantes tienen en casa.	Salón de clase, estudiantes, vestuario, y útiles escolares.	Se evaluará la participación y disposición de los estudiantes.	
	Se aplicará encuesta basada en las actividades que los estudiantes realicen de manera autónoma según su diario vivir.	Recopilar información que revele la apropiación de los estudiantes frente a sus responsabilidades.	Salón de clase, estudiantes y fotocopias.	Se evaluará el tiempo y la disposición para la misma.	
	Los estudiantes realizarán un horario con base en sus experiencias frente al compromiso con sus rutinas escolares y extra-escolares para luego comparar con sus compañeros.	Comparar las rutinas que realizan con mayor frecuencia por si solos.	Salón de clase, estudiantes, cartulinas, tijeras colores marcadores.	Se evaluará el dinamismo, la presentación y el orden para recopilar las preguntas similares.	
	Los estudiantes realizarán una carrera de observación por grupos, la cual tendrá seis estaciones que les solicitarán a los estudiantes la realización de rutinas. (Doblar ropa, amarrarse los zapatos, escribir la receta para preparar arroz, desarrollar un ejercicio de inglés-ciencias o matemáticas).	Influir en los estudiantes para verificar la manera en que realizan ciertas rutinas y así obtener resultados positivos mediados por la actividad lúdica. Propiciar la interacción y el goce de los estudiantes mediante un ejercicio activo donde el aprendizaje significativo es presente.	Instalaciones del colegio, estudiantes, vestuario, cobijas, papel de colores, loza de plástico, cauchos para el pelo.	Se evaluará la participación activa y los resultados de cada estación en donde el estudiante participo por grupos.	
TRANSFORMAR	Se enviará a los padres una lista de estrategias para mejorar la autonomía frente a los hábitos de estudio, la cual busca establecer una rutina diaria de actividades, mediante un formato que permite modificar algunas acciones y corregir a fin de promover un acto vivencial real tangible, en donde el niño(a) comprenda el valor de la apropiación de sus actividades.	Aplicar y adquirir las bases para la realización de actividades a futuro, con el fin de lograr mejores resultados académicos y personales, a través de las actividades que fortalezcan la autonomía llevada a cabo en conjunto con sus padres y el papel del maestro en la escuela.	Padres de familia, estudiantes, espacio familiar.	Se evalúa la aplicación de la actividad, basada en la construcción y el crecimiento del estudiante frente a las actividades tareas a futuro.	
	Descripción de la actividad propuesta de cada fase	OBJETIVOS	RECURSOS	EVALUACION	

Capítulo 5

Conclusiones

Esta propuesta pedagógica resulta ser una excelente herramienta para consolidar hábitos, criticidad en la toma de decisiones, apropiación reflexiva de las normas, deberes y derechos en una etapa de la vida donde estos aspectos son de gran importancia.

La pedagogía lúdica ayuda a través del juego al crecimiento personal y colectivo de los estudiantes ya que en forma divertida enriquece el desarrollo cultural - social dentro del aula. La lúdica adecuada al aula estimula la fantasía, la imaginación y la creatividad. En la lúdica el estudiante se ve inmerso en situaciones que le permiten ejercer la toma de decisiones en pleno ejercicio de la libertad.

La pedagogía lúdica también permite formar al estudiante en su *competencia ética*, es decir, en la vivencia de los valores dentro de un acto social, ya que el docente puede percibir si el estudiante en las actividades propuestas (dramatización) tiene un horizonte moral bien formado en la medida en que establezca criterios para determinar los valores y los mecanismos de defensa contra los anti-valores presentes en el juego didáctico. Por el contrario, si el estudiante aún no tiene el nivel de formación esperado, el docente lo percibirá en la dificultad del estudiante para identificar el universo moral en la cual se encuentran los personajes que está representando. Por ello, en la medida en que el estudiante está más y mejor formado en la vivencia de valores y la toma de decisiones, relacionará sus punto de vista ético con el juego propuesto.

La propuesta a aplicar permite un razonamiento ético al estar ubicada dentro de un contexto, donde los estudiantes al encarnarse de manera ficticia en una vida concreta se constituyen como arquetipos de las vidas humanas. Esta característica permite despertar en los chicos espacios reflexivos donde se pueda opinar críticamente sobre actos humanos en una situación concreta. El estudiante en el desarrollo del juego de roles se verá confrontado con situaciones cercanas a su experiencia o incluso con situaciones hipotéticas que aún no ha vivido pero que al analizarlas desde los ojos de los personajes representados, comprenderá cómo actuar frente a situaciones similares cuando llegue el momento de vivirlas. Podrá por ejemplo, descubrir cómo tomar decisiones de manera autónoma y responsable.

La presente propuesta lúdico - pedagógica es una herramienta que, sin buscar más actividades para el docente, le permite a los estudiantes construir una visión sobre el otro, los valores de la responsabilidad y la autonomía, por ello, la propuesta planteada no debe agotarse en el presente estudio, sino que debe proponerse como un proyecto institucional que permita que otras áreas de conocimiento permeen y enriquezcan la propuesta pedagógica ya que en su ejecución no demandaría recargar al docente de más actividades sino al contrario, facilitaría su intervención en el aula.

El juego y los procesos pedagógicos permiten enriquecer los procesos formativos de los estudiantes ya que al aplicarlos con un fin como lo es el fortalecimiento de la autonomía permite contribuir a la construcción de sociedad e individuos competentes e integrales.

Lista de referencias

Ovide Decroly E. Monchamp, iniciación a la actividad intelectual y matriz Pedagogía de la escuela del trabajo, de George Kerschensteiner y Hugo Gauding. Pedagogía de los métodos activos “de María Montessori, Helen Parkhurst, Carleton Washburne,

Galvis, Gloria. Fortalecer a través de la lúdica procesos de autoestima, autonomía y disciplina, en las estudiantes del grado 10ºB, de la Institución Educativa María Josefa Marulanda. [Disco compacto] Gloria Galvis, Rosalba García Santa, Yaneth Restrepo; director Alfredo Niño Rico.

Link Cera Hernández, Ruth Myriam. La Lúdica como herramienta didáctica para crear espacios donde los niños y niñas fortalezcan los valores de la autonomía, la participación, la responsabilidad y el Restrepo a través de los juegos tradicionales / [Disco compacto] Ruth Myriam Cera Hernández, Ibeth Martínez Arias.

Peña Alvarado, Leonor. La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar la autoestima y la autonomía de los estudiantes de sexto grado del centro Educativo Distrital Carlos.

Cortina, A. (1994) *Ética mínima*. Madrid: Tecnos.

Cortina, A. (2001). *Ciudadanos del mundo, hacia una teoría de la ciudadanía*. Editorial: Alianza. España. Recuperado en http://capacitacion.iedf.org.mx/moodle/seminario/lecturas/lecturas/sesion4/Adela_Cortina_Ciudadanos_del_mundo.pdf

Díaz, G. (1993) *Autonomía y paternalismo*. Tesis doctoral Universidad de Castilla – LaMancha.

198 páginas. Edición de Compobell, S.L. Murcia. Revisado el 20 de octubre de 2016 en

<https://books.google.com.co/books?id=vvdtLigiwN8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=adela>

[+cortina+%2Bautonomia&source=bl&ots=OL9GkO_3mW&sig=2QA-](https://books.google.com.co/books?id=vvdtLigiwN8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=adela+cortina+%2Bautonomia&source=bl&ots=OL9GkO_3mW&sig=2QA-)

[z_gLQWizATPIO_WH_XhjoWI&hl=es-](https://books.google.com.co/books?id=vvdtLigiwN8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=adela+cortina+%2Bautonomia&source=bl&ots=OL9GkO_3mW&sig=2QA-z_gLQWizATPIO_WH_XhjoWI&hl=es-)

[419&sa=X&ved=0ahUKEwjNs7yKxJbQAhXDcCYKHAKDDgQ6AEILzAD#v=onepa](https://books.google.com.co/books?id=vvdtLigiwN8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=adela+cortina+%2Bautonomia&source=bl&ots=OL9GkO_3mW&sig=2QA-419&sa=X&ved=0ahUKEwjNs7yKxJbQAhXDcCYKHAKDDgQ6AEILzAD#v=onepa)

[ge&q=adela%20cortina%20%2B%20autonomia&f=false](https://books.google.com.co/books?id=vvdtLigiwN8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=adela+cortina+%2Bautonomia&source=bl&ots=OL9GkO_3mW&sig=2QA-419&sa=X&ved=0ahUKEwjNs7yKxJbQAhXDcCYKHAKDDgQ6AEILzAD#v=onepage&q=adela%20cortina%20%2B%20autonomia&f=false)

Galvis, G. *Fortalecer a través de la lúdica: procesos de autoestima, autonomía y disciplina, en las estudiantes del grado 10ºB, de la Institución Educativa María Josefa Marulanda.*

[Disco compacto] director Alfredo Niño Rico. Tesis universidad los libertadores. Bogotá

Colombia.

Moreno, M. (2003). *Filosofía Volumen IV, historia de la filosofía moderna y contemporánea.*

Editorial MAD. España.

Palacios, M. (2000). *La educación en América Latina y El Caribe. Los procesos pedagógicos.*

Seminario de Análisis Prospectivo de la Educación en América Latina y El Caribe.

Oficina Regional de Educación de UNESCO Santiago de Chile, 23 al 25 de agosto del

2000. Perú. Recuperado el 20 de octubre de 2016 en

<http://www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/palacios.pdf>

Pérez, L. & Acevedo A. (2010). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños/as*

de educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de

Ambato, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Ambato-Ecuador. Pág. 12.

Yturralde, E. (2014). *La lúdica*. Informe Nacional de Evaluación. Educación para Todos 2000. Lima, Comisión Nacional de Evaluación y Comisión Peruana de Cooperación con la UNESCO. Lima, 2000. Perú. Recuperado en <http://www.ludica.org/>

Anexo 1

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de educación Programa: Especialización en Pedagogía de la lúdica
Modulo: Investigación e innovación educativa

Encuesta a los estudiantes Tema: autonomía.

Nombre: _____ fecha: _____

- Lee y responde las siguientes preguntas frente a las diferentes actividades y situaciones que se presentan en su realidad.

1. ¿Tus compañeros te consideran una persona importante en sus decisiones, te preguntan qué hacer o cómo arreglar algún problema personal?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

2. ¿Te resulta más fácil realizar tus actividades (tareas-trabajos-estudiar para exámenes) en equipo que solo?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

3. ¿Cuando el profesor te entrega alguna actividad, tú intentas realizarla sin indicaciones del profesor o esperas que te oriente para desarrollarla?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

4. ¿Tomas los descansos con los mismos compañeros con los que andas?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

5. ¿Cuando se realiza algún plan entre tus compañeros, prefieres dejar que ellos lo organicen?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

6. ¿Si por alguna razón olvidas realizar una tarea, prefieres inventar una excusa al profesor y presentarla después?

Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____ nunca _____

7. ¿Tienes alguna responsabilidad cotidiana en casa que involucre el bien común en tu hogar?
Siempre _____ algunas veces _____ Nunca _____ muy poco _____

8. ¿Al salir de tu casa en las mañanas dejas organizada y tendida tu cama?
Siempre _____ algunas veces _____ muy poco _____

