

La lúdica en sentido de pertenencia en los estudiantes de la sede Pepital centro educativo Riosucio del municipio del Tambo Cauca.

Gloria Amparo Solarte

Sandra Liliana Segura Dulcey

Resumen

El presente artículo es realizado en la sede educativa Pepital, Sede multigrados, modalidad escuela nueva, cuenta con 16 estudiantes del grado preescolar a quinto quienes a través de la lúdica y el sentido de pertenencia en la escuela sede Pepital se quiere que los educandos se apropien de las diversas actividades educativas en el aula.

En el siguiente artículo se presenta elementos claves que permitan generar espacios de pertenencia educativa a través de la lúdica cuyo objetivo se encamina en identificar causas que han generado ambientes poco agradables dentro de la escuela, en este sentido, es importante mencionar que las estrategias pedagógicas deben ser portadoras de saberes los cuales motiven a los estudiantes y empoderen un sentido de pertenencia.

La lúdica en sentido de pertenencia en los estudiantes de la sede Pepital centro educativo Riosucio del municipio del Tambo Cauca

Este artículo nos permitirá mirar la importancia de la escuela como un ambiente agradable, espacio de recreación lúdica, generadora de solución de conflictos para que los estudiantes encuentren en ella un sentido de pertenencia y puedan abordar de allí los distintos conocimientos, además no se debe perder de vista que la creatividad y la observación de los docentes permiten descubrir los múltiples talentos que de manera empírica cada uno tiene, cabe señalar que deben ser direccionados a las construcciones en los proyecto de vida y sean generadores de ambientes saludables ,innovadores y trasformadores de su contexto de manera positiva.

De esta manera, hacer de la escuela un espacio de recreación e interacción generando espacios agradables y armónicos, también se requiere de estudiantes que encuentren y desarrollen sentido de pertenencia hacia ella.

Cabe señalar que la lúdica está vinculada a los procesos culturales, educativos, y acciones del diario vivir, por lo tanto, se dice que la lúdica son acciones que nos llevan al goce, al disfrute, con el fin de mejorar los problemas de convivencia, generando ambientes agradables, armónicos a través de aprendizajes significativos los cuales motiven el desarrollo personal y social.

En el Centro Educativo Rio Sucio, los estudiantes y las estudiantes hacen parte de un modelo multigrados y multiáreas donde esta modalidad hace que se enseñe de manera grupal los cursos, en este sentido, se ha evidenciado dificultades para manejar los grados al mismo tiempo, la lúdica puede direccionar los saberes de manera didáctica y agradable tanto para los

estudiantes como para el maestro, habría que decir que la falta de interés de los estudiantes por el sentido de pertenencia hacia su escuela puede radicar por la falta de motivación hacia el estudio incluyendo la familia como pilar gestor de los procesos educativos de sus hijos. La familia debe estar vinculada y comprometida con las obligaciones, deberes y derechos de los educandos para lograr exitosamente resultados positivos niños y niñas más analíticas y reflexivas capaces de enfrentar y resolver problemas desde el contexto socio-educativo.

Por lo tanto, se hace necesario que docentes, padres de familia, estudiantes y comunidad educativa adquieran conocimientos, habilidades y destrezas en el manejo de la lúdica en las diferentes actividades y áreas donde pueden ser gestores de educación, mirando la escuela como el espacio de aprendizaje significativo, agradable, generadora de convivencia y paz, esto nos permite mirar la importancia del arte en la inclusión la cual provee al individuo de aspectos que ayuden a fortalecer el aprendizaje logrando así la apropiación, el apego y las ganas de velar por su plantel educativo y comunitario, a raíz de esta dificultad suscita un gran interrogante que conllevan a cuestionar y buscar estrategias de solución, ¿Cómo fortalecer el sentido de pertenencia a la escuela de los estudiantes de la sede Pepitaldel Centro Educativo Rio Sucio de El Municipio de El Tambo Cauca?

Del mismo modo, nuestro propósito es fortalecer el sentido de pertenencias de los estudiantes mediante estrategias lúdico-pedagógicas en la escuela, para lograrlas nos hemos propuestos analizar las siguientes acciones;

- Identificar las causas que generan la falta de sentido de pertenencia a la escuela de los estudiantes.
- Motivar a los estudiantes para generen espacios de reflexión en la comunidad educativa.

- Desarrollar estrategias lúdicas pedagógicas que generen aprendizajes significativos en los estudiantes

Es significativa la importancia que tienen algunos pensamientos filosóficos como aporte a este tipo de problemáticas, cabe recordar que la historia de nuestras comunidades a lo largo de la educación ha sufrido una serie de transformaciones debido a los grandes cambios como son los procesos de aprendizaje y también en las formas de concebir la educación y llevarla a la práctica, es por ello que dentro de los espacios educativos la lúdica permite el acercamiento de manera pedagógica con estudiantes, conllevando a identificar las emociones y acciones que lleven al goce y al disfrute, autores como Gómez (2015) plantean que la lúdica,

“...es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. Como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños”.

Al respecto Bonilla (1996), plantea que es necesario la exploración de emociones como bailar, gritar, jugar “todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego”, dentro de esta línea Díaz (2006) dice que es proporcionada por las experiencias de la vida a partir de las relaciones sociales con el otro a partir de la danza, el baile y el teatro”, en este sentido, el juego ha sido una de las experiencias más significativas de la niñez, sin duda alguna ha generado realidades disfrazadas de fantasías que se van debilitan al transcurrir los años, para algunos u algunas ha sido considerado como un desgaste físico propio de los niños y las niñas, si nos detuviéramos un poco en este aspecto se puede evidenciar que el juego no tiene límites ni edades para la imaginación, y que además de ello, trasciende lo físico para convertirse en un escenario

simbólico: de su espacio cultural recreado a través de la ficción. Del mismo modo Vahos (2007), retoma la lúdica desde una función cerebral el plantea que se hace necesario todos los estados de ánimo como la tristeza, la alegría, el goce, como un todo para ser feliz.

Para Jiménez, 2010” La lúdica como elemento prioritario del desarrollo humano no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, el goce; acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando interactuamos con otro, sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.” De acuerdo a lo anterior se puede decir que la lúdica esta inversa a los estados emocionales de cada ser lo cual le genera felicidad o tristeza es explorar y observar los sentires, los docentes debemos estar a la vanguardia con la observación y motivación permanente de los estudiantes para que ellos se enamoren, apasionarlos, seducirlos del para que aprender, porque somos seres sentimentales. Si los educandos tienen miedos estos no le van a dejar que asimile con facilidad el aprendizaje.

La educación debe apuntar al quehacer pedagógico propio, apuntando a un desarrollo y participación de la comunidad en la construcción de su propio proyecto educativo, es así como la escuela debe, entonces, convertirse en un espacio de socialización y de transmisión de la cultura, desde la comunidad, en donde el niño asimile valores, normas, costumbres y actitudes, desarrolle aptitudes y adquiera conocimientos que lo integren a su cultura y de ésta, aprenda a relacionarse con otras, reafirmando su identidad, apropiándose de sus conocimientos y generando otros nuevos y además construir de manera permanente

sentido de pertenencia fuera y dentro de su espacio educativo. El docente entonces, debe considerarse y respetar al niño como un sujeto capaz de aportar a la educación, conocedor de su realidad socio-cultural, capaz de aprender a criticar y a tomar decisiones sobre su vida y la de su comunidad, creando de esta manera un ambiente de mutuo aprendizaje entre el niño y el docente, dando importancia permanente a los saberes locales que hace presencia en las comunidades. Es importante mencionar que la lúdica es una estrategia que puede generar el sentido de pertenencia en la escuela sin olvidar que el contexto hace parte de este tejido; la comunidad, la familia, el currículo y a partir de ahí se construyen modelos educativos pertinentes y flexibles que conlleven a los aprendizajes significativos, al respecto Simone (1934), citado por Caballero (2012) plantea que “El Sentido de Pertenencia, “un sentir que va mucho más allá del hecho de integrar un grupo o una comunidad, implica una identificación personal con una Institución, con una región, con la cual se genera vínculos afectivos, la adopción de normas y hábitos compartidos y un sentimiento de solidaridad para con el resto de los integrantes”.

La educación es el proceso en que una persona se ve influenciada a desarrollar y cultivar aptitudes, conocimientos, hábitos y conductas y así lograr un proceso de socialización para enfrentarse positivamente a un medio social e integrarse a el mismo y para lograr un máximo desarrollo en su personalidad, la educación también implica una concienciación conductual y cultural. El permitir que el estudiante viva experiencias que ayude a la búsqueda y expresión de su sentido existencial humano es el verdadero sentido de la educación.

Ningún docente puede desconocer o dejar por fuera el sentido de pertenencia, la identidad, la cultura, la cosmovisión de los pueblos, las costumbres de sus gentes las formas de vida y el derecho a que sea conocido y le sea respetado su diversidad y su biodiversidad.

Es así como la escuela debe, entonces, convertirse en un espacio de socialización y de transmisión de la cultura, desde la comunidad, en donde el niño asimile valores, normas,

costumbres y actitudes, desarrolle aptitudes y adquiera conocimientos que lo integren a su cultura y de ésta, aprenda a relacionarse con otras, reafirmando su identidad, apropiándose de sus conocimientos y generando otros nuevos.

Álvarez (2015) plantea que se debe convertir el aula de clase en un sitio donde la creatividad, la risa, el color, la música entre otras, se conviertan en espacios armónicos a través de talleres, lúdico-pedagógicos, estos espacios deben enriquecer los aprendizajes, proporcionar aprendizajes significativos generadores de ambientes agradable, armónicos.

Chamorro (2012) plantea en su proyecto formar personas integra, capaces de forjar actitudes y aptitudes de convivencia en él y para la sociedad, permitiendo crecer y desarrollarse física, intelectual y emocionalmente de una manera sana.

De acuerdo a todo lo anterior nos atrevemos decir que la lúdica permite que el docente realice cambios en la aplicación de la didáctica generando a los estudiantes mayor motivación, innovación, creatividad generar espacios agradables y armónicos en la convivencia escolar, familiar, comunal y social, teniendo un sentido de pertenencia por su contexto y los procesos que en el se desarrollen.

Relatos encontrados

Gómez (2015) “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga: Universidad del Tolima.” En este trabajo se evidencia el interés de los docentes por fortalecer los aprendizajes a través de los valores y que los estudiantes se apropien de su plantel educativo siendo responsables en cada uno de los procesos educativos.

Álvarez, (2015). *“La lúdica y el fortalecimiento de valores en los estudiantes de grado Sexto en la Institución Educativa Siete de Agosto, municipio de Santiago de Cali, Valle del Cauca:*

En este proyecto se busca fortalecer los valores y principios morales que son las reglas para convivir en sociedad y ser gestores de paz. Para que los estudiantes aprendan a resolver problemas, y analizar críticamente la realidad.

Caballero (2012). *“Promoción y fortalecimiento del sentido de pertenencia hacia la Institución y su contexto, de los estudiantes de los grados Sexto y Séptimo de la Institución Educativa la Libertad Rovira: Ibagué, Tolima).* Los estudiantes deben ser conscientes que el aula es su segundo hogar o quizás el primero donde, por lo tanto, debe cuidarla, respetar y ser responsable con cada uno de sus enseres, también desde hay debe promover la convivencia generando espacios agradables y armónicos utilizando estrategias lúdicas

Garzón (2012). *“Jugando jugando convivo mejor”*

Este proyecto fue realizado en el colegio Semillas del Futuro y el hogar infantil Pequeñines en Popayán Cauca. Abarca los valores y principios para adquirir reglas y el desarrollo de una sana convivencia a través del juego.



Cabecera municipal de El Tambo Cauca

El Centro Educativo Riosucio sede Pepital se encuentra ubicado en la vereda que lleva su mismo nombre en el municipio de El Tambo Cauca, dista de la cabecera municipal a 20 minutos en vehículo, su acceso es a través de carretera destapada en buen estado, la sede es de carácter oficial mixto, con jornada completa de grado primero a quinto.

El Centro Educativo actualmente tienen matriculados a 112 estudiantes laboran 5 docentes de planta y una directora con cuatro sedes: Rio Blanco, Arrayanes, Rio Sucio y Pepital. Los estudiantes oscilan entre los 5 y 10 años, se está trabajando con este grupo de 16 estudiantes, sus familias pertenecen al estrato socioeconómico 1, son familias disfuncionales cuyo nivel de educación de los padres es de básica primaria. Los estudiantes en el tiempo libre se dedican a colaborar con las labores del hogar, trabajar en el campo y jugar.

La Escuela Pepital tiene 16 estudiantes actualmente, son familias de escasos recursos económicos y propietarios de pequeñas parcelas, la mayoría dedicados al cultivo de café, plátano, yuca, caña panelera y algunos árboles frutales, los hombres dedicados a la agricultura y las mujeres a las labores del hogar.

¡La lúdica y el sentido de pertenencia genera espacios armónicos en la escuela!

Descripción

La motivación en el aula de clase se ha establecido en los procesos de enseñanza, en donde el maestro es quien genera conocimientos olvidando que los niños y niñas también poseen conocimientos empíricos, habilidades, creatividad y posibles talentos. Los cuales no se tienen en cuenta, la escuela debe ser un lugar agradable, creativa, constructora de sueños, generadora de espacios armónicos, donde los estudiantes sientan el apego, la apropiación en los diferentes procesos educativos y comunales donde va a interactuar.

¿La propuesta de la lúdica y el sentido de pertenencia genera espacios armónicos en la escuela? Va dirigido a que los estudiantes se sientan a gusto en el aula de clase y pueda compartir, interactuar, innovar, transformar, en espacio armónico saludable y ser un forjador de valores (responsabilidad, autoestima tolerancia, igualdad, solidaridad, gratitud, el respeto, lealtad, liderazgo) le permita ir creando el ser que se quiere formar en la sede. Los estudiantes deben tener el sentido de pertenencia a la escuela ya que esta le ofrece aprendizajes significativos, y lúdicos artísticos generadores de felicidad, placer, el goce, el disfrute por lo que hace y quiere aprender. Los educandos que hacen ´parte de esta propuesta le permitirá mejorar su autoestima, generar confianza, respeto en sí mismo y en los demás, y velar por la escuela.

El papel que juega el docente es motivar a cada estudiante con el fin que emprenda en cada una de sus habilidades y logre salir adelante con la ayuda del contexto familiar demostrando que cada individuo es único crítico, innovador, creativo, capaz de transformar el mundo de manera responsable, la actitud del educador debe ser la que ocasione los cambios para lograr la adaptación y permanencia de los estudiantes en el aula de clase.

Las estrategias que se llevarán a cabo para lograr esta propuesta serán.

- La motivación al iniciar cada actividad.
- Exploro las emociones.
- Descubro las habilidades y talentos de los estudiantes.
- Construyo la escuela soñada.

Objetivos

Fortalecer la lúdica y el sentido de pertenencia para que genere espacios armónicos en la escuela sede Pepital.

ACCIONES	ESTRATEGIA	ACTIVIDAD
----------	------------	-----------

•Utilizó la lúdica como un proceso motivador para fortalecer la participación de los estudiante de la sede Pepital y desarrollar las dimensiones de bienestar social y cultural ”.	La motivación al iniciar cada actividad.	El saludo por medio de canto. -Lectura reflexión sobre la autoestima. -Conversatorio ¿En qué lugar me siento mejor, casa, escuela o la calle? -Dibujo ese lugar y lo presento al grupo.
Analizar los factores que inciden en la falta de pertenencia a la escuela de los estudiantes sede Pepital.	Exploro las emociones	-Represento por medio de dibujo cada uno de mis estados emocionales. -Trabajo en pareja y Comparto experiencias.
Identifico las habilidades y talentos de los estudiantes sede Pepital y contribuyo en su proyecto de vida.	Descubro las habilidades y talentos de los estudiantes.	-Expreso lo que me gusta hacer y lo que hago mejor.
Identifico la escuela como generadora de espacios armónicos, con los estudiantes de la Sede Pepital.	Construyo la escuela soñada	-Moldeo con plastilina u otro material la escuela que sueño.

Las anteriores acciones, estrategias y actividades se desarrollan de la siguiente manera. La motivación antes de empezar cualquier actividad es primordial porque si se observa bien se descubre el estado de emocional de cada participante y se prosigue a reanimar al educando que estén decaídos y así se logra enriquecer los procesos educativos como es el sentido de pertenencia a la escuela, la motivación debe ser de todos los días y a toda hora, se hace a través de diálogos, cantos, el saludo, un gran abrazo, los buenos deseos lo cual los estudiantes van anivelar su estado emocional, aumentando la autoestima para que el estudiante se auto reconozca y reflexione que es una persona importante con muchas cualidades, habilidades, generadora de creatividad y luego conociendo todas las dificultades con las que vienen desde su casa, el docente debe estar atento para ayudar a buscar solución y confortar con la familia las vivencias que tare este desde su hogar, los maestro estamos educados para educar dar contenidos pero pocos para enfrentar las

distintas problemáticas que poseen los estudiantes las cuales nos complica a la hora de asimilar el aprendizaje y desarrollar las distintas actividades, padres y madres deben ser los encargados de conocer las habilidades y talentos que poseen sus hijos para que haya una educación acorde a las necesidades que trae cada individuo, el maestro debe explorar que sueños , cual es el proyecto de vida, como quiere que sea el modelo educativo, cual es el modelo de escuela que quiere con todos estas incógnitas ayudar al estudiante a profundizar a través del dibujo con la pedagogía del artes y valores porque cuando un niño dibuja está construyendo huellas, dando a conocer su identidad, desarrollando capacidades y habilidades para el análisis crítico, resolución de problemas y la curiosidad.

Conclusiones

La lúdica y el sentido de pertenencia le permite al educando empoderarse de las actividades escolares para que sean armónicas donde se aprende jugando, haciendo, tocando, explorando, indagando, observando, innovando, descubriendo, experimentando y especialmente se reconozca como persona conociendo sus estados emocionales, descubriendo sus aptitudes y actitudes para así lograr convivir en sociedad generando paz y armonía.

Las actividades lúdicas deben estar de manera constante en cualquier espacio educativo y en las demás áreas ya que permiten disminuir los problemas de agresividad, mejorar la convivencia, permitiendo gestar personas sociables, comprometidas, líderes, emprendedoras, también permite descubrir sus talentos convertir personas perseverantes quienes luchan por lo que se quiere hasta lograrlo, cada quien nace con habilidades, pero no siempre se llega a ser apto para desempeñarse en ella, sin embargo la lúdica conlleva a que se enfrenten a los diferentes obstáculos. Los docentes debemos ser conocedores de las diferentes problemáticas que tienen los estudiantes como es la falta de afectividad, que necesidades pasan como si tienen o no una buena alimentación, como es el trato con los padres y personas que los rodean y según esto se puede saber porque su comportamiento, el de aprendizaje y el amor por estar en la escuela como un lugar de armonía generador de oportunidades y gestor de proyecto de vida sostenibles e innovadores capaz de transformar sin hacerle daño a nadie. La actitud del docente es la que hace personas felices o infelices vencedoras del miedo o emprendedoras capaces de fomentar el desarrollo emocional buscando la concesión de un mejor equilibrio para contribuir a una cultura de paz y armonía a nivel personal, familiar, comunal, y social.



Estudiantes de la escuela Pepital desarrollando actividades lúdicas en equipo.

Lista de Referencias

- GÓMEZ RODRÍGUEZ, Tatiana, Molano, Olga Patricia y RODRÍGUEZ CALDERÓN Sandra. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga: Universidad del Tolima
- BONILLA; MANCHOLA y BARBOSA. Violencia, género y lúdica en el fútbol.Armenia: Kinesis (1996)

CABALLERO, TOVAR Luz Esperanza, Osorio Cuellar German (2012). Promoción y fortalecimiento del sentido de pertenencia hacia la Institución y su contexto, de los estudiantes de los grados Sexto y Séptimo de la Institución Educativa la Libertad Rovira: Ibagué, Tolima, facultad de ciencias en la educación maestría en educación.

ÁLVAREZ SALAS, Fanny (2015). La lúdica y el fortalecimiento de valores en los estudiantes de grado Sexto en la Institución Educativa Siete de Agosto, municipio de Santiago de Cali, Valle del Cauca: Fundación Universidad de los Libertadores, Facultad de ciencias de la Educación, Vicerrectoría de la educación Virtual y a distancia, Especialización en Pedagogía de la Lúdica, Jamundí- Valle del Cauca.

CHAMORRO Joaqui, VIVIANA Jomar, Fernández Ortiz, LISBETH YANETH, **Garzón** Flórez, YAMILE, Pinto Rodríguez, LEIDY PAOLA (2012)

VAHOS JIMENEZ, Oscar juguemos (2002)

Anderson, Charles & Johnson (2003). The impressive psychology paper. Chicago: Lucerne Publishing.