

La LúdicoComunicación Ciudadana

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

Fundación Universitaria los Libertadores

Librada Romero Martínez

Octubre 2016.

Copyright © 2016 por Librada Romero Martínez. Todos los derechos reservados.

Resumen

El proyecto La lúdico comunicación ciudadana, es un trabajo de interés pedagógica que busca el desarrollo y fortalecimiento de las competencias comunicativas de recibir, interpretar y producir información a través de acciones lúdicas que vinculan la ciudadanía como elemento básico que permite la interacción y producción constante de los estudiantes, por tratarse de un tema transversal.

Desde esta perspectiva, la propuesta de intervención contempla 3 momentos (Momento 1 medios para la movilización ciudadana, Momentos 2 por una Seguridad ciudadana y Momento 3 evaluemos lo desarrollado) que integran e involucran al estudiante con la lúdica, generando así una relación directa de los temas con las competencias comunicativas mencionadas.

Finalmente, el trabajo se matricula en la línea institucional Pedagogías, Medios y Mediaciones de la Fundación los Libertadores y la línea de la Facultad de Educación Pedagogías, Didácticas e Infancias, asegurando un aporte al campo didáctico en relación a la lúdica y su incidencia en el desarrollo de este tipo de competencias.

Palabras clave: Competencias Comunicativas, Lúdica, Ciudadanía

Abstract

The project Citizen playfulness-communication, is a work of pedagogical interest that seeks to develop and strengthen communication skills to receive, interpret and produce information through playful actions linking citizenship as a basic element that allows interaction and constant production students, because it is a cross-cutting issue.

From this perspective, the proposed intervention includes 3 times (Time 1 means for citizen mobilization, Moments 2 for a Citizen Security and Time 3 assess what developed) that integrate and involve the student with the playful, generating a direct relationship between themes mentioned communication skills.

Finally, work enrolls in the institutional line pedagogies, Media and Mediations of the Libertadores Foundation and the line of the Faculty of Education Pedagogy, didactics and childhoods, ensuring a contribution to the educational field in relation to the playful and its impact on the development of this type of competition.

Keywords: communication skills, playful, Citizenship

Tabla de contenido

Capítulo1 Las Competencias Comunicativas en la Escuela.....	
Capítulo 2 Para Fortalecer las Competencias Comunicativas Conozcamos de Ellas.....	
Capítulo 3 Este es el Diseño Metodológico.....	
Capítulo 4 La lúdico comunicación ciudadana.....	
Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones.....	
Lista de Referencias	
Anexos	

Lista de tablas

Tabla 1. Plan de Acción Momento 1 Medios para la movilización ciudadana.....	
Tabla 2. Momento 2 Por una seguridad Ciudadana.....	
Tabla 3. Momento 3 Presentación de la obra: La ciudad.....	

Lista de figuras

Figura. 1 Esquema de Intervención Pedagógica.....

Capítulo 1

Las Competencias Comunicativas en la Escuela

La presente investigación, se sitúa en el campo pedagógico debido a que parte de la situación observada en la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Sede La Florida del municipio de Armenia, Quindío y específicamente en los niños y niñas de grado 2C en que se evidencian debilidades para expresar sus intereses e ideas, un problema de comunicación que influye directamente en las diferentes actividades que se realizan al interior y fuera del aula.

Este diagnóstico se basó también en la percepción de los estudiantes, se preguntó directamente sobre actividades que desearían desarrollar, sin embargo la timidez no se hizo esperar, incluso muchos de los estudiantes se quedaron callados, o simplemente repitieron lo que uno o dos señalaron. Esta situación evidencia que los procesos de comunicación y por lo tanto las competencias comunicativas no se encuentran presentes en las relaciones cotidianas de los estudiantes, lo que influye de manera directa en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que la relación e interacción con los otros es horizontal, cuando debería ser recíproca entre los actores del acto educativo.

En esta misma línea, se observa que los estudiantes tienen dificultades para dirigirse al grupo, esto se ve reflejado cuando el docente propone una acción pedagógica como exponer y argumentar, luego de una actividad y con algunos de sus compañeros comentan que no les gusta este tipo de ejercicio o sencillamente asumen que no les gusta hablar en público, esto se presenta no en un área específica sino en la mayoría de las asignaturas.

Lo anterior, cuestiona no solo la forma como se están orientando los contenidos de las asignaturas sino también las didácticas que se implementan en el proceso de aprendizaje, pues también el docente se ve involucrado ya que se supone que con la orientación de él y la ruta metodológica que traza el estudiante desarrolla habilidades comunicativas que lo llevan a progresar continuamente en su formación académica.

Finalmente, la problemática se acentúa en las familias, quienes no promueven procesos de comunicación en ocasiones por tiempo, trabajo o descuido, además de ello, no se tiene una cultura de acompañamiento en el desarrollo de tareas o ejercicios que favorecen este proceso de comunicación.

Teniendo en cuenta la descripción anterior surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo fortalecer las competencias comunicativas para la participación (recibir, interpretar y producir información) de los niños y de las niñas de grado 2C de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Sede La Florida del municipio de Armenia, Quindío?** Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos el general se centra en: fortalecer las competencias comunicativas para la participación de los niños de grado 2C de la institución en mención, y los específicos se orientan a: Identificar estrategias lúdicas que propicien el fortalecimiento de las competencias comunicativas, involucrar a la comunidad académica en el desarrollo del proyecto, relacionar la lúdica y el desarrollo de competencias comunicativas como herramienta pedagógica al interior y fuera del aula.

Desde esta perspectiva, para la propuesta es muy importante tener en cuenta el aprendizaje significativo y autónomo donde el estudiante desarrolla sus procesos de aprendizaje a partir de sus

intereses, necesidades y motivaciones y pueda así diseñar situaciones de aprendizaje que le permiten la interacción, cooperación y organización con el medio social donde se desenvuelve. Sumando a lo anterior, con este proyecto el estudiante podrá interactuar aún más con su realidad, derivando nuevos saberes académicos frente a lo cotidiano y personal. Por lo tanto al mejorar las competencias comunicativas y participativas los niños y niñas se adaptan más fácilmente a su medio escolar, social y cultural en que se desenvuelven.

En definitiva, la escuela es parte de la vida y como tal, en ella se reflejan las experiencias espontáneas, las vivencias y las fantasías, el descubrimiento de las cosas nuevas, por lo que aplicar estrategias lúdico- recreativas que tienen un alto potencial en la formación de habilidades comunicativas y participativas, fortalecerían competencias y habilidades favoreciendo los procesos de aprendizaje en el aula, y contribuyendo a la formación integral de los estudiantes en los diferentes espacios de su entorno escolar y de su vida diaria.

En este orden de ideas, las competencias comunicativas son las habilidades que nos permiten entablar diálogos constructivos con los demás, comunicar nuestros puntos de vista, posiciones, necesidades, intereses e ideas, en general, y comprender aquello que los demás ciudadanos buscan comunicar. Por eso además de fortalecer las capacidades y habilidades comunicativas es muy importante involucrar la lúdica, porque esta se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, a reír, gritar e inclusive llorar, es una fuente generadora de emociones elemento que

posibilita el fortalecimiento de las habilidades frente a las competencias comunicativas. Así como lo señala, Motta (2004. p. 23):

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir.

En este sentido el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y de la niña en relación al desarrollo de competencias comunicativas necesarias para el progreso personal y social del sujeto.

Capítulo 2

Para Fortalecer las Competencias Comunicativas Conozcamos de Ellas.

La tarea del docente es trascendental en cuanto a su rol de líder y a las innovaciones que debe afrontar y llevar adelante, dentro de estas la transformación social, la reconstrucción de las relaciones humanas y la propuesta de cambios necesarios para lograr un sistema educativo eficiente, en una sociedad participativa, justa y comprometida con el desarrollo de todas las dimensiones, sus competencias y el fortalecimiento de sus capacidades y habilidades que mejoren sus relaciones interpersonales.

Por esta razón, la propuesta de investigación tiene en cuenta el aprendizaje significativo y autónomo donde el estudiante desarrolla sus procesos de aprendizaje a partir de sus intereses, necesidades y motivaciones y pueda así diseñar situaciones de aprendizaje que le permiten la interacción, cooperación y organización con el medio social donde se desenvuelve. Igualmente el estudiante puede interactuar con su realidad, derivando nuevos saberes académicos frente a lo cotidiano y personal.

Es así, como se ha considerado que al fortalecer esas habilidades y capacidades autónomas en los niños y niñas les ayuda a fortalecer sus aprendizajes, sus relaciones sociales dentro del aula y fuera de ella, y por lo tanto a mejorar las competencias comunicativas.

Teniendo en cuenta la posición del pedagogo Richard Gerber (Redestv. SA. SP) El cual afirma que “el valor de la educación está en el camino y no en la meta” se sustenta este trabajo pues la educación desde esta perspectiva, permite que se valoren las experiencias, los momentos

donde se comparten alegrías, saberes, donde cada uno tenga una motivación para disfrutar y ser feliz con lo que se hace, así los resultados que se presentan no sean los esperados.

En relación a ello, la escuela no puede pensarse simplemente como una institución programada para inducir a los niños en el aprendizaje de temas académicos, donde las materias que están más arriba son las más relevantes, se ha dissociado el intelecto de la emoción, los currículos sobrecargados de contenidos, los horarios rígidos, le han quitado espacios para que los niños y niñas desarrollen actividades más interesantes de acuerdo a sus necesidades e intereses. En consecuencia los niños y niñas abandonan las escuelas porque no ven emoción, no hay ninguna pasión, no hay motivación para que sean creativos, inventivos, soñadores y les den ganas de aprender. Por eso, es importante para todos los docentes contemplar la dura realidad de los niños y ser más conscientes de nuestra labor como maestros creativos, orientadores, guías y facilitadores del proceso de aprendizaje, ya que el niño sólo aprende de manera grata, aquellas cosas que satisfacen un deseo, una necesidad o una fantasía, debemos proporcionar en la escuela un ambiente donde los niños se sientan amados, aceptados, respetados, escuchados, valorados, motivados y donde se proporcionen las herramientas necesarias para que los niños desarrollen sus aprendizajes plenamente.

Normativamente, la idea anterior, la sustenta la Constitución Nacional, en su artículo 67, que afirma que la educación es un derecho de toda persona y un servicio público que tiene una función social, siendo uno de sus objetivos, “la búsqueda del acceso al conocimiento, a la ciencia, la técnica y a los demás bienes y valores de la Cultura, por lo tanto La Lengua, como forma perfecta de comunicación, no está exenta” (SP).

Al igual que el Plan Decenal de Educación, (2006-2016) en el capítulo uno, en la sesión de Renovación pedagógica, numeral tres, exhorta a la educación básica y media a la búsqueda de estrategias para la enseñanza de la lectoescritura, cuando afirma “3. Fortalecimiento de los procesos lectores y escritores. Garantizar el acceso, la construcción y el ejercicio de la cultura escrita como condición para el desarrollo humano, la participación social y ciudadana y el manejo de los elementos tecnológicos que ofrece el entorno”.

En este orden de ideas, el Ministerio señala que los propósitos de la educación básica primaria están relacionados con el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente (Ley General de Educación 1994) aspectos que configuran el tema central de este proyecto de investigación, por tanto el área de lengua castellana recobra una función preponderante pues se espera que a través de ella los estudiantes realicen una interacción competente con otros mediante el lenguaje, en las diferentes esferas del desarrollo humano y en situaciones de comunicación reales o virtuales, donde el respeto por la palabra recobre el valor de la escucha por medio de la lengua oral y escrito.

Los Lineamientos curriculares de Lengua Castellana del Ministerio de Educación Nacional, constituyen, en gran medida, un fuerte soporte legal, en tanto consideran congruente abordar la significación como ampliación del enfoque semántico-comunicativo, asumiendo que en el proceso de constitución de los individuos, se desborda la construcción de comunicación hacia la significación. Los estándares en lengua castellana, son los referentes que permiten evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los niños y las niñas en el transcurrir

de su vida escolar. Los estándares hacen énfasis en las competencias más que en los contenidos temáticos. Por esta razón se consideran que las competencias se desarrollan a lo largo de la vida, y es función del sistema educativo aportar su generación y de esta formar alcanzar la calidad deseada contando, con criterios claros y públicos que permitan establecer si se están logrando o no los niveles que como sociedad nos hemos propuesto, aspecto que definiremos más adelante.

En este orden de ideas, las competencias han definido como un saber hacer flexible que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron. Implica la comprensión del sentido de cada actividad y sus implicaciones éticas, sociales, económicas y políticas. Por otra parte el término competencia está vinculado a la capacidad, la habilidad, la destreza o a la pericia que tiene la persona para realizar algo en específico o tratar un tema determinado.

Cabe anotar que las competencias son transversales a las áreas del currículo y del conocimiento. Aunque generalmente se desarrollan a través del trabajo concreto en una o más áreas, se espera que sean transferidas a distintos ámbitos de la vida académica, social o laboral. El desarrollo de las competencias está en el centro del quehacer de las instituciones educativas desde el preescolar, y constituye el núcleo común de los currículos en todos los niveles educativos. Los currículos por competencias hacen posible la integración de los distintos niveles educativos, así como las diversas ofertas institucionales, bajo un concepto de educación permanente, que se inicia en la primera infancia y continúa a lo largo de la vida, aun después de que los individuos finalizan su escolarización.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN 2003) describe que:

La revolución educativa, expresada en la noción de competencia, propone que lo importante no es sólo conocer, sino también saber hacer. La competencia implica poder usar el conocimiento en la realización de acciones o productos (abstractos o concretos) que permitan determinar si el niño o niña está comprendiendo lo que aprendió. Se trata de que las personas puedan usar sus capacidades de manera flexible para poder enfrentar problemas nuevos de la vida cotidiana. Las competencias se refieren a ser competente no a competir (SP.)

La formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico que integra la teoría con la práctica en las diversas actividades, que promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y los procesos laborales y de convivencia.

Dentro de los tipos de competencias encontramos las siguientes:

Competencias ciudadanas: Son el conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.

En el mismo sentido dice CHAUX y otros (2004) las competencias ciudadanas como en toda competencia se evidencian en la práctica, en lo que las personas hacen. La acción ciudadana ejercida de manera autónoma es el objetivo fundamental de la formación ciudadana. Sin embargo, para llevar a cabo una acción ciudadana es importante tener dominio de ciertos conocimientos, haber desarrollado ciertas competencias básicas y estar en un ambiente que favorezca la puesta en práctica de estas competencias.

Competencias comunicativas: Según el MEN (2003) Las competencias comunicativas son:

Las habilidades que nos permiten entablar diálogos constructivos con los demás, comunicar nuestros puntos de vista, posiciones, necesidades, intereses e ideas, en general, y comprender aquello que los demás ciudadanos buscan comunicar (SP)

Competencias Interpretativas:

Son la capacidad orientada a encontrar el sentido de un texto, de una proposición, de un problema, de un mapa, de un esquema, de argumentos a favor o en contra de una teoría, es decir, se funda en la reconstrucción global o local de un texto o gráfico (Men. 2003. SP).

Competencias argumentativas: Es la capacidad de:

Expresar y sustentar una posición de manera que los demás puedan comprenderla y evaluarla seriamente. En una situación de desacuerdo entre dos o más personas, la argumentación les permite a los ciudadanos competentes comunicar sus ideas de tal forma que los demás no sólo las entiendan sino que inclusive puedan llegar a compartirlas, todo esto sin recurrir a la fuerza o al uso del poder. (Chaux y otros. 2004. SP).

Otro de los conceptos importante para el trabajo es la Lúdica. El termino proviene del latín ludas, lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, a reír, gritar e inclusive llorar, es una fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra". (George Bernard Shaw. SP.)

Para concluir este apartado se menciona el término estrategias, el cual se incluye en este proyecto ya que son las pistas o claves que el maestro enseña intencionalmente al alumno, para que el aprendizaje sea más efectivo. Como procedimientos cognitivos, deben ser enseñadas en forma intencional con el fin de que puedan incidir en el desarrollo de las habilidades y en la construcción de las competencias.

Finalmente, como antecedente para este trabajo se señala el Informe de los Sabios, - Colombia al filo de la oportunidad 2006- el cual recomienda aportar al fortalecimiento de los procesos básicos de lectura comprensiva, desde la lectura de los distintos tipos de textos y el desarrollo de la capacidad mínima de expresión. Por lo que se enfatiza en la necesidad de fortalecer los procesos de comprensión de lectura y producción de textos, desde la enseñanza de la comprensión y la aplicación de estrategias efectivas para cualificar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, como un ejercicio propio de la escuela y específicamente de las y los maestros.

Capítulo 3

Este es el Diseño Metodológico

El tipo de investigación de esta propuesta es de tipo cualitativo ya que este estudia: La calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular (Ortiz, L. 2012. p. 17)

Por esta razón, se considera que la problemática abordada y la intervención propuesta para la misma, permite un acercamiento a la población siendo parte del problema y de sus soluciones en relación a ello el enfoque por el que opta el trabajo y que sigue la línea de la investigación cualitativa es la investigación acción.

El Enfoque de investigación es Investigación Acción, describe una forma de investigación desde un abordaje social y educativo en el que se interviene con programas de acción que responden a los problemas encontrados en un contexto determinado. Kemmis (1994) la define como:

Una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas (p. 4).

La línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Fundación Universitaria los Libertadores donde se matricula la el estudio se denomina: pedagogías, didácticas

e Infancias, en el caso particular por tratarse de un proyecto en el marco de la lengua castellana, el proyecto alimenta el eje de didáctica.

Así mismo, el proyecto hace parte de la línea institucional pedagogía, medios y mediaciones pues sus ejes articuladores que permiten develar relaciones de enseñanza y aprendizaje, aspecto que está implícito en el desarrollo del proyecto de investigación.

La población objeto de estudio se centra en la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Grado 2°. Sede la Florida de Armenia Quindío, y la muestra se centra en los estudiantes de básica primaria con el ánimo de fortalecer las habilidades y capacidades comunicativas y participativas de los niños y de las niñas para que puedan expresar claramente sus intereses y necesidades y ser protagonistas de su propio aprendizaje.

Dentro de los instrumentos investigación que se utilizarían encontramos los siguientes:

Observación participante: Es aquella en la que el investigador selecciona un grupo o colectivo de personas y participa con ellas en su forma de vida y en sus actividades cotidianas con mayor o menor grado de implicación. Su finalidad genérica es obtener información sobre la cultura de ese grupo o población y, en lo concreto, pretende descubrir las pautas de conducta y comportamiento (formas de relación e interacción, actividades, formas de organización, etc.) Permite captar no sólo los fenómenos objetivos y manifiestos, sino también el sentido subjetivo de muchos comportamientos sociales del grupo o actor social investigado (Universidad de Alicante. SA. SP).

Diarios de campo: se considera que es:

Un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. Cada investigador tiene su propia metodología a la hora de llevar adelante su diario de campo. Pueden incluirse ideas desarrolladas, frases aisladas, transcripciones, mapas y esquemas, por ejemplo. Lo importante es que pueda volcar al diario aquello que ve durante su proceso investigativo para después interpretarlo (SA. 2012. SP)

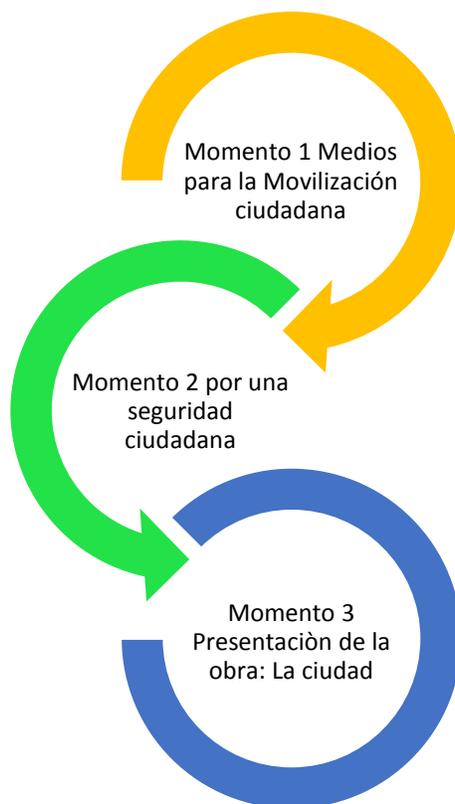
Taller: para Melba Reyes, taller se define “como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico” SA. SP). Este trabajo presentara su intervención pedagógica a través de talleres anexos a este documento.

Finalmente la información recolectada a la luz de esta investigación será analizada y categorizada, para evidenciar las transformaciones vistas con la implementación de la propuesta que se especificara en el siguiente capítulo.

Capítulo 4

La lúdico comunicación ciudadana

Figura. 1 Esquema de Intervención Pedagógica



Fuente: De la Investigadora

La propuesta está encaminada a fortalecer competencias comunicativas básicas de los estudiantes, mediante el desarrollo de estrategias lúdico recreativas, enfocadas en la interacción permanente de los participantes y la solución a problemas de forma individual y colectiva. Para ello se considera como elemento central la lúdica y por lo tanto el arte y creatividad como elementos que entran a interactuar con la población objeto de intervención.

La propuesta además surge de la necesidad de reflexionar con una actitud crítica y constructiva frente a nuestra labor educativa y mejorar los ambientes de aprendizaje haciendo de la escuela un sitio de interés, como valor agregado las acciones a ejecutar implícitamente incluye valores sociales y culturales. De esta forma se considera que una sociedad alcanza su equilibrio cuando los seres que la conforman se relacionan armónicamente, se apropian de esos momentos lúdicos, alegres y la convivencia es más agradable y placentera cuando el aprendizaje se convierte en situaciones significativas para lo cual es de vital importancia que la clase y la actitud del docente sea lúdica, atractiva, dinámica y que despierte el interés y la satisfacción de quienes la realizan y evitar los esquemas rígidos, pasivos y autoritarios que hacen del aprendizajes experiencias no muy agradables.

Desde esta perspectiva, la lúdica es una de las más valiosas formas de expresión de todos los seres humanos, las imposiciones en el desarrollo de las actividades hacen que se pierda el carácter lúdico, que en este caso quiere decir carencia de libertad, voluntad, deseo para desarrollar una tarea, que si se le da el carácter de lúdico se convierte en una necesidad de sentir, de expresar, de comunicar, de proyectar emociones, sentimientos, acompañados de la diversión, el gozo, la risa, el entretenimiento y el deseo de cumplir con una tarea feliz que apoya el desarrollo del ser humano.

En éste sentido la pedagogía lúdica la podemos aplicar de forma positiva y participativa para obtener aprendizajes más significativos y agradables, donde los niños desarrollen los procesos de pensamiento con mayor exploración, reflexión, análisis, creación, solucionando conflictos y generando nuevos conocimientos, facilitando el aprendizaje que se quiere dar, desarrollando en el niño gradualmente conceptos, habilidades y actitudes.

De esta forma, la estrategia de intervención se denomina: ciudadanos de convivencia, tiene como objetivo general: apoyar el desarrollo de habilidades comunicativas de participación con acciones lúdicas que resalten los intereses del estudiante. La estrategia tiene una serie de momentos que aseguran una participación activa del estudiante brindándole un rol protagónico. Para el desarrollo de estas acciones se contara con la participación de los estudiantes, docentes, administrativos y padres de familia.

Los momentos que conforman esta estrategia son:

Momento 1 medios para la movilización ciudadana

Momentos 2 por una Seguridad ciudadana

Momento 3 presentaciones de la obra: La ciudad

El momento 1, se caracteriza por el estudio, investigación y caracterización de los medios de transporte, edificaciones y vías de comunicación, con esto se busca que el estudiante interaccione con su equipo de trabajo, indague y proponga su representación de la ciudad. Para este momento es de vital importancia el material reciclable pues la elaboración de toda la ciudad se realizara con esta técnica.

El plan de acción para este momento se estipula así:

Tabla 1. Plan de acción momento 1

OBJETIVO	DESCRIPCION	EVALUACIÓN
Propiciar el desarrollo de competencias comunicativas a partir de acciones lúdicas enmarcadas en la ciudadanía cotidiana de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de la ciudad: Los niños toman como guía de trabajo la actividad de la cartilla donde aparece una ciudad, que ellos colorean y con base en eso inician el diseño de la ciudad con todos los elementos que la componen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con los elementos realizados armaron la ciudad teniendo en cuenta los aprendizajes obtenidos y la cartilla como guía, observando

	<p>Actividades (cartilla) para conocer los diferentes medios de transporte y el uso que se le da a cada uno de ellos, se eligen uno para elaborarla con cajas de cartón, pinturas, tijeras, colbòn, palitos y tapas de botellas o frascos para las llantas de los vehículos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de las viviendas, con cajas de cartón, se pintaran de acuerdo al tipo de vivienda elegido por los niños ya sea edificaciones, almacenes, parques, colegios, etc. • Organización de la ciudad en miniatura 	<p>un buen desempeño y una excelente muestra de creatividad, desarrollo de habilidades, destrezas en la construcción de una ciudad amigable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se observó desarrollo de habilidades comunicativas de participación con acciones lúdicas que ayudaron a que se cumpliera con los objetivos propuestos.
--	--	---

Fuente: de la autora.

El momento 2, se caracteriza por el estudio, investigación, conocimiento y significado de las señales de tránsito, con lo cual se busca que el estudiante conozca y actúe responsablemente como miembro de una comunidad y aporte su conocimiento para tener una ciudad más amigable y con su grupo de trabajo indague y proponga acciones que permitan que las personas vuelvan sanas a casa y conozcan que es deber de un buen ciudadano respetar y usar correctamente las señales de tránsito.

El plan de acción para este momento se estipula así:

Tabla 2. Plan de acción momento 2

OBJETIVO	DESCRIPCION	EVALUACIÓN
<p>Desarrollar competencias comunicativas de participación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de las clases de señales de tránsito Actividades (cartilla): propósito diferenciar los colores y el significado de cada una de las señales de tránsito y cómo este conocimiento nos puede ayudar a prevenir el peligro, a tener pronta y oportuna información, a identificar las acciones que están prohibidas y a contribuir para que las personas vuelvan sanas a casa y a saber que es un deber y una obligación de todo buen ciudadano respetar y usar correctamente las señales de tránsito. 	<p>Con el apoyo de los compañeros del grupo los estudiantes hacen la exposición de las carteleras desarrollando las competencias comunicativas de participación y expresando sus saberes adquiridos.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de algunas señales de tránsito para elaborarlas en cartón paja, dibujarlas, pintarlas según su clasificación, recortarlas y colocarle el palito para ubicarlas más adelante en el lugar adecuado dentro de una ciudad. • Elaboración de carteleras con mensajes alusivos al respeto, uso y aplicación de las normas y señales de tránsito para proveer seguridad y bienestar a la ciudadanía. • Decoración del aula: Los niños ubican las carteleras en las paredes del salón y preparan la exposición de las mismas. • Planeación de la actividad de canto- tema las señales de tránsito, • Selección la canción el semáforo, representación con disfraces de semáforos para el día de la feria de los saberes. • Aprovechando las Fiestas patronales de la institución, se integra a un baile regional (vueltas antioqueñas) las señales de tránsito con la elaboración de trajes con materiales reciclables. . 	
--	--	--

Fuente: de la autora

Momento 3, se caracteriza por la puesta en escena de todas las acciones lúdicas realizadas durante el proyecto en la presentación de la obra: La ciudad, con lo cual se busca que el estudiante interactúe con todos los elementos que hay en una ciudad, ubicarlos y organizarlos de tal manera que quede una ciudad amigable con la ciudadanía y con el medio ambiente y con su grupo de trabajo pueda exponer y dar su aporte de los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo del proyecto como buen ciudadano que conoce, respeta y usa correctamente las normas y señales de tránsito.

El plan de acción para este momento se estipula así:

Tabla 3. Plan de acción momento 3

OBJETIVO	DESCRIPCION	EVALUACIÓN
<p>Desarrollar la creatividad y las competencias comunicativas de participación al poner en escena los aprendizajes obtenidos durante el proyecto de una manera lúdica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización por grupos de trabajo para Seleccionar los elementos realizados durante el desarrollo del proyecto. • Distribución de las calles y carreras de la ciudad para cada grupo de trabajo y las instalan en el piso utilizando papel crac y pegándolas con silicona. • Actividades: cada grupo de trabajo empieza a colocar los diferentes elementos y van ubicándolos de forma estética dando forma a la ciudad. • Al finalizar la obra de la ciudad, los estudiantes se preparan para la visita de la comunidad educativa que viene a apreciar el trabajo realizado y los saberes adquiridos. • Se incluye en la obra de la ciudad la presentación de la canción del semáforo con algunos niños disfrazados y que es presentada a la comunidad educativa. • Igualmente como complemento de una ciudad alegre los estudiantes hacen su representación del baile (las vueltas antioqueñas) a la comunidad educativa, dando a conocer sus talentos y su creatividad y la manera lúdica como reciben los aprendizajes. 	<p>Con el apoyo de los compañeros del grupo los estudiantes plasman la exposición de la ciudad amable desarrollando las competencias comunicativas de participación y expresando sus saberes adquiridos de forma lúdica.</p>

Fuente: de la autora.

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones

Las actividades lúdicas constituyen una estrategia metodológica promueven el deseo de aprender con alegría, con entusiasmo e interés. Los docentes inconscientemente buscamos continuamente diferentes estrategias que nos permitan mejorar los aprendizajes, para motivar a los niños, para hacer de estos procesos educativos momentos más interesantes, involucrando juegos didácticos que desarrollen sus habilidades y destrezas y les faciliten obtener esos aprendizajes, por eso actualmente la dimensión lúdica es primordial y adquiere un valor educativo, no solamente como medio para el aprendizaje sino también como recurso didáctico que favorece el aprendizaje

Todos los docentes debemos tener una actitud de cambio, conocimiento en el desarrollo de estrategias lúdicas, debemos ser facilitadores del proceso de aprendizaje, estar capacitados para resolver diariamente los problemas que se nos presentan diariamente y hacer que nuestros niños tengan momentos agradables e inolvidables, que utilicemos el juego como un elemento esencial en la motivación de los niños para el aprendizaje.

Cuando el ser humano siente la necesidad de expresarse de una forma lúdica por lo general lo hace voluntariamente motivado por algo que le llama la atención y que es importante para él, lo que le permite demostrar entusiasmo y ganas de moverse, de desplazarse, de investigar, curiosar y experimentar otras formas de aprender y es que sin programarlo se involucran en el juego transformando la actividad en momentos placenteros y donde el contacto social se hace presente y las habilidades y destrezas se van desarrollando favoreciendo los aprendizajes haciendo que el estudiante crezca integralmente convirtiéndose en actividades atractivas y de entretenimiento individual y colectivo.

Con los cambios que diariamente se presentan en la sociedad, donde cada día se requiere que los niños estén más dispuestos a aprender y que se interesen por lo que se les enseña, nuestra labor docente tiene que estar más acorde con esos cambios que hace que también nos actualicemos y estemos preparados física, psicológicamente e intelectualmente para orientar la enseñanza hacia esos intereses que permitan a los estudiantes sentir deseos de estar en las aulas de clase, entonces es ahí donde nosotros como especialistas en la pedagogía lúdica debemos hacer nuestro aporte y hacer que los aprendizajes lleguen a las nuevas generaciones de una manera más eficaz y placentera y que toda la comunidad educativa se vea involucrada en el proceso educativo y vean la lúdica como una estrategia metodológica para llegar a esas generaciones que tanto lo necesitan y que requieren un aprendizaje más acorde a sus necesidades e intereses y donde ellos realmente sean protagonistas de sus aprendizajes.

Los cambios metodológicos requieren de mayores esfuerzos, porque hay que conocer bien su contexto, su grupo social y tener en cuenta características importantes que nos lleven a planear y a aplicar esos cambios acertadamente por lo que también se debe estar dispuesto y preparado para mejorar los procesos y hacer que los resultados sean lo más acertados posibles y no experimentar e improvisar sin tener una propuesta que dé solución al problema que se plantea.

Por lo tanto es importante considerar el aprendizaje como un proceso creativo, donde los estudiantes y los docentes sientan la necesidad de aprender y de enseñar aplicando la metodología a través de las diferentes expresiones lúdicas como el teatro, las artes plásticas, la música, el canto, el baile y demás expresiones que desarrollen y mejoren en los estudiantes talentos, habilidades y destrezas que faciliten sus relaciones sociales y desarrollo integral como ser humano que forma parte de una sociedad.

Lista de referencias

MENDOZA FILLOLA, Antonio (coord.). Didáctica de la Lengua y la Literatura para, Primaria.

PEARSON EDUCACIÓN, Madrid 2003. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA, Estándares básicos de Competencias Lengua Castellana. 2005

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Formar para la Ciudadanía... Si es posible, lo que necesitamos saber y saber hacer. Serie guía N° 6. 2004

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Aportes para la construcción de Currículos pertinentes. Competencias Laborales. Guía N° 21.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA, Lineamientos Curriculares Lengua Castellana. Santa Fe de Bogotá, D.C Cooperativa Editorial Magisterio, Julio 1998.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. Ley General de Educación. Momo ediciones. 1994

Carlos Alberto Jiménez Jiménez, B (2000) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Torres, L (2004) Tres enfoques teórico-prácticos. México: Trillas.

Plan Nacional de Recreación 2013-2019 Estrategia de Atención Integral a la Primera Infancia
“Fundamentos Políticos Técnicos y de Gestión de Cero a Siempre.

Diseño y evaluación de Programas en Recreación

REVISTAS

Artículo

Competencias en la formación y en la gestión de talento humano

- See more at: <http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/competencias-en-la-formacion-y-en-la-gestion-de-talento-humano-#sthash.F623Nkqa.dpuf>

Autor: Fernando Vargas Zúñiga.

Categoría: Gestión y administración | Subcategoría: Gestión de recursos.

Año de publicación: 0.

Editor: .

Tipo de documento: Artículo | Formato: pdf. | Idioma: Español. | Tamaño: 107 Kb - See more at:

<http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/competencias-en-la-formacion-y-en-la-gestion-de-talento-humano-#sthash.F623Nkqa.dpuf>

Artículo

Certificación y normalización de competencias. Orígenes, conceptos y prácticas

- See more at: <http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/certificacion-y-normalizacion-de-competencias-origenes-conceptos-y-practicas-#sthash.KaHwnJuV.dpuf>

Autor: Raimundo Vossio Brigido.

Categoría: Gestión y administración | Subcategoría: Calidad.

Año de publicación: 0.

Editor:

Tipo de documento: Artículo | Formato: pdf. | Idioma: español. | Tamaño: 98 Kb. - See more at:

<http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/certificacion-y-normalizacion-de-competencias-origenes-conceptos-y-practicas-#sthash.KaHwnJuV.dpuf>

Video

Taller 1 gratuito LEAN SIX SIGMA - desarrollando Habilidades laborales y de negocios

- See more at: <http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/taller-1-gratuito-lean-six-sigma---desarrollando-habilidades-laborales-y-de-negocios-#sthash.hBrYzUPz.dpuf>

Autor: GRUSAM FERNANDO.

Categoría: Gestión y administración | Subcategoría: Calidad.

Año de publicación: 0.

Editor: GRUSAM FERNANDO

Tipo de documento: Video | Formato: flv. | Idioma: español. | Tamaño: En línea. - See more at:

<http://biblioteca.libertadores.edu.co:2135/biblioteca/taller-1-gratuito-lean-six-sigma---desarrollando-habilidades-laborales-y-de-negocios-#sthash.hBrYzUPz.dpuf>

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software <http://www.foxitsoftware.com> For evaluation

only. socioeconómico y fundamenta la organización curricular con base en proyectos problemas.

Jiménez, B (2000) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Torres, L (2004) Tres enfoques teórico-prácticos. México: Trillas.

Anexos

TALLER 1.

LAS VIVIENDAS Y EDIFICACIONES QUE HAY EN NUESTRA CIUDAD

JUSTIFICACION:

Como complemento al estudio que se realizará con la cartilla de tránsito y con el propósito de que los niños construyan una ciudad es importante que ellos construyan diferentes tipos de viviendas y edificaciones que hay en nuestra ciudad, así desarrollaran la creatividad en el diseño y decoración de las viviendas y edificaciones con material reciclable.

OBJETIVO:

Desarrollar la creatividad y la estética para el diseño, construcción y decoración de las viviendas y edificaciones con el uso de materiales reciclables.

METODOLOGIA:

Teniendo en cuenta el conocimiento previo, los niños se organizaron por grupos para realizar el diseño de las viviendas, pintarlas y decorarlas de acuerdo al tipo de vivienda elegido por los niños.

MATERIALES:

Cartillas de Señales de tránsito, cajas de cartón de diferentes tamaños, pintura, pinceles, delantales para los niños pintar, trapito, vaso, agua

TALLER 2.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE FACILITAN NUESTRA MOVILIZACION DIARIA.

JUSTIFICACION:

Siguiendo con el estudio de la cartilla de transito es importante entrar al tema de los medios de transporte y observar en nuestra ciudad cuales son los más utilizados y cuáles son los que nosotros utilizamos diariamente en el trayecto de la casa al colegio y viceversa y cuál es la reglamentación que hay para los diferentes medios de transporte que han sido utilizados por las personas en las diferentes épocas de su vida y cuál es el uso adecuado de cada uno de los medios de transporte.

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades y destrezas en la creación de un medio de transporte y apropiarse de forma más concreta en qué es un medio de transporte y sus usos.

METODOLOGÍA:

Se observará la cartilla de las señales de tránsito, se realizarán algunas actividades relacionadas con los medios de transporte y elegirán el medio de transporte que cada uno realizará, pintarán la caja de acuerdo al medio de transporte elegido, le colocarán las llantas y los decorarán de acuerdo a los gustos e intereses de cada niño y niña.

MATERIALES:

Cartillas de Señales de tránsito, cajas de cartón, tapas de botella, palos de pincho, pinturas, pincel, delantal para los niños pintar, trapito, vasito para el agua y silicona.

TALLER 3.

MIS AMIGAS LAS SEÑALES DE TRANSITO

JUSTIFICACION:

Aprovechando la cartilla de seguridad vial, que obsequió la Secretaría de Tránsito y Transporte de Armenia a las instituciones educativas, se realizará con los niños del grado 2°. Un estudio de esta cartilla y se programarán diferentes actividades que ayudarán a los niños a tener mayor conocimiento y a desarrollar habilidades y destrezas en la apropiación de las normas de tránsito y valores que fortalezcan la cultura ciudadana.

OBJETIVO

Conocer y comprender la importancia y el significado de las señales de tránsito, que ayudan a todas las personas a tener una vida más segura en las calles de la ciudad y saber en cuales lugares deben estar ubicadas las señales.

METODOLOGÍA:

Se realizará un estudio de las clases de señales de tránsito, realizarán algunas actividades (cartilla), diferenciando los colores y el significado de cada una de las señales de tránsito y cómo este conocimiento nos puede ayudar a prevenir el peligro, a tener pronta y oportuna información, a identificar las acciones que están prohibidas y a contribuir para que las personas vuelvan sanas a casa y a saber que es un deber y una obligación de todo buen ciudadano respetar y usar correctamente las señales de tránsito. Después los niños seleccionarán algunas señales de tránsito

para elaborarlas en cartón paja, dibujarlas, pintarlas según su clasificación, recortarlas y colocarle el palito para ubicarlas más adelante en el lugar adecuado dentro de la ciudad que armarán.

MATERIALES:

Cartillas de Señales de tránsito, octavos de cartón paja, regla, pintura, pincel, tijeras, palito, silicona y pistola de silicona, delantales para los niños pintar, trapito y vasito con agua.

TALLER 4.

ARMAR LA CIUDAD CON TODOS LOS ELEMENTOS REALIZADOS

JUSTIFICACION:

Para finalizar y después de que se hayan construido cada uno de los elementos que hay en la ciudad, y de acuerdo a lo que aprenderán y a lo observarán en la ciudad los niños querrán demostrar sus habilidades y destrezas para armar una ciudad y ubicar correctamente cada uno de los elementos que ellos realizarán.

OBJETIVO:

Desarrollar la creatividad, las habilidades y destrezas para armar la ciudad aplicando los conocimientos que adquirirán con todos los elementos elaborados por ellos mismos.

METODOLOGIA:

Los niños se organizarán por grupos de acuerdo a los elementos que cada uno ha realizado y teniendo en cuenta esto se de armará la ciudad, ubicando las señales, medios de transporte, viviendas y edificaciones y demás elementos de decoración para ambientar la ciudad dentro del espacio del aula de clase.

MATERIALES:

Papel crac para las vías, señales, viviendas, medios de transporte, y otros elementos de decoración de la ciudad.

TALLER 5.

CANCION ALUSIVA AL SEMÀFORO, UN BAILE FOLCLORICO Y

REPRESENTACION OBRA DE TEATRO

JUSTIFICACION:

Con el fin de participar en las fiestas patronales de la institución los niños estarán muy motivados por todas las actividades que realizarán y se esforzarán en preparar una canción, un baile y una representación de títeres y dar a conocer a toda la comunidad educativa sus talentos y saberes.

OBJETIVOS:

Favorecer los procesos de aprendizaje aplicando las expresiones ludicas en sus actividades diarias.

METODOLOGIA:

Para la canción primero se aprenderán la letra y luego le colocarán la música y la irán cantando haciendo movimientos que explican la letra de la canción y que se presentará como complemento a la armada de la ciudad. Para el baile las vueltas antioqueñas, los niños elegirán el baile que más les llame la atención después observarán la coreografía de otros bailes y voluntariamente decidirán si participan, se realizarán varios ensayos, observando el video de la coreografía y el traje adecuado para conseguirlo, luego participarán en una representación de títeres con el tema: Mi amiga la naturaleza Parte 2 y harán la representación el día de las fiestas patronales de la institución.

MATERIALES:

Vestidos de semáforos en cartulina para algunos niños, círculos con los colores del semáforo para la presentación de la canción. Para el baile, cidi de la canción y trajes típicos del baile y para la representación de la obra se utilizarà un teatrín, títeres y niños.