

*ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACION
BASICA No.130 DE BARRANQUILLA*

ENELVIA MARIA CABARCAS PEÑA

WILSON ANTONIO FONTALVO PINEDO

BRIDDYS ESTHER GOMEZ GOMEZ

IVETHE VARGAS CASTRO

ALVARO ENRIQUE SAAVEDRA PACHECO

CORPORACION EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO SIMON BOLIVAR

ESPECIALIZACION GESTION DE PROYECTO EDUCATIVO

BARRANQUILLA

1998

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, Julio 28 de 1998

*Al Divino Niño Jesús,
a mi esposo
Elberto Ortiz Mercado,
por la paciencia y
colaboración, a mis
hijos Alán y Rick, a
mi madre María E. de
Gómez. Gracias.*

Briddys

A mi Dios.

a mi hijos

*Jacir, Gina, Ana Karina,
Georgy, gracias
por todo su amor y
paciencia en esta
ardua carrera del
saber, a mis padres
Luis y Viviana, por
toda la colaboración
que me brindaron.
Gracias.*

Iveth

A mis hijos

*Gilberto Mario y Jean
Carlos, a la luz Divi-
na de Dios por darles
paciencia de soportar
mi ausencia.*

Enelvia

A mi esposa

Martha con todo

mi amor, a mis hijos

Johana, Rosene y Alvaro

Daniel, a mis padres

Sergio y Elvira.

Alvaro

Hoy que he alcanzado un peldaño más de formación, en la historia de mi crecimiento personal, dedico este logro con mucho amor:

A Cristo Jesús, sacrificado por nosotros, a la Virgen del Carmen y María Auxiliadora, dos acepciones y una sola mujer Divina, que en los momentos difíciles me concedió la tranquilidad, a mi madre Graciela, que a voluntad de Dios se fue al cielo, a mi esposa Mery e hijos: Karina y Karla por ser esperanzas de mi esperanza, y a todos mis compañeros de tesis y a mis queridos profesores.

Wilson

AGRADECIMIENTOS

Universidad Simón Bolívar, por brindarme la oportunidad de capacitarnos en el campo de la gestión de Proyectos Educativos a:

Rubén Fontalvo, por tener incidencia en la organización y planificación del programa.

Ledis Hincapie. Por su orientación en la elaboración del Proyecto.

Rubén Barrios, José Pérez y demás profesores, quienes nos transmitieron de manera abierta y renovadora su sabiduría, haciéndonos tomar conciencia del verdadero sentido de nuestra labor educativa. -

Centro de Educación Básica No.130 y toda su Comunidad Educativa, por su colaboración, conocimientos y experiencias cotidianas que nos motivaron en la realización de esta Propuesta.

CONTENIDO

	pág
<i>INTRODUCCION</i>	16
<i>1. LA LUDICA</i>	26
<i>1.1 ANTECEDENTES LUDICOS</i>	26
<i>1.2. DIMENSIONES LUDICAS</i>	30
<i>1.3. EL EDUCADOR Y LO LUDICO</i>	31
<i>1.4. PERFIL ESPERADO</i>	31
<i>1.4.1. Perfil de educador</i>	33
<i>1.4.1.1. En el área de especialización</i>	33
<i>1.4.1.2. En lo pedagógico</i>	34
<i>1.4.1.3. En lo investigativo</i>	34
<i>1.4.1.4. Como trabajador de la cultura</i>	34
<i>1.4.2. Alumnos que esperamos formar</i>	35
<i>1.5. CARACTERISTICAS EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6, 8 A 11, 12 AÑOS</i>	36
<i>1.5.1. El desarrollo humano</i>	36
<i>1.5.2. Edad escolar</i>	37
<i>1.6. EDUCACION CONCIENTIZADORA</i>	40
<i>1.6.1. ¿Por qué la educación es un acto de amor?</i>	40
<i>1.6.2. ¿Por qué la educación es un acto de coraje?</i>	40

	<i>pág</i>
1.6.3. <i>Comunicación</i>	41
1.7. <i>LA CREATIVIDAD EN EL AULA</i>	41
1.7.1. <i>La creatividad como proceso</i>	44
1.7.2. <i>La creatividad como producto</i>	45
1.8. <i>LA MOTIVACION</i>	45
1.8.1. <i>La motivación social</i>	46
1.8.2. <i>Motivación cognoscitiva</i>	46
1.8.3. <i>Motivación integradora</i>	46
1.9. <i>EN LA LUDICA SE DESCUBREN VALORES</i>	47
1.9.1. <i>Cumplimiento</i>	49
1.9.2. <i>Testimonio</i>	49
1.9.3. <i>Abnegación</i>	49
1.10. <i>EL LIDERAZGO</i>	50
1.11. <i>ARTICULACION DE LA EDUCACION AMBIENTAL Y LA LUDICA</i>	52
1.12. <i>ARTICULACION DE LA CULTURA EN EL PROYECTO</i>	55
1.13. <i>ARTICULACION DE CIENCIAS, EDUCACION Y TECNOLOGIA EN LA LUDICA</i>	57
1.14 <i>NORMATIVIDAD</i>	60
1.15 <i>ANALISIS EN LA APLICACION DEL LUDIGRAMA</i>	60
1.16 <i>CONCLUSIONES AL APLICAR UNA ACTIVIDAD LUDICA</i>	61
1.17 <i>EVALUACION EN EL PROCESO</i>	62
1.18 <i>LA RECREACION</i>	64
1.18.1 <i>Integración familiar</i>	64
1.18.2 <i>El tiempo libre y la educación escolar</i>	65
1.18.2.1 <i>Educación recreativa</i>	65
1.18.3 <i>Características de la recreación</i>	65
1.19 <i>LA EDUCACION ES UN JUEGO</i>	66

1.19.1	<i>Cómo crear una ludoteca</i>	66
2.	<i>METODOLOGIA</i>	69
2.1	<i>POBLACION</i>	72
2.2	<i>INSTRUMENTOS</i>	72
2.2.1	<i>La observación</i>	72
2.2.2	<i>La encuesta</i>	73
2.2.3	<i>La entrevista</i>	73
2.2.4	<i>Matriz Dofa</i>	74
2.2.4.1	<i>Debilidades</i>	74
2.2.4.2	<i>Fortalezas</i>	74
2.2.4.3	<i>Oportunidades</i>	75
2.2.4.4	<i>Amenazas</i>	75
2.3.	<i>ANALISIS ESTADISTICO DEL ESTUDIO</i>	75
	<i>CONCLUSIONES</i>	82
	<i>BIBLIOGRAFIA</i>	85
	<i>ANEXOS</i>	

GLOSARIO

CURRICULO OFICIAL. Organización de los programas educativos a desarrollarse en los distintos niveles y grados.

CURRICULO. Es el conjunto de programa sistematizado, actividades, recursos, estrategias metodológicas, planes flexibles que orientan el proceso educativo, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de la población a la que va dirigido.

CREATIVIDAD. La creatividad se define en términos de originalidad como proceso y como producto. Un acto es creativo si implica cierta originalidad para quien la creó.

El maestro debe ver la creatividad no como una potencialidad genética, extraordinaria y singular, propia de sujetos muy particulares que llamamos "genios". Un individuo no creativo se puede transformar en creativo.

JUEGO. El juego como parte de la lúdica, sería un espacio adecuado para crear una pedagogía de la fantasía, para la creatividad y el desarrollo de la autonomía moral e intelectual. El concepto de juego asociado con el de fantasía y arte, permitirán desarrollar una nueva concepción de escuelas.

Las relaciones profundas entre juego, fantasía y saber científico, activan la capacidad de ficción creadora del infante y del adulto.

LUDICA. La actividad lúdica se enmarca, en el discurso psicoanalítico, por su relación con el placer y con la satisfacción.

La lúdica potencializa las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. No es un momento o espacio de distensión, sino una condición para acceder al conocimiento, al mundo que nos rodea.

ARTIFICIO LUDICO: Lo que se puede crear para que el alumno se sienta placentero.

PRAXIS: Conjunto de actividades que pueden transformar el mundo, como el conocimiento o los fenómenos de la producción.

CALIDAD DE LA EDUCACION: En nuestro país depende de la posibilidad de generar un proceso comunicativo, mediado por la cultura a través de la escuela organizada en función del desarrollo integral de cada alumno para posibilitar la autonomía y con ella la vinculación activa a la transformación de su medio.

CULTURA: La esencia de la naturaleza transformada por él en algo útil para la vida.

RECREACION: Es la renovación de una situación física o anímica, volver a crear el entusiasmo, la alegría el deseo de hacer las cosas.

INTRODUCCION

Las acciones del hombre, en búsqueda inicialmente de la supervivencia, posteriormente adquirir mejores condiciones de vida que coadyuven su desarrollo humano en su realización "un estado de satisfacción como persona, porque es capaz de llegar al equilibrio, en su interacción con el entorno, en donde: observa, analiza, interpreta, comprende y responde adecuadamente" transcurren, cambiando técnicas, procesos, instrumentos que exigen del hombre respuestas que se ajusten a estos cambios.

La educación entendida como un acto de búsqueda, de intercambio, de interacción de apropiación, está llamada también al cambio que exige la realidad, para que el hombre establezca una relación dialéctica entre el medio, la circunstancia y el papel del individuo: "Todos los hombres son productos de las circunstancias y los hombres modificados son productos de circunstancias distintas y los propios educadores necesitan ser reeducados"¹.

Se desprende de esta cita el papel que puede cumplir la educación, sobre todo la posibilidad de acelerar el paso hacia

¹ZANCHEZ ROLONG, Inmaculada. *Diseño Curricular. Conferencia. pág. 15.*

una nueva sociedad.

El juego como alternativa de la lúdica es una actividad espontánea, libre, desinhibida, desinteresada y gratuita, por lo cual, el niño se manifiesta sin barreras, tal como es. Podemos decir que el juego es la actividad, el "trabajo" propio del niño.

La función esencial del juego es dar placer al niño, no sólo por los éxitos que obtenga, sino también por el simple hecho de jugar.

Cada vez debemos respetar más al niño en su manera natural de "ser niño", sin querer transformarlo en un adulto en miniatura, que es a lo que más le dedican en la escuela, transformarlo sin tener en cuenta sus intereses.

De esta forma mutilamos su naturaleza y el derecho que el niño tiene de manifestarse y actuar como es.

Mediante la diversión sana, el niño satisface algunas de sus necesidades básicas, tanto en el campo físico como en el psicosocial.

Mediante la acción Lúdica podemos crear todas las situaciones del proceso de socialización y ayudar al niño en la convivencia con su grupo de compañeros.

A continuación se sintetizan algunas de las características de las actividades lúdicas de la siguiente manera:

- *Es fuente sana de realización y diversión.*
- *Es manera de desarrollarse físicamente.*
- *Es estímulo al proceso de desarrollo de la personalidad.*
- *Es aprendizaje para la vida en sociedad.*
- *Es descubrimiento de capacidades y limitaciones.*
- *Es medio de observar traumas y complejos.*
- *Es descubrimiento del valor de la persona humana.*
- *Es el respeto por el "ser" del niño.*

Empíricamente el niño es capaz de realizar juegos como alternativa de las actividades lúdicas donde se evidencia la ausencia de placer y predomina el esfuerzo, la dificultad y la norma. En el juego la norma es aprendida y acatada. En el juego se realizan los mejores logros del niño, logros que se convertirán en un factor básico de acción y moralidad.

La práctica pedagógica y la experiencia en ejercicio de la docencia permite inferir que en el proceso enseñanza y

aprendizaje realizado actualmente en el C.E.B. No. 130, existen algunas falencias que se evidencian en el poco interés que muestran los educandos por los contenidos temáticos en las diferentes áreas y en su bajo nivel de participación en las actividades desarrolladas en el aula de clase por los docentes, lo cual puede ser causa de la dinámica pedagógica seguida por los maestros, centrada en la transmisión de conocimiento; en una forma mecánica y tradicional. Haciendo de su labor una actividad rutinaria y monótona, formando así un ser apático e insensible, poco creativo, rutinario, limitado, reprimido y dependiente de los demás, tomando una actitud indiferente a la problemática que se mueve en su entorno, debido a la poca reflexión que se hace sobre su quehacer pedagógico, creándose así una dificultad en el aprendizaje, materializándose en el fracaso escolar; una educación deficiente, baja en valores y en creatividad, aspectos que todo ser humano debe desarrollar.

Todo esto se debe a que el docente no incluye en su práctica pedagógica la lúdica que hace parte indispensable en el aprendizaje del niño, ya que este aprende la realidad a través de actividades lúdicas haciendo más interesante el espacio de trabajo.

Las actividades lúdicas se encuentran relacionadas con el desarrollo social y cultural del hombre, ya que los juegos son un patrimonio de la comunidad de la cual se han olvidado a través del tiempo, trayendo como consecuencia otros intereses en los niños, por ejemplo la vanidad, el querer ser adultos

prematuramente; aferrándose al uso de revistas y películas pornográficas que inhiben el pensamiento del niño llevándolo a la malicia con su propio cuerpo o el de su compañero.

Dentro del rol del maestro, debe incluirse el rescate cultural de los juegos de nuestros padres y nuestros abuelos en los ratos libres que deben ser utilizados precisamente en el aprovechamiento útil, en lo lúdico que conlleva a la formación de un hombre integral, siguiendo la tradición cultural sana y rescatando del olvido los juegos de nuestros antepasados e implementarlos con algunas modificaciones al momento de hoy.

INTERROGANTES SOBRE EL PROBLEMA DE ESTUDIO

- *¿Cómo incide el trabajo del profesor en el desarrollo integral del niño?*
- *¿Por qué los estudiantes no se sienten motivados en las actividades del aula?*
- *¿Por qué los estudiantes no se sienten a gusto en el aula de clase?*
- *¿Qué actividades hace la institución en el sentido de pertenencia?*
- *¿Qué estrategias pedagógicas se deben utilizar para desarrollar el potencial creativo del alumno?*

- *¿Cómo incide la preparación de los maestros en el desarrollo de las potencialidades creativas de los educandos?*

La actividad lúdica nos brinda en forma espontánea y natural, la oportunidad para hacer una transformación significativa en el desarrollo de la creatividad del niño y así iniciar una cruzada de rescate de algunos juegos, tomando una actitud emancipadora ante la vida. Creando espacios para la actividad lúdica que posibiliten al niño el acceso a una gran variedad de juegos dentro de un ambiente lúdico y le brinden la opción de convivir con otros, de explorar, sentir, experimentar, manipular, desarmar, tratar, reinterpretar el mundo y de expresarse frente a él.

Ese ambiente debe estar cargado de alegría, afecto, magia, imaginación creando una atmósfera encantadora de ensueño. El sentido fundamental es valorar la actividad lúdica como construcción vital en los niños, brindándole una gran variabilidad de juegos, y actividades con carácter lúdico. Propiciar un espacio de convivencia que permita la interrelación espontánea del niño, respeto por las preferencias infantiles que posibiliten el desarrollo de la personalidad y aseguren los derechos que ellos tienen.

Favorecer encuentros afectivos a través de competencias lúdicas y otras actividades que posibiliten las potencialidades de desarrollo integral en el niño.

Es fundamental que hagamos una reflexión en torno al rescate del espacio para actividades lúdicas de los niños y de todos en general, ante la realidad que vivimos actualmente en nuestras escuelas, buscando alternativas y condiciones que las transformen hacia la calidad de la educación.

El Estado reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre y con un sentido democrático. La escuela tiene una obligación prioritaria que es la de humanizar a través de valores fundamentales como la tolerancia, el respeto a las diferencias y a la ayuda mutua. Podemos decir que la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta.

El ser humano nació para aprender, para descubrir y apropiarse del conocimiento, desde lo más simple hasta lo más complejo, a partir de ahí se enfrenta al medio e interactúa en la sociedad, como ser participativo, crítico y creativo.

En las escuelas oficiales en un 85% se educan niños y niñas en las cuales la participación al deporte y la recreación son muy restringidos por las mismas condiciones físicas de la institución en la cual se denota cierto abandono por parte del estado colombiano. A esto le añadimos que en el aula de clase las relaciones caen dentro de un ambiente lleno de monotonía y de poca innovación para hacer de la clase algo más atractivo y gratificante para el alumno.

Una renovación pedagógica, debe estar encaminada a la búsqueda en el aula de clase de un ambiente sociopsicológico adecuado, creando las condiciones para hacerla más dinámica y placentera, de manera que el niño la perciba no como algo que lo inhibe, que le quita la libertad, sino como una continuidad de su vida, un momento en que está aprendiendo y viviendo algo nuevo, cercano a su realidad, que no se sienta en un mundo extraño, mutilador, reproductor-receptor.

Por todo lo anterior se hace necesario implementar un sistema de actividades lúdicas para lograr despertar en el alumno la motivación e interés por las clases en el aula, sería un buen método que llenaría el espacio por la falta de propuestas pedagógicas, donde impera la rutina, la repetición, la falta de una buena comunicación, la falta de armonía y relación afectuosa entre el niño y el maestro, entre el niño y niño, relación de sujeto-sujeto.

Una metodología lúdica se puede aplicar en diferentes momentos del proceso de la enseñanza y aprendizaje como por ejemplo: al inicio de la clase, en la explicación, en tareas, comprensión temática, etc.

Nada mejor para el niño que, crearle un ambiente lúdico para el aprendizaje, siendo que jugar es lo que más le gusta al niño.

Debido que la institución cuenta con profesores eficientes, es necesario idear acciones para su transformación pues ello es

requisito indispensable para que la creciente generación de conocimientos, la nueva educación y el verdadero desarrollo se hagan realidad.

Las actividades lúdicas en todas las áreas conllevan a un proceso de intervención de la pedagogía empleada por docentes, en el sentido, que éstas serán orientada a una reconceptualización en sus múltiples facetas culturales, lúdicas, motoras y académicas.

Esta investigación es de gran importancia debido a que en nuestro departamento y país prácticamente hay estudiantes, que muestran apatía a procesos de aula en la medida, que se implemente y gestione este proyecto, los estudiantes tendrán más posibilidades de disfrutar lo rica en posibilidades de aprendizaje que es nuestra educación en el próximo milenio.

En general implementar estrategias pedagógicas centradas en actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la atención, concentración, equilibrio emocional y la creatividad de los educandos del Centro de Educación Básica No.130.

A nivel específico procuramos:

- *Determinar en que forma incide el trabajo del profesor en el desarrollo integral del niño.*

- *Comprometer, a través de actividades lúdicas en el aula, a los niños que muestran poco interés en los procesos académicos.*

- *Posibilitar el desarrollo integral del niño a través del juego y enriquecer las relaciones sociales.*

- *Crear las condiciones para que los niños expresen espontáneamente sus necesidades y den solución a ellos a través de la lúdica.*

1. LA LUDICA

1.1 ANTECEDENTES LUDICOS

Desde los primitivos, las actividades como la danza, la pesca, las luchas, se realizaban para sobrevivir y en sí eran unos juegos. El juego es tan natural que por medio de él se culturiza el hombre según el medio donde se encuentre.

Uno de los grandes pensadores de la Grecia Antigua: Platón aplicó la lúdica en las matemáticas, llevando los ejercicios matemáticos a la vida cotidiana, problemas de la vida real, tanto a nivel elemental como superior de abstracción.

Los Egipcios, romanos, los Mayas aplicaron los juegos como ciencia metodológica para que los jóvenes aprendieran de los ancianos.

Con el Cristianismo los juegos pierden su valor debido a que ellos consideraron que los juegos eran actos profanos e inmorales.

A partir del siglo XVI los humanistas rescataron el valor educativo de los juegos.

A nivel de instituciones son los colegios Jesuitas que rescataron la importancia en la práctica de los juegos.

Philippe Aries, investigador de la vida social del niño y de la familia, afirman en relación con los juegos:

Los padres comprendieron desde el principio que no era posible ni deseable suprimirlos, ni siquiera hacerlos depender de autorizaciones precarias y vergonzosas. Todo lo contrario, se propusieron asimilarlos e introducirlos oficialmente en sus programas y reglamentos y controlarlos. Tenidos a partir de entonces como medio de educación tan valiosos como los estudios².

Otros teóricos, precursores de los nuevos métodos activos de educación recalcaron la importancia del juego lúdico en la educación de los niños. «Enseñarles por medio de juegos», decía Rebelais. Además enfatizaba la importancia de los juegos en la enseñanza de la geometría y de la aritmética.

Montaigne (1533-1592) planteó la observación para que el niño se le despierte la curiosidad con todo lo que pudiera ver.

Pensadores como: Comenio, Jean-Jacques Rousseau, Pestalozzi, Froebel nos hablan de la lúdica en la antigüedad, ofrecen sus aportes sobre la formación espiritual, moral y cultural en los

²ARIES, Philippe. *Historia social del niño y de la familia*. Editora Guanabara, Rio de Janeiro: 1978. 112 - 133 p.

niños en el proceso de su desarrollo, de sus capacidades cognitivas, volitivas y psicomotriz <<un hombre sano en todo su contexto>>.

Con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. Establece que la pedagogía debe considerar al alumno, en una interacción, sujeto-sujeto, con el profesor. Estimando en el niño una actividad creadora, en el que se le despierte a través de estímulos, sus facultades productivas.

Maria Montessori retoma de Froebel exaltando la aplicación de los juegos sensoriales. Al descubrir en él, la idea de los juegos educativos, y enfatiza que el desarrollo de las percepciones sensoriales, se fortalecen con la aplicación de los juegos lúdicos.

Jean Piaget, resalta la importancia de los juegos en la formación integral del niño y son más significativos en la medida que el niño se va desarrollando.

Para él, los juegos no son una forma simple de escape o entretenimiento físico para los niños, sino medios que favorecen y hacen más significativos el desarrollo intelectual. Por ejemplo, los juegos pre-operatorios (antes del periodo escolar), no sirven solamente para desarrollar el instinto natural, sino también para representar simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño. Y Piaget concluye: "Los métodos

de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil"³.

Claparede y Dewey, Wallon⁴ y Piaget consideran la actividad lúdica como la fuente de las actividades intelectuales y sociales en la práctica educativa.

Cada día que transcurre, la educación lúdica va adquiriendo nuevos significados y seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo, estimulación, técnica hacia un sentido más político, transformador y liberador.

La educación lúdica adquiere su verdadera forma con el enfoque presentado por Celestin Freinet, al definir el <<trabajo-juego>> dentro de un enfoque político liberador expuesto por Paulo Freire.

Celestin Freinet, al principio, parece excluir los juegos de la actividad educativa seria y formativa. En realidad su oposición, obedece a los juegos que sustituye todas las clases de actividad serias <<trabajo>> por los juegos, con la intención

³PIAGET, Jean. *Psicología y pedagogía*. 158 p.

⁴WALLON, H. *La evolución psicológica del niño*. Paris: 1965.

de satisfacer únicamente las necesidades de placer y alegría de los niños.

Para autores como Vigotsky (1979), el juego es un espacio de construcción de una semiótica, que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico.

1.2. DIMENSIONES LUDICAS

La actividad lúdica es una dimensión de la cultura, como la simbólica y la festiva. Toda actividad lúdica nos abre el reino de la imaginación y la creatividad. El juego como alternativa de la lúdica es el principio espontáneo de la libertad humana.

El motivo de la lúdica surge cuando se construye una situación imaginaria, es decir, una situación que enuncia ciertas leyes del objetivo sensible, pero que se distancia de este. La situación imaginaria, en cuanto construcción ideativa, sólo existe en relación a la regla, sólo es posible en ésta y

La oportunidad que se le ofrece al niño, es la inclusión en la realidad con la ayuda de instrumentos simbólicos y reales. En los juegos se realizan los mayores logros del niño, logros que se convertirán en un nivel básico de acción y moralidad.

Los conceptos para describir los usos y el movimiento de la lúdica son diversos; sin embargo, estos no se relacionan únicamente a la física de los cuerpos y las cosas, sino sobre todo estudia la relación de estos lenguajes lúdicos con los mecanismos de su producción.

El proceso de enseñanza dentro de un ambiente lúdico, es un espacio adecuado para crear una pedagogía de la fantasía, para la creatividad y el desarrollo de la autonomía moral e intelectual. El concepto de juego asociado con el de fantasía y arte, permitirán desarrollar una nueva concepción de escuela.

Las relaciones profundas entre juego, fantasía y saber científico activan la capacidad de ficción creadora del infante y del adulto.

La creatividad y con la satisfacción, potencializa las diversas esferas que configuran la personalidad del niño, no es un momento o espacio de distensión, sino una condición para acceder al conocimiento, al mundo que nos rodea.

1.3. EL EDUCADOR Y LO LUDICO

El educador es aquel que despierta en el niño pasión por el estudio, llevándolo a que, él mismo por su propia iniciativa, busque el conocimiento. Es aquel que ayuda a encontrar la escuela dentro de sí, de esta manera, no necesita que nadie le diga lo que él consideraría como un deber hacer. La misma

persona se encarga de buscar los conocimientos y experiencias que hay y que le esperan.

A través de los educadores, la escuela actual, debe aprender a confiar en los alumnos, no imponer el saber, que conlleva a privarlo de la libertad de buscar nuevos conocimientos, de explorar nuevos derroteros.

Los alumnos de hoy, sólo creen en los profesores que poseen sentido participativo, que transforman sus clases en trabajo-juego, seriedad y placer, que saben mantener una relación de hermanos mayores. Cuando a los alumnos les gusta un profesor, terminan por encontrar valioso lo que él enseña y se esfuerzan cada vez más por aprender y no decepcionar.

Se hace necesario crear el verdadero sentido de la palabra escuela, lugar de alegría, del placer intelectual, de armonía en las interrelaciones, de la satisfacción personal.

1.4. PERFIL ESPERADO

Para pensar en una aproximación a lo que podría ser el perfil del educador para el siglo XXI, sería conveniente, reflexionar sobre la concepción del hombre y de la educación que queremos para la construcción de un futuro posible y deseable. Esta acción podría lograrse, si empezamos desde ya, pero no como una tarea asignada sólo al educador, sino como una responsabilidad compartida entre todos: Estado, familia y sociedad.

En tal sentido se requiere trabajar en una reforma educativa profunda en cuanto a su filosofía, objetivo, contenidos y metodologías, de modo que nos permita ser auténticos, rescatar nuestros valores patrios, humanos, cristianos y morales para continuar con nuestras tareas de construcción de un hombre y una mujer, nuevos en búsqueda de un país en el que podamos vivir en paz; contribuyendo con nuestra acción a mejorar la calidad de vida de todos los colombianos..

Con base en una dimensión humana, social y trascendente, el hombre del siglo XXI deben estar educados para la libertad, la paz y la convivencia pacífica, en la cual su valor está en <<ser más>> como persona, que en <<tener más>>, haciendo parte de una sociedad con capacidad y de pensar críticamente, de decidir y actuar; será diseñador, constructor y transformador de la sociedad en busca de un modo mejor, más humano, justo y honesto.

Este proyecto ayudará a la formación de perfiles ajustados al proyecto educativo institucional de la escuela, tanto del educador como del alumno.

1.4.1. Perfil del educador.

1.4.1.1. En el área de especialización. Para impulsar la calidad y eficiencia en la enseñanza de las ciencias, las técnicas y las artes, lo que implica cualificar el ejercicio de

la educación como profesión. Que desarrolle sus capacidades innovativas.

1.4.1.2. En lo pedagógico. Formando el intelectual de la pedagogía, comprometido con el desarrollo cultural y la identidad nacional, capaz de actuar interdisciplinariamente con otros saberes y con otros sectores sociales.

1.4.1.3. En lo investigativo. El educador será un investigador permanente de la realidad educativa a través de un proceso de reflexión, transformación y producción de saber. Debe por tanto originar corriente de pensamiento, y preocuparse por la renovación de la práctica en docencia, investigación y en lo relativo a la administración educativa.

1.4.1.4. Como trabajador de la cultura. En este aspecto se espera lograr su identidad como educador, en la cual el enfoque de su formación no sea sólo intruccionista y profesionalizante, sino que se caracterice por una dimensión político-pedagógica-comunitaria de manera que se comprometa con los cambios que requiera nuestra sociedad, dentro de un Estado de derecho y de una democracia participativa, más justa, libre y autónoma.

Por lo anterior se espera de él:

- El diseño, ejecución y administración del currículo en entornos institucionales específicos.*

- *El conocimiento de la situación socio-política y educativa del país, en relación con su visión histórica.*
- *El conocimiento de las características socio-culturales de los educandos y del contexto particular, en el cual el educador labora.*

1.4.2. Alumnos que esperamos formar.

De acuerdo con las características de aproximación del educador para el siglo XXI, la enseñanza no puede seguir limitándose a la transmisión de conocimientos, sino que debe orientarse a que el educando aprenda a aprender, aprenda a realizar, exigiendo por consiguiente pautas metodológicas más flexibles, más dinámicas, y más abiertas con relación al mundo y al ambiente; y más individualizadas para lograr el aprendizaje de cada quien. Esta situación plantea además, la necesidad de despertar en el alumno, motivación, curiosidad e interés individual.

La enseñanza se orientará también a que el alumno aprenda a trabajar, a investigar, inventar, crear y a no seguir memorizando teorías y hechos. Debe participar en el proceso educativo en una forma dinámica. Debe prepararse para la autoformación, autoeducación, auto-gestión y autoevaluación. Lo cual significa que el estudiante debe adquirir la responsabilidad de orientarse así mismo y de manejar su propia formación.

1.5. CARACTERISTICAS EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6, 8 A 11, 12 AÑOS

El trabajar con alumnos de 4º y 5º, cuyas edades oscilan entre 9 y 12 años, referenciamos como una ayuda a tener en cuenta, algunas características que presenta el niño en su desarrollo humano y cognitivo.

Partimos del fundamento que el verdadero juego, como alternativa de la lúdica, son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez, modificando nuevas adaptaciones del comportamiento. Para tener en cuenta los intereses y las aptitudes de los niños entre los nueve y doce años, nos remitimos a los estudios psicológicos de la periodización en el desarrollo y del aporte del paradigma constructivista de Jean Piaget.

1.5.1. El desarrollo humano. *Entendido como la transformación gradual ordenada y continua del ser humano, no sólo como organismo sino como ser consciente y social, expresado en lo biológico, psicológico y social; es un proceso complejo que transcurre desde el momento de la concepción hasta la muerte. Implica cambios progresivos, morfofuncionales (sistema nervioso, endocrino, etc.) y psíquicos (fenómenos que permiten el reflejo subjetivo de la realidad objetiva, como por ejemplo, el pensamiento, las percepciones, etc.).*

Mientras más joven es el sujeto, tanto más intenso son sus procesos de desarrollo y más posibilidades tiene de ser afectado por las agresiones ambientales.

En todo momento, el proceso de desarrollo está influido por factores exógenos y endógenos que pueden desviar transitoria o definitivamente el patrón normal de desarrollo. No necesariamente tiene que existir una clara y precisa delimitación, pero esta consideración en etapas, períodos, y estadios, resulta necesaria para la solución de aspectos teóricos y prácticos de organización escolar y de la comunidad en general.

La periodización del desarrollo lleva implícita la descripción de las diferentes peculiaridades morfofuncionales y psíquicas que identifican una edad. Dichas peculiaridades no se forman de repente y están sujetas a modificaciones por:

- *La interacción del sujeto con el medio social.*
- *El sistema de actividades que desarrolla.*
- *Las condiciones biológicas que posee, a saber, sistema nervioso, sistema endocrino y la herencia.*

1.5.2. Edad escolar. *En cuanto a la edad escolar nos ubicamos en la fase de las operaciones concretas (Escuela primaria) de 6, 8 a 11, 12 años aproximadamente y en la fase de la operación abstracta de 50 a 80 año.*

Los ejercicios físicos en función de su desarrollo se transforma en prácticas deportivas, ya que comienza a tener finalidades, por medio de esfuerzos conjuntos. La educación física integrada con las demás ciencias, coordina un trabajo de restauración del cuerpo (movimiento); asociado a las funciones que integran la "personalidad". Actividades como el deporte, la danza, la música, el teatro se vuelve indispensable en el desarrollo y por medio de tal práctica, se asimilan estructuras básicas de comportamiento, que se convierten en auxiliares decisivas y definitivas en la formación.

En una simple práctica deportiva, a parte de desarrollar los movimientos finos y amplios del cuerpo, el niño vivencia innumerables funciones intelectivas, tales como el cálculo, la posición, la velocidad, el equilibrio, lo mismo que las normas de cooperación social determinadas por la regla de juego.

Piaget afirma, que "puesto que el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños, allí donde se logre transformar en juego, la actividad de la lectura o de la ortografía, se observa que los niños se apasionan a estas ocupaciones frecuentemente vistas con fastidio"⁵. De ahí la necesidad de realizar concursos de escrituras, cuentos, trabalenguas, mensajes, construcción de frases, etc.

⁵*Ibid.* Seis estudios de sicología. Ginebra: 4 p.

A partir de los siete (7) años aproximadamente el niño alcanza un nivel neurológico de madurez suficiente que permite al cerebro la coordinación a un mismo tiempo de innumerables dimensiones de los objetos (longitud, forma, altura, espacio, movimiento), relaciona detalles de orden visual o auditivo y permite asociarlos y combinarlos para configurar nuevas estructuras. Además la creatividad es una de las formas significativas del pensamiento, a parte de la memoria y del raciocinio concreto.

En la fase de las operaciones formales, su rasgo más característico es la conquista de algo nuevo, los juegos intelectuales cobran gran atracción.

En esta fase, la creatividad para el niño comienza a ser algo intencional y concreto, libera al niño a la búsqueda de nuevas ideas, se hace inquieto, curioso y es autónomo en los juicios.

Mcluhan, uno de los mayores pensadores de la comunicación, afirma que: "Es equivocado pensar que haya diferencia entre <<educación>> y <<diversión>>. Sería lo mismo que establecer diferencia entre la <<poesía didáctica>> y la <<poesía lírica>>"⁵, con el argumento de que mientras la una enseña, la otra divierte. Con todo, nunca ha dejado de ser aquello que lo que agrada enseña en una forma mucho más eficaz.

⁵MARSHALL, Meluhan. Mutaciones en educación, veces, Petropolis: 1973. 50 p.

1.6. EDUCACION CONCIENTIZADORA

La educación es un proceso orientado al desarrollo pleno de la persona, que estimula la expresión auténtica, franca e interesada del escolar, dentro del cual éste simultáneamente construye conocimientos y se desarrolla en planos diversos como persona.

Según Paulo Freire, la educación es un acto de amor y coraje; es una práctica de la libertad dirigida hacia la realidad a la que no se debe temer; más bien busca transformarla, por solidaridad, por espíritu fraternal.

1.6.1. ¿Por qué la educación es un acto de amor? *Porque el afecto es un factor imprescindible en las relaciones maestro-alumno, en el aula, de esta manera los niños asimilan mejor las ideas de transformación de la realidad, para instituir la cultura del bien común.*

1.6.2. ¿Por qué la educación es un acto de coraje? *Porque hay que enfrentar la reacción de las clases dominantes, cerradas a los cambios estructurales, pero muy abiertas a las modificaciones no esenciales o superficiales, pendiente solamente de trabajar sobre los síntomas de los problemas, desligadas de las causales de los mismo.*

En el proceso de la educación tradicional, el educando se le considera el objeto de la manipulación de los educadores que

responden, a su vez, a las estructuras de dominación de la sociedad actual.

Toda tarea de educar, será auténticamente humanista en la medida que provoque, la integración del individuo a su realidad nacional, en la medida que le pierda miedo a la libertad, en la medida en que pueda crear en el educando un proceso de recreación, de búsqueda, de independencia y a la vez, de solidaridad.

1.6.3. Comunicación. En el recinto escolar y en las actividades extraescolares, la comunicación es el método idóneo de desarrollo cognitivo, para lo cual se requiere una atmósfera de calidad acogida, donde impere un ambiente participativo y de bienestar emocional. A través de la comunicación se debe brindar la enseñanza y, a su vez, se ejerce una influencia educativa sobre el escolar en un medio participativo. La comunicación es un proceso esencial de toda la actividad humana, ya que se basa en la calidad de los sistemas interactivos en que el sujeto se desempeña y además tiene un papel fundamental en la atmósfera psicológica de todo grupo humano.

1.7. LA CREATIVIDAD EN EL AULA

La creatividad en la escuela, es una categoría muy importante, que todo educador debe tener en cuenta para el logro de la personalidad que requiere el momento actual. Una educación de calidad es aquella que logra incrementar la creatividad como condición básica de la plenitud del ser humano.

Las investigaciones, acerca de la capacidad del cerebro humano, han demostrado, que ésta permanecen sin utilizar en una enorme proporción en dependencia de su nivel de estimulación.

El concepto de creatividad como características esencial del hombre es posible sólo entenderlo en el marco del desarrollo social, cuando esta abstracción se convierta en verdad práctica ya que fuera de ello no es posible concebirlo ni entenderlo.

El análisis teórico y la valoración práctica llevan el criterio de que en la creatividad, se expresa la esencia sociotransformadora del hombre, lo cual no quiere decir que todos los hombres sean creadores; pero sí que todos pueden serlo potencialmente.

En la medida en que la actividad del hombre sea creadora, la historia adquirirá el carácter de progreso social.

La actividad creadora es una relación compleja del hombre con la realidad, en que se integran los procesos volitivos, intelectuales y emocional. Permite resolver los problemas que se presentan y como proceso participan en él todas las fuerzas del hombre para producir valores materiales y espirituales cualitativamente nuevos.

En la escuela los momentos no creadores, son reproductivos, tienden a la repetición de las acciones, y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos; no admiten condiciones

cambiantes.

Para lograr el desarrollo de la creatividad en el proceso educativo, el maestro debe conocer a sus alumnos, amarlos, perfeccionar constantemente su trabajo, estar al día en que es lo nuevo en su ciencia, cuales son las experiencias de avanzada, dar libertad de acción aunque la regule.

El maestro que quiere desarrollar más la creatividad debe desarrollar a su vez, capacidades comunicativas, organizativas, que se encaminan a asimilar racionalmente y aplicar operativamente la información para regular la dirección de la actividad del alumno.

También hay que evitar lo que los autores llaman bloqueos o dificultades y obstáculos para promover la creatividad en el proceso docente. Entre estos, están: el autoritarismo, la normatividad excesiva, el conformismo, la rigidez, la inmediatez, la rutina, el excesivo control.

Los bloques se clasifican en: culturales, emocionales y perceptuales.

Entre los culturales tenemos, el afán desmedido de economía y practicidad, la sanción social de los curiosos, la fe excesiva en las estadísticas, el temor a lo ilógico, la creencia de que no vale la pena buscar el temor al error.

Los bloqueos emocionales están: el temor a hacer el ridículo, el aferrarse a la primera idea que se nos ocurra, la rigidez del pensamiento o dificultad para cambiar de opinión, la angustia por triunfar rápidamente, el temor a los superiores, la falta de disciplina y de constancia para llevar un problema hasta el final, la falta de voluntad para poner en marcha una solución.

Entre los bloqueos perceptuales se nombran: la dificultad para aislar un problema, la excesiva limitación de un problema con exclusión de su contexto, la incapacidad para definir términos.

El proceso didáctico debe dar amplias posibilidades para poner de manifiesto el dinamismo propio de cada persona. La lúdica es un espacio adecuado para potenciar la creatividad del individuo en el proceso educativo.

1.7.1. La creatividad como proceso. *La creatividad se define como proceso y producto. La creatividad se define como el "proceso mediante el cual se descubre algo nuevo, se redescubre lo que ha habia sido descubierto por otros, se reorganizan o incrementan los conocimientos existentes, considerando que la mayoría de los descubrimientos son cosas que se ven de repente, pero que siempre han permanecido allí".⁷*

⁷ LOGAN, Liliam y LOGAN, Virgil. *Estrategias para una enseñanza creativa.* Oikos-Tau, Barcelona - España, 1980. p. 19 - 20.

1.7.2. La creatividad como producto. La creatividad como producto es considerada como el acto de dar vida a algo que no existía antes. En ella se supone que el alumno producirá algo nuevo, algo que implica novedad, originalidad y un esfuerzo. La creatividad como producto, concede mayor importancia al elemento producido que al proceso, por ejemplo:

- Un remedio para tratar las enfermedades bronquiales. Cuando el profesor tiene en cuenta que cada alumno puede ser creativo a su manera, no dudará en motivarlo, en proporcionarle la oportunidad de expresar sus ideas, sus proyectos, sus aspiraciones y sus experiencias.

1.8. LA MOTIVACION

Es la regulación inductora del comportamiento que determina, regula la dirección y grado del comportamiento, una fuerza psíquica que inicia, dirige y mantiene la conducta.

Es un proceso psíquico interior del individuo que orienta y dirige su conducta hacia la satisfacción de determinadas necesidades. Es un interés llevado a la práctica por querer hacer algo. La lúdica implementada en el proceso educativo despierta la creatividad y esto motiva a los alumnos a ampliar los conocimientos y desarrolla su capacidad de resolver problemas de toda índole.

La motivación hacia el aprendizaje creativo puede ser: social, cognoscitivo, y autointegrador.

1.8.1. La motivación social. *Se debe trabajar sobre las bases de seguridad, pertenencia y estima por medio de la "motivación socializante"; en el cual el individuo interactúa con otras personas, originando una dinámica de comunicación que disminuya la sensación de aislamiento, individualismo y competencia, común en nuestro sistema de educación colombiano.*

1.8.2. Motivación cognoscitiva. *La curiosidad (motivación cognoscitiva) es de gran ayuda en el aprendizaje.*

Cuando un grupo está motivado por la curiosidad, basta crear un ambiente de solución de problemas, experimentación y trabajo en grupo para que se de un aprendizaje creativo y productivo; de esta manera las motivaciones se desprenden de los sentimientos de logro, de reconocimiento, de responsabilidad, de desarrollo personal y de autonomía que impulse a los estudiantes hasta el límite de sus posibilidades.

1.8.3. Motivación integradora. *Promociona la confianza y la autovaloración. Se da en familia que crean un ambiente de hábito en el estudio a sus hijos. Adquieren el deseo de sobresalir, el cual es una gran ayuda a la motivación. En la medida en que los estudiantes dan soluciones reales a los problemas de la cotidianidad, el aprendizaje será más eficaz.*

El maestro debe reconocer que "para que el alumno desarrolle su pensamiento creativo, necesita encontrar éxito, comprensión y apoyo en su encuentro diario con la vida"^B.

1.9. EN LA LUDICA SE DESCUBREN VALORES

Estamos viviendo una de las etapas más difíciles de la historia de este siglo, nos preguntamos si esta crisis será el final del abismo o una etapa de historia, las crisis aunque dolorosas son circunstancias de la evolución de la humanidad y deben ser ante todo momento de reflexión y de cambio donde se afirman y se transforman principios y valores que moldean la conducta del hombre.

Nuestra sociedad ha estado enmarcada por cambios profundos y acelerados.

En primer lugar tenemos la revolución científica, que significa un cambio radical en la forma en que el hombre considera el cosmo. La tecnología por ejemplo ha logrado cambiar y dominar la naturaleza y las condiciones de la vida del hombre hasta el punto que el hombre contemporáneo enfrenta una serie de contradicciones que lo llevan a una búsqueda, a algo que lo armonice, que le de coherencia, que le de razón de vivir.

^BLOGAN, Lilia; LOGAN, Virgil. *Ibidem.* p. 88.

Estamos en una sociedad en crisis total, no sólo en la concepción filosófica del hombre, sino en la vida social, política, económica, religiosa y artística.

El hombre de hoy está inquieto, preocupado con el futuro, todo en lo que creía en esta discusión, está confrotado y controvertido, analizado y criticado; el hombre se enfrenta a una serie de crisis que le exigen un replantearse, este cuestionamiento le da la oportunidad de restaurar un proyecto de hombre nuevo y es allí donde el educador tiene el papel en la pedagogía de valores que fundamenten una concepción digna del hombre. Por eso la pedagogía de valores se hace necesaria implementarla en cualquier proyecto.

Valor es aquello que da sentido a la vida, por lo que vale la pena luchar, son pautas que ayudan al hombre a encontrarse así mismo, a encontrarse con otros, a trascender más allá de su existencia natural.

Los valores no son conocimientos o conceptos, no se enseñan, se transmiten a través del ejemplo y sobre todo a los niños que aprenden lo que viven. Los valores deben ser el resultado de opciones diarias y libres: son copiados de los padres y maestros, de la sociedad, no deben ser impuestos a la fuerza. Una actividad lúdica bien aprovechada, permite descubrir y afianzar valores en los alumnos.

En sociología, un sistema de valores es el conjunto de ideas y creencias de una sociedad. No se deben confundir valores con actitudes: los primeros son fines, las actitudes son la disposición o el estado permanente orientado hacia la consecución de valores.

El valor es un fin, la actitud es la acción para conseguir el valor. Una actividad lúdica es el espacio adecuado para despertar actitudes en búsqueda de valores.

La responsabilidad es un valor que supone el recto uso de la libertad, la racionalidad en sus actuaciones y rectitud en sus intenciones. Para desarrollar este valor hay tres actitudes básicas:

1.9.1. Cumplimiento. *Realizar a cabalidad las obligaciones que libremente nos imponemos.*

1.9.2. Testimonio. *Coherencia entre lo que hicimos y hacemos.*

1.9.3. Abnegación. *Exigen el tener que renunciar a cosas y a comodidades para cumplir con lo que nos hemos comprometido. La responsabilidad exige ante todo un compromiso constante. Cada valor se fomenta a través de actitudes inculcadas o mejor ejemplarizado en el diario acontecer por los padres y maestros.*

1.10. EL LIDERAZGO

Liderazgo significa, por encima de todo, cambio y los líderes son aquellas personas que asumen sobre sus hombros la responsabilidad con los mismo.

El líder educacional es eminentemente un transformador de las personas y de las cosas. Genera confianza y estimula constantemente a su personal, valiéndose de una excelente comunicación que es la base ineludible del éxito de los líderes en cualquier espacio.

Estamos en una época en la cual se necesita en la escuela, menos reproductores y receptores de conocimiento que mantengan las cosas como están y más líderes que la cambien.

El líder educacional es un capacitador nato de su personal, y de la institución en su conjunto, promoviendo constantemente nuevas metas, brindando apoyo y ayuda, pero sobre todo, fanático por la innovación y la creatividad, convirtiéndose así en el principal motor de los cambios científico-técnicos, metodológicos, etc.

El liderazgo educacional de hoy debe orientarse a la más nítida transmisión de valores socio-culturales y, a la vez, ir creando una nueva cultura educacional que cree el escenario escolar con lo mejor de la pedagogía, la ciencia, el arte y la dirección a nivel mundial.

Todos los líderes presentan algunas características que pueden ser identificadas. Las personas (educadores y alumnos), que poseen un alto potencial de iniciativa social presentan muchas de las facultades siguientes:

- *Comprenden fácilmente a los demás y son tácticos para trabajar en grupo.*
- *Son capaces de disminuir tensiones.*
- *Son buenos comunicadores, tanto en forma oral como escrita.*
- *Tienen confianza en si mismos.*
- *Son solidarios con el grupo.*
- *Contribuyen a organizar proyectos en grupo.*
- *Tienen capacidad de pensar en forma ágil.*
- *Aceptan responsabilidades y cumplen su misión hasta el final.*
- *Procuran no dominar el grupo.*
- *Aportan soluciones o alternativas de solución a los problemas.*

1.11. ARTICULACION DE LA EDUCACION AMBIENTAL Y LA LUDICA

La educación ambiental es una necesidad para la formación del ser humano en todas las dimensiones de construcción de la persona, es una integridad en valores, conocimiento, salud mental.

Toda propuesta educativa, no podrá plantear posibilidades de desarrollo en los educandos, si no utiliza la educación ambiental como instrumento principal, para analizar la simbiosis entre medio ambiente y sociedad. De ahí que el proyecto sobre actividades lúdicas en el aula, debe ir de la mano con todo lo que contribuya en la construcción de un Medio Ambiente Sano.

Esta propuesta obedece al cambio de actitud, que en el proceso de enseñanza y aprendizaje, deben poner en práctica los sujetos comprometidos en la educación, procurando que el alumno participe con sentido de pertenencia, que lo lleve a tomar conciencia de la problemática real del microentorno en relación con el macroentorno.

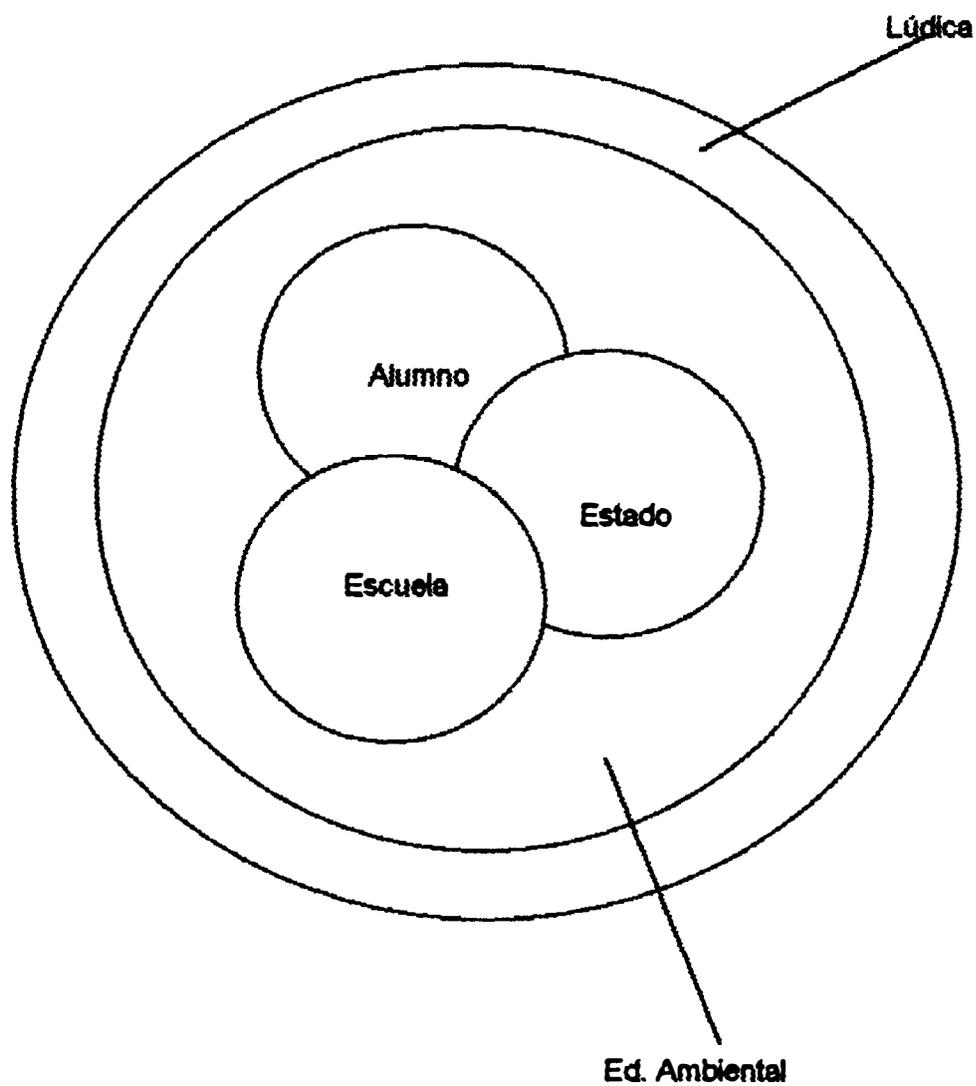
La lúdica es una alternativa para despertar y crear, actitud política, individual y colectiva. Abriendo paso a una ética ambientalista. La importancia de relacionar la lúdica con la educación ambiental, estriba en que, fomenta el surgimiento de una dinámica social de acercamiento, concertación, diálogo de intereses, para resolver conflictos de una manera conjunta,

técnica y racional.

El carácter de interdisciplinarietà de la educación obedece a que ésta no es un aspecto aislado de determinada área, sino de todas las áreas del conocimiento.

Su radio de acción debe colocar la escuela, el colegio, la universidad y la comunidad.

Observar gráfico. Pág. 54.



1.12 ARTICULACION DE LA CULTURA EN EL PROYECTO

Todo proyecto debe estar enmarcado en una concepción de elucubración, de búsqueda, explorando las riquezas en todos los ámbitos encierra el individuo como colectividad e individualidad. Si descubrimos las riquezas culturales legadas por nuestros antepasados, podemos potenciarlas convirtiéndolas en el toque mágico, para llenar de brillo y claridad meridiana nuestro camino en búsqueda, primero, de nuestra identificación y después a la defensa de esa cultura identificada.

Identificar nuestra cultura, que es una mezcla de culturas, significa hallar el cimiento en que nos apoyaríamos para construir con propiedad lo que deseamos, inclusive, lo que deseamos sería más claro y con sentido de pertenencia.

Para sustanciar el proyecto tenemos que abrir espacios de participación, de convergencia, que nos permitan asimilar la mejor herencia cultural de nuestros antepasados con base a los aportes de nuestros investigadores contemporáneos.

Estrategias de participación grupal como las conferencias, seminarios, paneles en donde haya una mezcla de participantes en el cual, el producto del encuentro no sea fraccionado, sino un todo. Lo anterior se nota paradójico pero, no lo es; si tú hablas de la célula y reúnes a biólogos, solamente vas a recibir el concepto en una sola dirección, de biólogos, pero no olvidemos que, el concepto de célula lo maneja un niño de

tercero de primaria y en el común de la gente, existe el común de la cultura que también te maneja el concepto de célula. En el último caso es más enriquecedor el producto conceptual.

En nuestro proyecto "Actividades lúdicas en el aula de clase" tenemos en cuenta la importancia de no aislar una temática de otra, consideramos que todo en mínima parte, está relacionado y esta relación interactiva, es la que, nos alimenta de una formación integral, buscando en nuestro proyecto, una calidad de cambio.

Debemos estar abiertos en todo momento al aporte de todos para la búsqueda de la verdad y sólo de esa manera, aprendemos a navegar por los mares turbulentos de la sociedad, para llegar a las aguas tranquilas que añoramos de la humanidad.

Una humanidad en la cual sus individualidades se apropien de un liderazgo en el que sus atributos sean, el tener en cuenta las características de una comunicación interactiva de sujeto-sujeto; en el que se haga praxis la cultura de la justicia social, la equidad, solidaridad, tolerancia, la no exclusión.

Nuestra propuesta en la escuela está encaminada, a través de una metodología lúdica, de crear un ambiente en el que el proceso educativo se dé en una relación de comunicación afectiva, que comprometa al ser "maduro" del mañana, en un individuo comprometido con el cambio en el futuro, no de forma sino de esencia. De esta manera contribuimos a crear las

condiciones para la construcción de un individuo reflexivo, crítico, abierto al rescate de lo nuestro que, no es más que a la identificación de una mezcla de cultura, pero es nuestra cultura. Si tú te identificas con lo tuyo, defiendes lo tuyo, quieres lo tuyo y con ello construyes lo que anhelas.

1.13 ARTICULACION DE CIENCIAS, EDUCACION Y TECNOLOGIA EN LA LUDICA

Todo proyecto educativo debe tener en cuenta, despertar en el educando el interés por el conocimiento, que este constituya una necesidad inherente al individuo. Para ello se hace un imperativo que las labores educativas se enarbojen en un ambiente de recreación y placer. En este ambiente el educador debe llevar implícito la relación "educador - educando" y el educando a su vez la relación "educando - educador"; que estos agentes no se sientan independientes o distanciados unos de otros.

El educador para el nuevo milenio debe desarrollar una tarea auténticamente humanista, provocando una integración del individuo con su realidad local, nacional y mundial. Todo esto se logra compenetrando al educando en un ambiente de recreación, de búsqueda, de independencia, y de solidaridad.

Es una prioridad que los docentes tomen parte activa del discurso pedagógico, agrupándose y realizando actividades como: talleres, cursos, seminarios, proyectos de investigación

didáctica, para experimentar posibilidades, buscar formas concretas de instrumentación, hábitos de estudio.

La concepción de una práctica docente no tradicional, con efectos integradores y objetivos claros del enfoque histórico, demandan una metodología que integra varios campos del saber en forma coherente con el discurso pedagógico.

Nuestro proyecto "Actividades Lúdicas en el aula de clase", tiene como objetivo crear un ambiente capaz de potenciar las posibilidades de los niños que llenen sus expectativas de acuerdo a las necesidades de la realidad actual.

Un ambiente de relación "sujeto - sujeto" en el aula de clase lleva implícito en forma dialéctica la transformación en un perfil del estudiante más ajustado a las exigencias actuales. Un perfil con las siguientes características:

- Capaz de enfrentar el reto de la sociedad moderna.*
- Preocupado en el aprovechamiento de los recursos naturales teniendo en cuenta la realidad geográfica.*
- Culturrizado con sentido de transformación de los recursos naturales.*

- *Posibilitado como sujeto dominador de los procesos técnicos-tecnológicos y científicos en la elaboración fáctica de los artefactos.*

Debemos sentar las bases en la primaria de un educando preparado a enfrentar las necesidades de nuestra realidad social. Propiciando una formación crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico de sus relaciones con la vida social y la naturaleza, de manera que formemos al educando para los niveles superiores del proceso educativo y su vinculación con la sociedad y la producción.

En la medida en que la ciencia y la tecnología avancen, también avanza la educación, creando una nueva ética cultural, que supere la pobreza, la violencia, injusticia, intolerancia y discriminación; manteniendo a Colombia dentro de un mar de incertidumbres en el aspecto socioeconómico, político y culturalmente.

Colombia actualmente se encuentra en un umbral histórico crítico. Esto lo puede superar empeñándose colectivamente en cambiar las estructuras de un sistema que impide realizar su potencial creativo y civilizador.

La tecnología y desarrollo se desprenden de los procesos de transformación del conocimiento, de la educación y de la investigación. La relación cercana entre ciencia y desarrollo depende de la interacción entre educación e investigación.

1.14 NORMATIVIDAD

La recreación, el deporte, las actividades lúdicas tienen su fundamento legal en los artículos 44 y 52 de la Ley 115, destacándose como derecho fundamental del individuo la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, que debe ser implementada por el Estado.

En la Ley 181 o Ley Nacional del Deporte se destaca el artículo 5 que plantea de igual manera el aprovechamiento del tiempo libre, que es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su desarrollo integral, para armonizar las actividades individuales y colectivas.

1.15 ANALISIS EN LA APLICACION DEL LUDIGRAMA

Al principio los niños mostraron dificultades en la mecánica sobre el manejo de la actividad. Se observó un ambiente lleno de expectativas con ciertas incertidumbres.

Se logran percibir algunas características de la forma tradicionalista en que la escuela antigua perfila al estudiante, como son: temor a exponer sus ideas, inseguridad, falta de iniciativas, querer acudir mucho al profesor, considerándolo un sujeto proteccionista, es la "solución a todo". De tal manera que teniendo la respuesta acertada no se atreven a desarrollarla sin el visto bueno de la maestra.

Cuando encontraban solución a la situación problemática planteada en el ludigrama, se llenaban de júbilo.

Se hace evidente la aparición de características que identifican al líder positivo en el trabajo. Como el sentido de organización, dirección, participación y concertación en el manejo de grupo.

Al final se nota la participación, aceptación, entusiasmo y el sentido de trabajo en la actividad.

1.16 CONCLUSIONES AL APLICAR UNA ACTIVIDAD LUDICA

- *El niño se recrea (divierte), aprendiendo.*
- *Sus potencialidades se descubren.*
- *Ejercitan la reflexión, y la contradicción la socializan. Jugando un papel muy importante la interactividad en el grupo.*
- *Se vive un ambiente de alegría y de "trabajo juego", en el aula.*
- *La carga emocional es de distensión mental, dándose una apertura adecuada al aprendizaje.*

- *Se ejercita el pensamiento creativamente, sin inhibiciones.*
- *El discernimiento adquiere espontaneidad, iniciativa y dinámica.*
- *Hay apropiación del proceso en el aula.*
- *Es un espacio de apertura al liderazgo, las deliberaciones se hacen generales.*

1.17 EVALUACION EN EL PROCESO

La evaluación constituye un proceso continuo de renovación que, día tras día, se va enriqueciendo con diversas vivencias y experiencias. Evaluar no significa simplemente asignar notas de aprobación o reprobación del alumno, sino que es, ante todo, un proceso de estudio e interpretación de los conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos. "No tiene por objeto el castigo, sino que es un instrumento de verificación de la eficiencia de lo que fue planeado y ejecutado, en relación con los cambios en el comportamiento".

Una actividad lúdica en sí no constituye instrumento de evaluación, pero sí es estrategia que ofrece al profesor y al mismo alumno la posibilidad de observar el rendimiento del aprendizaje, las actitudes y la eficacia del propio trabajo.

El profesor después de la actividad no debe restar o sumar puntos en las calificaciones pues entraría a crear un sentido de competición negativo, acciones maliciosas, que llevarán a los alumnos a intentar ganar a cualquier precio, caeríamos en un modelo de evaluación tradicional, castrador. Se debe en cambio, valorar la participación de todos y reconocer conceptos positivos a todos los participantes.

Para comprobar el rendimiento del aprendizaje, el nivel en que el objetivo se ha logrado, el profesor podrá valerse de un instrumento adecuado en la evaluación, como es la observación.

En el transcurso de la actividad lúdica el profesor procurará observar el desempeño de cada alumno y su rendimiento. Dichas observaciones deben ser documentadas y registradas en una ficha, con el fin de que al final del mes o del bimestre, disponga de criterios objetivos y confiables para emitir un concepto final sobre el alumno.

En plena actividad, y con una buena observación se pueden registrar las actitudes de los alumnos, tales como: el espíritu de colaboración, la relación, la capacidad de observación, la atención, el interés, el poder de concentración, la comunicación, la destreza. El gusto por la escuela, su interés por la realización de actividades, su participación, su socialización, su responsabilidad y afectividad. Todo lo anterior brinda elementos de juicio al profesor para orientar de acuerdo a sus necesidades, sus aptitudes, intereses y anhelos.

Después de cada actividad y de la evaluación, se puede analizar y verificar la eficiencia como:

- Método didáctico, que ha llevado a los alumnos a la incorporación del conocimiento.
- Medio, que ha permitido a los alumnos asimilar actitudes en beneficio de su formación y a los profesores a analizar, caracterizar y estructurar su propio trabajo.

1.18 LA RECREACION

Por recreación se entiende volver a crear. Es la renovación de una situación física o anímica; volver a crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer las cosas. La recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, para satisfacer las ansias psicoespirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización.

La recreación, para que sea tal, debe orientarse en el aprovechamiento del tiempo libre.

No hay edad mínima para la práctica de la recreación. El niño desde que hace sus primeros movimientos al nacer, ya está empleando, a su manera la recreación, y el adulto en las diferentes etapas de su vida.⁸

1.18.1 Integración familiar. Se considera la recreación como la realización de cualquier actividad, ya sea deportiva, social, laboral o de cualquier otra índole, como ejercicio de su propia libertad y como medio de integración familiar que tendrá su reflejo en la comunidad.

⁸HERNANDEZ, José Antonio. Manual de Recreación Ediciones, 1993. Pág.20.

Es deseable que la familia sea capaz de planificar adecuadamente su tiempo libre e integrarse para realizar actividades recreativas.

1.18.2 El tiempo libre y la educación escolar. *La responsabilidad de preparar a los niños para obtener objetivos centrados de tiempo libre a través de las experiencias de aprendizaje en su casa, la escuela y otras instituciones.*

1.18.2.1 Educación recreativa. *La educación recreativa así como todas las corrientes pedagógicas llamadas activas como la educación graduada, la educación informal, el método de proyectos y la escuela nueva, etc. también transfieren al alumno la responsabilidad por su propio aprendizaje. Por eso las actividades son planeadas, elaboradas y realizadas por los participantes niños o jóvenes, conjuntamente con los maestros, padres de familia y comunidad, de acuerdo con sus necesidades e intereses.*

1.18.3 Características de la recreación.

- *Se lleva a cabo durante el tiempo libre o desocupado.*
- *Involucra actividades que son generalmente auto-motivadas y voluntarias.*
- *Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante.*

- *Requiere actividad.*
- *Contempla infinidad de actividades y formas de expresión.*

1.19 LA EDUCACION ES UN JUEGO

Según Graciela Rodríguez, las ludotecas son mucho más que simples dispensadores de juguetes. En primer lugar, suponen un reconocimiento de la comunidad de la importancia del juego y del acceso de los niños a materiales lúdicos. Además deben ser vistos como puntos de encuentro entre niños, jóvenes, padres y demás adultos y sobre todo deben proponer estrategias de educación de protección a la infancia.

Es importante que tengan por ejemplo programas de nutrición y salud y que quienes las coordinen sean maestros ludotecarios.

Según Rodríguez, en América Latina sólo existen cinco ludotecas comunitarias, de las cuales tres están en Colombia en zonas marginales de Bogotá (Bosque Calderón, La Igualdad y El Cartucho). Esto gracias a la ayuda del gobierno canadiense que donó 30.000 dólares para implementar las ludotecas.

1.19.1 Cómo crear una ludoteca. *Rodríguez, una de las personas que montó las ludotecas en Colombia, aconseja en primer lugar, escoger el sitio en el que se va a construir la ludoteca.*

Este debe tener áreas muy limpias tanto interiores como exteriores, estar protegido por muros o cercas, poseer instalaciones sanitarias adecuadas y contar con líneas telefónicas y redes eléctricas.

Este espacio debe estar organizado de la siguiente manera: área de juegos al aire libre, área de juegos de mesa y literatura, área de juego de representación y música, área de juegos de construcción y área de juegos de imaginación.

Otros profesionales también sugieren organizarlo en cuatro ambientes: dramatización y títeres, construcción, ecología y biblioteca.

Es de vital importancia ordenar los juguetes en áreas específicas para que los niños interactúen de manera activa con ellos. Así, los materiales tienen que estar puestos de manera atractiva y al alcance de los niños.

Rodríguez recomienda clasificar los juguetes por el sistema conocido como: por la letra E se ordenan los juegos de ejecución sicomotora como son los rompecabezas, ensartados, lotería y todos aquellos que ayudan al desarrollo de la inteligencia.

Por la letra S, los juegos simbólicos que permiten a los niños desarrollar roles como jugar a la abuelita, a la mamá, a la cocina, al peluquero. Esto ayuda a los niños a socializarse y a reafirmar su yo.

*Por la letra A los juegos de armar, como estralandias y cubos.
Permiten que los niños desarrollen su creatividad.*

*Por la letra R, juegos de regla como los que hacen los niños
sigan indicaciones y órdenes: damas chinas, ajedrez, dominó,
golosa. También ayudan al desarrollo de la inteligencia.*

2. METODOLOGIA

Para este trabajo se seleccionó la comunidad del C.E.B. #130, siguiendo como derrotero la Investigación Acción Participativa, que considera como protagonista del proceso a la comunidad misma.

Tomamos aportes del conocimiento acerca de su realidad, procurando que la comunidad le sea pertinente el trabajo a desarrollar y cualifique los cambios planteados en el aula de clase.

Primero se conformó el grupo de trabajo, luego se escogió la población de referencia y la muestra. Se elaboró un diseño de las actividades a adelantar con la muestra: encuesta, entrevista directa, observación directa; recopilación de la información; interpretación de la información; elaboración de tablas, diagramas, inferencias; aplicación de las actividades lúdicas a la muestra; y recopilación de resultados de las actividades aplicadas.

En esta investigación se tuvo en cuenta, el proceso metodológico, Investigación Acción Participativa (I.A.P.) por ser

coherente con el tipo de trabajo desarrollado; ajustándose a los paradigmas hermenéuticos y cualitativos.

Las características del proyecto permitieron hacer uso de la observación directa e indirecta y del paradigma sociocrítico, debido a que tiene en cuenta el proceso de desarrollo del individuo, dentro de un marco interpretativo, descriptivo y explicativo.

La investigación cualitativa se ajusta al tipo de educador reflexivo e investigador, el cual está abierto al evento pedagógico de la escuela y del aula.

Esta metodología resalta el conocimiento práctico, que en un tiempo fue echado de menos, y se privilegiaba el conocimiento científico.

Cuando se proponen tareas de solución a ciertas problemáticas, de un sector de la comunidad es lógico pensar en los aportes que la misma comunidad nos brinde con base a su experiencia, experiencia que la han mantenido en la lucha por la supervivencia. De esta manera un investigador está abierto a enriquecer su conocimiento, y no trae por arte de magia, soluciones fuera de contexto.

El aporte de estudiantes, padres de familia y directivos docentes son necesarias para acudir a otras estrategias, paradigmas y procesos metodológicos menos rígidos, más espontá-

neos y más recursivos: hacer más coherente la puesta en marcha de las actividades lúdicas en el aula.

Es importante tener en cuenta el postulado fundamental del cual parte la I.A.P., es que el conocimiento de la realidad del objeto es en sí misma un proceso de transformación a través de la superación de los conflictos y contradicciones del investigador, del grupo participativo y del problema u objeto en estudio. Por lo tanto el conocimiento de la realidad no se descubre ni se posee: es el resultado de la transformación objetiva y subjetiva que lo produce dentro del mismo proceso de investigación acción participante.

El desarrollo del método de investigación participativa permite integrar en el proceso a los miembros de la comunidad como investigadores activos, en vez de tomarlos como objetos investigados.

En el transcurso de la especialización para la construcción del proyecto consideramos como elementos enriquecedores los aportes teóricos sobre:

La temática de la complejidad, paradigma a tener en cuenta, partiendo de que la realidad es un tejido fenoménico, un compuesto de complejidades al que tenemos que desenmarañar para llegar a la búsqueda de soluciones de la problemática social.

Los enfoques y tendencias actuales de la evaluación, por ser esta un proceso integrador en el desarrollo humano.

2.1 POBLACION

La población universo está constituida por 16 profesores, 480 estudiantes y 450 padres de familia. La investigación la realizamos con una muestra de 70 estudiantes correspondiente a los cursos de grados cuarto y quinto, 65 padres de familia. Los profesores en su totalidad están de acuerdo en implementar innovaciones pedagógicas en beneficio de la práctica educativa.

A los padres de familia les agradó la idea de colocarles trabajos lúdicos como crucigramas, pasatiempo, rompecabezas y otras actividades que refuercen el aprendizaje en forma atractiva.

Los alumnos mostraron satisfacción en el desarrollo del trabajo-juego en el aula.

2.2 INSTRUMENTOS

2.2.1 La observación. *Permitió conocer con cierta objetividad la vida cotidiana de la escuela. Inicialmente nos dedicamos a realizar observaciones en los salones de clase de los cursos 3º y 4º. Las observaciones fueron llevadas a cabo por las personas pertenecientes al grupo de investigación con el fin de recoger datos sobre el rendimiento académico y aportes que nos*

permitiera orientar sobre la realización de actividades lúdicas en el aula.

2.2.2 La encuesta. *De gran ayuda como método empírico auxiliar o complementario en la mayoría de las investigaciones pedagógicas, para recoger información en un tiempo breve, acerca de los estados de opinión de la población involucrada en el problema.*

Con el método de encuesta se pudo determinar el porcentaje en que se encuentran los estudiantes con relación al estado actual del ambiente de aula y sus necesidades hacia un espacio de más armonía y afecto.

Los aspectos tenidos en cuenta fueron: el desarrollo psicomotriz, el cognitivo, el volitivo y afectivo. Muy importantes para apoyar la idea de las actividades lúdicas en el aula y hacer de la escuela un centro de alegría que promuevan el desarrollo integral del niño.

2.2.3 La entrevista. *Dentro del proyecto de investigación se consideró que la entrevista es uno de los instrumentos fundamentales para la recolección de información primaria.*

En la entrevista se recogió la opinión de las autoridades sobre la escuela y el objeto de estudio para obtener conocimiento empírico sobre ciertos hechos vivenciados en la escuela y de gran aporte a nuestro proyecto.

2.2.4 Matriz Dofa.

2.2.4.1 Debilidades.

- *Falta de recursos didácticos adecuados para la lúdica.*
- *Ambiente de monotonía en el aula.*
- *Aplicación de una metodología tradicionalista.*
- *Falta de capacitación administrativa.*
- *Brotos de indisciplina en especial en las últimas horas de clase.*
- *Falta de capacitación administrativa.*

2.2.4.2 Fortalezas.

- *Apoyo de los docentes a las políticas de cambio.*
- *Buenas relaciones interpersonales entre los docentes.*
- *Potencialidades naturales de los alumnos.*

2.2.4.3 Oportunidades.

- *Cursos de capacitación y postgrados en universidades privadas.*
- *La Ley General de Educación como política de cambio.*
- *Apoyo de la asociación comunal del barrio.*
- *Credibilidad hacia la institución por la comunidad educativa.*

2.2.4.4 Amenazas.

- *Proliferación de juegos electrónicos al alcance de niños sin un adecuado control de los padres y educadores.*
- *Relaciones familiares conflictivas.*

2.3. ANALISIS ESTADISTICO DEL ESTUDIO

El desarrollo sicosocial (como se denomina al crecimiento), la adquisición de los saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Todo lo anterior quedó plasmado en los resultados obtenidos del trabajo adelantado en el Centro de Educación Básica 130 de la ciudad de Barranquilla, con una muestra aleatoria de 67 estudiantes, de una población total de 148 estudiantes y 5 docentes de un total de 8 incluyendo a su directora. Dicho estudio abarca los aspectos cognitivos, volitivos y afectivos y sicomotriz. Confrontando las prácticas pedagógicas tradicionales con la utilización de las actividades lúdicas a través de la cual el niño desarrolle el pensamiento conceptual y teórico.

Tanto los juegos como las fantasías que estos producen han permitido transformar la realidad en conocimiento, ésta ha sido una de las conclusiones sacadas del presente estudio, cuando el 85% de los estudiantes integrantes de la muestra demostraron apropiarse de los saberes al aplicar la metodología lúdica, mientras que sólo el 45% de la misma muestra alcanzaron los logros al aplicar la metodología tradicional con relación a un mismo tema. Todo lo anterior corrobora que desde temprana edad el niño va formando conceptos, los cuales giran alrededor del objeto representado; en contraposición los conceptos mediatizados por el acto del pensamiento que los capta, teoría sustentada por Vigotski.

Se deleitan y sienten placer cuando realizan una actividad contrariamente al estar atentos a una explicación.

El estudio refleja la flexibilidad de adaptación que tiene el ser humano cuando utilizando la metodología tradicional el 95.52% de la muestra señala aceptación para acceder al conocimiento, en tanto que al aplicar la metodología lúdica la aceptación de aprender lo demostró el 98.5%. (Ver figura 1 y 2).

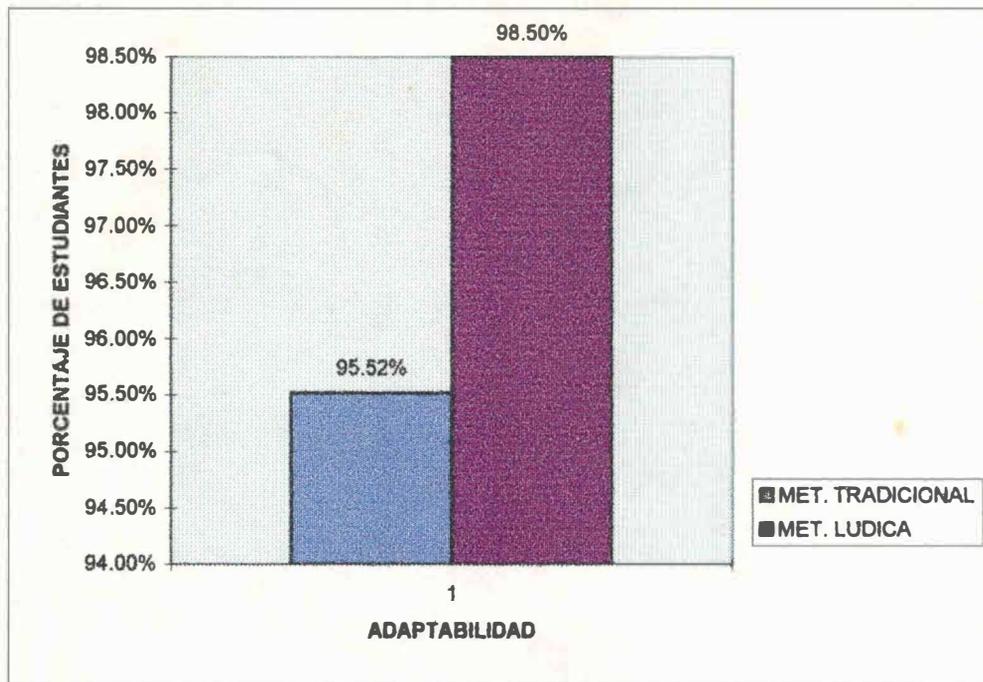


FIGURA No 1. PROPORCION DE ADAPTABILIDAD A LAS METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

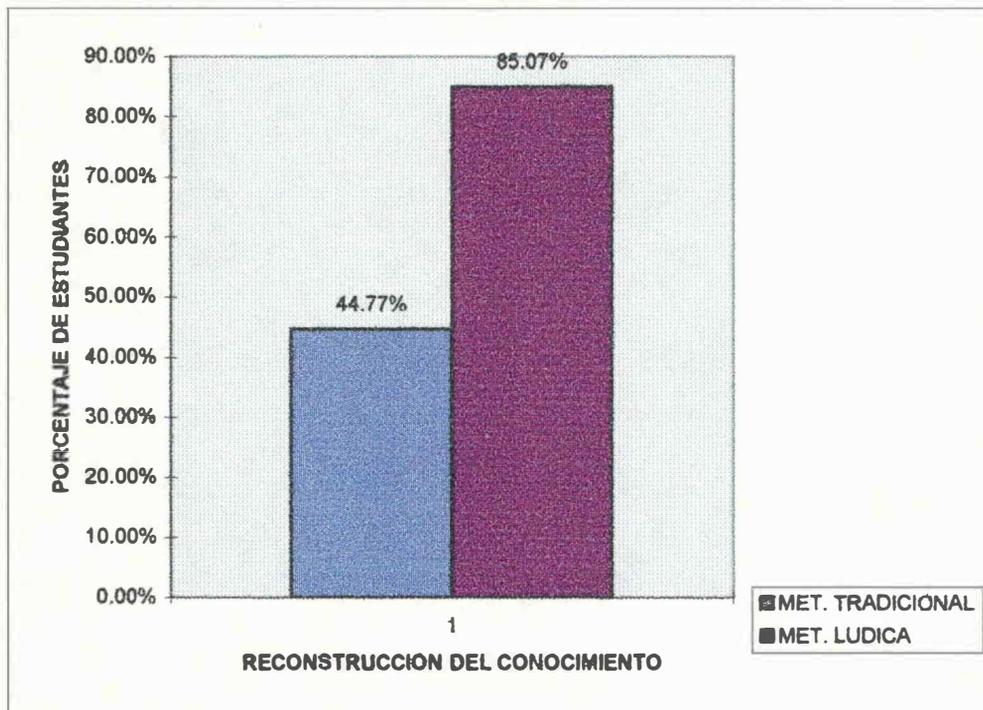


FIGURA No 2. PROPORCION DE APROPIACION DE LOS SABERES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

El niño en el proceso de formación va moldeando su personalidad al mismo ritmo como se le permita desarrollar todas sus potencialidades enmarcado con los factores de apoyo que le faciliten este propósito tales como metodología, orientación, recursos.

Demuestra lo anterior que en sí, ninguna metodología puede ser descalificada. Se trata de exaltar la habilidad del docente para aplicarlas de acuerdo al momento que forma parte del entorno del estudiante. En tal sentido, en estos tiempos, que el joven desde muy temprana edad padece de deprivación sicoafectiva, la metodología apropiada para elevar el autoestima será aquella en que el joven experimente placer, agrado, complacencia en lo que está haciendo y le está permitiendo conocer más de los fenómenos que la vida le brinda, y poder vincularse a la sociedad en forma productiva y competente.

Así el estudio en este aspecto basado en actividades dentro de la metodología tradicional se le solicitó a los estudiantes atender a las explicaciones de su profesor, adelantar una lectura, elaborar un resumen y resolver un cuestionario. Al adelantar los controles al día siguiente nos encontramos con: el 80% de los estudiantes atendieron la explicación, un 20% no escucharon. Del 80% que escuchó, el 70% adelantaron la lectura pero el 50% de los que leyeron no comprendió la lectura y del 50% que comprendió sólo el 75% hizo el resumen y resolvió el cuestionario.

Posteriormente trabajando con el grupo aplicando actividades lúdicas con respecto al mismo tema se les solicitó resolver una sopa de letras y con las palabras encontradas construir frases que le fueran permitiendo a los estudiantes elaborar conceptos. Participaron el 100%, un 90% resolvió el ejercicio el 10% no es que no lo hayan resuelto, sino que emplearon más tiempo, por eso después se dieron cuenta qué palabras les faltó; por tal razón en la conceptualización volvieron a participar el total de los estudiantes. (Ver figura 3 y 4).

A continuación al grupo se le aplicó un crucigrama basado en la conceptualización y orientación que brindó el profesor, un 100% participó en la actividad analizando los aciertos, sin descalificar los desaciertos porque el error se le hizo instrumento a favor del proceso.

Coincide este estudio con las conclusiones planteadas por Nicolás Buenaventura en el editorial del periódico del M.E.N. de mayo de 1998 "La Escuela Siglo XXI": "Esta infraestructura básica de cualquier constructivismo, la que le dé al área del 'recreo' tanta materia de aprendizaje y creación como al área de la clase, ésta arquitectura lúdica donde la dimensión educativa del 'patio' escolar sea comparable en el currículo, a la del privilegio inusitado que ha tenido tradicionalmente el aula".

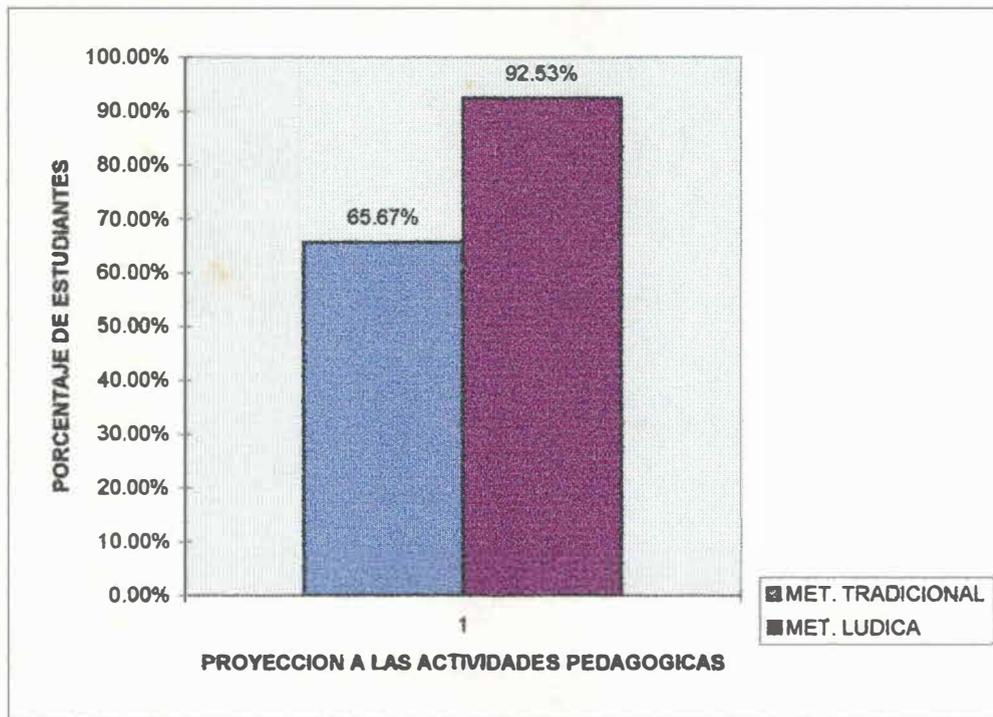


FIGURA No 3. PROPORCION PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

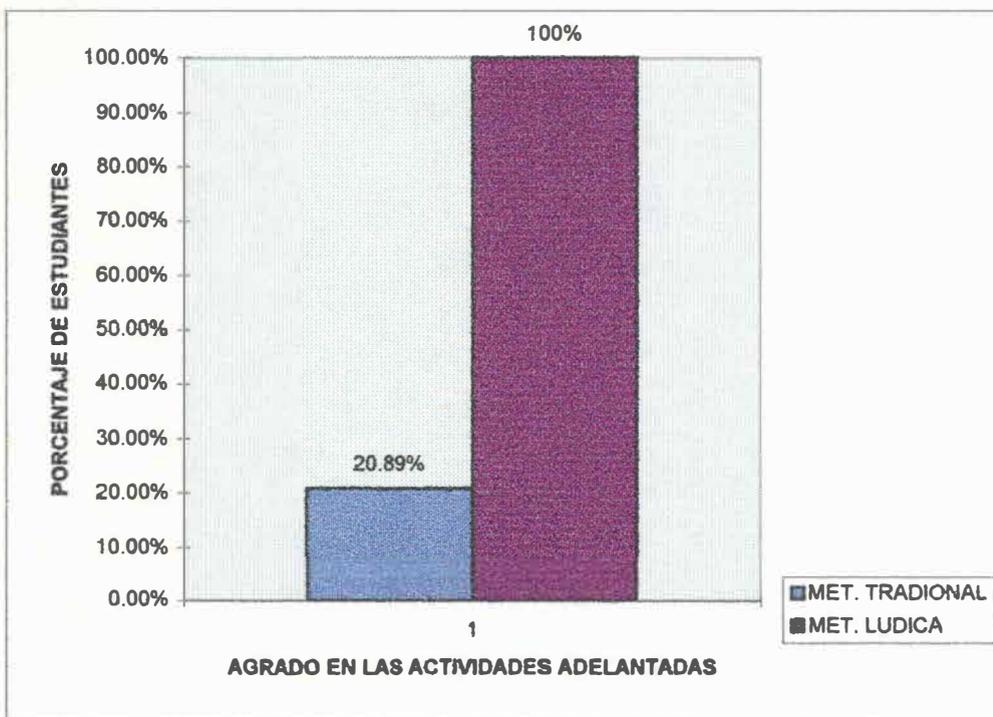


FIGURA No 4. PROPORCION DE AGRADO Y ACEPTACION EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

CONCLUSIONES

Detectadas algunas deficiencias en el desarrollo de las clases, por falta de elementos recursivos del maestro para crear una buena motivación, permitiendo un ambiente de aula enmarcado dentro del fastidio, pereza, desesperación por abandonar el aula lo más rápido posible antes de cumplirse el tiempo reglamentario de trabajo (tanto por el alumno como por el maestro), se concluyó en hacer uso de un sistema de actividades lúdicas, que haga más agradable las relaciones en el aula de clase.

Entre estas actividades consideramos: Los crucigramas, simulaciones, dramatizados, juegos, concursos, cantos, cuentos, poesías, leyendas, pinturas, títeres, móviles, mapas mudos, paseos, caricaturas. Estas actividades se desarrollan haciendo énfasis en los procesos cognoscitivos: afectivos, volutivos y motriz, procurando afianzar valores como autoestima, responsabilidad, respeto, empatía, justicia, tolerancia, colaboración, cortesía, recursividad, confiabilidad, disciplina y tolerancia.

En la actualidad vivimos un mundo de innovaciones en todos los campos, y muy acelerados por cierto, especialmente en los juegos para los niños, un mundo "electrónico" que hay que saber

entender y comprender para orientar adecuadamente.

Para criticar la televisión y sus programaciones, debemos proponer alternativas de superación, de igual manera, nada adelantamos con criticar a los padres que ya no juegan con los hijos si no les ofrecemos una conciencia y condiciones positivas para ayudarle a mejorar su interacción con el niño; de la misma manera, no tiene objeto hablar, criticar, denunciar los problemas de las escuelas, tales como deserción, repetición de cursos, desinterés, falta de relación, dominación, autoritarismo, si no presentamos propuestas de cambio reales, viables y convincentes.

La permanencia en la escuela de los alumnos, se fortalece, cuando siente que se le quiere, que es respetado por el profesor y por la escuela y sólo una causa de fuerza mayor le hace dejar la escuela.

El Proyecto va encaminado a facilitarle a los educadores, una fundamentación conceptual e instrumental de ciertos aportes lúdicos, despertarle interés hacia una dimensión de la cultura en el desarrollo humano, como es la lúdica, una necesidad inherente a la naturaleza del individuo.

Esta propuesta, creemos, no llena el vacío que existe en el aula de clase, o en cualquier proceso pedagógico, en el cual se cae en un ambiente de fastidio, pereza, desmotivación y aversión a la escuela.

Tampoco llena todas las expectativas que, en cuanto a implementación lúdica exista, para entregarle al educador una receta acabada. Apenas se busca, crearle una inquietud que alimente, con el aporte de todos los comprometidos en la educación la importancia que tiene la lúdica como una de las tantas alternativas pedagógicas, como idea de cambio dentro del proceso en el centro educativo.

La eficiencia de la educación lúdica, como instrumentalizadora del saber, radica en que los profesores la promuevan y empleen con mucho entusiasmo, credibilidad, estén comprometidos con la propuesta y sientan placer por lo que hacen.

BIBLIOGRAFIA

BOLANO MERCADO, Emilio. Recreación y Valores. Tomos. Segunda Edición, 1996.

COLOMBIA AL FILO de la Oportunidad. Misión de Ciencia, Educación y Desarrollo.

CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA.

GONZALEZ MOENA, Sergio. Pensamiento complejo. 1997.

HERNANDEZ, José Antonio. Manual de Recreación. Santafé de Bogotá, Junio de 1993.

JIMENEZ V., Carlos Alberto. La Lúdica como Experiencia Cultural. Santafé de Bogotá, 1996.

LEY GENERAL DE LA EDUCACION 115.

LOGAN, Lillian y LOGAN, Virgil. Estrategias para una enseñanza creativa, Oikos-tan, Barcelona, España, 1980.

MATUSSEK, Paul. La creatividad desde una perspectiva sicodinámica. Herder Barcelona. 1977.

MORENO, María del Carmen. Innovaciones pedagógicas. Una propuesta de Evualación crítica.

NUNEZ DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica. Segunda Edición. 1995. Santafé de Bogotá.

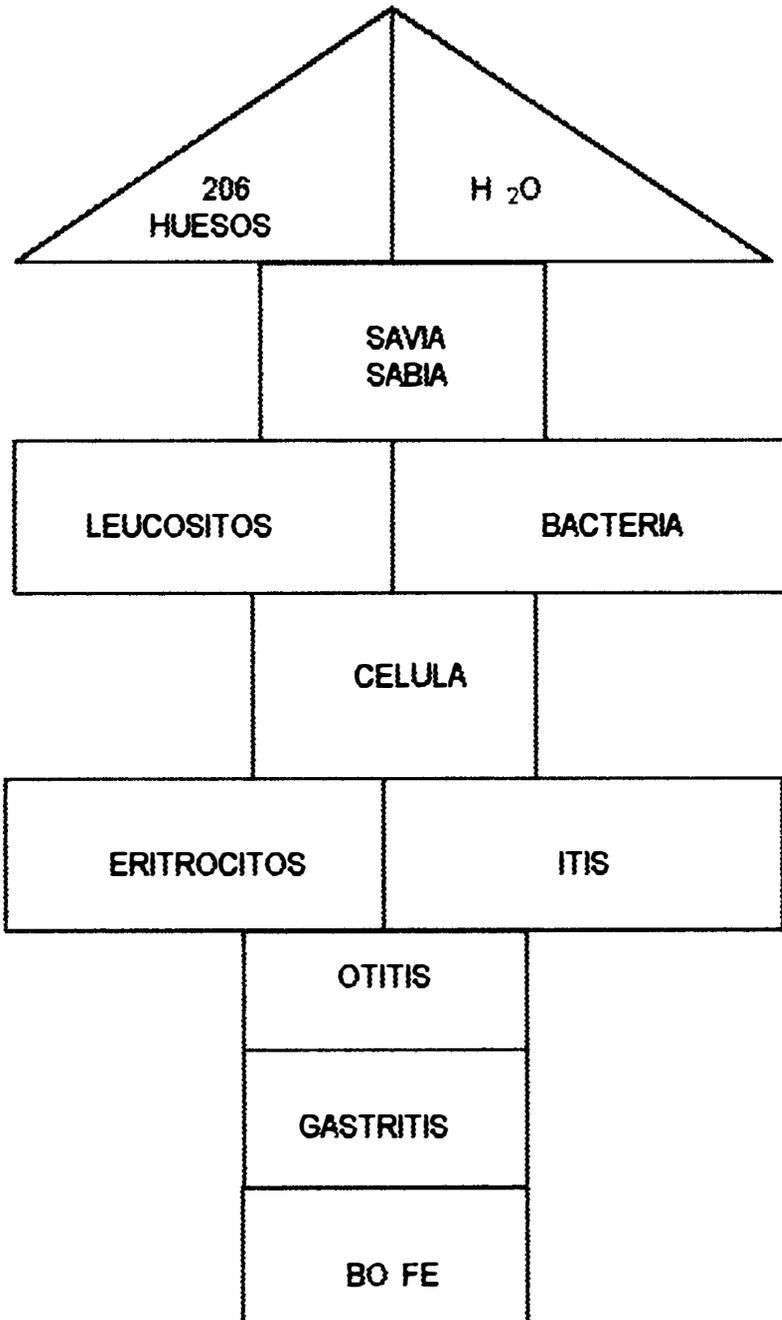
-----, Educación Lúdica. Técnicas y Juegos Pedagógicos. Ediciones Paulinas.

ROMERO PEREIRO, Hernando. Pedagogia Constructivista de la transformación. Ediciones Fundación Ceinpe. Enero de 1985.

PULIDO, María Cristina. El Proyecto Educativo. Elementos para la construcción colectiva de una institución de calidad.

ANEXOS

LA PEREGRINA



ENCUESTA DE OPINION ESTUDIANTIL

Objetivo: Conocer la opinión que tiene el estudiante acerca de las técnicas lúdicas en las clases.

Institución: _____

Edad: _____ *Sexo:* _____

1. *¿Eres hincha del Junior o del Unicoستا?* _____

2. *¿El asistir a la Escuela, en ti despierta sensación de agrado o desagrado. Por qué?* _____

3. *¿Recuerda cuál fue el último tema de Sociales?* _____

4. *¿Recuerda cuál fue el primer tema de Naturales?* _____

5. *¿Cuál es el tema que más recuerdas de Matemáticas?* _____

6. *¿Qué importancia le ves a la lectura?* _____

7. *¿Qué sientes cuando escuchas el Himno Nacional?* _____

8. *¿Cómo te sientes cuando te hacen un examen?* _____

9. *¿Te ha dejado alguna enseñanza los juegos?* _____

10. *¿En el desarrollo de las clases qué temas te gusta que la profesora se ocupe?* _____

11. *¿Durante la clase se divierten poniendo en práctica juegos como sopas de letras, crucigramas, mapas mudos, rompecabezas y otros?* _____

12. *¿En qué forma te gustaría que la profesora diera las clases?* _____

13. *¿Qué puedes decir de Rentería?* _____

14. *¿Cómo te gustaría el recreo de tu escuela?* _____

BARRANQUILLA, 20 DE ABRIL DE 1998

ACTIVIDAD EN CLASE "LUDIGRAMA"

HORIZONTALES

1. Número impar. 4. Transporta sangre a los órganos. 12. Consonante repetida con sonido fuerte. 14. Metal útil en la construcción de tubos. 21. Corriente de agua dulce. 24. Sinónimo de rabia. Conducto que devuelve la sangre al corazón. 34. Reza. 37. Me fui. 41. Elige. 45. Abreviatura de nosotros. 48. Tu (Inv.). 50. Propiedad de la suma o la multiplicación que cambia el orden de los números y el resultado es el mismo. 62. Orificio de salida del aparato digestivo. 65. Sentido de la audición (Inv.). 74. Líquido nutritivo que circula en nuestro cuerpo. 80. Hembra del oso. 84. Ejercicio académico para la casa. 99. Nombre general que recibe un conducto sanguíneo. 103. Número par. 107. Miembro de las aves.

VERTICALES

2. Órgano que impulsa la sangre (Inv.). 4. Anillo. 9. Va. 10. Círculo. 12. Ir (Inv.). 28. Bebida alcohólica. 36. Propiedad o ley que agrupa número. 37. Agrega, añade. 38. Producto marino enlatado. 55. Acción del torero para esquivar el toro. 57. Tomás (Abreviado). 58. Distraído. 59. Bebida de la Vid. 76. Acción de moverse en el agua. 77. Manteca. 78. Oración en la Iglesia. 82. Mamífero roedor vive en las alcantarillas (Inv.). 83. Orificio de entrada del aparato digestivo. 89. Mamífero elegante y peligroso se para en dos patas.

ENCUESTA DE OPINION ESTUDIANTIL

Objetivo: Conocer la opinión que tiene el estudiante acerca de las técnicas lúdicas en las clases.

Institución: _____

Edad: _____ Sexo: _____

1. ¿Eres hincha del Junior o del Unicosta? _____

2. ¿El asistir a la Escuela, en ti despierta sensación de agrado o desagrado. Por qué? _____

3. ¿Recuerda cuál fue el último tema de Sociales? _____

4. ¿Recuerda cuál fue el primer tema de Naturales? _____

5. ¿Cuál es el tema que más recuerdas de Matemáticas? _____

6. ¿Qué importancia le ves a la lectura? _____

7. ¿Qué sientes cuando escuchas el Himno Nacional? _____

8. ¿Cómo te sientes cuando te hacen un examen? _____

9. *¿Te ha dejado alguna enseñanza los juegos?* _____

10. *¿En el desarrollo de las clases qué temas te gusta que la profesora se ocupe?* _____

11. *¿Durante la clase se divierten poniendo en práctica juegos como sopas de letras, crucigramas, mapas mudos, rompecabezas y otros?* _____

12. *¿En qué forma te gustaría que la profesora diera las clases?* _____

13. *¿Qué puedes decir de Rentería?* _____

14. *¿Cómo te gustaría el recreo de tu escuela?* _____

RULETA GEOGRAFICA - ACTUALIZADA

La ruleta le proporciona datos estadísticos actualizados de Europa, Asia, África, América y Oceanía.

Como utilizarla.

Elija un país cualquiera (Colombia No. 25); hágalo coincidir con el primer casillero (capital). Lea los datos de las siguientes casillas y así obtendrá: COLOMBIA Capital: Bogotá, Extensión: 1.138.914 km.2, Población: 27.326.400 habitantes (en este casillero se han suprimido las dos últimas cifras y por eso aparece 27.326.4. En Ciudad del Vaticano se leerá entonces 1.300 habitantes), Economía: Café, Fecha independencia: 20.VII.1810 (al mes y en el centro y en números romanos), Moneda: Peso, Religión: Católica, Idioma: Español.

PRODUCCION AGRICOLA

Estados Unidos	China, Rep. Pop.	Brazil	India	Estados Unidos	China, Rep. Pop.	India	Unión Soviética	Unión Soviética
URSS	India	Colombia	Costa de Marfil	Estados Unidos	Estados Unidos	China, Rep. Pop.	China, Rep. Pop.	Estados Unidos
China	Bangladesh	Indonesia	Indonesia	Estados Unidos	Estados Unidos	China, Rep. Pop.	China, Rep. Pop.	Estados Unidos
India	Pakistán			Estados Unidos	Estados Unidos	China, Rep. Pop.	China, Rep. Pop.	Estados Unidos
Pakistán				Estados Unidos	Estados Unidos	China, Rep. Pop.	China, Rep. Pop.	Estados Unidos

PRODUCCION MINERERA

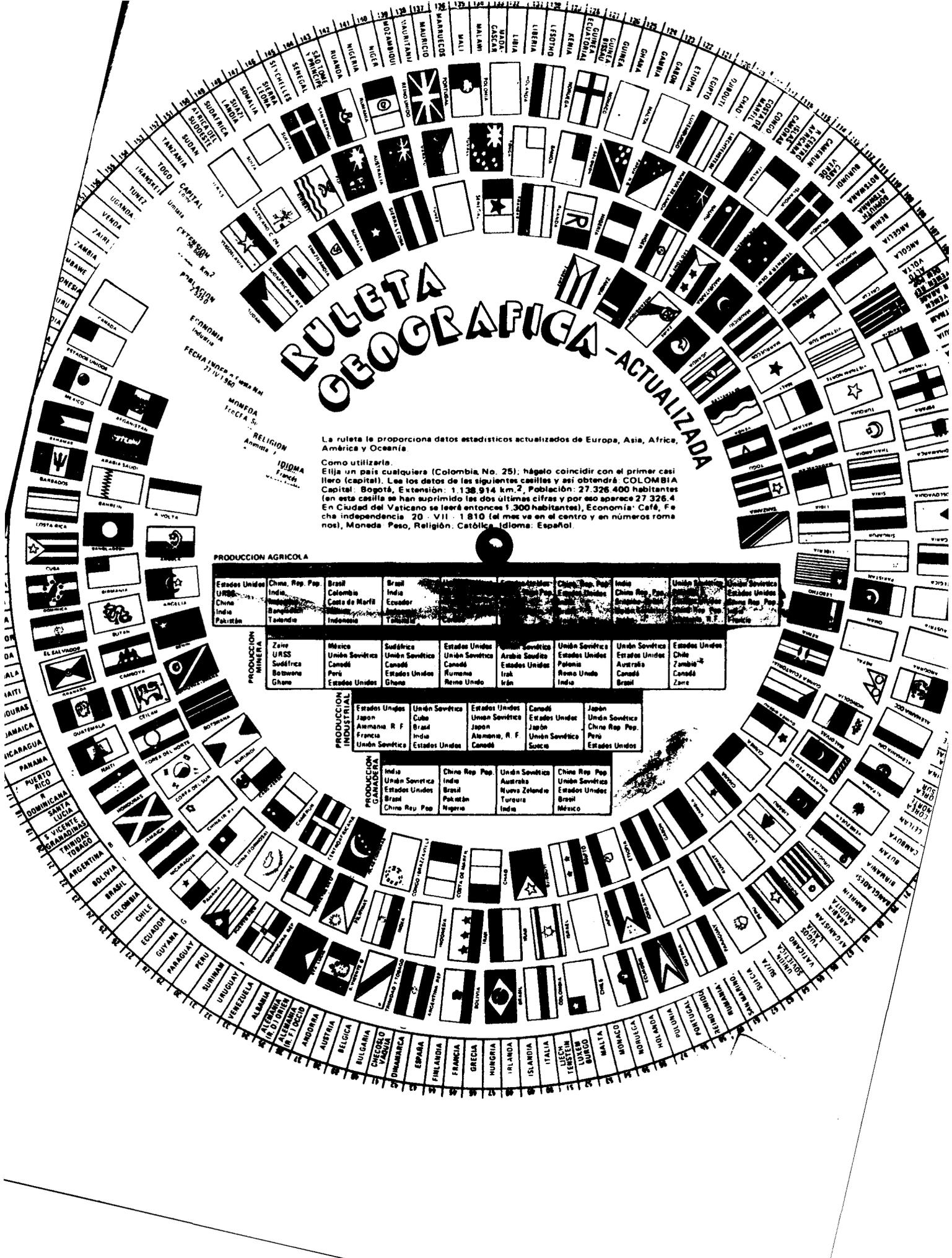
Zaire	México	Sudáfrica	Unión Soviética	Estados Unidos	Unión Soviética	Unión Soviética	Estados Unidos
URSS	Unión Soviética	Canadá	Estados Unidos	Canadá	Rumania	Irán	Estados Unidos
Sudáfrica	Perú	Estados Unidos	China	Estados Unidos	Estados Unidos	India	Estados Unidos
Botswana	Estados Unidos						
Ghana							

PRODUCCION INDUSTRIAL

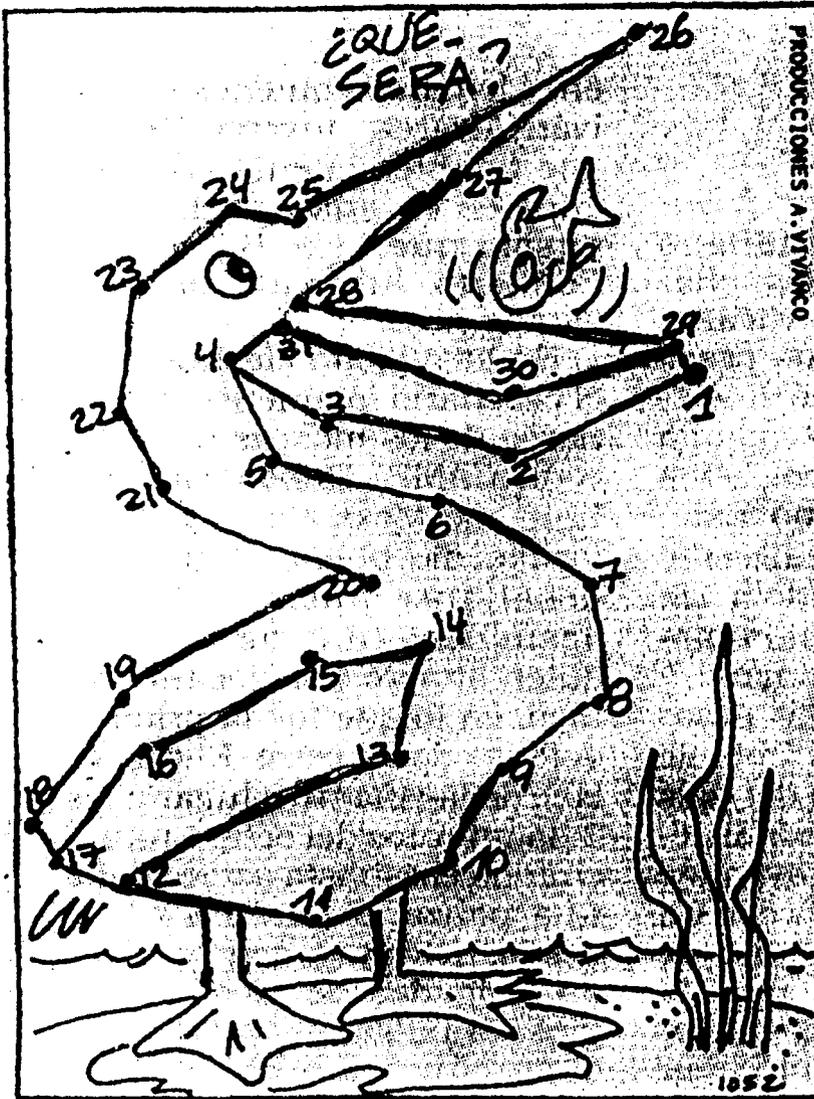
Estados Unidos	Unión Soviética	Estados Unidos	Canadá	Japón
Japón	Unión Soviética	Unión Soviética	Unión Soviética	Unión Soviética
Alemania R.F.	Brazil	India	Alemania R.F.	Unión Soviética
Unión Soviética	Estados Unidos	Estados Unidos	Canadá	Estados Unidos

PRODUCCION GANADERA

India	China, Rep. Pop.	Unión Soviética	China, Rep. Pop.
Unión Soviética	India	Australia	Unión Soviética
Estados Unidos	Brazil	Nueva Zelanda	Estados Unidos
Brazil	Pakistán	Turquía	Brazil
China, Rep. Pop.	Nigeria	India	México



Tiempo Libre





RELLENA LOS
ESPACIOS QUE
TENGAN UN
PUNTO Y
APARECERÁ
UNA
FIGURA

ALBERTO VIVANCO

631

Miremos: número pensado 632	
Número Invertido 236	Resultado 396
_____	Número invertido 693
Resultado 396	Resultado 1089

Observación: todo y cualquier número de 3 cifras, hechas estas operaciones, dará como resultado el número 1089.

Después de esta demostración, el profesor les pide a los alumnos que apliquen el juego entre ellos.

e. Evaluación: el profesor registra el desempeño, y, el dominio y destreza de cada uno.

f. Precauciones: poner atención a la forma como se hace la sustracción, pues es frecuente que el alumno cometa errores al restar 9 de 9. Si el resultado no coincide es porque hubo errores en la operación.

3. Juegos geométricos

a. Objetivo general: desarrollar la observación y el pensamiento lógico.

b. Objetivo específico: dadas las figuras, dividir de acuerdo con lo que se solicita.

c. Disposición de los alumnos: por filas o en grupos.

d. Desarrollo: el profesor dibuja las figuras y pide a los alumnos que resuelvan las siguientes proporciones:

Figura 1: dividir la figura siguiente en 3 partes iguales, trazando únicamente dos rectas.

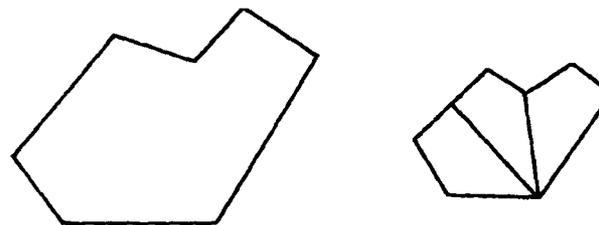


Figura 2: dividir la figura en cuatro partes iguales. Observe la solución:



Figura 3: dividir la figura de un cuarto creciente en 6 partes, trazando solamente de 5 líneas rectas. Observe la solución:

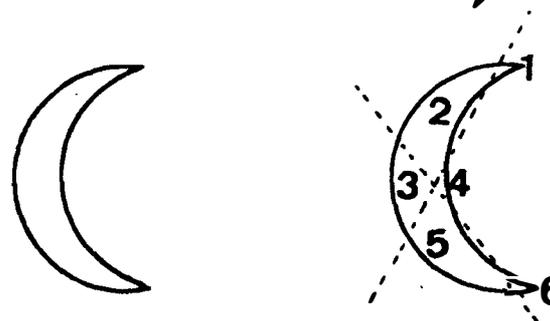


Figura 4: reducir estos cuatro cuadrados a sólo tres, cambiando únicamente tres líneas, sabiendo que todas las líneas se deben usar.

Solución:

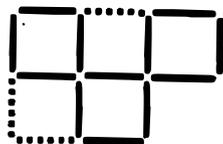
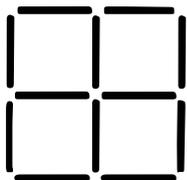


Figura 5: colocar 10 soldados en 5 filas con 4 soldados en cada fila.

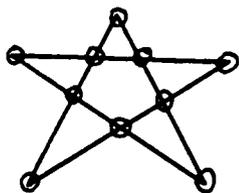
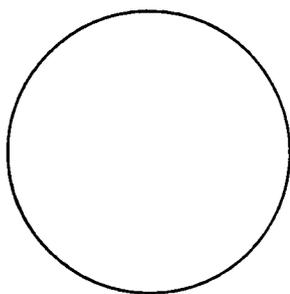


Figura 6: dividir el círculo en el máximo número de partes, trazando únicamente cuatro líneas rectas:



Solución:

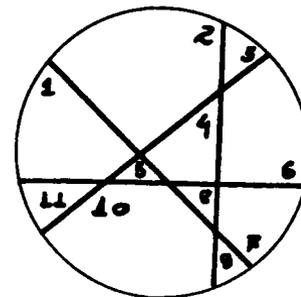


Figura 7: agregue sólo 3 líneas rectas a esta figura y conviértala en 3 cuadrados.

Solución:

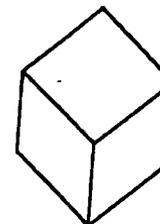
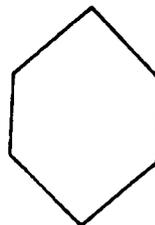
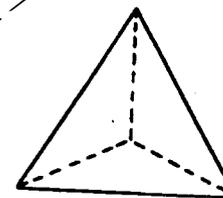
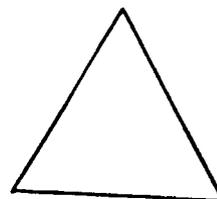
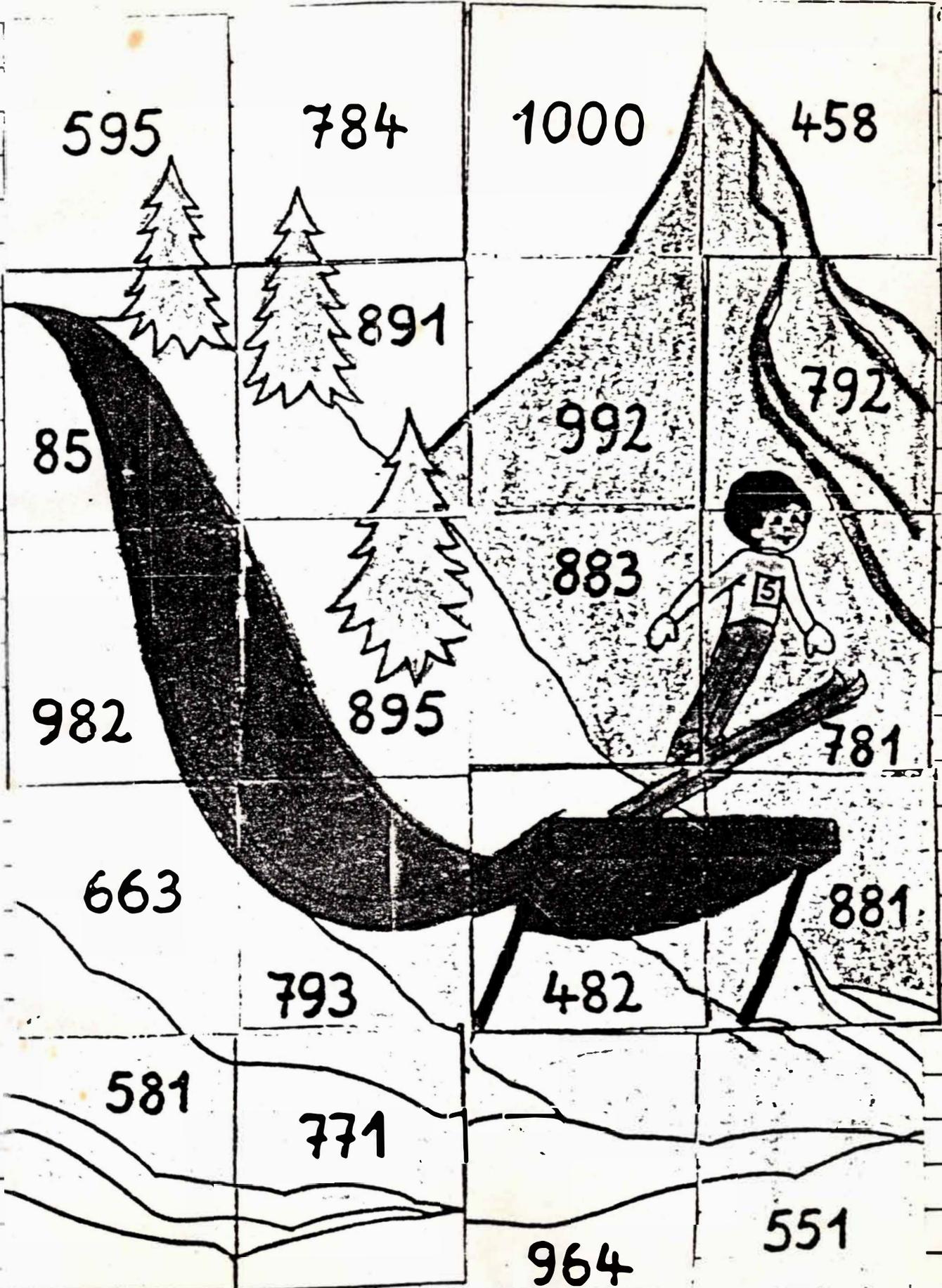


Figura 8: divida el siguiente triángulo equilateral, de tal manera que forme 4 nuevos triángulos y que todos sean iguales:

Solución:





595

784

1000

458



891



992

792

85



883

781

982

895

663

881

793

482

581

771

964

551

*Por la letra A los juegos de armar, como estralandias y cubos.
Permiten que los niños desarrollen su creatividad.*

*Por la letra R, juegos de regla como los que hacen los niños
sigan indicaciones y órdenes: damas chinas, ajedrez, dominó,
golosa. También ayudan al desarrollo de la inteligencia.*

2. METODOLOGIA

Para este trabajo se seleccionó la comunidad del C.E.B. #130, siguiendo como derrotero la Investigación Acción Participativa, que considera como protagonista del proceso a la comunidad misma.

Tomamos aportes del conocimiento acerca de su realidad, procurando que la comunidad le sea pertinente el trabajo a desarrollar y cualifique los cambios planteados en el aula de clase.

Primero se conformó el grupo de trabajo, luego se escogió la población de referencia y la muestra. Se elaboró un diseño de las actividades a adelantar con la muestra: encuesta, entrevista directa, observación directa; recopilación de la información; interpretación de la información; elaboración de tablas, diagramas, inferencias; aplicación de las actividades lúdicas a la muestra; y recopilación de resultados de las actividades aplicadas.

En esta investigación se tuvo en cuenta, el proceso metodológico, Investigación Acción Participativa (I.A.P.) por ser

coherente con el tipo de trabajo desarrollado; ajustándose a los paradigmas hermenéuticos y cualitativos.

Las características del proyecto permitieron hacer uso de la observación directa e indirecta y del paradigma sociocrítico, debido a que tiene en cuenta el proceso de desarrollo del individuo, dentro de un marco interpretativo, descriptivo y explicativo.

La investigación cualitativa se ajusta al tipo de educador reflexivo e investigador, el cual está abierto al evento pedagógico de la escuela y del aula.

Esta metodología resalta el conocimiento práctico, que en un tiempo fue echado de menos, y se privilegiaba el conocimiento científico.

Cuando se proponen tareas de solución a ciertas problemáticas, de un sector de la comunidad es lógico pensar en los aportes que la misma comunidad nos brinde con base a su experiencia, experiencia que la han mantenido en la lucha por la supervivencia. De esta manera un investigador está abierto a enriquecer su conocimiento, y no trae por arte de magia, soluciones fuera de contexto.

El aporte de estudiantes, padres de familia y directivos docentes son necesarias para acudir a otras estrategias, paradigmas y procesos metodológicos menos rígidos, más espontá-

neos y más recursivos: hacer más coherente la puesta en marcha de las actividades lúdicas en el aula.

Es importante tener en cuenta el postulado fundamental del cual parte la I.A.P., es que el conocimiento de la realidad del objeto es en sí misma un proceso de transformación a través de la superación de los conflictos y contradicciones del investigador, del grupo participativo y del problema u objeto en estudio. Por lo tanto el conocimiento de la realidad no se descubre ni se posee: es el resultado de la transformación objetiva y subjetiva que lo produce dentro del mismo proceso de investigación acción participante.

El desarrollo del método de investigación participativa permite integrar en el proceso a los miembros de la comunidad como investigadores activos, en vez de tomarlos como objetos investigados.

En el transcurso de la especialización para la construcción del proyecto consideramos como elementos enriquecedores los aportes teóricos sobre:

La temática de la complejidad, paradigma a tener en cuenta, partiendo de que la realidad es un tejido fenoménico, un compuesto de complejidades al que tenemos que desenmarañar para llegar a la búsqueda de soluciones de la problemática social.

Los enfoques y tendencias actuales de la evaluación, por ser esta un proceso integrador en el desarrollo humano.

2.1 POBLACION

La población universo está constituida por 16 profesores, 480 estudiantes y 450 padres de familia. La investigación la realizamos con una muestra de 70 estudiantes correspondiente a los cursos de grados cuarto y quinto, 65 padres de familia. Los profesores en su totalidad están de acuerdo en implementar innovaciones pedagógicas en beneficio de la práctica educativa.

A los padres de familia les agradó la idea de colocarles trabajos lúdicos como crucigramas, pasatiempo, rompecabezas y otras actividades que refuercen el aprendizaje en forma atractiva.

Los alumnos mostraron satisfacción en el desarrollo del trabajo-juego en el aula.

2.2 INSTRUMENTOS

2.2.1 La observación. *Permitió conocer con cierta objetividad la vida cotidiana de la escuela. Inicialmente nos dedicamos a realizar observaciones en los salones de clase de los cursos 3º y 4º. Las observaciones fueron llevadas a cabo por las personas pertenecientes al grupo de investigación con el fin de recoger datos sobre el rendimiento académico y aportes que nos*

permitiera orientar sobre la realización de actividades lúdicas en el aula.

2.2.2 La encuesta. De gran ayuda como método empírico auxiliar o complementario en la mayoría de las investigaciones pedagógicas, para recoger información en un tiempo breve, acerca de los estados de opinión de la población involucrada en el problema.

Con el método de encuesta se pudo determinar el porcentaje en que se encuentran los estudiantes con relación al estado actual del ambiente de aula y sus necesidades hacia un espacio de más armonía y afecto.

Los aspectos tenidos en cuenta fueron: el desarrollo psicomotriz, el cognitivo, el volitivo y afectivo. Muy importantes para apoyar la idea de las actividades lúdicas en el aula y hacer de la escuela un centro de alegría que promuevan el desarrollo integral del niño.

2.2.3 La entrevista. Dentro del proyecto de investigación se consideró que la entrevista es uno de los instrumentos fundamentales para la recolección de información primaria.

En la entrevista se recogió la opinión de las autoridades sobre la escuela y el objeto de estudio para obtener conocimiento empírico sobre ciertos hechos vivenciados en la escuela y de gran aporte a nuestro proyecto.

2.2.4 Matriz Dofa.

2.2.4.1 Debilidades.

- *Falta de recursos didácticos adecuados para la lúdica.*
- *Ambiente de monotonía en el aula.*
- *Aplicación de una metodología tradicionalista.*
- *Falta de capacitación administrativa.*
- *Brotos de indisciplina en especial en las últimas horas de clase.*
- *Falta de capacitación administrativa.*

2.2.4.2 Fortalezas.

- *Apoyo de los docentes a las políticas de cambio.*
- *Buenas relaciones interpersonales entre los docentes.*
- *Potencialidades naturales de los alumnos.*

2.2.4.3 Oportunidades.

- *Cursos de capacitación y postgrados en universidades privadas.*
- *La Ley General de Educación como política de cambio.*
- *Apoyo de la asociación comunal del barrio.*
- *Credibilidad hacia la institución por la comunidad educativa.*

2.2.4.4 Amenazas.

- *Proliferación de juegos electrónicos al alcance de niños sin un adecuado control de los padres y educadores.*
- *Relaciones familiares conflictivas.*

2.3. ANALISIS ESTADISTICO DEL ESTUDIO

El desarrollo sicosocial (como se denomina al crecimiento), la adquisición de los saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Todo lo anterior quedó plasmado en los resultados obtenidos del trabajo adelantado en el Centro de Educación Básica 130 de la ciudad de Barranquilla, con una muestra aleatoria de 67 estudiantes, de una población total de 148 estudiantes y 5 docentes de un total de 8 incluyendo a su directora. Dicho estudio abarca los aspectos cognitivos, volitivos y afectivos y sicomotriz. Confrontando las prácticas pedagógicas tradicionales con la utilización de las actividades lúdicas a través de la cual el niño desarrolle el pensamiento conceptual y teórico.

Tanto los juegos como las fantasías que estos producen han permitido transformar la realidad en conocimiento, ésta ha sido una de las conclusiones sacadas del presente estudio, cuando el 85% de los estudiantes integrantes de la muestra demostraron apropiarse de los saberes al aplicar la metodología lúdica, mientras que sólo el 45% de la misma muestra alcanzaron los logros al aplicar la metodología tradicional con relación a un mismo tema. Todo lo anterior corrobora que desde temprana edad el niño va formando conceptos, los cuales giran alrededor del objeto representado; en contraposición los conceptos mediatizados por el acto del pensamiento que los capta, teoría sustentada por Vigotski.

Se deleitan y sienten placer cuando realizan una actividad contrariamente al estar atentos a una explicación.

El estudio refleja la flexibilidad de adaptación que tiene el ser humano cuando utilizando la metodología tradicional el 95.52% de la muestra señala aceptación para acceder al conocimiento, en tanto que al aplicar la metodología lúdica la aceptación de aprender lo demostró el 98.5%. (Ver figura 1 y 2).

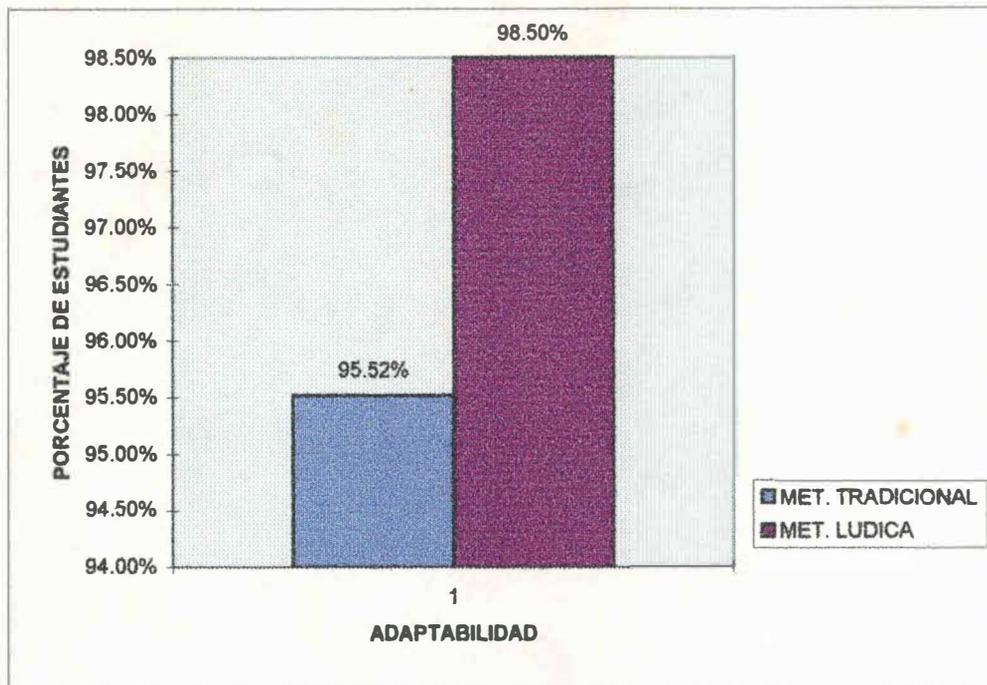


FIGURA No 1. PROPORCION DE ADAPTABILIDAD A LAS METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

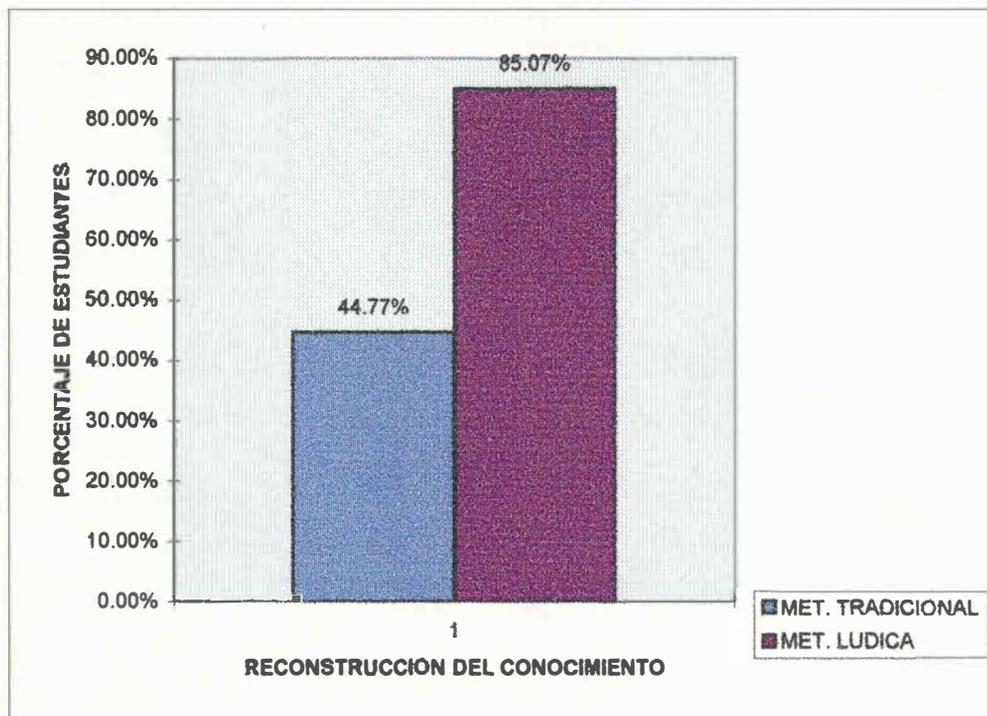


FIGURA No 2. PROPORCION DE APROPIACION DE LOS SABERES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

El niño en el proceso de formación va moldeando su personalidad al mismo ritmo como se le permita desarrollar todas sus potencialidades enmarcado con los factores de apoyo que le faciliten este propósito tales como metodología, orientación, recursos.

Demuestra lo anterior que en sí, ninguna metodología puede ser descalificada. Se trata de exaltar la habilidad del docente para aplicarlas de acuerdo al momento que forma parte del entorno del estudiante. En tal sentido, en estos tiempos, que el joven desde muy temprana edad padece de deprivación sicoafectiva, la metodología apropiada para elevar el autoestima será aquella en que el joven experimente placer, agrado, complacencia en lo que está haciendo y le está permitiendo conocer más de los fenómenos que la vida le brinda, y poder vincularse a la sociedad en forma productiva y competente.

Así el estudio en este aspecto basado en actividades dentro de la metodología tradicional se le solicitó a los estudiantes atender a las explicaciones de su profesor, adelantar una lectura, elaborar un resumen y resolver un cuestionario. Al adelantar los controles al día siguiente nos encontramos con: el 80% de los estudiantes atendieron la explicación, un 20% no escucharon. Del 80% que escuchó, el 70% adelantaron la lectura pero el 50% de los que leyeron no comprendió la lectura y del 50% que comprendió sólo el 75% hizo el resumen y resolvió el cuestionario.

Posteriormente trabajando con el grupo aplicando actividades lúdicas con respecto al mismo tema se les solicitó resolver una sopa de letras y con las palabras encontradas construir frases que le fueran permitiendo a los estudiantes elaborar conceptos. Participaron el 100%, un 90% resolvió el ejercicio el 10% no es que no lo hayan resuelto, sino que emplearon más tiempo, por eso después se dieron cuenta qué palabras les faltó; por tal razón en la conceptualización volvieron a participar el total de los estudiantes. (Ver figura 3 y 4).

A continuación al grupo se le aplicó un crucigrama basado en la conceptualización y orientación que brindó el profesor, un 100% participó en la actividad analizando los aciertos, sin descalificar los desaciertos porque el error se le hizo instrumento a favor del proceso.

Coincide este estudio con las conclusiones planteadas por Nicolás Buenaventura en el editorial del periódico del M.E.N. de mayo de 1998 "La Escuela Siglo XXI": "Esta infraestructura básica de cualquier constructivismo, la que le dé al área del 'recreo' tanta materia de aprendizaje y creación como al área de la clase, ésta arquitectura lúdica donde la dimensión educativa del 'patio' escolar sea comparable en el currículo, a la del privilegio inusitado que ha tenido tradicionalmente el aula".

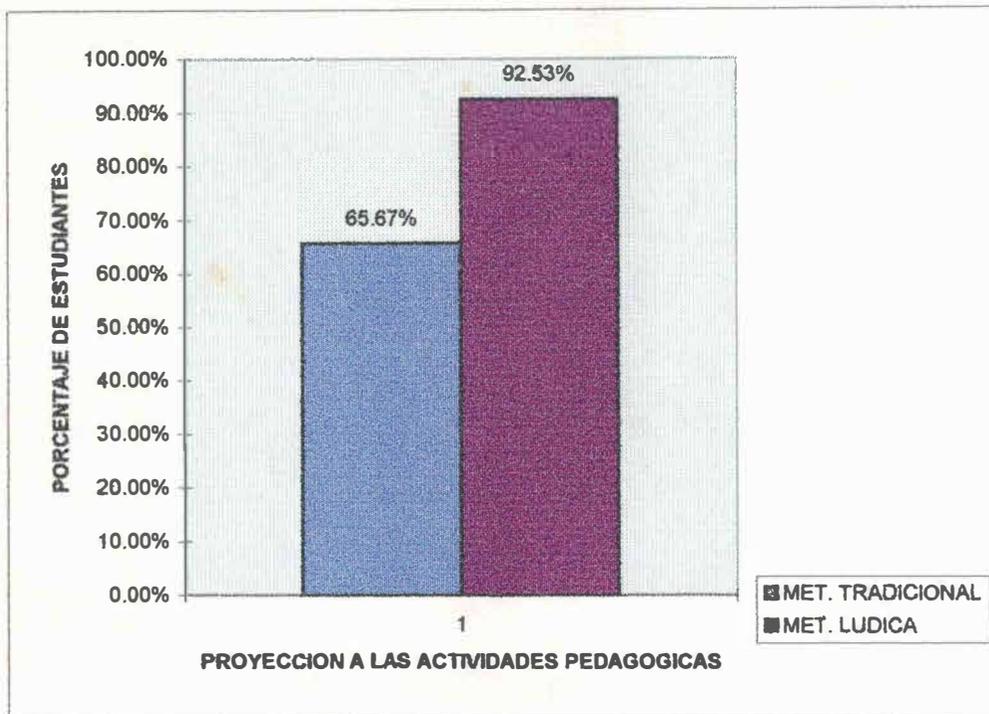


FIGURA No 3. PROPORCION PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

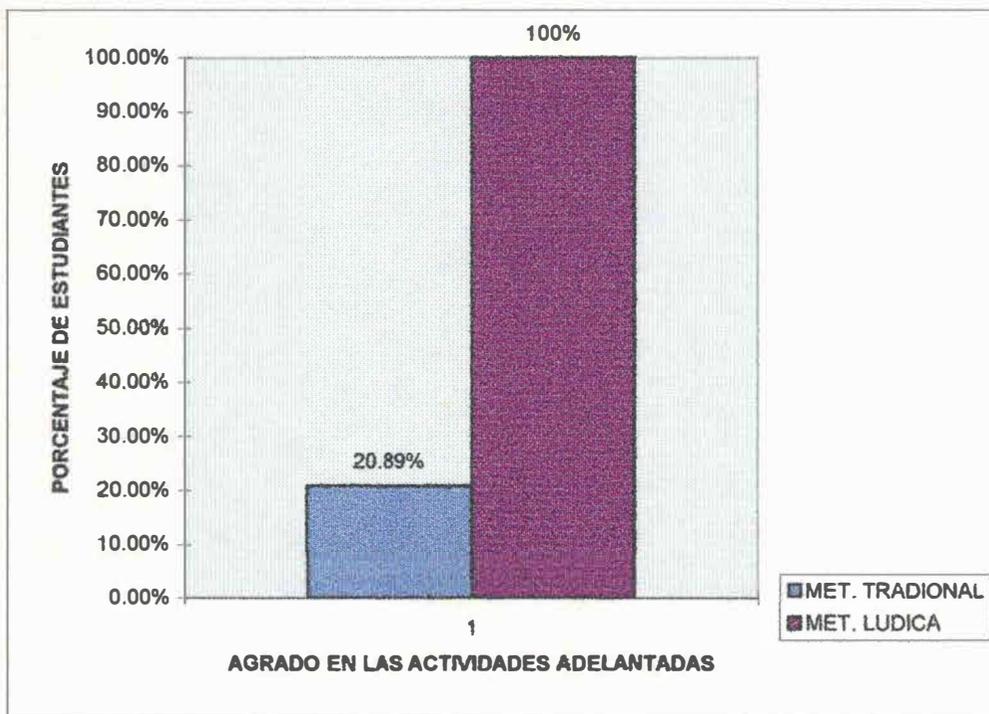


FIGURA No 4. PROPORCION DE AGRADO Y ACEPTACION EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SEGÚN METODOLOGIAS TRADICIONAL Y LUDICA

CONCLUSIONES

Detectadas algunas deficiencias en el desarrollo de las clases, por falta de elementos recursivos del maestro para crear una buena motivación, permitiendo un ambiente de aula enmarcado dentro del fastidio, pereza, desesperación por abandonar el aula lo más rápido posible antes de cumplirse el tiempo reglamentario de trabajo (tanto por el alumno como por el maestro), se concluyó en hacer uso de un sistema de actividades lúdicas, que haga más agradable las relaciones en el aula de clase.

Entre estas actividades consideramos: Los crucigramas, simulaciones, dramatizados, juegos, concursos, cantos, cuentos, poesías, leyendas, pinturas, títeres, móviles, mapas mudos, paseos, caricaturas. Estas actividades se desarrollan haciendo énfasis en los procesos cognoscitivos; afectivos, volutivos y motriz, procurando afianzar valores como autoestima, responsabilidad, respeto, empatía, justicia, tolerancia, colaboración, cortesía, recursividad, confiabilidad, disciplina y tolerancia.

En la actualidad vivimos un mundo de innovaciones en todos los campos, y muy acelerados por cierto, especialmente en los juegos para los niños, un mundo "electrónico" que hay que saber

entender y comprender para orientar adecuadamente.

Para criticar la televisión y sus programaciones, debemos proponer alternativas de superación, de igual manera, nada adelantamos con criticar a los padres que ya no juegan con los hijos si no les ofrecemos una conciencia y condiciones positivas para ayudarle a mejorar su interacción con el niño; de la misma manera, no tiene objeto hablar, criticar, denunciar los problemas de las escuelas, tales como deserción, repetición de cursos, desinterés, falta de relación, dominación, autoritarismo, si no presentamos propuestas de cambio reales, viables y convincentes.

La permanencia en la escuela de los alumnos, se fortalece, cuando siente que se le quiere, que es respetado por el profesor y por la escuela y sólo una causa de fuerza mayor le hace dejar la escuela.

El Proyecto va encaminado a facilitarle a los educadores, una fundamentación conceptual e instrumental de ciertos aportes lúdicos, despertarle interés hacia una dimensión de la cultura en el desarrollo humano, como es la lúdica, una necesidad inherente a la naturaleza del individuo.

Esta propuesta, creemos, no llena el vacío que existe en el aula de clase, o en cualquier proceso pedagógico, en el cual se cae en un ambiente de fastidio, pereza, desmotivación y aversión a la escuela.

Tampoco llena todas las expectativas que, en cuanto a implementación lúdica exista, para entregarle al educador una receta acabada. Apenas se busca, crearle una inquietud que alimente, con el aporte de todos los comprometidos en la educación la importancia que tiene la lúdica como una de las tantas alternativas pedagógicas, como idea de cambio dentro del proceso en el centro educativo.

La eficiencia de la educación lúdica, como instrumentalizadora del saber, radica en que los profesores la promuevan y empleen con mucho entusiasmo, credibilidad, estén comprometidos con la propuesta y sientan placer por lo que hacen.

BIBLIOGRAFIA

BOLAÑO MERCADO, Emilio. *Recreación y Valores. Tomos. Segunda Edición, 1996.*

COLOMBIA AL FILO de la Oportunidad. *Misión de Ciencia, Educación y Desarrollo.*

CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA.

GONZALEZ MOENA, Sergio. *Pensamiento complejo. 1997.*

HERNANDEZ, José Antonio. *Manual de Recreación. Santafé de Bogotá, Junio de 1993.*

JIMENEZ V., Carlos Alberto. *La Lúdica como Experiencia Cultural. Santafé de Bogotá, 1996.*

LEY GENERAL DE LA EDUCACION 115.

LOGAN, Lillian y LOGAN, Virgil. *Estrategias para una enseñanza creativa, Oikos-tan, Barcelona, España, 1980.*

MATUSSEK, Paul. *La creatividad desde una perspectiva sicodinámica. Herder Barcelona, 1977.*

MORENO, María del Carmen. *Innovaciones pedagógicas. Una propuesta de Evualación crítica.*

NUÑEZ DE ALMEIDA, Paulo. *Educación Lúdica. Segunda Edición, 1995. Santafé de Bogotá.*

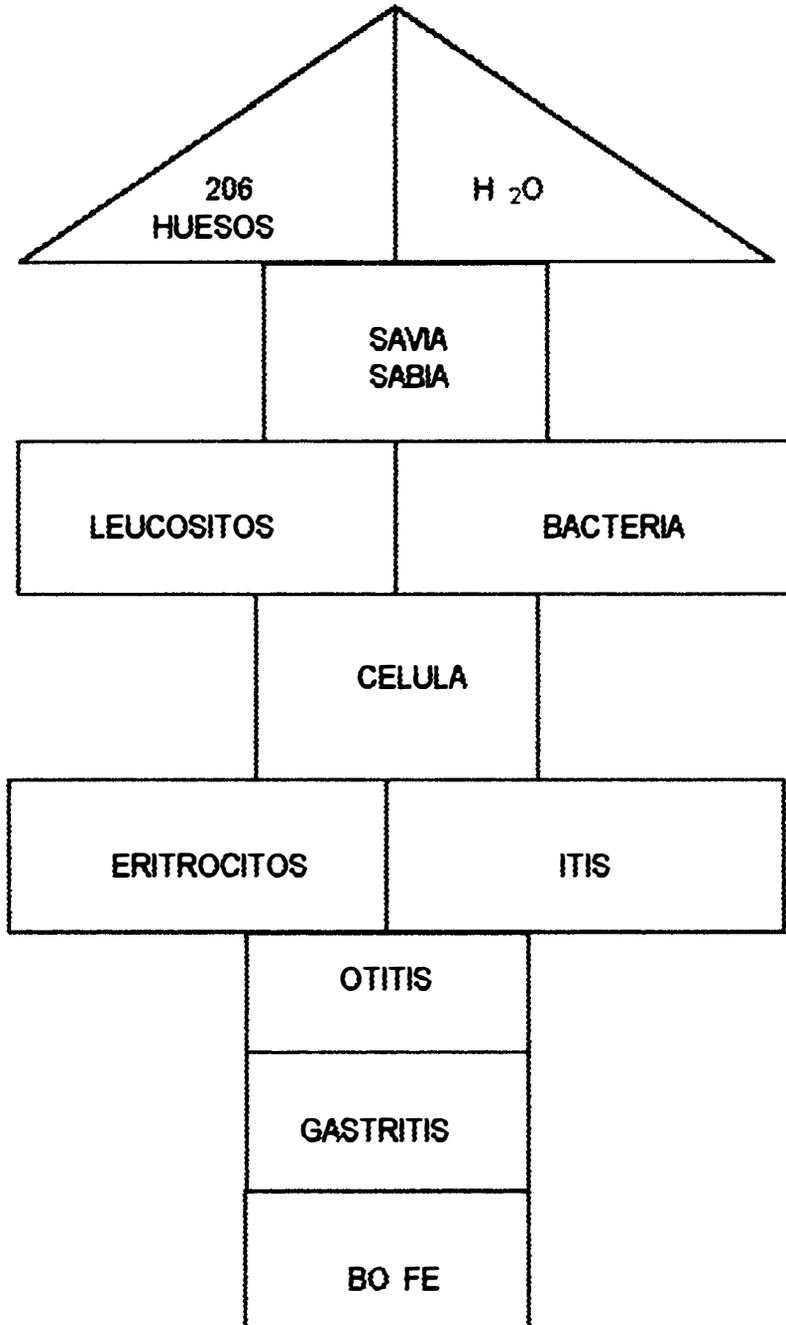
-----, *Educación Lúdica. Técnicas y Juegos Pedagógicos. Ediciones Paulinas.*

ROMERO PEREIRO, Hernando. *Pedagogia Constructivista de la transformación. Ediciones Fundación Ceinpe. Enero de 1995.*

PULIDO, María Cristina. *El Proyecto Educativo. Elementos para la construcción colectiva de una institución de calidad.*

ANEXOS

LA PEREGRINA



ENCUESTA DE OPINION ESTUDIANTIL

Objetivo: Conocer la opinión que tiene el estudiante acerca de las técnicas lúdicas en las clases.

Institución: _____

Edad: _____ *Sexo:* _____

1. *¿Eres hincha del Junior o del Unicosta?* _____

2. *¿El asistir a la Escuela, en ti despierta sensación de agrado o desagrado. Por qué?* _____

3. *¿Recuerda cuál fue el último tema de Sociales?* _____

4. *¿Recuerda cuál fue el primer tema de Naturales?* _____

5. *¿Cuál es el tema que más recuerdas de Matemáticas?* _____

6. *¿Qué importancia le ves a la lectura?* _____

7. *¿Qué sientes cuando escuchas el Himno Nacional?* _____

8. *¿Cómo te sientes cuando te hacen un examen?* _____

9. *¿Te ha dejado alguna enseñanza los juegos?* _____

10. *¿En el desarrollo de las clases qué temas te gusta que la profesora se ocupe?* _____

11. *¿Durante la clase se divierten poniendo en práctica juegos como sopas de letras, crucigramas, mapas mudos, rompecabezas y otros?* _____

12. *¿En qué forma te gustaría que la profesora diera las clases?* _____

13. *¿Qué puedes decir de Rentería?* _____

14. *¿Cómo te gustaría el recreo de tu escuela?* _____

BARRANQUILLA, 20 DE ABRIL DE 1998

ACTIVIDAD EN CLASE "LUDIGRAMA"

HORIZONTALES

1. Número impar. 4. Transporta sangre a los órganos. 12. Consonante repetida con sonido fuerte. 14. Metal útil en la construcción de tubos. 21. Corriente de agua dulce. 24. Sinónimo de rabia. Conducto que devuelve la sangre al corazón. 34. Reza. 37. Me fui. 41. Elige. 45. Abreviatura de nosotros. 48. Tu (Inv.). 50. Propiedad de la suma o la multiplicación que cambia el orden de los números y el resultado es el mismo. 62. Orificio de salida del aparato digestivo. 65. Sentido de la audición (Inv.). 74. Líquido nutritivo que circula en nuestro cuerpo. 80. Hembra del oso. 84. Ejercicio académico para la casa. 99. Nombre general que recibe un conducto sanguíneo. 103. Número par. 107. Miembro de las aves.

VERTICALES

2. Órgano que impulsa la sangre (Inv.). 4. Anillo. 9. Va. 10. Círculo. 12. Ir (Inv.). 28. Bebida alcohólica. 36. Propiedad o ley que agrupa número. 37. Agrega, añade. 38. Producto marino enlatado. 55. Acción del torero para esquivar el toro. 57. Tomás (Abreviado). 58. Distráido. 59. Bebida de la Vid. 76. Acción de moverse en el agua. 77. Manteca. 78. Oración en la Iglesia. 82. Mamífero roedor vive en las alcantarillas (Inv.). 83. Orificio de entrada del aparato digestivo. 89. Mamífero elegante y peligroso se para en dos patas.

ENCUESTA DE OPINION ESTUDIANTIL

Objetivo: Conocer la opinión que tiene el estudiante acerca de las técnicas lúdicas en las clases.

Institución: _____

Edad: _____ *Sexo:* _____

1. *¿Eres hincha del Junior o del Unicosta?* _____

2. *¿El asistir a la Escuela, en ti despierta sensación de agrado o desagrado. Por qué?* _____

3. *¿Recuerda cuál fue el último tema de Sociales?* _____

4. *¿Recuerda cuál fue el primer tema de Naturales?* _____

5. *¿Cuál es el tema que más recuerdas de Matemáticas?* _____

6. *¿Qué importancia le ves a la lectura?* _____

7. *¿Qué sientes cuando escuchas el Himno Nacional?* _____

8. *¿Cómo te sientes cuando te hacen un examen?* _____

9. *¿Te ha dejado alguna enseñanza los juegos?* _____

10. *¿En el desarrollo de las clases qué temas te gusta que la profesora se ocupe?* _____

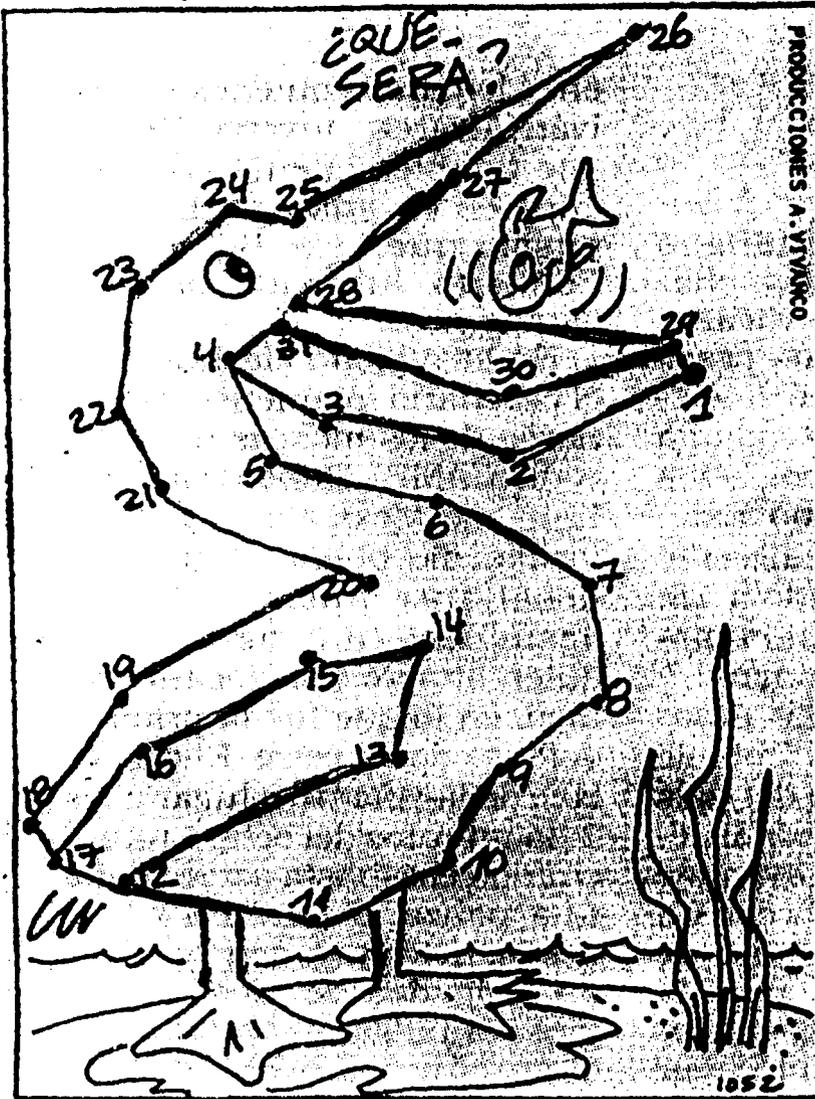
11. *¿Durante la clase se divierten poniendo en práctica juegos como sopas de letras, crucigramas, mapas mudos, rompecabezas y otros?* _____

12. *¿En qué forma te gustaría que la profesora diera las clases?* _____

13. *¿Qué puedes decir de Rentería?* _____

14. *¿Cómo te gustaría el recreo de tu escuela?* _____

Tiempo Libre





RELLENA LOS
ESPACIOS QUE
TENGAN UN
PUNTO Y
APARECERÁ
UNA
FIGURA

ALBERTO VIVANCO

631

Miremos: número pensado 632	
Número Invertido 236 _____	Resultado 396 Número invertido 693 _____
Resultado 396	Resultado 1089

Observación: todo y cualquier número de 3 cifras, hechas estas operaciones, dará como resultado el número 1089.

Después de esta demostración, el profesor les pide a los alumnos que apliquen el juego entre ellos.

e. Evaluación: el profesor registra el desempeño, y, el dominio y destreza de cada uno.

f. Precauciones: poner atención a la forma como se hace la sustracción, pues es frecuente que el alumno cometa errores al restar 9 de 9. Si el resultado no coincide es porque hubo errores en la operación.

3. Juegos geométricos

a. Objetivo general: desarrollar la observación y el pensamiento lógico.

b. Objetivo específico: dadas las figuras, dividir de acuerdo con lo que se solicita.

c. Disposición de los alumnos: por filas o en grupos.

d. Desarrollo: el profesor dibuja las figuras y pide a los alumnos que resuelvan las siguientes proporciones:

Figura 1: dividir la figura siguiente en 3 partes iguales, trazando únicamente dos rectas.

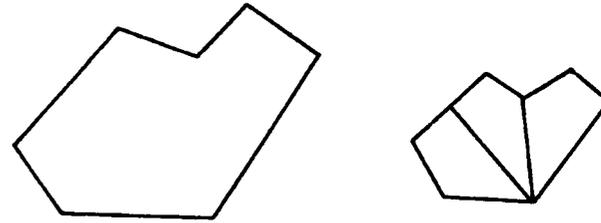


Figura 2: dividir la figura en cuatro partes iguales. Observe la solución:

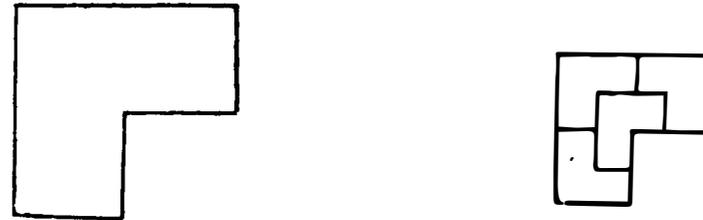


Figura 3: dividir la figura de un cuarto creciente en 6 partes, trazando solamente de s líneas rectas.

Observe la solución:

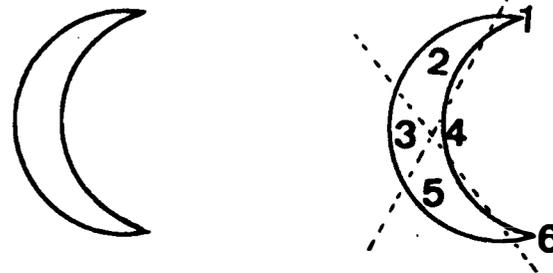


Figura 4: reducir estos cuatro cuadrados a sólo tres, cambiando únicamente tres líneas, sabiendo que todas las líneas se deben usar.

Solución:

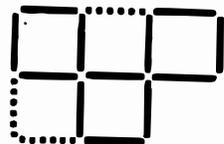
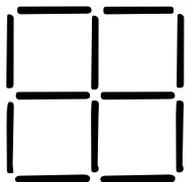


Figura 5: colocar 10 soldados en 5 filas con 4 soldados en cada fila.

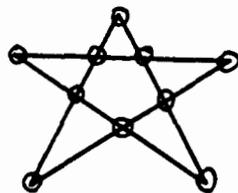
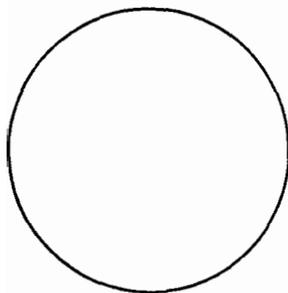


Figura 6: dividir el círculo en el máximo número de partes, trazando únicamente cuatro líneas rectas:



Solución:

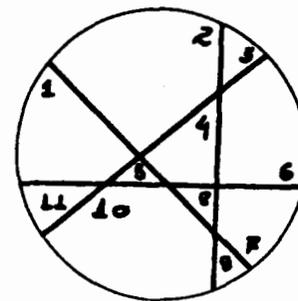


Figura 7: agregue sólo 3 líneas rectas a esta figura y conviértala en 3 cuadrados.

Solución:

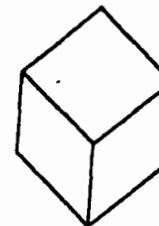


Figura 8: divida el siguiente triángulo equilátero, de tal manera que forme 4 nuevos triángulos y que todos sean iguales:

Solución:

