

**ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS POR LOS DOCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL CAGUÁN SEDE EL TRIUNFO EN LA ZONA
RURAL DEL MUNICIPIO DE NEIVA**

**AMPARO PASTRANA SALAZAR
DEYANIRA SÁNCHEZ ESPINOSA
GUSTAVO ADOLFO RIVERA PAZ
JAIME MACIAS VILLARRAGA
VLADYMEER LEÓN CUELLAR**



**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA EXPRESIÓN LÚDICA**

NEIVA

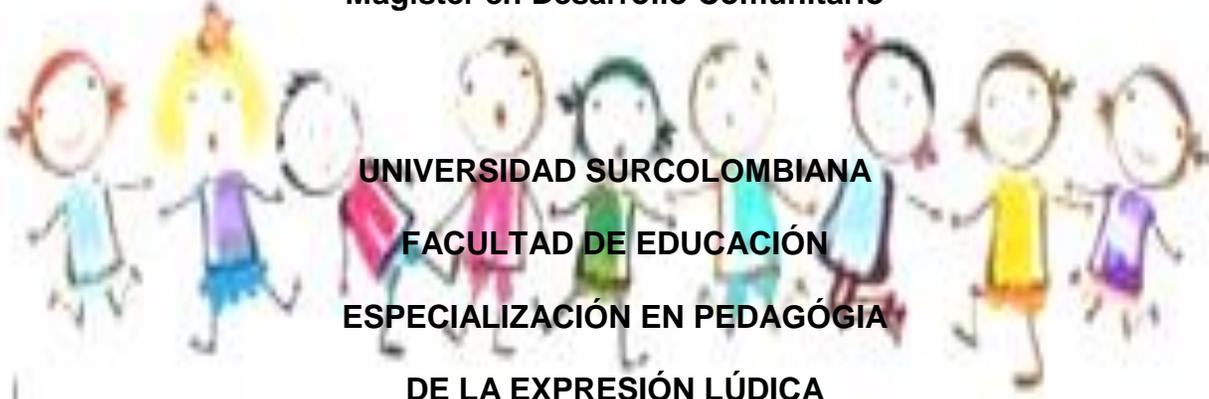
2011

**ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS POR LOS DOCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL CAGUÁN SEDE EL TRIUNFO EN LA ZONA
RURAL DEL MUNICIPIO DE NEIVA**

**AMPARO PASTRANA SALAZAR
DEYANIRA SÁNCHEZ ESPINOSA
GUSTAVO ADOLFO RIVERA PAZ
JAIME MACIAS VILLARRAGA
VLADYMEER LEÓN CUELLAR**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial
para optar al Título de Especialista en Pedagogía de
la Expresión Lúdica**

**Asesor
JAIME MONJE MAHECHA
Magíster en Desarrollo Comunitario**



**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA EXPRESIÓN LÚDICA**

NEIVA

2011

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Neiva, octubre de 2011

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

A la Divina Providencia, por prodigarnos salud, lucidez mental, voluntad, actitud lúdica para investigar e indagar sobre estrategias pedagógicas en pro de un desarrollo humano integral.

A los niños y niñas y comunidad educativa en general de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo en la zona rural del municipio de Neiva en el Huila, quienes participaron activamente en los talleres y demás actividades metodológicas propuestas en este estudio.

A los docentes de la Especialización en Pedagogía de la Expresión Lúdica, por las orientaciones oportunas, aportes y recomendaciones para el desarrollo de este proyecto de investigación, en especial al Profesor Jaime Monje Mahecha por su irrestricta colaboración y disposición permanente.

A nuestras familias, por su comprensión, entendimiento, amor y estímulo constante, insumos sin los cuales no habría sido posible el logro alcanzado.

A la Universidad Surcolombiana por propiciar los espacios y el acompañamiento humano especializado de su cuerpo docente.

DEDICATORIA

A los niños y jóvenes de la Institución educativa El Caguán Sede el Triunfo, por el aporte y participación activa en el desarrollo de la investigación.

Al futuro del país que nos necesita comprometidos para transformarlo.

A nuestras familias, núcleos de amor, inspiración y comprensión.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
2. OBJETIVOS	14
2.1 GENERAL	14
2.2 ESPECÍFICOS	14
3. JUSTIFICACIÓN	15
4. REFERENTE TEÓRICO	17
4.1 REFERENTE HISTÓRICO	17
4.2 REFERENTE CONCEPTUAL	18
4.3 REFERENTE CONTEXTUAL	26
4.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	28
5. DISEÑO METODOLÓGICO	29
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	29
5.2 UNIDAD DE ANÁLISIS	30
5.3 UNIDAD DE TRABAJO	30
5.4 INSTRUMENTOS	31
5.5 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	31
6. INTERPRETACIÓN	32
6.1 FORMACIÓN DOCENTE	32
6.2 FACTORES CONTEXTUALES	33

6.3 ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS	35
6.4 PROGRAMACIONES	36
6.5 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS	36
6.6 TRANSVERSALIDAD EN LAS TEMÁTICAS	37
6.7 TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN	38
7. CONSTRUCCIÓN TEÓRICA	42
7.1 ACTITUD LÚDICA	42
7.2 RECURSOS DIDÁCTICOS LIGADOS AL A.M.A	43
7.3 ESTRATEGIAS LÚDICAS	44
8. CONCLUSIONES	45
9. RECOMENDACIONES	47
BIBLIOGRAFÍA	48
ANEXOS	50

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Plan de desarrollo del taller en la Institución Educativa el Caguán sede el triunfo dirigido a los estudiantes de básica primaria	50
Anexo B. Taller	51
Anexo C. Entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de básica primaria de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo	53
Anexo D. Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de la básica primaria de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo	56
Anexo E. Planilla de registro de aspectos lúdicos en la estructura curricular de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo	57
Anexo F. Evidencias fotográficas de realización del taller dirigido a docentes y estudiantes de la Institución educativa el Caguán sede el Triunfo	58
Anexo G. Evidencias fotográficas de la Institucion Educativa el Caguán sede el Triunfo	59
Anexo H. Evidencias fotográficas del proyecto conozcamos nuestro territorio de la Institucion Educativa el Caguán sede el Triunfo entrevista sobre la historia de la vereda el Triunfo	60

RESUMEN

Se presenta el estudio “Estrategias Lúdicas aplicadas por los docentes de la Institución Educativa el Caguán, sede el Triunfo, en la zona rural del municipio de Neiva Huila”, realizado por docentes adscritos al Ministerio de Educación Nacional, desarrollado durante el año 2011.

La investigación cualitativa con enfoque etnográfico, se realizó teniendo en cuenta docentes que orientan Básica Primaria, y estudiantes de los grados primero a quinto.

Según las entrevistas y observaciones realizadas, se evidencia que las docentes presentan confusión en los términos de lúdica, juego y recreación, considerando que todos significan lo mismo o son sinónimos.

Las actividades que hacen parte de estrategias pedagógicas y que los estudiantes perciben como lúdicas porque rompen con los ambientes tradicionales de aprendizajes se relacionan con técnicas de artes visuales (pintura, murales, dibujo, esgrafiado y collage), las salidas pedagógicas, los juegos a nivel introductorio o para la ejecución y mejor entendimiento de temas, la expresión escénica (danzas, mímicas, sociodramas, rondas), la narrativa oral (uso de refranes, cuentos, fábulas, mitos, sopas de letras, comprensión de lectura de textos cortos), y la observación y análisis de videos, crucigramas y realización de experimentos.

Se descubre una relación coherente entre lo expresado por el docente, lo que ejecuta y planifica, y lo que vivencia el alumnado orientado por ellos; en algunos casos hay predominio de mayores actividades lúdicas en áreas y asignaturas que se prestan posiblemente para la ejecución de dichas actividades, al estar inmersas en un contexto rural, en donde los elementos naturales, biofísicos, ecológicos, sociales y culturales, son tenidos en cuenta para el desarrollo de algunas experiencias pedagógicas significativas y que han hecho partícipes a gran parte de la comunidad educativa de influencia directa de la Institución Educativa.

También se halla que las docentes tienen algunas vivencias en experiencias significativas; lo que se evidencia en la Institución, en donde se irradia de manera lúdica cultural y artística trascendiendo dicha iniciativa pedagógica a toda la comunidad educativa, lo cual quedó plasmado en el imaginario colectivo en el largo plazo; sin embargo, es notoria la falta de experiencias significativas, si se tiene en cuenta el tiempo de desempeño de cada docente, en su trasegar profesional.

INTRODUCCIÓN

Con el presente proyecto se lograron identificar las estrategias lúdicas que desarrollan los docentes en la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo en la Básica Primaria, en la zona rural del municipio de Neiva en el Huila.

En un principio, al momento de decidir qué investigar, se realizó una lluvia de ideas entre los compañeros del grupo de trabajo, acerca de las problemáticas de cada una de las instituciones donde se ha laborado, teniendo en cuenta diversas condiciones donde podría desarrollarse éste proyecto; por consenso, se escogió investigar sobre las Estrategias Pedagógicas utilizadas por los docentes en la Institución Educativa el Caguán Sede el Triunfo.

Posteriormente se planteó el problema y pregunta de investigación, luego los objetivos y poco a poco se fue afianzando y construyendo el anteproyecto; seguidamente se hizo la consulta teórica, además de indagar la historia de la Institución el Caguán, su sitio geográfico, situación económica y social; asimismo se diseñaron las categorías de análisis en el proceso investigativo y la metodología con las técnicas pertinentes para la recolección de la información.

Este proyecto aborda por tanto herramientas metodológicas, como la entrevista semiestructurada dirigida a lo que se denomina informantes clave en la investigación cualitativa de tipo etnográfico, talleres lúdicos orientados a alumnos y docentes, la observación participante y la aplicación de planillas de verificación de las estrategias lúdicas.

Se construyeron 3 categorías de análisis descriptivas relacionadas con la formación docente, factores contextuales y estrategias lúdicas pedagógicas utilizadas; dichas categorías se caracterizan a partir de subcategorías que permiten percibir, caracterizar y analizar la pregunta fundamental de esta investigación.

El grupo investigador se desplazó hasta las instalaciones de la sede el Triunfo donde se ejecutaron talleres lúdicos con tres docentes y veinticinco estudiantes escogidos al azar de los grados de Básica Primaria, seguidamente se aplicaron las entrevistas; así mismo se hizo observación directa del quehacer docente; con la información recogida y analizada por los investigadores, se procedió a confrontar la información con los planes de clase para hacer la triangulación,

Los resultados obtenidos, permiten aseverar varios perfiles de docencia en los que se entremezclan lo considerado tradicional al margen de aportes permanentes de la pedagogía, así como las actitudes lúdicas expresadas en la variedad y cantidad de estrategias con las que se abordan temáticas diferentes en las distintas áreas del currículo de Básica Primaria, y en donde la mayor preparación y formación docente en asuntos relacionados con la pedagogía, induce a mayores motivaciones profesionales dirigidas hacia el logro del crecimiento personal así como al mayor compromiso con la formación humana integral de los estudiantes.

Así mismo, como hallazgos importantes el hecho de que los docentes sí apliquen estrategias lúdicas en sus clases aunque no logren identificar y diferenciar los conceptos de lúdica y juego.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Surge de la preocupación de los docentes integrantes del grupo de investigación por indagar acerca de la fundamentación conceptual que tienen los docentes sobre la lúdica y su forma de utilizarla en el aula, profundizando en conocer las estrategias lúdicas más empleadas, con las cuales logran que sus educandos se interesen en las temáticas orientadas en las diferentes áreas, así mismo tuvimos en consideración los recursos didácticos con los que cuenta la institución para complementar su quehacer pedagógico, así como el hecho de que los estudiantes de hoy son más curiosos por resolver inquietudes propias que surgen del cotidiano vivir; dada la exposición constante a estímulos audiovisuales en la televisión y la web, situación que los hace más exigentes por aprender de manera vivencial, al ser sometidos constantemente a la acción de los medios masivos de información. Debido a todos estos puntos mencionados creemos que para la educación del mundo actual se requiere de innovadoras estrategias que contribuyan a manejar adecuadamente tanta información. En este contexto, es la lúdica quizás la herramienta más valiosa para ese propósito.

Con frecuencia se habla de los aportes didácticos de la lúdica para contrarrestar ambientes tradicionales y desmotivadores en clase, pero poco se ha investigado sobre experiencias innovadoras con la aplicación de esta dimensión del desarrollo humano. En la Institución educativa el Caguán sede el Triunfo, se pueden encontrar en el desarrollo de las clases experiencias pedagógicas significativas, que tal vez, ni siquiera los docentes se hayan dado cuenta del valioso trabajo que realizan con sus estudiantes. Por tal razón en el presente año se están creando espacios de socialización de estas experiencias para que el equipo docente comente y exponga el trabajo que realizado en los diferentes grados para buscar retroalimentarse y obtener un material valioso, novedoso, como apoyo para implementar y crear nuevas experiencias.

Por lo anterior se hace importante revivir la vocación docente a partir de la usual puesta en práctica de estrategias lúdicas que posibiliten renovadas formas y ambientes en el cómo enseñar a los educandos, respetando y valorando sus capacidades, pero también fortaleciéndolas a través de experiencias agradables, dinamizadoras y emprendedoras donde se enriquezca la relación educador – educando. Con ello se espera recrear ambientes modernos de aprendizaje, donde se brinden espacios armónicos de confianza, de comunicación, y así mismo de mejores y mayores relaciones humanas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Por lo anterior se plantea la necesidad de investigar: ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplican los docentes en la Institución Educativa el Caguán Sede el Triunfo para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje en el nivel de Básica Primaria?

2. OBJETIVOS

2.1 GENERAL

Identificar las estrategias lúdicas que aplican los docentes en su práctica pedagógica en la Institución Educativa El Caguán Sede el Triunfo en el nivel de Básica Primaria y Secundaria.

2.2 ESPECÍFICOS

Indagar sobre experiencias significativas donde se hayan utilizado estrategias lúdicas.

Determinar cuáles recursos utilizan los docentes en la aplicación de estas estrategias lúdicas.

Establecer cuál es la relación entre capacitación o formación y la actitud docente para implementar estrategias lúdicas.

3. JUSTIFICACIÓN

Se ha ponderado sobre el aporte de la lúdica en la creación de ambientes agradables de aprendizaje, pero hay escaso conocimiento en lo relacionado con experiencias significativas e innovadoras utilizadas por los docentes en su quehacer pedagógico a nivel local y nacional; a nivel local y regional la Universidad Surcolombiana ha liderado por medio de la Especialización en Pedagogía de la Expresión Lúdica, investigaciones que aportan a la utilización de la lúdica en áreas específicas que se desarrollan en la Educación Básica Primaria y Secundaria de Instituciones Públicas; así mismo a nivel departamental, la Secretaría de Educación del Huila, incentiva encuentros desde hace dos años, dirigido a Instituciones Educativas con experiencias pedagógicas significativas.

En el ámbito pedagógico, la Ley 115 en su artículo 16, hace referencia a la utilización de la lúdica para cumplir con objetivos específicos de la educación preescolar.¹

En el decreto 1860 de 1994 artículo 57 menciona el establecimiento dentro del PEI además del tiempo prescrito para actividades pedagógicas, tiempo para el desarrollo de actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo orientadas por pautas curriculares según el interés del estudiante.²

Las experiencias pedagógicas en donde se utiliza la lúdica y el juego como estrategia para que el proceso de enseñanza-aprendizaje, sea más dinámico y creativo, se da la posibilidad de expresar lo que se siente, de comunicar lo que se piensa a través de las diferentes áreas del conocimiento, de los proyectos educativos y productivos, de los proyectos obligatorios, centrando la atención en el estudiante, posibilita procesos de construcción del conocimiento, desarrollando habilidades y competencias, aplicadas a su contexto, en donde el docente es el facilitador u orientador en su proceso de aprendizaje, en aras de mejorar la calidad de vida de cada ser humano, teniendo en cuenta el brindar un ambiente agradable con disposición al dialogo en la relación *maestro-estudiante*.

¹COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Ley General de Educación: Ley 115 de 1994. s.l.: Momo, 2002.

²Ibid.

Así mismo, el docente como orientador debe centrar su proceso de enseñanza en el educando, por lo que su característica más importante debería ser la consecución de dicho estado claramente de carácter actitudinal, considerando las expectativas del estudiante respecto a su trayectoria y éxito escolar presente y futuro, la valoración de la cultura y la comunidad, creando un resultado de satisfacción por su desempeño. Por ello, el conocimiento que se imparte y desarrolla durante el proceso pedagógico, se centra en el Qué enseñar, Cómo enseñar y aprender, cómo saber esencial del ejercicio docente, y que requiere de una revisión constante por parte del docente investigador y productor del conocimiento pedagógico, brindando un espacio libre de comunicación de dialogo que posibilite de esta manera ambientes modernos de aprendizaje.

Esta investigación lo que pretende es rescatar experiencias lúdicas de la cotidianidad del ejercicio laboral del maestro. Puesto que los docentes de la Institución Educativa El Caguán Sede El Triunfo, a pesar, de la evidente necesidad de recursos didácticos, buscan por iniciativa propia nuevas formas de motivar a los educandos para brindarles la mejor educación posible; sin olvidar que el material didáctico de apoyo como, las cartillas actualizadas los computadores, la internet: son igualmente importantes para mejorar la calidad educativa, ampliando la posibilidad investigativa, imaginativa y la capacidad de consulta en las diferentes áreas.

4. REFERENTE TEÓRICO

4.1 REFERENTE HISTÓRICO

La institución educativa el Caguán Sede el Triunfo, fue creada en el año de 1982 en una casa de bareque con 12 estudiantes del grado primero, esta fue la primera infraestructura; para el año 1986 funcionaban los grados de primero a quinto de primaria con 120 estudiantes, lo dirigía la señora Miriam Mosquera como directora y cuatro docentes que fueron los encargados de cada grado. Estaban repartidos en dos locales los grados de primero y segundo dirigidos por las docentes Isnelda Castro y Cecilia Guali, en la segunda sede funcionaban los grados de tercero y cuarto con los docente Leonilde Quintero y Gerardo Medina.

En el año de 1986 el comité de cafeteros del Huila construyo un aula en cada sede, en el año 1987 fue trasladada la directora Miriam Mosquera por motivos de amenaza hacia el municipio de Neiva y quedo como directora la docente Leonilde Quintero hasta el año de 2003 y fue trasladada hacia la sede central como coordinadora de primaria hasta la fecha.

Durante los años 1987 – 1992 mediante el proyecto de universalización precedido por la Secretaria de Educación Departamental fueron construyendo cuatro salones, el encierro de la escuela, las baterías sanitarias.

En el año de 1997 se inicio el preescolar con 12 estudiantes que funciona en la primera sede y en el año 2000 funciono el grado sexto con 17 alumnos y continuaban estudiando en la sede principal del Caguán.

En el año 2003 dando cumplimiento a las directrices de la ley 715 de 2001, se fusionó el colegio municipal El Caguán, con las seis sedes rurales del corregimiento, que son: San Bartolo, Chapuro, El Triunfo, Normandía y la Comunidad indígena La Gabriela, denominándose Institución Educativa El Caguán, aprobada por la resolución número 56 del 25 de marzo de 2003, para los niveles de preescolar, básica y media.

En el año 2005 la Secretaria de Educación Municipal construyo el restaurante escolar, está conformado por la cocina y un salón para el restaurante escolar, la Telesecundaria se inicio en el año 2007 con los grados de sexto, séptimo y octavo con 48 estudiantes y tres profesores donde la profesora Elizabeth Núñez, fue

capacitada y enviaron los material de apoyo como dos televisores, un DVD, videos y cartillas para los grados de sexto a noveno.

En la actualidad está conformada por ocho docentes y 180 estudiantes entre niños y niñas distribuidos en los niveles de Preescolar, Básica Primaria y Básica Secundaria hasta el grado octavo, el cual cuenta de sexto a octavo con el material de apoyo telesecundaria.

4.2 REFERENTE CONCEPTUAL

Teniendo en cuenta el tema investigado, existen unos referentes teóricos que pretenden ser retomados para auspiciar una unidad de criterio en torno al cual se determinen y especifique el ámbito conceptual, a partir de la siguiente terminología: lúdica, juegos, estrategias lúdicas, pedagogía, actitud lúdica del docente, ambientes modernos de aprendizaje.

El profesor Bonilla³ dice que “la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar), emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento”. además plantea que “la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos... Con base en lo expuesto, la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de futbol, jumping... o leer poesía. También en la broma en clase y el apunte gracioso sobre un tema o autor”⁴.

La lúdica considerada como dimensión humana está presente en los diversos aspectos de la cotidianidad y la cultura a lo largo de la historia de la humanidad; en las manifestaciones culturales cada individuo incursiona en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas en relación con su entorno. Desde su nacimiento para el caso de los bebes se conoce psicológicamente que liberan tensiones a través del juego y por ello explora objetos a través de los sentidos de la percepción, al observar, palpar, saborear, oír, para conocer su mundo exterior; logrando entretenerse en los espacios donde su madre se aleja.

³BONILLA BAQUERO Carlos Bolivar. El desencanto de la enseñanza “mamera y bacanidad” Neiva: Universidad Surcolombiana, 2003. p. 81

⁴Ibid.

Lo anterior se amplía con Jiménez⁵ cuando expresa que la lúdica

Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido de humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Se puede afirmar que la lúdica está presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del individuo puesto que fomenta el desarrollo psico-social, contribuye a la conformación de la personalidad, como también evidencia valores, desarrolla habilidades y competencias; y además orienta a la adquisición de saberes, creando una atmósfera agradable que envuelve el ambiente de aprendizaje y favorece la comunicación desde lo afectivo entre el maestro y los estudiantes, motivando un estado de placer y goce, que promueve la creatividad y el conocimiento.

Con Max Neef⁶ se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético. Siguiendo a Max Neef⁷, los satisfactores son formas de ser, tener, hacer y estar, de carácter individual y colectivo, conducentes a la actualización de necesidades humanas en especial, los sinérgicos que por la forma en que satisfacen una necesidad determinada, estimulan y contribuyen a la satisfacción simultánea de otras necesidades, como por ejemplo la educación popular (en donde la lúdica juega un papel preponderante, propiciando Protección, Participación, Creación, Identidad, Libertad), y los juegos didácticos que estimulan el entendimiento y la creación. Es oportuno establecer la diferencia entre lúdica y juego. Al respecto, Bonilla⁸ aclara que “todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego”, debido a que

⁵JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. Pedagogía lúdica, el taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis, 2007. 216 p. 200?

⁶MAX NEEF, Manfred. Desarrollo a escala humana, conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones. 2 ed. Barcelona: Nordan Comunidad.-ICARIA, 1993. p. 56.

⁷Ibid., p. 64.

⁸BONILLA, Op. cit., p. 80.

usualmente se confunden los términos y por tanto la manera de representarlos; el juego es una de las estrategias que utiliza la lúdica, con fines de entretención, recreación y goce; mientras la lúdica se asume como una necesidad del ser humano que está presente en cualquier momento y espacio como forma de expresión.

El juego es una actividad natural del hombre, en la que participa instintiva y espontáneamente. Es el medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, nuestras necesidades y problemas; es también el medio más eficaz por el que descubrimos y aprendemos el mundo en que vivimos.⁹

“El juego tiene un alto valor pedagógico; didácticamente es el procedimiento idóneo para el aprendizaje de nuevas experiencias, ya que su más alto valor radica en lo vivencial”¹⁰

Piaget e Inhelder¹¹ establece una clasificación de los juegos, en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos; por tanto el juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

- Que se realice *simplemente por placer*;
- Que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma.
- Que sea algo que el niño realice por *iniciativa propia*;
- Que exista un *compromiso activo* por parte del sujeto.

De esta manera, la importancia del juego, es trascendente en los procesos de desarrollo humano, relacionando los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica en las diversas formas de juego que surgen desde los primeros estadios del desarrollo infantil.

⁹HERNÁNDEZ, José Antonio. Manual de recreación. Bogotá: Escuela Nueva, 1993. p. 69.

¹⁰Ibid., p. 69.

¹¹PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel. Psicología del niño. Madrid: Morata, 1969.

Para Hernández¹² los juegos se han clasificado desde diversos puntos de vista dándole énfasis a la recreación en: juegos libres (son espontáneos en los primeros años), juegos educativos (con fines formativos e instructivos, sugeridos y orientados por el maestro), juegos pre-deportivos (inducción a la práctica de un deporte) y juegos deportivos (son de competencia, individual y colectiva, requieren de un entrenamiento especial).

Por tanto, los aportes conceptuales de los anteriores autores coinciden en que la lúdica es una estrategia pedagógica que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las etapas del desarrollo humano puesto que ofrece ámbitos espacio-temporales que propician la creatividad, el disfrute, la construcción social de conceptos, la diversión, la expresión y emoción, enmarcado en un contexto socio cultural. Lo que contribuye a posibilitar un ambiente moderno de aprendizaje en el aula orientado a mejorar las fuentes de comunicación y así fortalecer las relaciones interpersonales de respeto, de confianza, de honestidad, de autonomía, donde se encuentren espacios de concertación y exposición de ideas entre el maestro-alumno, para retroalimentar y construir nuevos conocimientos.

Al respecto, en la formación de un ambiente moderno de aprendizaje según Bonilla¹³ “debería tener como fundamento ético la relación docente-estudiante, la labor del profesor orientada a promover el ejercicio de la capacidad argumentativa, crítica y autónoma del educando, y no al revés, es decir “educar” para que las nuevas generaciones sigan dócilmente lo dictados incuestionables del profesor, prolongando indefinidamente la minoría de edad”.

En ese sentido, es una síntesis de posturas pedagógicas y psicológicas, que amplían las posibilidades de investigación para favorecer el quehacer pedagógico de los docentes e invitarlos a flexibilizar la rigidez en el aula, atendiendo a diversos contextos y culturas, debido a que las motivaciones propias de los estudiantes al igual que la historia, se encuentran en constante cambio y por tanto sus intereses son diferentes; por ello se debe apuntar a abrir espacios de enseñanza - aprendizaje en donde la escuela sea un lugar para compartir el ser, el pensar y el actuar, desde lo comunicativo, lo afectivo y lo social, y no para repetir y coartar la libertad.

Es importante que el maestro sea consciente de asumir una actitud lúdica la cual es básica para el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, puesto

¹²HERNÁNDEZ, Op. cit., p.

¹³ BONILLA, Op. cit., p. 46.

que su disposición, su vocación, su carisma, su simpatía, genera un ambiente educativo armónico y agradable. Como también incluya dentro de sus planes de aula estrategias lúdicas que conlleven a construir en los educandos aprendizajes significativos y además mejore su labor docente.

Por tanto, se puede considerar que en el ámbito educativo, es estratégica la aplicación de planes que establezcan el desarrollo de la lúdica como insumo fundamental en el quehacer pedagógico y en el desarrollo humano integral.

En el ámbito pedagógico, la Ley 115 en su artículo 73, refiriéndose al Proyecto Educativo Institucional, tiene en cuenta el término estrategia cuando establece que cada establecimiento educativo deberá “elaborar y poner en práctica un proyecto educativo institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos principios y fines, recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión con el fin de cumplir la Ley”¹⁴

En el decreto 1860 de 1994 artículo 14 se especifican los componentes del PEI,, en donde aparece la Estrategia Pedagógica que guía las labores de formación de los educandos.

Así mismo y posteriormente en el artículo en referencia, establece que el PEI debe contener también las estrategias para articular la institución educativa con las expresiones culturales locales y regionales.

Prosiguiendo con el mismo decreto, el PEI debe contar con tres componentes básicos denominados Teleológico, Pedagógico y de Organización y Regulación de la participación en el gobierno escolar, en desarrollo de lo cual, el PEI asume la Investigación:

1. Como estrategia de enseñanza y aprendizaje vivenciales e interdisciplinarias que promuevan la capacidad de solucionar problemas del entorno cultural, lo cual debe atravesar las áreas de formación, de conocimiento, de tipo obligatorio y opcional.

¹⁴ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Op. cit.

2. A través de proyectos pedagógicos como parte integral de los actuales planes de estudio. Los cuales deben surgir de la situación del entorno.

Con base a lo expuesto sobre estrategia pedagógica, se puede decir que se refiere a aquella que operativiza el docente y que busca los objetivos fundamentales de la educación como lo es la facilitación de la formación y aprendizaje de las disciplinas y áreas del saber, en busca del fortalecimiento de un adecuado desarrollo humano integral de los estudiantes; por esta razón, el docente debe cimentar sus técnicas, actitud y creatividad en una formación teórica adecuada e indispensable para lograr el acompañamiento más apropiado en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En esto entra en juego el lograr involucrar la singularidad y ámbito vivencial del sujeto para hacerlo sentir más comprometido, medie la emotividad, la capacidad de potenciar sus fortalezas, entre otros aspectos.

Por tanto, lograr la articulación de los contenidos curriculares con los contenidos de la vida cotidiana, buscando una mejor calidad de la educación en el marco del mejoramiento de la calidad de vida, se convierte entonces en una estrategia educativa, que trasciende el aula de clase, convirtiéndose en un ambiente moderno de aprendizaje, en donde lo lúdico sea lo prevaeciente, y el desarrollo humano sostenible lo fundamental.

En ese sentido, una estrategia lúdica debe dirigirse a los estudiantes, con temáticas contextuales de su interés, centrado en ellos, y además con ámbitos motivacionales que permitan una fluida y abierta relación e interacción docente y estudiante.

Las estrategias lúdicas por tanto hacen parte de planes para dirigir el ambiente del aprendizaje adecuado de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencias, pauta y formación de equipo que se sigan.

Además, las estrategias lúdicas deben estar dirigidas, entre otros aspectos a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes, recreando situaciones, contextos y recursos. Por tal razón, Carretero¹⁵ enfatiza que: “(a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia

¹⁵CARRETERO, M. La práctica educativa: cómo enseñar. España: G-R-O, 1995.

adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos”.

Es por tanto un reto que el docente siga asumiendo de manera integral la facilitación de la enseñanza aprendizaje, identificando en referentes espacio temporales siempre cambiantes y dinámicos, métodos y estrategias lúdicas que coadyuven al alcance de objetivos y logro de competencias como lo refiere la Ley de Educación Nacional y como se evidencia en la realidad que sentimos como personas comprometidas con la educación en el país.

Otro aporte que posibilita entender la importancia del desarrollo de estrategias pedagógicas, según Sawin¹⁶ se deben formular hipótesis, pues no existen leyes del aprendizaje o del comportamiento humano que puedan producir exactamente lo que los alumnos aprenden o cómo aprende, como resultado de una enseñanza determinada; como también lo desarrolla Jiménez al abordar experiencias lúdicas basadas talleres en donde pretende la construcción de una pedagogía de la cotidianidad articulado en planteamientos teóricos con la aplicación de prácticas lúdicas siguiendo parámetros como el juego de espacios, interacciones sociales, prácticas experimentales, prácticas discursivas, ociosas y cotidianas.¹⁷

Esta aseveración establece la importancia de conceder un vínculo permanente de búsqueda de ambientes modernos de aprendizaje que posibiliten el desarrollo y potenciación de las inteligencias múltiples del ser humano (como lo establece Gardner), poseer una actitud humana idónea en el quehacer pedagógico que promueva de forma dinámica, contextual y en todo ámbito espacio temporal, posibilidades de mantener viva la capacidad de asombro, curiosidad, aventura, reflexión y análisis, imaginación humana, que son los insumos primordiales para la producción del conocimiento, así como de análisis de la realidad; lo anterior, se consigue si en el ambiente de aprendizaje se abren oportunidades en las que el educando como protagonista principal de la realidad de su contexto, produzca conjuntamente en su colectivo social, un saber propiciado como lo asigna Vigotsky¹⁸ en el cual se permita que él interlocuta, pregunta, compara, analiza,

¹⁶SAWIN (1970), citado por CHOPITEA C, Iván. Fundamentación pedagógica para propuestas curriculares educativas. 2010.Gestiopolis.com Página web: <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/fundamentacion-pedagogica-propuestas-curriculares-educativas.html> (FALTAN DATOS: Título de documento, ciudad, editorial, si aparecen.)

¹⁷JIMÉNEZ, Op. cit.

¹⁸VIGOTSKY, L. S. El papel del juego en el desarrollo, citado por JIMÉNEZ, Op. cit.

recrea, trastoca, destruye y reconstruye en un movimiento continuo esa realidad que lo rodea.

Las estrategias lúdicas por tanto tienen que ver con la planificación de acciones para alcanzar objetivos de aprendizaje, circunscritos en el aula. Y para lo cual, la disposición de actividades, medios, recursos, deben ser mediados, construidos, concertados de la manera más apropiada e idónea para el logro de dichos objetivos y propósitos de la educación.

Es conveniente entonces, que estas estrategias sean contextualizadas y aplicadas teniendo en cuenta el área del conocimiento a abordar, aspectos sociales culturales históricos y ecológicos de una comunidad educativa en particular, las situaciones problemáticas a enfrentar y resolver; en todo lo anterior, la lúdica se esboza como lo que debe ser más recurrente y apropiado, puesto que hace parte fundamental del desarrollo humano (que involucra el concepto de juego, pero que va más allá de ello), para lo cual la actitud, predisposición y voluntad son las cualidades esenciales para ponerla en práctica. Y en ese sentido se pueden transformar, reinventar, actividades lúdicas como estrategias viables de aprendizaje en donde se relacionen actividades simbólicas e imaginarias en conjunción con la construcción preconceptual y conceptual de las distintas áreas del saber, teniendo en cuenta una intervención pedagógica centrada en el estudiante, que pongan de manifiesto los dominios de desarrollo del ser educado¹⁹ que se integran en la búsqueda del crecimiento o evolución del ser en lo personal y colectivo: cognoscitivo-conceptual, afectivo, experiencial, moral, perceptual, físico y social.

4.3 REFERENTE CONTEXTUAL

El corregimiento el Caguán está localizado al sur oriente del municipio de Neiva, conformado por los barrios La Esperanza, San Roque, La Paz, Los Pomos, Centro, Comuneros, Santa Lucía, San Isidro y asentamientos; también por las veredas de San Bartolo, La Lindosa, Chapuro, Barro Negro, El Triunfo, La Gabriela, las cuales son zonas montañosas, con planicies, laderas empinadas, y Cerro Neiva principal altura de la Cordillera Oriental, en donde se encuentran las transmisoras de televisión y estaciones radiales de Neiva, las cuales son vigiladas

¹⁹LEGENDRE, citado por CEBALLOS GARCÍA, B. Matriz de evaluación de un diseño pedagógico. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2001.

por una base militar; además nace el río Arenoso al que vierten sus aguas las quebradas Limón y Neme, al igual que la quebrada de San Bartolo con un gran número de pequeños nacimientos, que van a desembocar al río Las Ceibas.

Dentro de la vereda El Triunfo, se encuentra ubicada la Sede de la Institución Educativa el Caguán, ésta vereda limita al oriente por el corregimiento de El Caguán, al sur oriente del municipio de Neiva en el departamento del Huila, al norte con la vereda Agua Blanca, al sur con la vereda Chapuro, al oriente con la vereda Normandía y al occidente con la vereda La Lindosa, cuenta con un clima cálido de temperatura promedio entre 18°C a 25°C; su población es de 700 habitantes entre niños, jóvenes y adultos.

El material arquitectónico sobre en que se encuentra construidas las casas de la vereda el Triunfo, son básicamente de ladrillo, cemento y bahareque, clasificadas entre los estratos 1 y 2; también se hayan pequeñas microempresas como tiendas, tabernas, un centro de salud, una capilla, un salón comunal y una escuela que se encuentra dividida en dos sedes.

El sostenimiento de los habitantes depende del cultivo de sus tierras sanas y fértiles para la siembra de: maíz, cacao, yuca, plátano, zapote, crianza de aves de corral, porcinos y ganado bovino; otra de sus fuentes de ingreso es rozar, jornalear y trabajar en las grandes haciendas como mayordomos, empleados ocasionales en el servicio de taxi moto y en la industria avícola de la ciudad de Neiva durante la jornada nocturna. La vereda es visitada periódicamente por patrulleros de la policía los cuales están organizando el proyecto de “Huertas Caseras” buscando implementar el sostenimiento económico familiar.

Para acceder a la vereda el Triunfo se utilizan colectivos, carros mixtos, taxi moto, teniendo las debidas precauciones por el lamentable estado de las vías. Además se cuenta con servicios públicos de energía eléctrica, teléfono, acueducto propio, sin tratamiento de aguas, con unos horarios establecidos para el abastecimiento por sectores, y la proyección del servicio de recolección de basuras al igual que el gaseoducto.

En cuanto a la Institución Educativa El Caguán Sede el Triunfo en el año 2003, dando cumplimiento a las directrices de la ley 715 de 2001, se fusionó el colegio municipal El Caguán, con las seis sedes rurales del corregimiento, que son: San Bartolo, Chapuro, El Triunfo, Normandía y la Comunidad indígena La Gabriela, denominándose Institución Educativa El Caguán, aprobada por la resolución

número 56 del 25 de marzo de 2003, para los niveles de preescolar, básica y media.

La Sede el Triunfo, emanada por la Secretaría de Educación Municipal de Neiva, es de carácter oficial, mixto y ofrece jornada diurna, cuenta en la actualidad con 9 docentes y 180 estudiantes entre niños y niñas distribuidos en los niveles de Preescolar, Básica Primaria y Básica Secundaria hasta el grado octavo, el cual cuenta de sexto a octavo con el material de apoyo telesecundaria.

Su infraestructura está distribuida en dos construcciones, la primera se ubica en la parte baja de la vereda donde se atienden los niveles de preescolar, y los grados de primero y segundo de primaria, la cual está conformada por tres salones de clase, tres baños en buen estado y una zona verde para recreación, hasta el momento no se cuenta con el servicio de biblioteca, por lo que cada salón tiene diferentes cartillas y laminas que han conseguido los maestros como apoyo para sus clases.

En la segunda instalación, funcionan los grados tercero, cuarto y quinto de Básica primaria y de sexto hasta Octavo de Básica secundaria, contando con cinco salones, una aula múltiple, un restaurante escolar, cuatro baños en deteriorado estado, una sala de computo con diez computadores sin internet, una cancha de baloncesto en la cual se realizan las actividades deportivas y los eventos especiales. Los fines de semana cuenta con el programa de CAFAM para que estudien los adultos.

También la comunidad estudiantil de este sector se caracteriza por tener más niños que niñas entre las edades de 5 a 16 años y están a cargo de abuelos, tíos, hermanos mayores, ya que sus padres no tienen el tiempo suficiente para dedicarles, debido a sus obligaciones laborales.

Por último, cabe resaltar la Institución cuenta con proyectos pedagógicos productivos como el de La Huerta Escolar en donde cada grado cultiva alimentos los cuales son de abastecimiento para el restaurante escolar.

4.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	DIMENSIONES
Formación docente	Área de formación Años de experiencia Proyecto de vida Distinciones	Proyectos Publicaciones Gratificaciones
Factores contextuales	Recursos didácticos Locación e instalaciones	Gestión administrativa Sentido de pertenencia
Estrategias lúdico pedagógicas utilizadas	Sentido de la lúdica Transversalidad en las temáticas Programación del plan de aula	Experiencias significativas

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación utilizada es de tipo cualitativa con enfoque etnográfico dado que estudia la realidad de un contexto social para lograr interpretar los acontecimientos o hechos con base en los significados que tienen para las personas implicadas. Según Martínez²⁰ la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

Por tanto, la investigación de orden cualitativo, le apunta más a un esfuerzo por comprender la realidad social como fruto de un proceso histórico de construcción visto a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, por ende, desde sus aspectos particulares y con una óptica interna.²¹ Este enfoque investigativo tiene aplicación en el ámbito educativo, dado que indaga en el contexto social en el que está inmerso. Para el presente estudio, el enfoque etnográfico ha sido planteado, pretendiendo como asevera Monje²² “describir detalladamente situaciones, eventos, interrelaciones y comportamientos observables”.

Tratándose de averiguar el tema en cuestión, los docentes, se convierten en la principal fuente de información (siendo el “informante clave” en términos conceptuales), para lo cual la etnografía aporta elementos de análisis oportunos, pues como lo expone Sandoval²³ en sus diversos matices ha tenido cabida en el análisis cultural de espacios macro como comunidades enteras y en análisis de envergadura cada vez menor como es el referido a las instituciones de tipo psiquiátrico, escolar, laboral. En estos últimos casos se ha focalizado el esfuerzo hacia el desentrañamiento de los sistemas de creencias, valores y pautas de comportamiento, que por un lado sostiene el statu quo, pero, por otro, son las que hacen viable impulsar el cambio y la innovación de esas realidades.

²⁰MARTÍNEZ, M. Miguel. La investigación cualitativa (síntesis conceptual). En: Revista IIPSI Facultad de Psicología Universidad UNMSM, 2006. Vol. 9, No 1. p. 28.

²¹SANDOVAL. 2002. p. 11.

²²MONJE. 2006. p. 31.

²³SANDOVAL, Op. cit., p. 63.

Su aplicación en ámbitos educativos y lúdicos son verificados en países como Gran Bretaña, y en América Latina últimamente ha sido aplicado según Sandoval²⁴ Además en el contexto local,, ha sido apropiado en estudios relacionados con la lúdica y su relación con el significado y evolución en varias generaciones, de acuerdo a lo desarrollado por Monje²⁵ en donde el enfoque etnográfico “incorpora lo que los participantes dicen: experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal y como son expresadas por ellos mismos y no como el investigador lo describe”.

5.2 UNIDAD DE ANÁLISIS

Comunidad educativa de la institución educativa el Caguán Sede el Triunfo.

5.3 UNIDAD DE TRABAJO

- Docentes:

Se seleccionaran los actores con base en los siguientes criterios:

- ✓ Docente de la institución educativa el Caguán Sede el Triunfo
- ✓ Docente que oriente grados de básica primaria
- ✓ Docente con más de dos años de experiencia en el nivel de básica primaria
- ✓ Deseo de participar en el estudio
- Estudiantes:
- ✓ Estudiantes de básica primaria

²⁴ Ibid., p. 63.

²⁵ MONJE, Op. cit.

- ✓ 5 estudiantes de cada grado seleccionados de manera aleatoria.

5.4 INSTRUMENTOS

Con el fin de recolectar información se van a utilizar dos instrumentos aplicados a cada grupo de actores.

- ✓ **Taller.** En donde se socializará el proyecto y se explicará la metodología a seguir. Se hará con los dos estamentos, docentes y estudiantes de manera independiente.
- ✓ **Entrevista semiestructurada.** Se hará una entrevista a tres actores de cada estamento con una estructura temática basada en las categorías de análisis.
- ✓ **Planilla de verificación de programación.** Donde observamos la programación de algunas de las clases de los maestros que nos colaboraron con nuestro proyecto de investigación.

5.5 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Una vez realizado los talleres, las entrevistas y el análisis de la programación, se transcribirán de manera literal ubicando los testimonios de acuerdo a las categorías de análisis para proceder a la interpretación y construcción de sentido. Dicho procedimiento se dio entre julio y agosto de 2011.

6. INTERPRETACIÓN

Como ya se ha expuesto, se utilizaron instrumentos para cada uno de los estamentos participantes en la investigación, éstos consistieron en una entrevista semiestructurada y un taller con reactivos alusivos a cada una de las categorías de análisis, para conocer las percepciones de los actores sobre el objeto de estudio.

Las entrevistas fueron grabadas y transcritas como parte del rigor investigativo y se tienen archivadas para potenciales consultas, luego se procedió a interpretarlas, ubicándolas en su respectiva categoría de análisis.

6.1 FORMACIÓN DOCENTE

En esta categoría se indaga acerca de los estudios realizados y la capacitación que tiene la profesora para su ejercicio docente, consideramos que puede establecerse un nexo entre la idoneidad como profesor y la utilización de estrategias lúdicas

LOS ACTORES DOCENTES SON LOS SIGUIENTES

LIDA FERNANDA LEIVA. Joven profesora con seis años de experiencia docente desarrollada en colegios privados, facilitada por su condición de normalista, actualmente cursa el séptimo semestre de licenciatura en básica primaria con énfasis en Ciencias Naturales, éste es su primer trabajo en una institución educativa de carácter público como docente provisional.

JUDY CHALA. Docente normalista con 14 años de experiencia en instituciones públicas y privadas, se encuentra terminando la licenciatura en básica primaria con énfasis en Lenguas Modernas, su vinculo contractual con la institución es provisional.

AMPARO PASTRANA SALAZAR Docente licenciada en Básica Primaria con énfasis en Sistemas y Tecnóloga en Sistematización de datos, con 12 años de experiencia y hace tres años está vinculada a término indefinido. Actualmente está culminando estudios de Especialización en la Universidad Surcolombiana.

ACTORES ESTUDIANTES

Los estudiantes participantes fueron seleccionados atendiendo a los criterios establecidos en la unidad de trabajo.

De acuerdo a las indagaciones, se evidencia un buen nivel de capacitación, las profesoras que aún no han obtenido el grado de licenciada, están estudiando para alcanzarlo y además tienen formación pedagógica dada su condición de normalistas.

Área de formación. Todas las docentes están cursando estudios universitarios en licenciatura de básica primaria con diferentes énfasis, lo cual denota un compromiso docente, además, los grados de escolaridad en los cuales se está trabajando son los mismos en los cuales se están capacitando.

Distinciones. Dado su compromiso docente han recibido reconocimiento de la comunidad educativa y directivos para acceder a cursos de capacitación ofrecidos por la secretaria de educación municipal.

Participan de manera activa en los proyectos planeados en el PEI desde sus respectivos grados y sedes.

Todavía no han tenido la posibilidad de sistematizar sus experiencias y no cuentan con publicaciones.

Las metas y expectativas profesionales son concordantes con su compromiso docente, al respecto una profesora comentó. *“Seguir capacitándome, seguir aprendiendo, de los niños, del entorno de todo lo que me puede ofrecer el entorno.”* En este sentido otra profesora comento, *“Así esté viejita estudiaré una maestría”*

6.2 FACTORES CONTEXTUALES

Bajo esta denominación se quiere indagar por los recursos disponibles en la institución, los compañeros, los grados asignados, el ambiente laboral y la interacción con la comunidad educativa.

Las profesoras manifestaron tener experiencia en instituciones educativas públicas y privadas, sin embargo, admitieron que la estabilidad laboral, la remuneración y las prestaciones sociales que dignifican su profesión son mejores en el sector público, en comparación con el inestable y deteriorado panorama laboral que vivencia el resto de colombianas y colombianos por lo tanto vincularse a una institución de este carácter ha sido su objetivo y a ello han encaminado sus esfuerzos. De las docentes participantes en el estudio solo una tiene tal condición, su vínculo contractual es a término indefinido y las otras dos son de carácter provisional, pero el hecho de haber realizado el tránsito de privado a público ha sido un factor de motivación porque sienten que van por buen camino.

Otro de los factores que han motivado a las docentes es que antes laboraban en la zona rural distante del casco urbano y ahora en el Triunfo se consideran prácticamente en la zona urbana del Neiva, por lo tanto están dispuestas a esforzarse y a asumir con responsabilidad la carga académica que les indiquen porque pueden desplazarse diariamente a sus hogares.

Pese a que les han asignado la responsabilidad de dos grados dentro de su jornada laboral su condición de normalista y la experiencia previa en el sector privado les han dado la habilidad necesaria para enfrentar este reto laboral. Al respecto una profesora comenta. *“Sí, daba cátedras en colegio privado en los grados cuarto y quinto, entonces estaba más o menos conectada”*. En el mismo sentido, otra docente dice: *“Sí, aunque los grados primero y segundo son difíciles, me siento bien porque al final del año se ve el resultado de lo que aprendieron”*

Las profesoras perciben la empatía que generan con los estudiantes evidenciado en muestras de respeto y cariño, y en el gusto con que participan en las actividades programadas.

Al respecto la profesora dice *“pude aprovechar el ambiente en que nos desenvolvemos para explicar un tema vivenciando la clasificación de los animales en su entorno, experiencia que se puede reproducir en otras áreas del conocimiento”* sin embargo la profesora en sus actividades permea la lúdica en el desarrollo de sus actividades en ciencias naturales experiencia que le reportó gratificación por el interés de sus estudiantes.

Las docentes manifiestan que la institución cuenta con recursos didácticos mínimos para el desarrollo de las clases, pero esto no ha impedido su desempeño laboral y se encuentran tan comprometidas con la formación de los estudiantes,

que su aporte es llevar elementos didácticos propios para fortalecer su quehacer pedagógico. Al respecto la profesora dice: *“si uno quiere que la clase sea dinámica, creativa para el desarrollo de la clase, apporto algunos recursos propios como videos educativos, sopa de letras, fichas para formar palabras en inglés y frases español, fichas de números con las tablas de multiplicar, loterías, laminas, carteleras, rondas, cantos en inglés y español y en fin otros recursos que a medida del tiempo voy aprendiendo lo aplico”*.

La infraestructura de la institución cuenta con los servicios básicos para el funcionamiento y desarrollo de las clases, pero comentan las docentes que hace falta adecuar espacios para mayor organización y comodidad en el desarrollo de las diferentes actividades. Por ello se han creado los proyectos de Embelleciendo aprendo y la huerta escolar. A propósito la profesora dice *“Son muy buenas porque puedo dictar las clases en las zonas verdes, pero hace falta un aula múltiple para realizar las reuniones de padres de familia y las celebraciones internas con los estudiantes porque no tenemos un espacio adecuado para reunirlos”*.

6.3 ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS

Las docentes aplican estrategias pedagógicas sin identificar y diferenciar los conceptos de lúdica y juego, pero se evidencian algunas estrategias lúdicas basadas en juegos recreativos, salidas pedagógicas, uso de recursos tecnológicos audiovisuales y recursos didácticos tales como: láminas, sopa de letras, dramatizaciones, títeres, rondas y canciones infantiles; algunos diseñados por los propios docentes. De lo que se deduce que las docentes poseen un sentido de lo lúdico aunque no presenten un concepto plenamente estructurado.

Sin embargo persiste la confusión o no hay una delimitación conceptual que identifique y diferencie la lúdica y la recreación, dado que se están asignando unos espacios al juego con un carácter recreativo y a pesar de la gratificación que les reporta a los estudiantes no hay una clara intención de desarrollo temático.

Los docentes se distribuyen para participar en los diferentes proyectos obligatorios a través de su área de manejo específica para aportar de acuerdo a sus conocimientos sobre las actividades a desarrollar durante el año escolar y además establecen un seguimiento cada dos semanas para evaluar el cumplimiento de las actividades planeadas en las diferentes sedes. De acuerdo a lo anterior la profesora comenta *“nosotros en la I.E. lo hacemos mediante comités de área,*

cada comité de área se reúne cada 15 días, donde hay un cronograma de actividades que cumplir”.

Según las entrevistas, se evidencian algunas estrategias lúdicas las cuales están basadas en juegos recreativos, Visitas a fincas con guías pedagógicas en donde se esboza el tema, objetivo, recursos a utilizar, actividades de observación, socialización grupal para evidenciar productos de la práctica, este es un buen ejemplo de la utilización de los recursos ofrecidos por el entorno, de difícil acceso en medios urbanos. Se recurre a la tecnología, ahora disponible en el sector rural como la proyección de videos educativos, documentales, los computadores y el internet, además, la utilización de recursos tradicionales como láminas, sopa de letras, dramatizaciones, utilización de títeres e interpretación de imágenes, elementos para atraer la atención y creatividad del estudiante, muchos de ellos diseñados por los propios docentes.

6.4 PROGRAMACIONES

La programación de los planes de aula se encuentra organizada con base en las temáticas a desarrollar durante el periodo, semanalmente se revisan y se desarrollan y evalúan las actividades, con el fin de conocer si el aprendizaje fue significativo para avanzar o para fortalecer los contenidos en duda. Con base en ello la profesora comenta *“la programación del periodo, y fuera de eso se realiza un semáforo donde están los temas y las fechas, entonces, con base en lo anterior se programa semanalmente donde se realiza mediante un formato y se envía mediante correo electrónico cada 8 días lo que se va a realizar en la semana”.*

6.5 EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS

Se entiende por experiencias significativas* o buenas prácticas las contribuciones que tengan *“un impacto demostrable y tangible en la calidad de vida de las personas”, sean el “resultado de un trabajo efectivo en conjunto entre los diferentes sectores de la sociedad: pública, privada y civil” y se consideren “social, cultural, económica y ambientalmente sustentables”*

Así, en concordancia con la anterior definición y con lo formulado por el módulo "Colombia Innova" del Ministerio de Educación Nacional, se define una

* Texto educativo Naciones Unidas. 2001.

Experiencia Significativa en Educación Superior como una práctica concreta y sistemática de enseñanza y aprendizaje, de gestión o de relaciones con la comunidad, con Instituciones de Educación Superior y con actores concernientes al proceso educativo, que ha mejorado procesos y que por su madurez, fundamentación, grado de sistematización y resultados sostenidos en el tiempo, han logrado reconocimiento e influencia en otros ámbitos distintos al de su origen. La secretaria de educación del departamento del Huila describe la experiencia pedagógica de un directivo o un docente que en cumplimiento del ejercicio de sus funciones administrativas o docentes, ha creado y/o aplicado una técnica o un método pedagógico que le permite, dentro de un contexto particular, alcanzar con mayor eficiencia logros relacionados con los procesos escolares dirigidos hacia la formación integral de los estudiantes.

En ese sentido, entre las experiencias significativas que han tenido las profesoras mediante proyectos destaca el denominado: CONOCIENDO NUESTRO TERRITORIO, a través del cual se hicieron entrevistas con personas más longevas de la vereda, y mediante prácticas pedagógicas de campo los niños cumplieron el papel de entrevistadores, y observadores de su entorno, siendo partícipes directos y elevando su nivel de conocimiento y entendimiento socio cultural e histórico al tener experiencias sensoriales con evidencias de los antepasados, como en el caso de la observación de petroglifos (jeroglíficos indígenas en las rocas de la vereda), obteniendo como resultados, la explicación de la génesis del nombre de la vereda, que antiguamente se denominaba PEDREGAL porque habían muchas piedras, pero después se llamó el Triunfo porque antes pertenecía a Rivera, y después los grandes hacendados intervinieron para que este territorio perteneciera a Neiva, y desde ese tiempo tiene la denominación de el Triunfo. Esta investigación explorativa, infundo en la comunidad educativa, sentido de pertenencia e identidad histórica, a partir de actividades de socialización y participación comunitaria en fechas especiales como las del día de la familia, mediante estrategias lúdico artística y cultural.

Se reconoce en el juego (prototípico de la lúdica), una mayor facilidad de aprehensión y apropiación práctica del conocimiento, según los resultados esbozados en las entrevistas y las impresiones dadas por los niños.

6.6 TRANSVERSALIDAD EN LAS TEMÁTICAS

LA TRANSVERSALIDAD es una estrategia pedagógica, que sirve para integrar disciplinas (interdisciplinar), para ampliar las posibilidades de comprensión del estudiante. Lo cual implica un dominio de sus respectivas disciplinas por parte de los docentes, para establecer nexos con otras áreas del conocimiento, articuladas

a la solución de intereses y necesidades de la comunidad en ámbitos educativos, para mejorar sus condiciones de vida, lo cual implica trabajo en equipo.

Exige por tanto conocer los contextos, articular conocimientos, para resolver problemas. En ese sentido, el proyecto permite resolver necesidades, por lo que el proyecto de por sí, involucra transversalidad.

En este aspecto, las docentes muestran que tienen un conocimiento previo de su contexto, de la realidad problémica, y abordan temáticas que son de interés colectivo (auspiciados por los lineamientos normativos y administrativos establecidos en la Ley general de Educación en Colombia), a través de proyectos en los que tratan de dar participación a toda la comunidad educativa. Un medio para el encuentro y seguimiento tiene que ver con los Comités de área que tiene una frecuencia de reunión cada mes.

No se evidencia esta característica en los planes de aula, sin embargo en algunas actividades específicas se ha desarrollado el sentido de la transversalidad, lo cual involucra la participación de docentes de distintas áreas del conocimiento, y distintos grados de escolaridad en la básica primaria.

6.7 TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Luego de aplicar el instrumento de recolección de información (Ver anexo E), se obtuvieron datos pertinentes a aspectos relacionados con las estrategias lúdicas: En cuanto a los tipos de recursos utilizados para la implementación de estrategias lúdicas, se encontraron materiales, unos solicitados a los estudiantes y otros suministrados por el docente para el desarrollo de las actividades propuestas.

Las actividades que hacen parte de estrategias pedagógicas y que los estudiantes perciben como lúdicas porque rompen con los ambientes tradicionales de aprendizajes son:

- Las técnicas de artes visuales (pintura, murales, dibujo, esgrafiado y collage), las salidas pedagógicas.
- Los juegos a nivel introductorio o para la ejecución y mejor entendimiento de temas.

- La expresión escénica (danzas, mímicas, sociodramas, rondas).
- La narrativa oral (uso de refranes, cuentos, fábulas, mitos, sopas de letras, comprensión de lectura de textos cortos),
- La observación y análisis de videos, crucigramas y experimentos.

Aunque son prácticas sistemáticas porque así lo han manifestado los docentes, corroborado en los instrumentos de verificación y testimonios de los niños, no se implementan de manera mecánica dado que implica una actitud lúdica y responsable del maestro con un alto aporte de creatividad y compromiso manifestado en la planeación y elaboración de los materiales.

Al parecer al interior de la institución y entre las docentes se gesta un ambiente agradable de trabajo y han logrado una buena combinación de experiencia y dinámica de trabajo.

Aunque estas estrategias se utilizan en diversas áreas por las características específicas de cada una de ellas, su aplicación varía en frecuencia y diversidad, las áreas donde predominan la aplicación de las estrategias pedagógicas son: la Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Física, Artística, y Lengua Castellana.

Llama la atención que asignaturas donde tradicionalmente los estudiantes no han sido competentes en pruebas estandarizadas a nivel nacional como las matemáticas, estas estrategias sean escasamente utilizadas, es posible que se presenten situaciones en las cuales las docentes tengan falencias en esta área y se sientan inseguras para orientarlas.

La asimetría observada en la implementación de estas estrategias lúdicas en las diferentes áreas pone de manifiesto que la dimensión lúdica como tema transversal ha encontrado todavía resistencia en algunas de estas.

Se rescata el hecho de encontrar cómo el juego se involucra en varias facetas de la transmisión del conocimiento, del compartir vivencias, del descubrir la realidad

del contexto; por ejemplo en el juego se advierte la necesidad de practicarlo en áreas que se podría decir son inherentes o “más directamente relacionadas” como en educación física, por medio de distintas modalidades y dinámicas, que dejan entrever la importancia de la asignación de estos para el logro de una formación integral, porque como presagia el pedagogo Dupanloup²⁶ “todo joven que no juega, o tiene una espina en el pie, o la tiene en el corazón”. Además, el juego ha sido utilizado apropiadamente a través de rondas, juegos infantiles propios del contexto y área de influencia, como una experiencia cultural, que como afirma Jiménez²⁷ “es determinante en la formación de la integralidad humana, pues cuando se liga al amor potencia la creatividad, y si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia”.

También es relevante, el hecho de darle mayor importancia de manera planificada a la utilización de estrategias como el juego, la ronda, entre otros, entendidos como actividades lúdicas para lograr mayor aceptación, amenidad de las clases, mayor motivación, goce, con fines educativos recreados.

En ese sentido, se intuye una actitud lúdica en el docente, como aquella predisposición a lograr mediante estrategias del mundo de lo lúdico (“en donde se considera al juego como la expresión prototípica de la dimensión lúdica del hombre”²⁸), además de entretención, disfrute y goce, logros y avances en la aprehensión y práctica de nuevos conocimientos, así como también disposición recreada para producir y construir, entrando en juego varias dimensiones del desarrollo humano.

En cuanto a las prácticas y salidas pedagógicas, cobran trascendencia, al observarse una definición de objetivos claros y concretos, así como el logro de propósitos no solamente de adquisición de un saber nuevo, sino también generando en el estudiante condiciones y actitudes orientados a la investigación de su entorno, su realidad, así como emociones y estímulos como protagonista en un proceso de averiguación de su contexto sociocultural, lo cual genera entre otros sentido de pertenencia, identidad, y valores humanos que apuntan a un desarrollo integral e integrador.

²⁶ DUPANLOUP, citado por VILLEGAS, Víctor. 200 juegos y dinámicas. Bogotá: San Pablo, 1997. p. 5.

²⁷ JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica: emociones, inteligencia y habilidades secretas. Bogotá: Magisterio, 1998. p. 31.

²⁸ MONJE M, Jaime. Lúdica, significado y evolución para tres generaciones. Cali: Comunicación Visual, 2006. p. 21.

Es relevante cómo el monopolio de género femenino, en este caso, coadyuva para el logro conjunto de propósitos institucionales loables como lo es la pedagogía al servicio de la formación integral humana, lo cual se pone de manifiesto en los encuentros frecuentes para planear ámbitos relacionados directamente con lo educativo, en los que la unificación de criterios, y concertar acuerdos de forma eficiente y oportuna hace parte de la agenda cotidiana. El cumplimiento y la organización son resaltables y se evidencian en los instrumentos de control administrativo y de planeación que posee cada docente.

7. CONSTRUCCIÓN TEÓRICA

Con base en las entrevistas y observaciones realizadas, se puede evidenciar que las docentes presentan confusión en los términos de lúdica, juego y recreación, considerando que todos significan lo mismo o son sinónimos. Sin embargo, manifiestan que se realizan en algunas clases, actividades en busca de motivar a los estudiantes para que se interesen por el tema a trabajar y además para brindar un ambiente agradable buscando cambiar la rutina del tablero.

Según Bonilla²⁹ se puede considerar la lúdica como “la necesidad del ser humano, de sentir, de expresar, comunicar y producir emociones para fomentar la comunicación necesaria para que exista el aprendizaje fruto de una enseñanza dinámica y llamativa que sea más contundente en la impresión de los contenidos a desarrollar como objetivo de una clase”.

7.1 ACTITUD LÚDICA

“La actitud lúdica por sí sola no resuelve todas las dificultades de la enseñanza y de la formación humana, pero sin actitud lúdica, la más atractiva y poderosa de las teorías pedagógicas curriculares, parece condenada al fracaso”³⁰

De acuerdo a lo anterior, se puede considerar que las docentes poseen buena disposición para realizar su trabajo, son muy dedicadas, organizadas, cariñosas, respetuosas, tolerantes, expresivas, comunicativas y muy creativas en el desarrollo de sus clases; lo que les ha permitido tener buena aceptación ante sus estudiantes cuando manifiestan que le gusta las clases de la profesora, lo cual motiva la participación y el disfrute de las actividades planeadas en las diferentes áreas.

²⁹BONILLA, Op. Cit.

³⁰Ibid.

7.2 RECURSOS DIDÁCTICOS LIGADOS AL A.M.A

“En la docencia moderna se acepta que no hay un paradigma de validez absoluta y que la ciencia ha construido diferentes modelos para interpretar el mundo material y social; proponiendo interpretaciones relativas de lo que estudia y no verdades inamovibles. Así las clases serán variadas, el profesor podrá acudir al taller, el conversatorio, la exposición, la película; en el salón habitual o fuera de él”³¹

Las docentes brindan los espacios a sus estudiantes de salir de las cuatro paredes de su salón de clase para realizar salidas pedagógicas en las clases de ciencias y sociales, para aprovechar y explorar su entorno natural con caminatas en donde se disfruta del olor de la naturaleza, del aire, de la observación directa de las plantas y animales, del compartir con los compañeros al contar chistes y acontecimientos especiales que han sucedido en la vereda durante el recorrido.

“Es clara la idea de construir también una comunicación de significados y sentidos compartidos en el aula. Hay que considerar el lenguaje lógico de las comunidades académicas como un punto de partida para llegar al lenguaje psico-social del escolar”³²

Se da la posibilidad de trabajar a partir de la proyección de videos educativos para realizar análisis e interpretación utilizando talleres escritos, dibujos, creación de cuentos que luego se socializan; relacionándolos a su contexto socio-cultural. Además se trabaja la construcción de valores a partir de las experiencias del cotidiano vivir con los aportes dados por cada uno de los educandos articulado en las diferentes asignaturas.

“Ser docente implica una enorme responsabilidad que empieza fuera del aula, pasa por ella y termina repercutiendo en la calidad de vida de las personas y de un país. De allí que un posible aporte de los educadores, a la reconstrucción de la nación, este dado por la creación de Ambientes Modernos de Aprendizaje, donde no solo se formen técnicos y profesionales sino, en especial, personas”.³³

³¹BONILLA, BAQUERO, Carlos Bolívar. Aproximación a los conceptos de lúdica y Ludopatía. En: V Congreso Nacional de Recreación. (5: 3-8, noviembre: Manizales, Caldas) Memorias. Manizales: Universidad de Caldas, 1998. p. 33-55.

³²BONILLA BAQUERO, El desencanto de la enseñanza “manera y bacanidad”, Op. cit..

³³Ibid., p. 33.

7.3 ESTRATEGIAS LÚDICAS

Según el profesor Bonilla³⁴ estrategias pedagógicas son “Todas estas teorías que han privilegiado, históricamente y de manera parcial las técnicas, para planificar, ejecutar y evaluar el aprendizaje”.

Con base en lo anterior se puede decir que las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que fortalecen el proceso de enseñanza- aprendizaje de los educandos, teniendo en cuenta la planificación, el desarrollo y la evaluación del proceso educativo, como también, la actitud lúdica del docente para crear un ambiente armónico en el aula, abriendo espacios de creación y de participación activa. Como las utilizadas por los docentes en la institución educativa el Caguán sede El Triunfo: las salidas pedagógicas, los juegos, la proyección de videos educativos, las creaciones artísticas (pintura, títeres, danza, dramatizaciones), lectura de cuentos para interpretación.

³⁴Ibid.

8. CONCLUSIONES

- ♣ Las docentes están comprometidas con su que hacer pedagógico lo cual se denota en las dinámicas de capacitación y actualización permanente por parte de la mayoría de docentes, haciendo valiosos aportes para la praxis profesional, lo que se refleja en las actividades desarrolladas, lo enunciado por los estudiantes, y lo establecido en los planes de aula de cada docente.
- ♣ Se deduce que docentes con niveles superiores de formación en este aspecto, aplican de mejor manera las estrategias lúdicas mencionadas, lo cual se evidencia en la verificación realizada en los planes de aula.
- ♣ Las exigencias del sector privado y la experiencia en varios grados de escolaridad acumulada sumada a la cercanía de la institución educativa de sus hogares y la posibilidad de vincularse al sector oficial son factores motivacionales que animan su labor.
- ♣ Se presenta una confusión conceptual entre lúdica y recreación, dado que se están asignando unos espacios al juego con un carácter recreativo y a pesar de la gratificación que les reporta a los estudiantes no hay una clara intención de desarrollo temático en algunos casos.
- ♣ Se evidencia por las docentes su esmero por aportar de manera voluntaria algunos recursos didácticos indispensables para el desarrollo las clases.
- ♣ Se cuenta con una infraestructura con amplias zonas verdes que los docentes han aprovechado para educar a los estudiantes a través de proyectos que favorecen el sentido de pertenencia hacia la institución y además de que conozcan el proceso de siembra de diferentes hortalizas que contribuyen al abastecimiento del restaurante escolar y mantener buenos hábitos de alimentación.
- ♣ Existe una organización en la distribución de responsabilidades para la planeación y ejecución de los proyectos obligatorios teniendo en cuenta el perfil del docente como estrategia para mejorar la calidad educativa.

- ♣ Los docentes tienen definidas sus programaciones semanalmente para llevar un control del desarrollo de las temáticas y contenidos a trabajar durante el periodo para favorecer la organización y facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- ♣ El trabajo en las zonas rurales es valorado por los docentes porque tiene mayor autonomía para desarrollar las clases debido a que el contexto es mas tranquilo y favorece la experiencia vivencial de los estudiantes con su entorno natural.

- ♣ Las docentes tienen algunas vivencias en experiencias significativas; lo que se evidencia en la Institución, se irradió de manera lúdica cultural y artística trascendiendo dicha iniciativa pedagógica a toda la comunidad educativa, lo cual quedó plasmado en el imaginario colectivo en el largo plazo; sin embargo, es notoria la falta de experiencias significativas, si se tiene en cuenta el tiempo de desempeño de cada docente, en su trasegar profesional.

- ♣ En general, las docentes no muestran más evidencias ni vivencias de dichas experiencias, las cuales deben estimularse apropiadamente en el ámbito educativo de la institución, para propiciar ambientes de aprendizaje efectivos y trascendentales que orienten el desarrollo humano integral.

- ♣ Cuando se indaga a los estudiantes sobre sus vivencias escolares a partir del juego y otras actividades lúdicas, , todos afirman el gusto, placer y provecho así como la propensión por que dichas actividades en algunas áreas se hagan con mayor asiduidad. El equipo investigador pudo darse cuenta en los acompañamientos realizados durante visitas previas y durante la ejecución del taller lúdico, la disposición positiva por dejarse guiar y orientar en actividades como éstas.

- ♣ De las entrevistas aplicadas a los docentes, revisión de planes de aula y entrevistas con estudiantes, se descubre una relación coherente entre lo expresado por el docente, lo que ejecuta y planifica, y lo que vivencia el alumnado orientado por ellos; en algunos casos hay predominio de mayores actividades lúdicas en áreas y asignaturas que se prestan posiblemente para la ejecución de dichas actividades, al estar inmersas en un contexto rural, en donde los elementos naturales, biofísicos, ecológicos, sociales y culturales, son tenidos en cuenta para el desarrollo de algunas experiencias pedagógicas significativas y que han hecho partícipes a gran parte de la comunidad educativa de influencia directa de la Institución Educativa.

9. RECOMENDACIONES

- ♣ Dadas las difíciles condiciones socioeconómicas de los niños de la institución educativa es pertinente que la secretaria de educación de capacitación sobre estrategias lúdicas para hacer más amena y eficiente la educación.
- ♣ Identificar y diferenciar los conceptos de lúdica y recreación dado que la recreación se circunscribe a un espacio y tiempo delimitado y con unos objetivos específicos, sin embargo, la lúdica trasciende este concepto al poderse realizar en diferentes contextos de la vida cotidiana, generando empatía y facilitando las interacciones sociales integrando en ellas la noción de goce, de disfrute y de placer, en medio del rigor educativo.
- ♣ Establecer convenios con diferentes entes gubernamentales para que apoyen a la institución los recursos didácticos necesarios mediante proyectos.
- ♣ Gestionar ante la secretaria de educación municipal recursos para la construcción de la sala múltiple siendo esta indispensable para los espacios de encuentro con la comunidad educativa.
- ♣ Socializar con las diferentes sedes las experiencias obtenidas durante el desarrollo de los proyectos obligatorios como forma de retroalimentar el trabajo en aras de mejorar.
- ♣ Tanto la institución, como la iniciativa por parte del docente deben conjugarse para propiciar ámbitos espacio temporales en los que la dinámica de desarrollo de experiencias significativas se vuelva cotidiana.

BIBLIOGRAFÍA

BONILLA, BAQUERO, Carlos Bolívar. Aproximación a los conceptos de lúdica y Ludopatía. En: V Congreso Nacional de Recreación. (5: 3-8, noviembre: Manizales, Caldas) Memorias. Manizales: Universidad de Caldas, 1998. p. 33-55.

----- . El desencanto de la enseñanza "mamera y bacanidad" Neiva: Universidad Surcolombiana, 2003. p. 81

CARRETERO, M. La práctica educativa: cómo enseñar. España: G-R-O, 1995.

CEBALLOS GARCÍA, B. Matriz de evaluación de un diseño pedagógico. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2001.

CHOPITEA C, Iván. Fundamentación pedagógica para propuestas curriculares educativas. 2010.Gestiopolis.com Página web:
<http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/fundamentacion-pedagogica-propuestas-curriculares-educativas.html>

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Ley General de Educación: Ley 115 de 1994. s.l.: Momo, 2002.

HERNÁNDEZ, José Antonio. Manual de recreación. Bogotá: Escuela Nueva, 1993. p. 69.

JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica: emociones, inteligencia y habilidades secretas. Bogotá: Magisterio, 1998. p. 31-32

----- . Pedagogía lúdica, el taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis, 200?. 216 p.

MARTÍNEZ, M. Miguel. La investigación cualitativa (síntesis conceptual). En: Revista IIPSI Facultad de Psicología Universidad UNMSM, 2006. Vol. 9, No 1. p. 28.

MAX NEEF, Manfred. Desarrollo a escala humana., conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones. 2 ed. Barcelona: Nordan Comunidad.-ICARIA, 1993. p. 56.
MONJE M., Jaime. Lúdica, significado y evolución para tres generaciones. Cali: Comunicación Visual, 2006. p. 21.

PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel, Psicología del niño. Madrid: Morata, 1969

VILLEGAS, Victor. 200 juegos y dinámicas. Bogotá: San Pablo, 1997. 141 p.

Anexo A. Plan de desarrollo del taller en la Institución Educativa el Caguán sede el triunfo dirigido a los estudiantes de básica primaria

APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. Presentación de los integrantes del grupo Investigativo
2. Presentación de los objetivos del taller.

Estudiantes:

1. Inducción lúdica a través del juego (Rompe hielo): PATO PATO OCA,, IDENTIFICA MI ONOMATOPEYA, TORNEO DE AVIONES DE PAPEL.
2. Entrega de estímulos a los niños por parte del grupo investigador a los ganadores del concurso
3. Reflexión de la actividad.
 - a. ¿Que les gustó de la actividad? ¿Cómo se sintieron?
 - b. ¿Cuál fue la actividad que más les gustó y por qué?
 - c. ¿Qué juegos aplican en tus clases?
 - d. ¿Cuál de los juegos que has jugado con tus profesores es el que mas te gusta?
 - e. ¿A qué juegas cuando estás con tus padres?
 - f. ¿a que juegas cuando estás con tus amigos fuera de la escuela?
 - g. ¿A qué juegas cuando estás solo?
 - h. ¿Cuáles son las clases que mas les gusta y por qué?
4. Selección de cinco participantes (estudiantes) correspondientes a cada grado de manera aleatoria, para la aplicación del instrumento de investigación.
5. Aplicación de la encuesta a los estudiantes
6. Agradecimientos y despedida

Docentes:

1. Actividad de integración presentación con la pelota
2. Realización de preguntas generales con el juego de alcanza una estrella.
3. Exposición sobre el proyecto de investigación
4. Dinámica “plato de lúdica” con el propósito de unificar conceptos
5. Entrevista
6. Refrigerio

Despedida, agradecimiento

Anexo B. Taller

ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS POR LOS DOCENTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL CAGUÁN SEDE EL TRIUNFO

INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO Y AMBIENTACIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO

OBJETIVOS

1. Crear un ambiente de trabajo agradable entre los actores y el equipo de trabajo
2. Ilustrar a los actores participantes sobre las características específicas y metodológicas del proyecto.

Duración: 2 horas

Fecha:25/07/2011

ORGANIZACIÓN:

Presentación del equipo de trabajo y de la naturaleza de la investigación.

Reactivos sugeridos a propósito de las indagaciones de la investigación

1. A partir de sus experiencias, ¿Creen que ha habido una evolución negativa en la forma como los estudiantes de ahora asumen los compromisos académicos propios de su formación?
2. ¿Se les han presentado situaciones difíciles en la orientación de las clases como la apatía o indisciplina de los estudiantes?
3. ¿Hasta dónde podemos responsabilizarnos de que estas situaciones surjan?
4. ¿Qué recursos utilizar para evitar este fenómeno?
5. ¿Consideran la posibilidad de utilizar la lúdica como estrategia pedagógica para hacer más amena y productiva nuestra labor?
6. ¿Cuáles y en que situaciones?

Los intercambios que susciten estos reactivos nos permitirán adentrarnos en el problema de investigación de manera preliminar para posteriormente realizar las entrevistas.

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO:

Exposición oral explicando los antecedentes, la justificación, los objetivos y las categorías de análisis del proyecto. También se explicará la metodología y las técnicas de recolección de información que se emplearán en el estudio.

2. COMENTARIOS Y POSIBLES APORTES

En esta etapa el equipo investigador escuchará a los miembros del grupo de estudio para hacer claridad sobre las posibles dudas que tengan, para incorporar y/o modificar alguna cosa que siguiendo la lógica del estudio sea pertinente hacerla. Esto con el objetivo de enriquecer el proyecto y fomentar en la realidad una forma de trabajo participativa.

Anexo C. Entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de básica primaria de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo.

Derivadas de las anteriores categorías enunciadas, pretendemos aproximarnos a la realidad de los docentes de la institución educativa El Caguán a través de la siguiente entrevista estructurada:

Docente:

Cordial saludo

FORMACIÓN DOCENTE

Área de formación

1. ¿Con que estudios cuenta su formación profesional?
2. ¿Cuál es el énfasis de su profesión? (solo si es necesario)
3. ¿Por qué escogió ser docente?
4. ¿Cuántos años de experiencia tiene?
5. ¿Siempre ha trabajado en el nivel de básica primaria?
6. ¿Ha recibido alguna capacitación docente?
7. ¿Considera que las capacitaciones recibidas lo mantienen actualizado?

Proyecto de vida

8. ¿Se encuentra satisfecho con el rumbo que ha tomado su vida?
9. ¿Qué metas tiene en el futuro como docente? (estudiar alguna maestría, ser directivo docente...)

Publicaciones

10. ¿Cuenta con publicaciones de algún tipo? (textos, revistas, ensayos, creaciones literarias o investigaciones).
11. ¿Tiene dentro de sus planes realizar alguna publicación? (¿Sobre qué tema en especial?)

FACTORES CONTEXTUALES

Recursos didácticos

12. ¿Está contento con el grado que orienta?
13. ¿Cuáles son las actividades preferidas por los estudiantes cuando salen a recreo? (jugar a la lleva, jugar futbol, correr, contar chistes)
14. ¿Considera que esas actividades son lúdicas?

15. ¿Cuáles son las asignaturas que más les gusta a sus estudiantes?
16. ¿Qué recursos didácticos utiliza en sus clases?
17. ¿La institución dispone materiales para implementarlos? o son recursos propios?
18. ¿La carencia de materiales le ha impedido desarrollar una clase?

Locación e instalaciones

19. ¿Cómo le parecen las instalaciones del colegio? (son adecuados los espacios: patio, salones, biblioteca, sala de computo...)

ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS UTILIZADAS

Sentido de la lúdica

20. ¿Qué concepto tiene de la lúdica?
21. ¿Con que frecuencia practica la lúdica en el aula? (a diario, de vez en cuando)
22. ¿Ha tenido alguna capacitación en lúdica?
23. ¿Le gustaría capacitarse en lúdica?
24. ¿Considera que los niños y niñas jugando aprenden -comente este concepto-
25. ¿Emplea parcelador diario de clases?
26. ¿Cómo prepara sus clases?
27. ¿Cuándo programa las clases tiene en cuenta la parte lúdica?
28. ¿Mencione las actividades lúdicas que aplica en clase? (cantar rondas, narración de cuentos, bailar...)

Transversalidad en las temáticas

29. ¿Qué protocolos siguen los docentes para preparar las actividades de proyectos transversales en la institución?

Experiencias significativas

30. ¿Qué experiencias significativas ha tenido en el desarrollo de sus clases?
31. ¿Qué experiencia significativa de las que ha tenido notica de alguna compañera ha llamado su atención?
32. ¿La institución brinda espacios para socializar experiencias significativas desarrolladas en clases? ¿Cada cuanto se reúnen para socializarlas?

Gratificaciones

33. ¿Ha recibido alguna gratificación que recuerde de manera especial por su trabajo? (estímulos, mención de honor, remuneración...)

Gestión administrativa

34. ¿participa y/o colabora en la gestión administrativa de la institución?

35. ¿Está de acuerdo con la gestión administrativa de las directivas de su plantel?

Sentido de pertenencia

36. ¿Cree que ha logrado buena integración con la comunidad educativa?

37. ¿A qué atribuye esto?

Anexo D. Entrevista semiestructurada dirigida a estudiantes de la básica primaria de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo

1. Le gusta jugar?
2. Cuáles son los juegos que más le gusta?
3. Que hace en el tiempo libre? O cuando esta fuera de la escuela?
4. Tiene muchos amigos?
5. A qué juega con los amigos cuando están en la escuela?
6. Qué juegos han hecho cuando están en clase?
7. Qué te gustaría aprender jugando?
8. Siempre realizan las clases de ciencias, matemáticas, castellano, religión y sociales en el aula de clase?
9. .Cómo crees que las clases serían más divertidas?
10. Canta, baila, cuentan chistes, con el profesor cuando están en la escuela?
11. Qué juegos te gustaría que hicieran cuando están en clase?
12. Además del tablero que otros elementos utiliza el profesor cuando están estudiando?
13. Han participado en algún concurso con las demás sedes de la Institución

Anexo E. Planilla de registro de aspectos lúdicos en la estructura curricular de la Institución Educativa el Caguán sede el Triunfo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
 PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA

VARIABLE		Presencia de aspectos LÚDICOS			Expresada en términos cómo:
		Directa	Indirecta	No	
Presentación					
Objetivos	General				
	Específicos				
Competencias					
Contenidos	Grados ÁREA				
	Grados Área				
	Grados Área				
METODOLOGÍA					

Anexo F. Evidencias fotográficas de realización del taller dirigido a docentes y estudiantes de la Institución educativa el Caguán sede el Triunfo



Anexo G. Evidencias fotográficas de la Institucion Educativa el Caguán sede el Triunfo



**TRABAJO MANUAL
(CREACIÓN DE UNA LOTERIA)**



**PROYECTO EMBELLECIENDO APRENDO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
EL CAGUÁN SEDE EL TRIUNFO.**

Anexo H. Evidencias fotográficas del proyecto conozcamos nuestro territorio de la Institucion Educativa el Caguán sede el Triunfo entrevista sobre la historia de la vereda el Triunfo



COLONO DE LA VEREDA NARRANDO LA HISTORIA DEL TRIUNFO



PETROLIFOS DE LA VEREDA EL TRIUNFO