



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Maestría en Ciencias De La Educación

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS
COMPETENCIAS CIUDADANAS**

LINA PAOLA POLO OLARTE

Panamá, julio, 2018



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Maestría en Ciencias De La Educación

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS
COMPETENCIAS CIUDADANAS**

Autor: Lina Paola Polo Olarte

Tutor: Leonardo José Rivera Varilla

Panamá, julio, 2018

Nota de aceptación

Firma del Director del Trabajo de Grado

Panamá, julio de 2018

Dedicatoria

A mi familia, quienes fueron mi motor de inicio a fin en este trabajo de investigación y cedieron tiempo para sentarme a reescribir y releer.

A Dios por abrirme caminos de posibilidades que permiten materializar el sueño de seguir formándome en mi profesión y ser cada día mejor.

Agradecimientos

Este trabajo de grado no hubiese sido posible sin el apoyo y participación de la comunidad educativa de la vereda “Los Salados” del municipio de Suaza Huila, pues ellos son los protagonistas en el proceso de investigación y sus aportes ayudaron a enriquecer dicho proceso, a ellos mil gracias.

Por otra parte, a cada uno de los docentes de la Maestría en Ciencias de la Educación que hicieron su aporte académico significativo, especialmente a la profesora Magdy Mairobis De Las Salas Barroso pues con sus orientaciones precisas en la materia seminario de investigación, encaminó las primeras bases de esta tesis; finalmente, al profesor Leonardo José Rivera Varilla (asesor de tesis) quien con su amplio conocimiento esculpió este trabajo, a él, gracias por su paciencia y ahínco por hacerlo posible

Resumen

El presente trabajo de grado titulado “La lúdica como estrategia en el fortalecimiento de la cultura ciudadana en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto, sede los salados del municipio de Suaza-Huila”. Esta investigación se realizó con el objetivo de Implementar una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas basada en la lúdica en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

Esta investigación se basó en el uso de la lúdica en el ámbito educativo, como una alternativa más para facilitar los procesos de formación en competencias ciudadanas de niños, niñas y jóvenes de los establecimientos educativos.

El enfoque de investigación es cualitativo de tipo descriptivo, donde la investigación parte de un análisis de contenido, la cual nos permitirá establecer los alcances que ha tenido la lúdica en el desarrollo de diferentes competencias y en especial a la ciudadana, para después adentrarnos en la institución educativa objeto de la presente investigación en donde podremos apreciar a través de diferentes instrumentos la manera en que desarrollan las competencias ciudadanas y la realidad que vive dicha institución.

La propuesta denominada “La lúdica como estrategia en el fortalecimiento de las competencias ciudadana”, se basa una serie de actividades para ser implementadas en el aula de clase con el fin de generar mejores relaciones

interpersonales entre los estudiantes y la eficiente puesta en práctica de las competencias ciudadanas.

La propuesta pedagógica fortaleció la aptitud de los estudiantes y docentes para mejorar las competencias ciudadanas teniendo en cuenta las dimensiones de convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, pluralidad, identidad y valoración de las diferencias; estos ámbitos siempre enfocados a la promoción de una convivencia basada en el respeto por el ser humano y así en el respeto de los derechos humanos y por ende de la dignidad humana.

Palabras clave: Lúdica, competencias ciudadanas, cultura ciudadana, el juego.

Abstract

The present work of degree titled "The playful as a strategy in the strengthening of the citizen culture in the students of the San Calixto Educational Institution, headquarters of the salty ones of the municipality of Suaza-Huila". This research was carried out with the objective of Implementing a pedagogical proposal for the strengthening of citizenship competencies based on the fun of the students of the San Calixto Educational Institution "Sede Los Salados" of the municipality of Suaza-Huila.

This research was based on the use of play in the educational field, as an alternative to facilitate training processes in citizenship competitions for children and young people in educational establishments.

The research approach is qualitative descriptive type, where the research is based on an analysis of content, which will allow us to establish the scope that has had the playful in the development of different skills and especially to the citizen, to then delve into the educational institution object of the present investigation where we will be able to appreciate through different instruments the way in which they develop the citizen competences and the reality that this institution lives.

The proposal called "The playful as a strategy in the strengthening of citizen skills", is based on a series of activities to be implemented in the classroom

with the aim of generating better interpersonal relationships among students and the efficient implementation of the citizen competition.

The pedagogical proposal strengthened the aptitude of the students and teachers to improve citizenship competencies taking into account the dimensions of coexistence and peace, participation and democratic responsibility, plurality, identity and assessment of differences; These areas are always focused on the promotion of a coexistence based on respect for the human being and thus on the respect of human rights and therefore of human dignity.

Keywords: Playful, citizen competitions, citizen culture, the game.

CONTENIDO

Dedicatoria.....	v
Agradecimientos.....	vi
Resumen	vii
Abstract	ix
CONTENIDO	xi
CAPÍTULO I.....	18
1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	18
1.1. Descripción de la problemática.....	18
1.2 Formulación de la pregunta de investigación.	21
1.3 Objetivos de la investigación.	21
1.3.1 Objetivo general.	21
1.3.2 Objetivos específicos.....	22
1.4 Justificación e impacto.	22
CAPÍTULO II.....	26
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	26

2.1 Antecedentes de la investigación	27
2.1.1 A nivel internacional.....	27
2.1.2 A nivel nacional.	31
2.1.3 A nivel regional.	34
2.2 Bases teóricas.	34
2.2.1 Definición de Lúdica... ..	34
2.2.2 Principios de la lúdica.....	40
2.2.3 Expresión lúdica.	43
2.2.4 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto.....	46
2.2.5 Cultura ciudadana, solución de conflictos y formación de líderes.	51
2.2.6 Fundamentos pedagógicos desde el constructivismo y la lúdica.....	74
2.3 Sistemas de Variables	84
2.3.1 Operacionalización de Variables	84
CAPÍTULO III	87
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN	87

3.1 Enfoque de investigación.....	87
3.2 Tipo de investigación.....	88
3.4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	89
3.5 Población y muestra.....	90
3.5.1 Población.....	91
3.5.2 Muestra.....	91
3.6 Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	91
3.6.1 Técnicas de investigación.....	92
3.6.2 Instrumentos de investigación.....	93
3.7 Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	94
CAPÍTULO IV.....	94
4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	94
4.1 Procesamiento de los datos.....	94
4.2 Discusión de los resultados.....	119
4.2.1 Análisis de la variable la lúdica.....	119

4.2.2 Análisis de la variable las competencias ciudadanas	124
CAPÍTULO V	127
5. PROPUESTA	127
5.1 Denominación de la propuesta.	127
5.2 Descripción.....	127
5.3 Fundamentación.....	129
5.4 Objetivos de la propuesta.	131
5.4.1 Objetivo general.	131
5.4.2 Objetivos específicos.....	131
5.5 Beneficiarios.....	132
5.6 Productos.....	133
5.7 Localización.....	133
5.8 Metodología.....	133
5.9 Cronograma.	134
5.10 Recursos.	135

5.11 Presupuesto.....	135
5.12 Sistematización de la propuesta.....	136
CAPÍTULO VI.....	169
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	169
6.1 Conclusiones.....	169
6.2 Recomendaciones.....	171
BIBLIOGRAFÍA	172
ANEXOS	175

Introducción

La educación con su carácter flexible y multidimensional permite la implementación de diferentes aspectos los cuales según investigadores y expertos en el tema son y serán muy favorables en los procesos de enseñanza aprendizaje al igual que en el de formación para la vida. Uno de estos aspectos es la lúdica y su carácter dinámico y didáctico dada la diversidad de opciones que contempla a la hora de pensar en ésta. La lúdica ha ido evolucionando considerablemente hasta el punto de convertirse en una de los elementos más utilizados por docentes de todos los niveles de educación para hacer de su práctica algo agradable y encontrar la aceptación de sus estudiantes y por ende la atención y disposición para aprender.

La escuela es el escenario adecuado para la formación integral de los seres humanos, por esta razón es que en ella se debe abordar los temas necesarios para la vida, por ende el uso de la lúdica se convierte en una de las estrategias que se debe implementar para hacer más significativo el de aprendizaje.

La institución Educativa San Calixto, está caracterizada por una comunidad veredal, dedicada a las actividades del campo donde los niños poco valor manifiestan hacia la educación formal y en general, hacia las actividades que brinda la institución pues la gran mayoría deserta de las aulas muchas veces alentados por sus padres para dedicarse a las labores del campo.

Por otra parte en la institución se han presentado casos de violencia verbal y física pues frente a los conflictos suelen emplear estos mecanismos como solución alterando el clima escolar y la convivencia pacífica.

Atendiendo a lo anterior e identificando la necesidad de transversalizar este tema con otros, surge este proyecto donde se intenta conjugar la lúdica con la cultura ciudadana, pues al referirnos al tema se debe hablar de una gran cantidad de elementos los cuales facilitan la interacción, socialización e interrelación de unas personas con otras, permitiendo generar vínculos y espacios que generan el reconocimiento de los otros y aportan a la convivencia ciudadana y escolar dentro de la institución educativa, mejor aun cuando se comienza desde los primeros años de primaria en donde los niños y niñas dan comienzo a la formación de su personalidad y valores morales y ciudadanos.

La cultura ciudadana permite a los individuos poner en práctica una serie de valores, habilidades y fortalezas las cuales permiten la solución de conflictos, el desarrollo de la asertividad, la formación de ciudadanos competentes, entre otros.

La falta de cultura y competencias ciudadanas entorpece los procesos de relación e interacción con otras personas pues no habría el ambiente propicio de respeto, igualdad y sana convivencia entre los estudiantes; además, es importante tener en cuenta que los niños desde pequeños en muchos casos

no interiorizan la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias, como aquellos elementos que posibilitan las buenas relaciones dentro de la escuela, la familia y la sociedad a la que pertenecen. Por esta razón es indispensable generar conciencia de la importancia de ello y educar de manera significativa y lúdica este tipo de habilidades.

CAPÍTULO I

1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Descripción de la problemática

La actividad pedagógica realizada en las instituciones educativas debe estar enmarcada por las políticas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en donde se tiene como referencia que Colombia es un país de diversidad étnica, pluralista e inmersa en un sinnúmero de situaciones que hace distintos los contextos educativos.

En la actualidad la educación está siendo medida por los mismos parámetros sin tener en cuenta la diversidad de los contextos regionales y locales, además los estudiantes de provincia, no cuentan con ayudas pedagógicas adecuadas, puesto que no se les asignan los recursos suficientes a las instituciones para invertir tanto en tecnología como en dotación para un mejor desempeño tanto de docentes como de los estudiantes y adicional a ello no se le da la importancia necesaria a proyectos que como son la cultura ciudadana sean transversalizados en las diferentes áreas fundamental la cual es evaluada y medible dentro de las pruebas externas (SABER).

Por otra parte se debe tener en cuenta que en los estándares curriculares emanados por Ministerio de Educación Nacional están estipulados unos ejes articuladores para el nivel exploratorio, los cuales permiten organizar los

procedimientos básicos para el área en mención de una manera transversal, en donde el estudiante debe tener la capacidad de construir explicaciones y predicciones de situaciones que se presentan frecuentemente en el diario vivir, construyendo ideas innovadoras que favorezcan los valores culturales con respecto a las competencias ciudadanas.

La institución educativa San Calixto, sede “Los Salados” está localizada en la zona rural del Municipio de Suaza, en el departamento del Huila; actualmente la sede cuenta con 71 alumnos matriculados en los grados de primero a noveno y en ellos no existe una clara conceptualización del significado, desarrollo e importancia de la lúdica, reduciéndola al juego y entendiendo éste solamente como acción, con llevando a vivir en el activismo de acción por acción y no acción con sentido, objetivos, procesos y fines que generen en el niño manifestaciones verdaderas del gusto, de liderazgo, placer por hacer las cosas disfrutando y entendiendo todo el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en la formación de líderes en cultura ciudadana. Por este motivo hace falta en la institución fortalecer dentro de su quehacer pedagógico en las diferentes áreas una formación de una sociedad en términos de igualdad, de respeto, de tolerancia y de amor.

Actualmente la sede “Los Salados” cuenta con cuatro docentes licenciados de la siguiente manera: licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana (2), licenciado en matemáticas y licenciado en educación básica con énfasis en ciencias naturales, dichos docentes están

distribuidos con la asignación de dos en el nivel primaria y dos en media pues la sede y en general la institución ofrece educación hasta el grado noveno, estos docentes han tratado de concientizar a sus estudiantes en valores, en la importancia de continuar los estudios una vez finalizado el grado noveno, en el buen trato y buenas conductas y en el buen uso de las instalaciones y el material didáctico pero no ha sido suficiente.

En la institución se observa que el clima escolar se ve afectado por comportamientos poco sanos en los que no se respeta el uso de la palabra y la libre expresión, provocando agresividad y falta de asertividad en la toma de decisiones, como también el rechazo hacia ciertos compañeros (exclusión) y el irrespeto hacia las normas escolares lo cual desfavorece la interacción constructiva.

Durante los últimos años se ha observado la falta de habilidades en competencias ciudadanas en la población estudiantil; esto se evidencia en comportamientos poco adecuados como lo son la falta de respeto hacia el otro (matoneo y exclusión), el mal uso de la infraestructura de la sede (votar los papeles y desperdicios al consumir los comestibles en horas de descanso en el suelo y no en las canecas destinadas para ello como también el rayar los enseres) entre otros, que impiden el buen desarrollo de las actividades de la institución y específicamente de la sede y sugieren a las directivas y docentes, desarrollar y ejecutar estrategias orientadas a la solución de esta problemática y fortalecer en cada uno de los estudiantes las competencias ciudadanas

empleando como herramienta las actividades lúdicas como mecanismo que haga interesante el proceso formativo de los estudiantes y aún más el refuerzo hacia los buenos comportamientos y toma de decisiones asertivas para formar ciudadanos respetuosos, solidarios y comprometidos con el bienestar propio y de los demás:

De lo anterior es pertinente, tener en cuenta el siguiente interrogante

1.2 Formulación de la pregunta de investigación.

¿De qué manera la lúdica posibilita el fortalecimiento de la cultura ciudadana en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Implementar una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas basada en la lúdica en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

1.3.2 Objetivos específicos.

1. Analizar las manifestaciones lúdicas más utilizadas por los niños y niñas de la sede, destacando la importancia pedagógica de éstas en su procesos de formación
2. Identificar el conocimiento (noción-concepto –idea) que tienen los niños y niñas de la Institución en cuanto a las competencias ciudadanas.
3. Formular una propuesta pedagógica a partir de la lúdica, para el fortalecimiento del liderazgo y la formación en competencias ciudadanas...

1.4 Justificación e impacto.

Los niños y las niñas desde temprana edad han considerado el juego, la lúdica y la recreación como la actividad más importante en su vida, la cual les permite adquirir un conocimiento más amplio de su entorno para que puedan adaptarse a él con mucha facilidad; es allí donde juegan un papel muy importante los padres de familia quienes son las personas que primero tienen contacto con él; ellos son quienes deben procurarles en primera instancia todo este tipo de actividades en los que ellos pueden jugar y recrearse.

El juego es uno de los medios que el niño o la niña utilizan como herramienta para el desarrollo integral de sus capacidades, habilidades, y destrezas necesarias para la formación de su propia identidad fortaleciendo el liderazgo que contribuye a la formación en convivencia ciudadana, a la construcción de la dignidad y el amor propio, elementos fundamentales para una vida equilibrada.

En la actualidad, existen ocasiones en que las escuelas no contribuyen en gran medida al fomento de la lúdica, esto se evidencia en mayor medida en los niveles de educación básica primaria puesto que cada vez hacen sus programas de enseñanza tan extensos que llevan a niños, niñas adolescentes y jóvenes a concentrarse en la parte académica, restándoles tiempo a la recreación. Pero también está sucediendo que en muchas oportunidades el juego no es direccionado para la formación integral del educando, en lo relacionado con el liderazgo y la formación de cultura ciudadana.

Es de vital importancia conocer las diferentes expresiones lúdicas que caracterizan, gustan y practican las niñas y niños, conocer las falencias que se presentan en el aula escolar y que impiden tener el éxito pedagógico esperado, para generar propuestas que permitan hacer del aula un lugar donde prime un ambiente innovador, práctico y que guste a los niños y las niñas de la escuela.

Es imperioso abordar desde diferentes supuestos teóricos el concepto y la importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje, pero en el proceso de enseñanza, los estudiantes se ven mucho más interesados por las clases dinámicas lo cual posibilita que el aprendizaje sea más significativo y afiance nociones. En otras palabras la escuela puede a través de la lúdica, brindarles a las niñas y a los niños la oportunidad de formarse para la vida, la convivencia y la justicia social.

En la institución se realizan actividades lúdicas cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar expresiones como el teatro, la música, la danza, el deporte, etc., en unos casos como estrategia para solucionar problemas de aprendizaje, (en realidad, para aprender contenidos) en pocos como estrategia para reconocer y fortalecer las competencias ciudadanas.

En los contextos escolares la lúdica debería jugar un papel significativo en el proceso de formación de los niños, además, la formación humanística y de valores es limitada dándole mayor importancia a la formación académica, acumulación de conocimientos y memorización.

Las condiciones para la implementación de la cultura ciudadana en las instituciones educativas han sido poco estudiadas para que no se limite su enseñanza y aprendizaje a una asignatura más impuesta y reducido a un proceso de solo evaluación. Este proceso de formación requiere de métodos de enseñanza y procesos de aprendizaje coherentes con las condiciones socioculturales que implican el desarrollo de una formación ciudadana.

Este proyecto busca conocer la realidad del contexto escolar y presenta importantes estrategias para que a través de los procesos educativos escolares y no escolares, se distribuya equitativamente los conocimientos y el dominio de los códigos en los cuales circula la información social necesaria para la participación ciudadana, así como el de generar una formación valórica que desarrolle capacidades y competencias para desenvolverse responsable y críticamente en los diferentes ámbitos de la vida social.

Es entonces un reto interpretar la verdadera dimensión de la lúdica, la recreación y el juego en la dimensión del aprendizaje tras la búsqueda de nuevos y eficientes resultados en todos los componentes del proceso educativo, sobre todo en la formación de cultura ciudadana, para ello no se puede dejar de lado el reconocimiento del entorno cultural, las diversas formas de participación de cada uno y el análisis de las situaciones que valorizan la afirmación de identidades y el desenvolvimiento de potencialidades.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presentan las teorías que se relacionan con el problema de investigación con el objetivo de ofrecer sustento al estudio. En la primera parte se presenta algunas investigaciones previas que se han desarrollado sobre el uso de la estrategia lúdica en el aprendizaje de las competencias ciudadanas como de algunas áreas fundamentales a nivel internacional y nacional ya que a nivel regional no se encuentran publicadas tesis de gran envergadura.

En la segunda parte se encuentra las bases teórica en donde se remite a autores que de una u otra manera han aportado fundamentos teóricos importantes con respecto a la lúdica y a las competencias ciudadanías y su implicación en el proceso de aprendizaje en la práctica docente, lúdica, la lúdica y sus principios, fundamentos sobre el desarrollo lúdica en el sujeto, cultura ciudadana y fundamentos pedagógicos.

En cuanto a los fundamentos pedagógicos se tendrá en cuenta el constructivista, ya que este modelo se tomó como la orientación pedagógica utilizada con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y estudiantes que interactúen en el

desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

Las bases de datos bibliográficos permiten dar cuenta de la producción científica, medida a través de los artículos publicados en revistas científicas con respecto a las tesis. Las principales bases de datos de este tipo son una fuente privilegiada para analizar las tendencias de la producción científica integrada a la corriente principal de la investigación a nivel mundial, nacional y regional.

2.1 Antecedentes de la investigación

Para el presente proyecto de investigación se tuvo en cuenta antecedentes de tipo internacional y nacional, los cuales se relacionan a continuación

2.1.1 A nivel internacional.

Tzin, M. Juan, E (2012) en su trabajo denominado: Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias, elaborado para optar al título de Pedagogo quien formuló como objetivo general: Determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totoncapán, igualmente cuatro objetivos específicos relacionados para alcanzar el general. Cabe resaltar que las competencias encierran un diverso grupo de actitudes no sólo en la parte académica sino también en la formación personal para la

vida y la ciudadanía en un mundo donde es una necesidad convivir con los demás por la naturaleza social de los seres humanos. En cuanto a las conclusiones se halló que fueron establecidas de acuerdo a los resultados sobresalientes de las encuestas realizadas y con base en el marco teórico, igualmente el autor determinó la incidencia de la lúdica en la adquisición de competencias, que los docentes pueden utilizar la actividad lúdica, por su carácter atractivo, motivador y capta la atención de los estudiantes, que algunos docentes no reconocen en este tema la importancia que merece, y finalmente que las actividades lúdicas son importantes e inseparables de la vida de las personas sin importar la condición social, económica o la edad puesto que además fomentan las relaciones humanas y se puede poner en práctica los valores, tan necesarios en esta sociedad donde día a día se impone la violencia.

Este trabajo es relevante para el presente en vista de que actualmente se busca formar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en competencias de toda índole para que sean capaces de hacerle frente al contexto en el cual se desenvuelven atendiendo a las necesidades de una sociedad globalizada, cambiante y que avanza en todos los campos a pasos agigantados, mostrando siempre el rol de la educación y de los centros educativos como responsables de la primeros aspectos formadores de los seres humanos que reciben y que después de un ciclo entregan a la sociedad para que sean útiles e intenten modificar aquellas realidades siendo críticos y ciudadanos de bien.

Solórzano, C. Janet del R y Tariguano, B. Yuxi, S (2010) en su tesis: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática, elaborada para optar al título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, dispusieron

un objetivo general y cuatro específicos dentro de los cuales se encuentra: Conocer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la matemática, lo que sugiere que existe múltiples aplicaciones para la lúdica dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las personas, lo que se convierte en un punto a favor de los profesionales de la educación quienes diariamente se ven enfrentados a nuevos requerimientos para hacer que los procesos sean efectivos.

En cuanto a las conclusiones fue posible establecer que la mayoría de docentes de educación básica encargados de dirigir el área de matemáticas no aplica actividades lúdicas para motivar el aprendizaje, igualmente que la capacitación en torno al tema no se evidencia lo que se convierte en un aspecto poco positivo en la enseñanza del área y consideran que los espacios en los salones no se puede ejercer juegos recreativos por el tamaño lo que dificulta la motivación para el refuerzo de los conocimientos adquiridos.

La tesis anterior es importante para el presente proyecto dado que muestra que la lúdica y su diversidad de posibilidades contribuye de manera significativa tanto a maestros en sus prácticas pedagógicas como a estudiantes en su proceso de aprender y más cuando se trata de un área como la matemática por ser considerada por un gran número de estudiantes como aburrid, plana y por la que sienten apatía lo que conduce a predisponerse ante ésta y sus contenidos.

Finalmente Domínguez, Ch. Claudia, T (2015) en la obra La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada, la cual hace parte de los Reportes técnicos de investigación de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, proyecto que

busca identificar la percepción de los estudiantes de maestría de educación especial del aporte del juego como un elemento potencializador de los aprendizajes esperados, igualmente se encuentra estructurado de la siguiente manera: introducción, planteamiento, metodología, resultados y conclusiones, proyecto que busca mostrar que la lúdica actualmente se encuentra depreciada en muchos lugares del mundo, sin ser aprovechada y explotada al máximo en el campo de la educación.

En lo relacionado con las conclusiones se tomaron del documento por considerarse muy explícitas: “La incorporación de acciones tendientes a fortalecer el dominio teórico y práctico de la metodología en pedagogía lúdica y el estudio del conocimiento del componente lúdico como parte indispensable en el desarrollo humano, es un elemento determinante para fortalecer la percepción que el docente posea respecto a la fiabilidad de la metodología en pedagogía lúdica.

El interés del maestro por ofertar prácticas profesionales basadas en metodologías de la pedagogía lúdica, se dará en relación al aumento en el dominio práctico y teórico sobre actividades lúdicas y el impulso lúdico que, de manera personal, éste posea”.

El anterior documento es relevante para la presente investigación puesto que expone el punto de vista desde una investigación realizada y donde se muestra que la actividad lúdica puede ser implementada como una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante. También que los educadores requieren de una

formación que les permita comprender y aplicar actividades y estrategias lúdicas en su quehacer pedagógico, recordando que en la educación recibida en los primeros años es donde cobra un rol protagonista y de mucha trascendencia.

2.1.2 A nivel nacional.

Buitrago, A. Martha T (2016) en su proyecto de investigación denominada Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula: el caso del grado 303 de la jornada tarde, del colegio Saludcoop sur I. E. D. Elaborada para optar al título de Magister en Educación con énfasis en Psicología Educativa, estableció como objetivo general: mejorar la convivencia en el aula del grado 303, jornada de la tarde, mediante el desarrollo de las competencias ciudadanas, a través de la lúdica. Atendiendo a la diversidad en la que puede ser implementada la lúdica cabe resaltar que ésta se acomoda al campo educativo por su carácter dinámico y diverso: la autora también planteó cuatro objetivos específicos en relación al tema a tratar.

En lo concerniente a las conclusiones se evidenció gran trabajo para llegar a éstas en los talleres diseñados para contrarrestar la situación presentada, igualmente cuando se tienen en cuenta los postulados de un autor la investigación tiende a ser más sólida y confiable y sustentan este aspecto con información que la hace más confiable.

Esta investigación es pertinente para la presente debido a que muestra que no es preciso establecer una asignatura relacionada únicamente con este tema, por el contrario que desde las diferentes áreas del currículo se puede realizar una intervención en las actitudes y comportamientos de los estudiantes con miras a disminuir aquellas situaciones en las que se evidencia maltrato físico, palabras soeces, golpes entre otros que afectan directamente la integridad moral y física de la comunidad estudiantil y que puede ser disminuida mediante una herramienta que ofrece diversidad de posibilidades de tal manera que llegue y enamore a todos, puesto que existen diferentes formas de participar y el estudiante puede elegir la que más le llame la atención.

En segunda instancia Tunjano, G. Yolima (2014) en su tesis titulada: La cultura ciudadana como eje transversal de la convivencia y la seguridad ciudadana, elaborada para optar al título de Magister en Ciencias Políticas, establece como objetivo general de su investigación: Analizar la cultura ciudadana, como eje transversal de la convivencia y seguridad ciudadana, lo cual parece ser un ejemplo de que dos aspectos están ligados y que actúan en conjunto para mejorar las situaciones poco positivas dentro de una sociedad donde evidentemente se han perdido muchos valores morales desde el hogar y que indudablemente se ve reflejado también en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que acuden a las instituciones educativas. Referente a las conclusiones se encontró que la autora plantea que la cultura ciudadana es un eje transversal de la convivencia y la seguridad ciudadanas y la define como un conjunto que actúa en pro de una buena convivencia.

La tesis anterior es interesante y sirve como referencia a la presente porque muestra que no solamente desde el ámbito de la educación se trabaja con temas como la construcción de una ciudadanía que permita una convivencia

estable y duradera dentro de las sociedades del mundo, tema de gran relevancia teniendo en cuenta la naturaleza social de los seres humanos y donde la convivencia con otros es un punto vital para establecer relaciones que contribuyan a la convivencia y seguridad ciudadana.

Canoles, J. Amadis, Castro, V. Liliana y Teherán, V. Yerlis (2015) con la tesis titulada: Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Catalina Herrera-Arjona Bolívar, elaborada para optar al título de Licenciatura en Pedagogía Infantil, plantearon como objetivo general: Fortalecer las competencias ciudadanas en niños y niñas de 2º de Básica Primaria, mediante la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas, tendientes al desarrollo social y emocional en la Institución Educativa Catalina Herrera, igualmente plantearon los específicos acordes al tema y en pro de alcanzar satisfactoriamente el general. En cuanto a las conclusiones se halló que las autoras les otorgan un rol importante en la formación en ciudadanía a los padres de familia quienes según ellas son el ejemplo a seguir de sus hijos, igualmente concluyen que los estudiantes aprenden a manejar las situaciones adecuadamente.

La tesis anterior es relevante para el presente porque muestra que sin importar la ubicación del centro educativo se vivencia la situación actual del país donde se puede ver que es necesario trabajar desde los primeros años de escolaridad en cuanto a las competencias ciudadanas en pro de crear en los seres humanos una conciencia de la vida como ciudadano y en relación con el otro puesto que están destinados a convivir con personas de diferentes

clases sociales, con diversos pensamientos, de diferente raza y religión y eso es lo que hace que las sociedades sean diversas y multiculturales.

2.1.3 A nivel regional.

En este nivel no se encontraron investigaciones relacionadas con el tema a investigar debido a que las personas que realizan estudios de postgrados pocas veces publican sus investigaciones y no reposan en las bibliotecas de las universidades a nivel municipal.

2.2 Bases teóricas.

2.2.1 Definición de Lúdica...

El término “lúdica” tiene origen en la raíz latina ludricus que significa “divertido” o en la raíz latina ludus, que significa “juego”. Se puede deducir que la lúdica implica juego, diversión, y que las actividades lúdicas pretenden divertir a través del juego.

En la educación y pedagogía se habla de la escuela lúdica como aquella donde se utiliza el juego como estrategia para ayudar a resolver los problemas de adaptación infantil a través de la ludoterapia. Una escuela lúdica está organizada en ludotecas con escenarios, espacios, actividades, estrategias, proyectos que pueden estructurarse para organizar un programa o proyecto

divertido que ayude a motivar a los educandos hacia la escuela y el aprendizaje.

La lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido. Quien tiene expectativa por algo, se interesa por ese algo, y quien se interesa en algo endógenamente se motiva por él: quien se motiva centra su atención y quien centra su atención actitudinalmente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje.

El término “diversión” proviene de la raíz latina diversio-onis que significa “recreo”, pasatiempo” lo que implica que divertir es una forma de entretener, alegrar, distraer, recrear, solazar, todo lo contrario a aburrir. El término “juego” tienen origen en la raíz latina iocus que significa entretenimiento, pero sujeto a normas establecidas.

El juego no es solamente diversión, entretenimiento, pasar un buen rato, hacer travesuras,, reír, recrearse, distraerse, implica intervenir inteligentemente, participar activamente, arriesgarse conscientemente, aventurarse y voluntariamente en situaciones previamente organizadas y estructurada de una manera sistemática, con una didáctica diseñada para alcanzar, no solo la diversión y el entretenimiento, sino el aprendizaje y la pasión por aprender.

“La lúdica no se reduce al juego, como tampoco éste a la infancia. Se expresa en él como una de las manifestaciones más significativas y, de ningún modo, en todo juego se expresa la característica esencial de lo lúdico”

En las manifestaciones más significantes en el ser humano por la relación existentes entre la acción y el fenómeno que surge de su significado, está presente la lúdica. Lo lúdico produce diversión, placer, alegría que se identifica con la recreación y expresiones culturales como el teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos infantiles, entre otros; estas acciones se viven desde la infancia hasta la etapa de la vejez.

La expresión lúdica debe ser considerada desde el aspecto más significativo de la recreación sin cometer el error de compararlo con el juego, ya que lo lúdico se expresa mediante unas características bien marcadas y amplias dentro del contexto del hombre relacionándolo con la practica socio-cultural y la expresión del “Yo”.

Como concepto y categoría superior, la lúdica debe estar relacionada con todas las ciencias del hombre y se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, actividades de recreación, la pintura, la poesía, la narrativa, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva

y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psico-social como se denomina al crecimiento, la adquisición de 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.

Las prácticas lúdicas son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría en las cuales los sujetos que la reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del "Yo".

En las prácticas lúdicas se identifican dos componentes básicos. Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales. En los imaginarios se sustentan la racionalidad de las prácticas lúdicas, y son el encanto y el regocijo de la imaginación. Son sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. En ella se contiene

la fantasía, que la diferencia de otras formas de representaciones construidas como principio de realidad.

La lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración. Es la subjetividad misma, dinámica de la condición humana.

A partir de la acción lúdica los niños se apropian de la cultura del contexto, afirman su identidad y esta se desarrolla con la interacción con otros. La lúdica se debe relacionar como practica sociocultural, donde se expresan representaciones simbólicas de los contextos y como expresión del Yo. El sentido lúdico en su manifestación más elemental y primario lo constituyen el juego y este es fundamentalmente una acción simbólica.

En los niños, a diario se practican y se producen los juegos que protagonizan los mayores logros en un sentido básico de acción Lúdica y del aprendizaje de las reglas de la Cultura – Moralidad, entre otras. Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, para lo cual podríamos argumentar que el juego es una situación imaginaria, de hecho, es un juego provisto de reglas en la que los niños al final del periodo preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la Cultura.

Desde el punto de vista espacio tiempo lo Lúdico solo tiene significado y sentido en el presente. Desde el punto de vista ético y moral en lo Lúdico existe el respeto y el reconocimiento del otro.

La Lúdica va inherente en el desarrollo del ser humano. De esta manera las prácticas lúdicas, son representaciones simbólicas de los contextos reales que viven las personas, expresadas en imaginarios ideológicos-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”:

El juego, en muchas de sus manifestaciones, se encuentra ligado al goce, al placer, al deseo y a un proceso de distensión apto para la creación misma; pero como ya había dicho, no es tan simbólico como aparenta ser; puesto que en la actividad del niño, el juego, opera con significados separados de los objetos; diferente a lo que sucede en un adulto, para el cual una cerilla, una postal puede ser un caballo, porque este se encuentra en capacidad de hacer uso de sistemas simbólicos complejos.

2.2.2 Principios de la lúdica

Para Díaz Mejía, la interpretación de principios reguladores de la función y las prácticas lúdicas está orientando a comprender y explicar las condiciones de su existencia, sentido y significado. Estos dos términos han sido utilizados a lo largo de este estudio como punto de llegada de la investigación. En el intento por comprender ese sentido y significado de la lúdica en la existencia del ser humano, es posible considerar una diferencia entre esas expresiones lingüísticas, aunque resulte problemático y discutible, pero en rigor el análisis lo exige. El significado de una acción esta dado a partir del sentido que el sujeto le atribuye de un modo consciente, el cual es el objeto de estudio del etnógrafo cuando se plantea comprender el significado de las acciones de un grupo social o cultural determinado.

a) Principio de acción o fantasía.

La fantasía es necesario comprenderla desde dos planos fundamentales para no caer en el terreno de la pura subjetividad. Uno, desde la actividad del inconsciente, para lo cual el psicoanálisis ofrece los conocimientos necesarios para la interpretación; el otro, desde lo sociológico y lo antropológico para interpretarla desde la actividad sociocultural del sujeto. De este modo la fantasía es comprendida como la fuente para la actividad creadora, que luego se somete a la transformación de los datos extraídos de la realidad externa.

b) Principio de alteridad.

Hay en el lenguaje filosófico y artístico un sentido de la alteridad, para significar la condición de ser otro. De este sentido, se deriva y se formaliza el principio de la alteridad para incorporarlo a la estructuración de la función lúdica del sujeto. Este principio expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales.

La relación del sujeto con la realidad social y cultural es conflictiva y problemática debido al condicionamiento de la libertad por los códigos morales y las reglas que regulan las instancias de poder en la vida material. Estas circunstancias crean en el ser humano la necesidad de encontrar otros tiempos y espacios para satisfacer necesidades, emociones y curiosidades que lo son negadas en el mundo material. Esta carencia de posibilidad real se transfiere al plano de la ficción para construir los mundos imaginarios y posibles para encontrar, paradójicamente, la realización de su yo. En el fondo de esta acción subyace el principio de alteridad como fundamento primario de la lúdica.

El sujeto al construir los mundos imaginarios y recrearlos en diferentes formas culturales lo hace a partir de representaciones simbólicas, construidas sobre el mundo de la vida y las incorpora sobre sí mismo incorporándose en actor de las situaciones, asume roles con ellas y actúa como sí. Es el juego de transformar su yo, prisionero de la vida social y material, en el otro yo libre en el mundo de la ficción.

c) Principio del placer.

El placer ha sido el concepto más utilizado por los especialistas para interpretar el sentido del juego. Sin embargo este principio por sí mismo no explica la existencia de muchas prácticas lúdicas.

A partir del placer, no se puede explicar por qué existe el teatro, o la danza, o las fiestas populares; aunque en todas ellas se contiene y no sería posible admitir una práctica lúdica al margen de ella; el placer es un principio fundamental y es condición para comprender el sentido de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad.

La relación de la lúdica y el placer permite comprender la función que finalmente cumple la experiencia lúdica en el sujeto.

El placer es acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseo y emociones. Lo significativo desde una perspectiva sociológica, se halla presente en una situación particularmente relacionada con el juego y la competencia. En todas las prácticas lúdicas cuando hay competencia entre los actores, de una u otra forma se confronta simbólicamente el poder y la eliminación del otro. Aparentemente es un acto de violencia pero esta puesto en el plano de lo simbólico y tiene un sentido y razón de ser.

d) Principio de identidad.

Finalmente a los anteriores principios subyace la identidad personal y la identidad colectiva. La identidad personal o identidad del yo, es la condición

última de la función lúdica; sin este principio el sentido de la lúdica quedaría desarraigado de la experiencia del sujeto, pues finalmente este satisface las necesidades, emociones y deseos. El sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro.

Esta búsqueda permanente no solo es una condición manifiesta en la función lúdica del sujeto, también está presente en todas las acciones. La identidad colectiva es un estado de conciencia y un sentimiento más o menos explícito de pertenecer a un grupo o categoría de personas y formar parte de una comunidad. Este sentimiento de pertenencia o comunión, emerge de una cierta unidad de intereses y condición; afianzada en un movimiento reflexivo del yo al otro, al exponerse en un nosotros frente a ellos.

2.2.3 Expresión lúdica.

Es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través del juego; infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser partícipes de las diferentes modalidades del juego, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal.

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o

tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas. Juegos tradicionales organizados acuáticos de papel y lápiz de mesa sociales libres de acertijos intelectuales de dados (azar) de cartas concursos de juegos ludoteca expresión artística Es la forma de manifestar a través de los sentidos una serie de sentimientos y emociones con un sentido estético, para contribuir o engrandecer de alguna manera el acervo cultural propio, de la familia o de la comunidad en general.

Esta expresión se conforma de 5 disciplinas que agrupan las múltiples formas de comunicación artística del ser humano. Música, vocalización, instrumentos musicales, coros, rondallas, canto a capela, canto recreativo, canto infantil, canto folklórico, canto popular, canto de moda, composición, iniciación al ritmo. Plástica pirograbado, pintura acuarela, dibujo, caricatura, grabado, modelado, modelismo, cerámica, estampado, serigrafía, escultura, papiroflexia. Danza folklórica, prehispánica, autóctona, moderna, creativa, clásica, baile social, hawaiano, jazz, tap, literatura, narración, cuento animado, teatro, pantomima, poesía coral, mímica, poesía, teatro guiñol, teatro de títeres, teatro de sombras, locución, composición, recitación declamación. Artesanías, origami, macramé, papel maché, cerámica, tejido, barro, bordado, peletería, costura, máscaras, hojalatería, piratería, mimbre, cestería, trabajos de yeso y madera. Expresión técnico científica.

Es la forma de comunicación por la que se adquiere conocimientos, tanto técnicos como científicos para superación personal, habilitarse en algún oficio o mejoramiento profesional que redunde en beneficio de nuestro patrimonio familiar y cultural. Actividades de pintura, yesería, florería, carpintería, electrónica, peluquería, albañilería, herrería, mecánica, plomería, cocina,

serigrafía, tirol, iluminación, topografía, puericultura, huertas, taquigrafía, ebanistería, redacción, taquimecanografía, archivo, escenografía, enfermería, corte y confección, meteorología, rótulos, imprenta, encuadernación, zapatería, sastrería, arqueología, biología, astronomía acústica, geografía, paleontología, astrología. Expresión comunitaria.

Es la comunicación que se da entre los individuos que conforman una comunidad para convivir, ayudándose a solucionar situaciones y problemáticas que se les presenten a través de actividades de barrio. Actividades, espectáculos, festejos religiosos, clubes, juegos sociales, tardeadas, aniversarios, comidas, reuniones, espectáculos, expresión conmemorativa.

Es la manera como se comunican los individuos de diferentes generaciones, para recordar hechos o actos históricos y para preservar la memoria colectiva de los pueblos, que tiendan a favorecer la permanencia, la cohesión y continuidad de los grupos sociales. fiestas y celebraciones festivas mascaradas, carnavales, parrilladas, bailes, aniversarios, casino recreativo, pastorales, cumpleaños, feria del pueblo, posada, verbenas populares, lunadas, veladas, exhibiciones y demostraciones, desfiles, coreografías, interpretaciones, festival de juegos tradicionales, salto a la cuerda, pintura en cartulina, juguetes, acertijos, adivinanzas, desalojo ante siniestros, primeros auxilios, y certámenes circuitos motores circuitos de cualidades físicas · concursos varios torneo físico-deportivo.

Es la manifestación del potencial físico a través de diferentes disciplinas deportivas formales y pre-deportivas que se pueden implementar a partir de

fundamentos de uno o varios deportes, con la finalidad de hacer más fácil el juego e incrementar cada vez más el número de participantes.

Se comprende como la manifestación por la promoción, conservación o búsqueda de la salud, tanto de manera individual como en grupo. Actividades exposiciones debates cursos simposios cine mesas redondas campañas · círculos de estudio clínicas conferencias jornadas congresos coloquios · foros pláticas para prevención de lesiones.

2.2.4 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto

En el juego, como la manifestación más elemental y primaria de la lúdica, podemos comprender esta naturaleza simbólica. Cuando los niños y niñas juegan a representar personajes y actúan como otros, expresan sus afectos y desafectos, imaginan situaciones y las personifican, se están expresando simbólicamente.”

La función simbólica de la lúdica se puede entender como la capacidad de la persona para construir o producir un símbolo que le sirva para representar o evocar aquellos que la persona conoce y que no está presente. La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos Lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica.

La acción lúdica en el hombre representa significados simbólicos, donde se puede retomar desde el sentido de espiritualidad, sustentada en la ficción y la fantasía que llevan a representar realidades dependiendo de los contextos sociales y culturales; distinguimos unas formas Lúdicas como: el juego, las manifestaciones artísticas y folclóricas, competencias, mascaradas y rituales. De estas formas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo.

La lúdica debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

En la búsqueda de querer entender el sentido de la Lúdica no es posible comprenderlo desde las formas, pero estas responden a unas manifestaciones del sujeto Lúdico.

¿Existe entonces una función Lúdica? ¿Cómo se da en el hombre? Si existe, se da partiendo de la función simbólica que es la capacidad del sujeto de representar las cosas a través de signos y símbolos, entonces:

- La relación entre formas Lúdicas y sujeto Lúdico es simbólico.

- La función Lúdica en el hombre se da en el sentido Lúdico ya que la acción simbólica es la manifestación más elemental y primaria (juego).
- La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano.

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Según Enrique Velásquez en el período comprendido entre los 7 a los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que éste desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión.

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

En síntesis, tanto para Mujina como para Vigotsky, no existen juegos sin reglas; mientras que para Winnicott si pueden existir, -en la tercera zona que no es interna, ni externa, como ya lo habíamos analizado en capítulos anteriores. En lo relacionado con el juego desde el punto de vista externo (psicologías conductivas, neo-conductista y algunas psicologías cognitivas),

sólo ven al juego en términos funcionales o didácticos para potenciar comportamientos y conductas humanas.

Ahora, si aceptamos parcialmente las teorías de Vigotsky, sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz", el sentido de la didáctica del juego cambia.

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo proximal para aquellas funciones del desarrollo humano que no han madurado y que, según este autor, se encuentran en estado embrionario como "capullos" o "flores del desarrollo" en lugar de frutos del desarrollo; lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es; ésta es en síntesis la diferencia fundamental entre la psicología norteamericana y la psicología soviética (Vigotsky - Luria - Leontiev - Elkonin - Liublinskaia).

La función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky, en lo relacionado con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vigotsky, afirma: "La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo

los ciclos y procesos de maduración, que ya se han completado, sino también aquellos que se haya en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño".

Las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado del significado real de los objetos; los cuales surgen a partir de las ideas imaginarias, más que de las cosas, sin dejar de tener en cuenta el significado del objeto en contexto del juego: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un cabal.

2.2.5 Cultura ciudadana, solución de conflictos y formación de líderes.

“Etimológicamente, cultura tiene sus raíces en el latín, viene de “colere”: cuidar, cultivar, y se deducen dos ideas: permanencia y cambio. En primer lugar, cuidar hace referencia al cuidado y crianza de los hijos, de las nuevas generaciones, de quienes poseerán el futuro, se trata de cuidar la permanencia de la especie humana, de cuidar el patrimonio genético cultural de la humanidad, lo ya acumulado a lo largo de la historia, compartiéndolo con las nuevas generaciones. En segundo lugar, se trata de cuidar la formas de vida, las plantas, la tierra, la naturaleza, pero en esa forma de cuidar el cultivar se refiere a transformar y modificar lo natural para hacerlo más útil a la existencia humana, se trata de cambiar para mejorar lo que ya se tiene, lo que ya se ha logrado. En ambos sentidos se hace referencia a hacer posible llegar el despliegue evolutivo de la potencia contenida en lo existente.”

Ciudadanía, ciudadano, también proviene del latín de “civitas”: ciudad, y tiene la misma raíz que civilización. Dice relación con el talante y forma de vida propia de la ciudad, de ese tipo de ciudad que aún mantenía aquella escala donde la vida en comunidad era posible, donde existían comunidades. Donde la convivencia era la atmósfera que impregnaba la existencia humana, ello por oposición a las formas de vida aislada propias de la ruralidad, donde no era tan necesaria e imprescindible la interdependencia, la complementación entre diversas formas de ganarse la vida entre las distintas actividades y quehaceres.

Ello da origen a las dos nociones de cultura y civilización que resumen el avance evolutivo de la especie humana, en su tránsito desde una existencia anclada y atada fundamentalmente en condicionamientos físicos y biológicos hasta una existencia en la cual crecientemente que se han creado las condiciones para liberar de esas ataduras, cuestión que aún no se ha podido hacer por nuevas ataduras mentales y el insuficiente desarrollo moral, emocional y cognitivo para asumir las condiciones para una liberación.

Cultura ciudadana, es aquella que surge del ejercicio, del operar de la existencia colectiva, del existir con otros, del convivir, del vivir con, del participar, del hacerse parte de, que es la única forma posible de existencia humana. Es en ella donde se hace posible la condición ciudadana, la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, el despliegue y ejercicio de los derechos inherentes a las personas y también de los deberes que surgen del existir social, del reconocimiento de la alteridad u otra que enriquece la individualidad y a la vez hace posible y singulariza a cada ser humano, a cada persona.

Cultura ciudadana: El concepto de cultura ciudadana se puede definir como “el conjunto de valores, actitudes, comportamientos y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, impulsan el progreso, facilitan la convivencia y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos”.

Significado etimológico de ambos vocablos. Explicado el referente a cultura, se examina el pertinente a ciudadanía, ciudadano, que también provienen del latín, de civitas: 'ciudad', y tiene la misma raíz que civilización, hace relación al

talante y forma de vida propia de la ciudad, de ese tipo de ciudad que aún mantenía aquella escala donde la vida en comunidad era posible, donde existían comunidades, donde la convivencia era la atmósfera que impregnaba la existencia humana; ello por oposición a las formas de vida aislada, propias de la ruralidad, donde no era tan necesaria e imprescindible la interdependencia, la complementación entre diversas formas de ganarse la vida, entre distintas actividades y quehaceres. Ello da origen a las dos nociones de cultura y civilización que resumen el avance evolutivo de la especie humana, en su tránsito desde una existencia anclada y atada fundamentalmente en condicionamientos físicos y biológicos hasta una existencia en la cual crecientemente hemos creado las condiciones para liberarnos de esas ataduras, cuestión que aún no podemos hacer por nuevas ataduras mentales y nuestro insuficiente desarrollo moral, emocional y cognitivo para asumir las condiciones para nuestra liberación

En virtud del análisis anterior, los autores citados definen cultura ciudadana como aquella que surge del ejercicio, del operar de la existencia colectiva, del existir con otros, del convivir, del vivir con, del participar, del hacerse parte de, que es la única forma posible de existencia humana.

Es en ella donde se hace posible la condición ciudadana, la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, el despliegue y ejercicio de los derechos inherentes a las personas y también de los deberes que surgen del existir social, del reconocimiento de la alteridad u otra edad que enriquece la individualidad y a la vez hace posible y singulariza a cada ser humano, a cada persona.

2.2.5.1 Formación en competencias ciudadanas.

Jorge Osorio y Adolfo Castillo señalan que. "la formación de los ciudadanos(as) impone a los procesos educativos escolares y no escolares el desafío de distribuir equitativamente los conocimientos y el dominio de los códigos en los cuales circula la información social necesaria para la participación ciudadana, así como el de generar una formación valórica que desarrolle capacidades y competencia para desenvolverse responsable y críticamente en los diferentes ámbitos de la vida social."

Para Calderón, Hopenhayn y Ottone, la ciudadanía se entiende como... "la asimilación de la identidad cultural, como la combinación expansiva de los derechos de representatividad política, poder de negociación de intereses, derecho a la educación y el conocimiento, derecho a un ingreso digno, y derecho a la gestión propia (como agente económico y como actor social)":

Afirman también que una cultura de ciudadanía extendida no se construye por decreto o programa, sino que es producto de un proceso abierto y de una continua resignificación de nuestra identidad.

Osorio y Castillo sostienen asimismo que es necesario... "considerar la ciudadanía como una cualidad social de la democracia fortalecida a través de la educación, mediante la capacitación de los ciudadanos para que éstos puedan participar en las instituciones de la sociedad civil, ejercer asociativamente el poder de control sobre el gobierno y resolver pacíficamente los conflictos."

2.2.5.2. La cultura ciudadana caracterizada en la formación en valores.

Se define la educación en valores como el esfuerzo educativo, que en forma esencial, contribuye al desarrollo de aquellas dimensiones humanas, que aseguran y perfeccionan la evolución de la persona en todas sus facetas, optimizando su perfil humano y facilitando su auto determinación y liberación. Para tal efecto se busca, necesariamente, que la acción educativa incida sobre la dimensión moral de la persona.

De acuerdo con esta concepción, una propuesta de educación en valores para la vida en democracia se convierte en el actor fundamental para nuestras sociedades complejas y diversas incorporen a los hábitos usuales del niño, del joven, del ciudadano, la dimensión moral, que significa vivir en democracia ya que, a pesar de sus limitaciones, la democracia colectiva o en comunidad social, a través de expresas maneras de resolución de conflictos: dialógicas, críticas y pacíficas y, al mismo tiempo, posibilita la creación de principios, normas y comportamientos valóricos para el individuo como persona y para la sociedad como grupo diverso.

De esta forma, la educación en valores para la vida en democracia se convierte en un esencial factor de progreso mejorando la calidad de vida personal y del colectivo, y permite apreciar, mantener y profundizar la democracia, incorporándola a los propios hábitos personales y de interrelación social. Igualmente, contribuye a conformar sociedades más integradas y participativas, lo cual se realiza a través del conocimiento moral y cívico, la

búsqueda y reafirmación de valores que propician la convivencia, la responsabilidad, la tolerancia, la solidaridad y la justicia; promoviendo la formación de individuos solidarios en lo social, participativos y tolerantes en lo político, productivos en lo económico, respetuosos de los derechos humanos, y conscientes del significado del valor de la naturaleza, para la continuidad de la vida.

Pero, al formar ciudadanos en una cultura de respeto y de colaboración recíproca, entramos en un terreno de gran complejidad pedagógica. Más aún si esta formación se funda en la declaración universal de los DDHH: el ser coherente con estos derechos requiere de los ciudadanos gran capacidad negociadora entre la visión que les da fundamento y las tensiones que su concreción genera. Por ello, numerosas son las tensiones que el proceso de formar una cultura ciudadana debe enfrentar. Entre ellas las siguientes:

Tensión entre la memoria histórica y la utopía: Los dos extremos de esta tensión están dadas por la relación con el pasado y con el futuro, pues la formación para una cultura ciudadana cumple el doble objetivo de mirar hacia atrás para reconocer la historia vivida y mirar hacia adelante para proyectar esta historia hacia la construcción de un tiempo mejor. De ahí que esta tarea asuma el doble desafío de enfrentar las heridas que el pasado dejó abiertas y, a la vez, tratar de afrontar los retos del presente, difundiendo la creencia de que la brecha entre una nueva cultura ciudadana y la realidad, pasada y presente que la conculca, puede desaparecer.

Tensión entre la racionalidad instrumental y la racionalidad axiológica: Otra tensión que se identifica claramente dice relación, por un lado, con los

esquemas científico-tecnológicos modernizantes -- propios de la racionalidad instrumental -- y, por otro, con la racionalidad holística y valórica en la que el saber de una nueva cultura ciudadana se enmarca.

Existe una tendencia a creer que la tecnología, la productividad, el consumo son los elementos fundamentales que el país requiere para su futuro. Sin embargo, una nueva cultura ciudadana nos desafía a construir una sociedad moderna donde no se confundan los medios con los fines. La tecnología, la productividad y el consumo no son fines, sino medios. El fin es la dignidad de la persona humana y de los pueblos.

Los procesos emergentes de modernización de nuestros países, de globalización de la economía y de progreso de la ciencia y de la técnica sitúan, a la formación ciudadana en el centro de los nuevos modelos de desarrollo, estableciéndose la necesidad de reactualizar la cultura ciudadana conforme a las nuevas demandas. La tensión surge precisamente, por la tendencia cada vez más marcada que se observa por absolutizar los esquemas científico tecnológico en detrimento de los procesos de formación humanista.

Inmersos en un contexto político-económico en donde el mercado es el que determina y en donde la eficiencia y el adecuado ajuste entre medios y fines es el patrón de valoración, los intentos formativos se ligan a la producción y son, en definitiva, un valor agregado. La educación se convierte, de esta manera, en el instrumento ideal para servir a este modelo siempre y cuando sea capaz de sumergirse en su lógica. Y no sólo se pretende imbuir a la educación en esta lógica sino que a la cultura toda.

Sin embargo, la calidad de la formación ciudadana no sólo tiene que ver con la adquisición de conocimientos más modernos sobre diversos tópicos de nuestra sociedad, sino, principalmente, con la calidad de las relaciones interpersonales, con la calidad del ambiente social y del clima emocional que es capaz de generar.

Tensión entre la mantención y el cambio: Una tercera tensión que queremos destacar es la tensión entre la mantención y el cambio, entre el tradicionalismo y la innovación, entre el cambio radical y el cambio paulatino. La experiencia ha demostrado que la formación para una nueva cultura ciudadana, quierase o no, se asume una actitud crítica y cuestionadora que plantea la necesidad imperiosa de producir cambios en el conjunto social. Irremediamente se interroga y cuestiona la práctica social, la naturaleza de las interacciones entre sus actores, el autoritarismo tan enraizado en las instituciones públicas, etc. Se intenta conocer los mensajes subyacentes en la cultura dominante, los mecanismos que se utilizan para la reproducción de las desigualdades sociales y la distribución disímil del conocimiento, etc.

Sin embargo, el intentar producir transformaciones radicales hace aflorar todas las fuerzas de resistencia al cambio que inmovilizan e impiden que éstos se produzcan, aunque sea de manera parcial. Se ha dicho que las sociedades son muy resistentes al cambio. Las estrategias de cambio total, por lo general, levantan mecanismos de rechazo ya sea abiertos o encubiertos, producen inseguridad y desconcierto. Se impone la necesidad de entrar a negociar entre la mantención y el cambio, entre la transformación total y las modificaciones progresivas. Por ello es que resulta fundamental la incorporación, en la formación ciudadana, del desarrollo de destrezas que habiliten a los actores

educativos a la reflexión, al debate y al compromiso en la acción, de manera de ir introduciendo pausadamente alternativas a una cultura dominante poco abierta a la participación

La formación para una nueva cultura ciudadana es una formación para una nueva manera de enfrentar los conflictos. Los conflictos son un dato de la realidad que no podemos soslayar. Toda propuesta tendiente a formar ciudadanos orientados a resolver no violentamente sus conflictos ha de partir, del reconocimiento de su existencia y asumirlo constructivamente. Para los efectos de este documento, se tiene en cuenta lo mencionado por la Comisión de Cultura Ciudadana:

El término conflicto significa un tipo de enfrentamiento en el que cada parte involucrada (sea ésta una persona, una familia, una clase social, un Estado, etc.) desea ocupar una posición incompatible, parcial o más general, con los intereses u objetivos de la otra parte. La percepción de incompatibilidad de los objetivos determina la manera en que los miembros de una parte llegan a considerar y a tratar a los miembros de la otra. Si los objetivos de una parte sólo pueden lograrse a expensas de los de la otra, sus respectivos miembros desarrollan actitudes hostiles entre ellos.

La presencia del conflicto es una realidad indesmentible que acompaña, con distintos grados de intensidad y de visibilidad, el desarrollo de la sociedad y de las personas. Cualquier estrategia educativa orientada a formar en la perspectiva de resolver pacíficamente los conflictos, debe fundarse en el reconocimiento de este primer dato de la realidad: los conflictos existen.

La visibilidad de los conflictos y el perfil que éstos posean, como sus formas de enfrentarlos, difieren dependiendo de las circunstancias, de las personas, de las culturas: interacciones en circunstancias similares pero con actores diferentes, o con actores similares pero en circunstancias diferentes, etc., pueden o no derivar en conflicto. Y éste es el segundo dato de la realidad: los conflictos poseen una presencia histórica y, por ende, siempre sus sentidos y significados serán históricos.

El tercer dato de la realidad es que los conflictos, tal como lo establece la definición que hemos asumido, no son estáticos sino que son dinámicos y que su ser está más en la interacción e interrelación que en las contrapartes que entran en conflicto: lo conflictivo radica, principalmente, en el tipo de enfrentamiento y en la dinámica interactiva entre las partes.

Estos datos de la realidad permiten comprender las distintas estrategias que se han desarrollado, a lo largo de la historia, tendientes a resolverlos y a comprender que lo conflictivo de hoy pudo no haberlo sido ayer ni tiene por qué serlo mañana; o que las estrategias vigentes ayer pueden o no seguir vigentes hoy o mañana; o que los conflictos, si bien siempre tienen cierto grado de presencia, no son inevitables, ni sus intensidades y visibilidades son similares.

Desde esta perspectiva, el carácter de los conflictos no es previsible sino que su previsibilidad depende de la cultura que le otorga su sentido y significado. Al interior de cada época histórica es posible prever el carácter de sus conflictos y comprender las estrategias validadas para resolverlos. Cada época histórica tiene, además, sus propios conflictos imprevisibles, conflictos

que van emergiendo en simultaneidad con los cambios históricos y culturales. Ellos son imprevisibles por la ocasión en que emergen, por la forma que adquieren, por el contenido que encierran.

La posibilidad de la previsibilidad histórica de los conflictos ha permitido el desarrollo de distintas estrategias tendientes a regularlos. El avance civilizatorio ha ido acompañado de un avance en los procesos de regulación de los conflictos como su estrategia básica para resolverlos. La regulación se funda en el reconocimiento que las partes hacen de la legitimidad de los intereses de cada cual y de la toma de conciencia sobre los riesgos de los conflictos descontrolados. En este reconocimiento, las correlaciones de fuerza y de poder son determinantes.

La regulación establece las reglas del juego para la resolución del conflicto sobre la base de la búsqueda de un equilibrio de las fuerzas y poderes en pugna. El poder regulador de la sociedad se pone al servicio de una cultura orientada a resolver los conflictos en forma pacífica. Gracias a esta tendencia histórica ha sido posible que los poderes que interactúan conflictivamente vayan cediendo en la lógica de la fuerza y sometiéndose a la lógica de la regulación. Esta regulación, sin embargo, no es neutra. Los conflictos se han ido regulando no sólo por el poder de la fuerza coercitiva social que ha ido imponiendo esa regulación, sino también por el poder de la fuerza cultural que ha ido legitimando esa regulación. El desarrollo cultural, en su más amplio sentido, se funda en opciones valóricas y en visiones utópicas que gradualmente excluyen la violencia como estrategia recurrente para la resolución de los conflictos.

Este desarrollo regulatorio asume la experiencia multicausal de los conflictos y adquiere, por ello, un perfil amplio y comprehensivo. Si las causas son múltiples y si intervienen dimensiones estructurales y personales, entonces, la regulación debe dar cuenta de esas complejidades y, por ende, la formación cultural ciudadana debe inspirarse y apoyarse en esta historia de las regulaciones sociales.

En este sentido, la formación para una cultura ciudadana, en su búsqueda de resolver los conflictos reguladamente, es un referente valórico capaz de establecer los límites entre una educación excesivamente instrumental y una educación formadora en lo axiológico. A través de ella, se potencia el desarrollo de muchas de las capacidades que se requieren para vivir en una sociedad moderna. Entre éstas podemos identificar las capacidades de:

- a) Autoconocimiento. Esta capacidad permite una clarificación de la propia manera de ser, pensar y sentir de los puntos de vista y valores personales, posibilitando un progresivo conocimiento de sí mismo, una valorización de la propia persona y en niveles superiores la autoconciencia del yo.
- b) Autonomía y autorregulación. La capacidad de autorregulación permite promover la autonomía de la voluntad y una mayor coherencia de la acción personal. Desde la perspectiva cognitiva y constructivista, esto significa que es la propia persona la que establece los principios de valor -éstos no le vienen impuestos desde fuera- y que ésta se organiza para actuar de acuerdo con ellos.

c) Capacidades de diálogo. Estas capacidades, permiten huir del individualismo y hablar de todos aquellos conflictos de valor no resueltos que preocupan a nivel personal y/o social. El diálogo supone los diferentes puntos de vista e intentar llegar a un entendimiento, a un acuerdo justo y racionalmente motivado.

d) Capacidad para transformar el entorno. Esta capacidad contribuye a la formulación de normas y proyectos contextualizados en los que es necesario de poner de manifiesto criterios de valor relacionados con la implicación y el compromiso.

e) Comprensión crítica. La comprensión crítica implica el desarrollo de un conjunto de capacidades orientadas a la adquisición de información moralmente relevantes en torno a la realidad al análisis crítico de esta realidad contextualizando y contrastando los diversos puntos de vista, y la actitud de entendimiento y compromiso para mejorarla.

f) Empatía y perspectiva social. El desarrollo de la capacidad de empatía y perspectiva social posibilita al ciudadano incrementar su consideración por los demás, interiorizando valores como la cooperación, la solidaridad, y posibilita el conocimiento y la comprensión de las razones, los sentimientos y los valores de las otras personas.

g) Habilidades sociales para la convivencia. Las habilidades sociales hacen referencia al conjunto de comportamientos interpersonales que va aprendiendo la persona y que configuran su competencia social en los

diferentes ámbitos de relación. Permiten la coherencia entre los criterios personales y las normas y principios sociales.

h) Razonamiento moral. Capacidad cognitiva que permite reflexionar sobre los conflictos de valor. El desarrollo del juicio moral tiene como finalidad llegar a pensar según criterios de justicia y dignidad personal, teniendo en cuenta los principios de valor universales.

i) La formación cultural ciudadana ha de estar presente transversalmente en todos los esfuerzos educativos de la sociedad, sean estos formales, no formales o informales: El concepto de formación cultural ciudadana tiene diversos enfoques, y abarca diversos ejes transversales de todo currículo educativo sistemático. Sin embargo, las áreas que se priorizan deben responder a realidades, necesidades y políticas propias de cada región del país. Hay un definido consenso, plenamente aceptado, que nos indica, que un programa de formación cultural ciudadana permea diversos ámbitos, no sólo, el currículo escolar y las actividades de la comunidad educativa, sino la sociedad en general, por lo que se considera el mejor medio destinado a procurar actitudes, comportamientos y conocimientos valóricos de diversa magnitud, para el interés social, económico y político del país.

Este tipo de educación debe estar destinado, en primer lugar, a lograr la plena consolidación de las actuales democracias, haciéndolas más eficientes, participativas y transparentes, con el objetivo de fortalecer la convicción en sus propios principios intrínsecos, entre los cuales se destacan: la independencia de los poderes, el compromiso de un control mutuo entre estos, la adecuada representación social, la participación proporcional de mayorías y minorías, la

libertad de expresión, asociación y reunión, y el ejemplarizante valor democrático, que posee la ejecución de elecciones libres, periódicas y transparentes de los gobernantes.

En términos específicos, se debe buscar un programa de objetivos transversales que significa organizar la vida de la institución educativa en torno a un Proyecto Educativo Institucional, con énfasis en el reforzamiento de la democracia y la formación ciudadana, para la cual la unidad educativa debe ser pensada y estructurada como espacio de vida democrático, participativo y valórico. Pero por sobre todo, se deben buscar las vías para abrir la institución educativa a la comunidad, de modo tal que los educandos aprendan a inquirir y comprometerse con un entorno, y con los problemas que los afectan. En este contexto, los docentes, los padres de familia y los educandos se comprometen en la búsqueda colectiva de metas, en donde el diálogo, el debate y la argumentación constituyen la forma natural de enfrentar las situaciones problemáticas y de superarlas.

En el plano curricular, es decir aquel en que se seleccionan y organizan tanto los saberes como los objetivos que se desea alcanzar con la formación ciudadana, se evidencia la necesidad de abarcar las dimensiones explícita e implícita del currículum. Esta doble dimensión permite comprender que la pregunta acerca de las modalidades apropiadas para la formación ciudadana en el currículum encuentre diversas respuestas. Por una parte hay posturas que se inclinan por la inclusión directa y diferenciada como materia de enseñanza; otras consideran imprescindible basar todo el currículum educativo en los imperativos éticos de la formación ciudadana. También se plantea privilegiar decididamente el currículum oculto por sobre la inserción de

la temática en el currículum manifiesto, haciendo referencia incluso al peligro de "institucionalizar" el tema. Cercanos a esta opción, aunque sin rechazar la inserción de la temática en el currículum manifiesto, hay quienes destacan la importancia decisiva que tiene para este propósito, las relaciones interpersonales y el desarrollo personal.

Frente a esta amplitud de aproximaciones, aparece consensual que para formar ciudadanos de nuevo tipo, no basta la presencia de un curso, o de un conjunto de contenidos en algunos cursos. Lo que se necesita es que toda la institución formadora esté imbuida de ello y que esto se sienta, se viva en todos los cursos, con todos los profesores, tanto dentro del aula como fuera de ella.

Con respecto a las metodologías de enseñanza, se han identificado algunos principios que deben orientarla. Se sostiene que la formación para una cultura ciudadana requiere de una formación vivencial que desarrolle en forma integrada y armoniosa los aspectos físico, emocional, intelectual, social y espiritual de la persona; tiene que ser capaz de integrar en el currículum los aspectos cognitivos, afectivos y culturales con el fin de lograr la síntesis que requiere el saber de una nueva cultura ciudadana. Se señala que esta educación tiene como referente necesario las condiciones existentes en la realidad y las necesidades de las personas y su medio, para proponer frente a esta realidad una reflexión crítica. Un principio que está ganando fuerza plantea la necesidad de educar no sólo desde la utopía, sino también desde las contradicciones de clase, de raza, de género, etc.

Ello significa establecer una relación profunda entre este tipo de educación y la educación crítica, de modo que se desarrolle en los estudiantes una conciencia crítica y la esperanza de un mundo sin injusticias.

Otro principio metodológico es aquel que vincula la formación para una nueva cultura ciudadana con la participación y la autogestión democrática. Educar, en este sentido, sólo es posible en una atmósfera de convivencia democrática tanto en el aula como fuera de ella.

En el plano más operativo, se hace necesario concretar una serie de sugerencias que tienen relación con:

La selección y organización del contenido de la enseñanza en las instituciones educativas;

- Las metodologías de enseñanza y aprendizaje, vale decir, con las formas en que las prácticas pedagógicas se ligan con la transferencia y apropiación del conocimiento de una nueva cultura ciudadana;
- Los sistemas de evaluación del aprendizaje, esto es, con las formas de valorar los aprendizajes de los estudiantes respecto a los objetivos que se propone la educación ciudadana;
- La elaboración de materiales didácticos y de difusión que sirvan de apoyo a la práctica docente;
- La formación y capacitación de profesores, como componente sustantivo para lograr la transformación educativa; y

- La gestión escolar, como componente fundamental que posibilita la implementación de los programas de educación ciudadana.

j) Recreación.

Por recreación se entiende volver a crear. Es la renovación de una actitud física o anímica, volver a crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer las cosas. Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, para satisfacer las áreas psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización.

Según el profesor Alberto Cajas, la palabra recreación, significa es decir una segunda creación, cuando la fatiga ha agotado la energía. Es la práctica de actividades intelectuales y físicas vigiladas y orientadas con el propósito fundamental de que el que las practica espontáneamente disfrute de sus aptitudes y obtenga un mejor desarrollo de la personalidad, contribuyendo así a su formación integral.

La recreación, para que sea tal, debe orientarse en el aprovechamiento del tiempo libre. No hay edad mínima ni máxima para la práctica de la recreación. El niño desde hace sus primeros movimientos al nacer, ya está empleando, a su manera, la recreación y el adulto, en las diferentes etapas de su vida, podrá practicarlas.

El congreso Panamericano de Educación Física, Deportes y Recreación (México 82), conceptúa: la recreación es una variedad infinita de acciones en las que participan los seres humanos cuando se sienten y están libres de cualquier apremio. Se efectúa habitualmente en el tiempo libre y propicio, a

través de hábitos sanos, una actitud solidaria y la realización de los valores del individuo sin afán de cualquier recompensa ulterior, lo que permite su creatividad, la superación de su personalidad y la plena integración del ser en el qué hacer, con su consiguiente satisfacción.

La recreación orientada a la comunidad. La recreación, como un aspecto del sistema integral de la comunidad, puede servir como un nivel de progreso tanto para el individuo como para la comunidad.

Las necesidades sociales y las demandas que impone la sociedad u organización comunales deben ayudar a las personas e integrarse en la sociedad.

La recreación comunal debe llenar las necesidades de los individuos por medio de la asociación grupal en busca de la satisfacción que representa para cada uno de los individuos el poder compartir las prácticas recreacionales con otras personas. De aquí nace la responsabilidad que asume la comunidad por el bienestar posterior de sus miembros. Cada comunidad debe encontrar su propio camino para la recreación de sus miembros.

La importancia de la recreación radica en mantener el equilibrio entre la rutina diaria y actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud, enriquecer la vida de la gente, contribuir a la dicha humana, contribuir al desarrollo y bienestar físico, es disciplina, es identidad y expresión, como valor grupal, subordina intereses egoístas, fomenta cualidades cívicas, previene la delincuencia, es cooperación, lealtad y compañerismo, educa la sociedad para el buen uso del tiempo libre, proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

Valor educativo de la recreación. Como valor educativo establece conjunto de valores que contribuyen a la formación del individuo; pone sus recursos a favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales; permite el desarrollo integral de la persona; integra la persona a la comunidad; permite la transmisión de la herencia cultural; se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales estéticos, éticos y morales; fomenta el uso constructivo del tiempo libre; adapta socialmente al niño; autodisciplina al educando; da oportunidades para practicar situaciones de mando, contribuye al desarrollo de la personalidad; despierta la sensibilidad social; da oportunidades para descubrir nuevos valores individuales; da oportunidades para practicar situaciones de mando; contribuye al desarrollo de la personalidad; despierta la sensibilidad social; da oportunidades para descubrir nuevos valores individuales; da oportunidad para descubrir nuevos intereses tanto científicos como culturales; mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo y contribuye al desarrollo orgánico.

La recreación no solo está limitada por la mente del individuo. Todo lo que proporcione alegría y entusiasmo es recreación.

a) La recreación espontánea o libre: es aquella que el individuo realiza cuando quiere o cuando le surge, sin tener en cuenta planes establecidos.

b) La recreación dirigida: cuando el individuo acepta libremente la dirección de las actividades en que participa, obedeciendo insinuaciones de personas especializadas en recreación.

c) La Recreación para un desarrollo armónico de lo humano, no debe reducirse a procesos pragmáticos, que sólo fortalecen algunos procesos de

pensamiento, sino que debe de ser estudiada como procesos que realmente atraviesen toda la existencia humana cotidiana, desde la familia, la calle, la escuela, la sociedad; es decir, necesitamos una Recreación para todo el tiempo de la cotidianidad y no como actividad contrafuncional o compensatoria de una sociedad caótica atravesada por el tedio y el aburrimiento de sus instituciones. Es necesario intentar construir una Recreación en el que el tiempo y el espacio se diluya creando sus propias reglas y no como procesos sujetos al entretenimiento para un tiempo residual, impuesto por modelos políticos-económicos inadecuados, basados en el consumo, la competitividad y la calidad.

Desde una concepción Neuropedagógica, es necesario precisar que la experiencia recreativa debe de estar modelada en todo el cerebro humano y no localizado en las geografías reductoras del cerebelo, el cual básicamente coordina las actividades del sistema muscular y regula los movimientos de las extremidades y el cuerpo. Las actividades neuronales de orden superior son muy poco utilizadas en los proceso recreativos, originando en cierta medida una preocupación marcada por el hacer y no por posibilitar procesos de desarrollo armónico humano en lo relacionado con la integralidad. De esta forma todas aquellas prácticas relacionadas con la motricidad, no son más que una serie de actividades realizadas por circuitos nerviosos de organizaciones situadas en los escalones filogenéticos más bajos del desarrollo cerebral (cerebro reptílico), similares a la contracción rítmica del velo de la medusa o los lentos y repetidos movimientos de una anémona marina. Los circuitos complejos neuronales de la especie humana no son utilizados convirtiéndose el Deporte y la Recreación en prácticas hedonistas, que contribuyen muy poco al desarrollo humano.

La tríada fundamental para la construcción de un nuevo concepto de Recreación debe de estar formada por las categorías de la lúdica, el juego y la creatividad como conceptos polisémicos que no se pueden ver en términos aislados. A menudo lo más cómodo para ciertas disciplinas o ciencias es estudiar estas categorías por separado, pero no debemos olvidar que en realidad son procesos inseparables de una práctica que se encuentra ligada a lo cultural. Explicar por ejemplo la lúdica solamente desde el juego, es similar a explicar un verbo utilizando únicamente sustantivos. Uno puede acercarse al objeto de estudio, pero nunca llega a comprenderlo.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural.

El juego que hace parte de la lúdica, es un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto a la creatividad humana. Desde otra perspectiva metafórica el juego podría considerarse como el espacio más corto entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad; es un espacio que se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y lo consiente, entre lo interno y lo externo. En las prácticas recreativas debe hacerse énfasis en los juegos sin regla como espacios propicios para producir libertad y creatividad y no como mecanismos contrafuncionales de liberación del stress o del aburrimiento. El juego no es un estado, es toda la existencia humana.

Para comprender la tríada conceptual que se propone alrededor de la Recreación, por último es necesario precisar que la creatividad desde una concepción holística es una síntesis mágica y dialéctica entre lo instintivo, operativo (paloencéfalo), emotivo creativo (mesoencéfalo), y lógico matemático (cortex). Desde la concepción de Mac Lean; es decir lo creativo en la recreación debería de suponer la utilización, la activación y el fortalecimiento de todas las actividades del cerebro en su complejidad, como órgano biológico y como órgano social.

Para Waichman (2002) la libertad es un componente fundamental de lo creativo y de lo recreativo; para este autor: “Toda creación supone un ámbito de contemplación, de pensamiento, como de acción sobre la realidad y sobre nosotros mismos. Y esto es así porque la conducta creativa está basada en la imaginación como expresión de la libertad” (p. 117)

Desde una concepción holística, para comprender el concepto de Recreación es necesario introducirnos en las teorías del cerebro total y en los nuevos

paradigmas de la holografía* y de la complejidad*, y llegar al significado de la integralidad y de la interdependencia de los procesos de pensamiento que se gestan a nivel recreativo. Es necesario por lo tanto hacer propuestas que parezcan más imposibles que posibles. Este es el motivo por el cual en esta propuesta se incluye un diagnóstico cerebral recreativo, para que a partir de él se construyan nuevas heurísticas creativas para fortalecer el quehacer de los recreacionistas, lo mismo que una mándala pedagógica que intenta proporcionar unos horizontes nuevos en torno a la construcción de una pedagogía de la cotidianidad basada en el ser, en el hacer y en el conocer.

2.2.6 Fundamentos pedagógicos desde el constructivismo y la lúdica.

El sujeto que aprende es el protagonista del proceso educativo y no un objeto depositario de conceptos o hechos. Por tanto, la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo. Desde esta perspectiva el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidades de cambio constante.

Es así como desde Piaget se han producido bases para generar nuevas maneras de enseñanza-aprendizaje que se sitúen en el contexto, desde este enfoque el estudiante es un constructor de su conocimiento que comparte con el profesor como copartícipe de intercambios conceptuales y metodológicos en su formación, lo que resulta en el constructivismo como tendencia pedagógica predominante en la actualidad.

La pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer. Dentro de ellos

esta tesis en su propuesta pedagógica centrará su enfoque en el modelo pedagógico constructivista caracterizado por ser activo, dialogante donde desde la participación profesores y estudiantes interactúan en el desarrollo de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento en pro de la integralidad del sujeto. Como menciona De Zubiría (2006): “la finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje, sino en el desarrollo”.

Asimismo, el trabajo tendrá un enfoque en el aprendizaje significativo. Los postulados constructivistas a tener en cuenta, por su resonancia con la lúdica, en esta investigación son (De Zubiría 2006):

1. El aprendizaje se realiza si el estudiante genera un discurso propio con una estructura conceptual y metodológica, cambio o transformación que se encuentre dentro del límite de creencias o suposiciones de la comunidad de especialista o que la supere (Gallego, 1993).
2. El estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo (Kelly, 1955).
3. El estudiante al aprender construye activamente significados; las nuevas interpretaciones, observaciones, lecturas, experiencias modifican progresivamente la estructura cognitiva del estudiante, llegando a un acuerdo entre lo ya existente en dicha estructura con los nuevos conocimientos (Novack, 1984).
4. El conocimiento es construido por el estudiante a partir de sus ideas previas, ya que ejercen una función de filtro de la realidad (Llorens, 1990, p. 50).

5. El que aprende es responsable de su propio aprendizaje y esto implica un esfuerzo personal al modificar la estructura cognitiva desde su idiosincrasia.

6. El aprendizaje es un cambio que se guía por la dinámica de equilibración, disequilibración y equilibración (Piaget, 1981).

7. La construcción de conocimiento es una reestructuración del existente y no una acumulación de saberes.

8. El error es una parte natural e importante del aprendizaje, por ende, se aprende del error.

Así mismo, el papel de los maestros como mediadores conscientes de su papel constructor de cimientos que como menciona Feuerstein (1993) "favorezca de manera intencionada, significativa y trascendente el desarrollo integral del estudiante", por lo cual se debe acceder a nuevas herramientas que posibiliten este actuar. Es así como la lúdica presenta como una suerte de experiencia que integrando el pensamiento lleva a organizar de manera sólida los conceptos, conocimientos, competencias y roles a nivel social y profesional que ayudan a autoestructurar a los sujetos en el aula.

Así mismo, Sanhueza (2001) menciona que "Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una

construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea”.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1) De la representación inicial que se tiene de la nueva información y,
- 2) De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- a) Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- b) Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- c) Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

El juego como actividad central de la vida de los niños es un derecho, que tiene por objetivo rescatar el juego por el juego; no desde su valor instrumental, sino

como esencial en la construcción de la subjetividad. Si la escuela y los docentes ofrecieran espacios en los que el juego pudiera desarrollarse y crecer, se concebiría al juego como necesidad y derecho.

¿Por qué cuando un artesano enseña su oficio al más pequeño o al otro que es parte de su comunidad siente que en ese dar está transmitiendo la cultura del hombre? ¿Qué nos pasa a los docentes formadores de docentes en la relación con el saber? ¿Qué nos sucede con el deseo de enseñar, derivado tal vez de la necesidad de dar que trae como contracara el no dar, o el miedo a quedar vacío? ¿Qué amenaza significaría el juego en la formación, o mejor dicho, de qué se debería defender la formación si el juego fuera protagonista? ¿Y si el juego fuera el formador principal, quién ganaría, quién perdería?

Cuando los docentes vivencian el juego, pueden comprender que como personas que somos, la posibilidad de jugar es parte de nuestra cultura, de nuestra humanización, de nuestro desarrollo y de nuestra salud.

El deseo de saber, como motor, lo lleva a uno al encuentro con profesionales de mucha generosidad que no temen mostrar el cómo se hace, que tienen una comprensión de que el saber si es compartido alimenta, enriquece, porque es planteado como algo atractivo, que mueve para saber más, que empuja a descubrir misterios.

El significado de la Lúdica está determinado por el juego simbólico de la imaginación, pero el sentido profundo lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que le atrapa en su inmediatez. El desarrollo de esta conciencia entre los sujetos crea las diferencias en las identidades Lúdicas de

los mismos. No todos los individuos y grupos se identifican con las mismas formas y acciones.

La educación en los niños afronta la propia niñez, y se expone a pruebas afectivas. Esta complejidad nos lleva a entender lo importante de la formación personal del profesional de la educación. La idea no es crear una exigencia más, por el contrario, es ayudar a liberar, a expandir porque, Jugar es ser libre, y la enseñanza debería incluir esta actitud de libertad: la libertad de investigar, explorar, re-ubicar las cosas, para ver lo que nos pasa cuando nos es permitido repetir una cosa cuantas veces queramos, hacerlo al derecho o al revés, cambiar el origen o variar la velocidad o la forma. Es en el juego y sólo en el juego que el niño como individuos es capaz de ser creativo y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

Piaget y Vigostky, han definido las etapas del desarrollo del pensamiento en la primera y segunda infancia del sujeto de la siguiente manera: 1 etapa de los juegos de movimiento, correspondientes a la fase de la inteligencia sensorio-motriz; 2 etapa del juego simbólico en la fase del pensamiento egocéntrico; 3, Etapa del juego de reglas en el periodo de socialización, entre 7 y 12 años, aproximadamente.

El juego es un bien social y cultural, que posee un reconocimiento y una muy buena aceptación; convirtiéndolo en un elemento de intervención social privilegiado. Por su intervención se mejoran los canales de comunicación, se canalizan diferentes necesidades individuales y grupales y se desarrolla el pensamiento creativo en un clima de alegría y contención.

La revitalización de la imaginación en grupos de aprendizaje promueve en los educandos el desarrollo de la capacidad de investigar y la resolución de situaciones problemáticas.

El acto de jugar y de construir con otros es un recurso, una estrategia que promueve la coordinación de las acciones conjuntas, la ayuda real, la renuncia egocéntrica, y contribuye a formar sentimientos.

Hay una pregunta que preocupa mucho en el quehacer pedagógico: ¿porque la escuela que es el lugar por excelencia donde concurren los chicos hay tanta resistencia para incorporar el juego?

En la escuela pocas veces se utiliza la lúdica, tendiendo como causas la poca formación inicial del docente para utilizar el juego con intencionalidad, donde el niño aprenda jugando, pero también tiene que haber un espacio para el jugar por jugar y el aprender a jugar.

El desconocimiento del juego como un instrumento para la formación del niño; que es vital para el desarrollo, que contribuye a la formación integral en lo psíquico, cognitivo y social, que permite realizar aprendizajes significativos, que favorece la adquisición del lenguaje, que estimula la comunicación dentro del grupo, en definitiva es un recurso para aprender jugando y aprender a jugar.

Por eso el docente necesita las herramientas teóricas y prácticas para crear espacios de juegos en el salón, en el patio o en el post-comedor o realizar una jornada de juego para integrar a la comunidad educativa.

El juego viene cargado de los sentimientos, la competencia, el egoísmo, la solidaridad, etc. seguro que para nosotros, los adultos, es un desafío crear un espacio en la escuela para que entre el juego, y no por la ventana, sino por la puerta grande, sacarlo de los bolsillos de los chicos.

Se debe proponer el juego con intencionalidad, que el niño tenga un espacio para que pueda jugar. Será una ludoteca y en ella se podrán recrear juegos, inventar, modificar reglas, construir viejos y nuevos juegos. O creando la ahora del juego , donde se harán presente el juego ,espontáneo , el juego reglado , el juego por equipos , con materiales , de salón o de patio , los pre-deportivos, los de las áreas estético- expresiva en definitiva aquellos que le permiten satisfacer sus necesidades sociales e individuales , para que se pruebe , para que elabore estrategias , se proyecte o se anticipe a una jugada de su circunstancial rival.

Se propone como dice Gianni Rodari en su texto Gramática de la fantasía que tiren la piedra en el estanque, que la formación de los docentes incluya al juego y que a ellos les permita jugar y que esta piedra provoque movimientos invisibles que se propaguen en todas direcciones, causando agitaciones en los docentes y las instituciones, se piensa por sobre todas las cosas por los educandos, partiendo de que el niño tiene derecho a jugar y que también tiene derecho a elegir a que y con que jugar.

Se debe recuperar la capacidad de juego de los individuos, de los grupos, de las instituciones y contribuir a la alfabetización lúdica contribuyendo a ofrecer espacios de juego para mejorar los vínculos de una sociedad en crisis que necesita pasar de las acciones espontáneas, del voluntarismo y de la bronca ,a acciones que generen protagonismo y participación.

El aporte de Susana Huberman permite profundizar la reflexión sobre la necesidad de repensar los contenidos de la formación de los docentes.

Las evaluaciones de la calidad de los aprendizajes, y en muchos casos sus escasos resultados, dan cuenta de la necesidad de revisar tanto estrategias de enseñanza como también el soporte de los vínculos que establecemos con los alumnos.

El modelo de la autoridad docente, decisoria absoluta ya no sirve para pensar qué tipo de sostén requieren los vínculos de aprendizaje en la “fluidez”. Nuevos estudios sugieren resignificar la nueva autoridad bajo el vínculo fundado en la confianza.

La autoridad se instituye y se transfiere; la confianza, no, la autoridad instituida, emanada de un lugar adherido al cargo, es reemplazada por la confianza que se genera en el sostén que ofrecen los proyectos, en la consistencia de propuestas innovadoras y convocantes del interés de los que aprenden.

Se cree que el juego que permite crear climas para favorecer el aprendizaje, sumergirse en un mundo conocido de la infancia pero un poco olvidado por los docentes, se debe dar permiso para descubrir a la persona en sí y descubrir a otros.

Se tiene que recuperar la capacidad de asombro, de innovar, de crear caminos, buscar nuevas respuestas y potenciar nuestro potencial; se debe recuperar la actitud lúdica porque el juego DI-VIERTE Y RE-VIERTE, crea espacios para el encuentro, para poder ponerse en el lugar del otro, para

aprender a perder y a ganar; por eso es necesario jugar para lograr mayor afectividad, mejores vínculos, una buena comunicación ,efectividad y una mayor conciencia individual ,grupala e institucional porque es necesario crear puentes para saltar nuestras propias murallas y las mejores herramientas que se tienen son la risa ,la alegría ,la incertidumbre y la creatividad .

Entre todos se elaboran formas de ver, nombrar e interpretar la realidad, cada quien tiene su universo simbólico todos expresan y simbolizan en tal o cual medida, pero en las comunidades existen seres dedicados con pasión a recoger en el espíritu en plasmar en expresiones propias su manifestación más profunda. Lúdica, con diversos soportes lo cual admite el común reconocimiento como arte determinación lúdica de libertad. Tanto el arte como la expresión lúdica se convierten en testimonio de identidad y en desafío catártico del espíritu social.

La apreciación del ser lúdico que se expresa simbólicamente en múltiples manifestaciones recreativas y asimismo una obra de arte es en sí un acto creativo en el que se nombra reproduce el sujeto en interacción el que las diferencias pueden transformarse en artistas de resonancia o contraste como una voz que dice ser. El arte genera reflexión y a la vez contemplación de lo otro y de la existencialidad del yo.

Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y

excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de nintendo en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

En este estado de flujo y de distensión el niño se caracteriza por la ausencia del yo, éste es un estado de catarsis en el que se pierde la conciencia y se abandonan las preocupaciones y las tensiones, es un estado libertario para la creación.

La relación de la lúdica con la motivación es el primer nexo que se establece de un modo directo e inmediato en los procesos pedagógicos, donde se favorece la relación alumno-maestro, donde se sustenta el fundamento de procesos didácticos y pedagógicos alternativos para fortalecer los procesos de aprendizaje. La motivación debe concebirse como una motivación intelectual, donde intervienen variables fundamentales como la curiosidad, el interés por el conocimiento, el discurso y la argumentación del maestro y la relación con los estudiantes.

2.3 Sistemas de Variables

2.3.1 Operacionalización de Variables

3.3.1.1 Variable Independiente. La lúdica.

Definición Conceptual:

DIAZ, H. (2006). La lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido en su existencia social y cultural.

Definición Operacional:

Es toda actividad que produce diversión, placer y alegría a través de la recreación en donde el estudiante puede expresarse por medio del teatro, la danza, la música, el juego para fortalecer sus competencias.

3.4.2 Variable Dependiente. Competencias ciudadanas

Definición Conceptual:

Según el Ministerio de Educación Nacional las competencias ciudadanas son los conocimientos y las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que hacen posible que los estudiantes participen en la construcción de una sociedad democrática, pacífica e incluyente.

Definición Operacional:

Las competencias ciudadanas son las habilidades y comportamientos de los estudiantes para convivir en paz teniendo en cuenta la participación y responsabilidad democrática como la pluralidad en cuanto a la identidad y valoración de las diferencias en la sociedad.

CAPÍTULO III

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se enuncia el tipo y diseño de la investigación que se llevó a cabo, se plantean los métodos, técnicas y procedimientos de la misma, así como la población y la muestra.

En este capítulo se abordan los aspectos metodológicos de la presente investigación, en los que se describe el enfoque, el tipo de investigación elegida, el diseño, el contexto, las categorías de análisis y los instrumentos utilizados para la recolección de los datos. Finalmente, se explica el procedimiento seguido para el análisis de la información.

3.1 Enfoque de investigación.

No se puede desconocer, que la educación al ser una práctica social, contempla la inserción de diferentes procesos de la investigación que de una manera u otra contribuye a establecer la multiplicidad de formas para abordarla. Por tal razón existen diferentes formas y aspectos que intervienen, aspectos “como la acumulación, predicción, la descripción, explicación, comprensión, interpretación, organización, creación y reordenamiento de los distintos campos del conocimiento”. (F. Imbernón, 2007, pág. 13)

La presente investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo ya que los planteamientos a investigar son específicos y delimitados desde el inicio de un estudio. A demás las hipótesis se plantean previamente, esto es antes de recolectar y analizar los datos. La recolección de los datos se fundamenta en la medición y el análisis en procedimientos estadísticos.

La investigación cuantitativa permite la caracterización de los datos obtenidos a través de la aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes de la Institución Educativa San Calixto, Sede Los Salados del municipio de Suaza-Huila, y a través del análisis estadístico descriptivo, se podrá elaborar inferencias sobre los resultados de la implementación de la propuesta metodológica

3.2 Tipo de investigación.

El tipo de investigación es experimental. Este tipo de investigación según ÑAUPAS, NOVOA, MEJÍA Y VILLAGÓMEZ (2011). Señalan que la investigación aplicada o también llamada experimental está orientada a resolver objetivamente los problemas de los procesos de producción, distribución, circulación y consumos de bienes y servicios, de cualquier actividad humana, principalmente de tipo industrial, comercial, comunicacional y en general en la educación. etc.

CRESWELL (2013) Y REICHARDT (2004) llaman a los experimentos estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella.

Por lo tanto se trata de aplicar una variable (independiente) como es la estrategia lúdica con el objetivo fortalecer las competencias ciudadana en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto, Sede Los Salados del municipio de Suaza-Huila, sobre otra variable (dependiente) que representa a una situación modificable y que se constituye como una situación problemática descrita desde el Planteamiento del Problema como una realidad que puede cambiar; en este caso las competencias ciudadanas.

3.4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de investigación: pre-experimental. Esta investigación está enmarcada dentro del diseño pre-experimental en donde según Hernández Sampieri (2006) Los diseños pre-experimentales se aplican a situaciones reales en los que no se pueden formar grupos aleatorizados, pero pueden manipular la variable experimental.

Los diseños pre experimentales son aquellos en los que el investigador no ejerce ningún control sobre las variables extrañas o intervinientes, no hay asignación aleatoria de los sujetos participantes de la investigación ni hay grupo control. Los siguientes son algunos diseños pre experimentales:

- Diseño de un caso único.
- Diseño de un grupo con medición (prueba) previa y posterior
- Diseño de comparación con un grupo estático.

En la presente investigación el diseño es pre-experimental porque se toman a 25 estudiantes de la sede Los Salados en donde hay representación de estudiantes de los grados de básica primaria como de básica secundaria. Este diseño trabaja con la representación del grupo poblacional (estudiantes de básica primaria y de educación básica secundaria), identificándose en número la Población y la Muestra. La presencia de todos los sujetos muestrales dinamiza y armonizan el logro o vivencia de determinadas variables. Como es de los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

Lo que se consolida en la siguiente fórmula:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE: Representa al grupo experimental (muestra seleccionada)

O1: Representa la prueba de entrada del grupo de experimental (25 estudiantes de básica primaria y básica secundaria)

O2: Representa la prueba de salida del grupo experimental (25 estudiantes de básica primaria y básica secundaria)

X: Representa el uso de la variable independiente. (La lúdica)

3.5 Población y muestra.

3.5.1 Población.

La población está conformada por 65 estudiantes que conforman la comunidad estudiantil desde los grados primero a noveno de la Institución Educativa San Calixto, sede Los Salados del municipio de Suaza-Huila que oscilan entre las edades de 7 a 15 años.

3.5.2 Muestra.

La muestra está conformada por 25 estudiantes de donde 9 son de educación básica primaria y 16 pertenecen a la educación básica secundaria; que oscilan entre las edades de 9 a 10 años.

Para la selección de la muestra se realizó siguiendo un muestreo no probabilístico mediante criterios de convivencia ya que los estudiantes escogidos son de básica primaria y básica secundaria en donde se eligió 1 de primero, 2 de segundo, tercero, cuarto y quinto, 4 de sexto, 4 de séptimo, 4 de octavo y 4 de noveno de la Institución Educativa San Calixto, sede Los Salados del municipio de Suaza-Huila.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Investigación.

Ruiz Medina (2012) cita a Rojas Soriano, (1996-197) quien plantea que “al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo, el volumen y el tipo de información-cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema”.

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas.

3.6.1 Técnicas de investigación.

La observación: “Es un procedimiento por el cual recogemos información para la investigación; es el acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones sobre ello”. (Benguria Puebla S, 2010).

Mediante esta técnica se buscó estudiar las características del contexto en el que se desenvolvían los estudiantes, en los diferentes escenarios de la sede de tal manera que permitieran identificar las manifestaciones lúdicas más utilizadas por ellos, para de este modo encaminar el proyecto de investigación de una manera acorde a lo observado con la finalidad de obtener los resultados esperados y darle solución a la situación identificada.

Encuesta: es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Según varios autores como STANTON, ETZEL Y WALKER,(2004, Pág. 212) una encuesta consiste en reunir datos entrevistando a la gente; SANDHUSEN L. RICHARD, (2002, Pág. 229) las encuestas obtienen información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, ya sea personales, telefónicas o por correo o como lo afirma NARESH K. MALHOTRA, (2004, Págs. 115 y 168) “las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado y estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica.”

El instrumento de recolección de datos utilizado en el presente estudio es una encuesta, que es considerada un instrumento útil debido a que toda persona puede registrar de manera objetiva y anónima la situación que experimenta, es de fácil aplicación. En este caso el instrumento está conformado por un total de veinte (20) ítems, cada uno con una escala de estimación con respuestas policotómicas. (Ver Anexo 1).

3.6.2 Instrumentos de investigación.

Según Becerra (2012), un instrumento de recolección de datos e información es un recurso metodológico que se materializa mediante un dispositivo o

formato que se utiliza para obtener, registrar o almacenar los aspectos relevantes del estudio o investigación recabados de las fuentes indagadas.

a) Cuestionario para la encuesta

El cuestionario es una serie de preguntas que buscan obtener información verídica de una situación determinada. En esta investigación se realiza una encuesta estructurada permitiendo conocer los puntos de vista de los estudiantes frente a las competencias ciudadanas, (Ver anexo 1).

3.7 Validez y Confiabilidad del Instrumento

El concepto de validez y confiabilidad del instrumento según (Escobar 2008), es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones”.

Cuando se somete un instrumento de cotejo a la consulta y al juicio de expertos, según Hernández, Fernández Y Baptista (2010, p.235), “todo instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales, entre ellos la validez y confiabilidad”.

De acuerdo a lo antes mencionado, la investigación contó con el juicio de tres docentes expertos en el tema en cada una de las variables de estudio.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

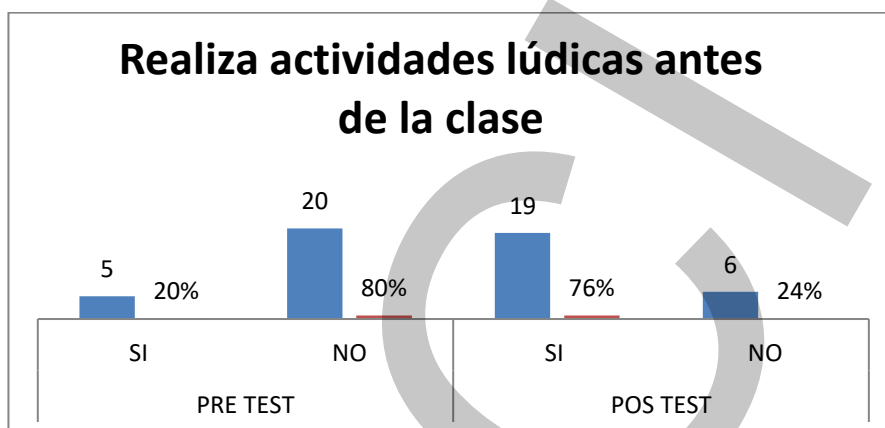
4.1 Procesamiento de los datos.

Los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento se relacionan en 22 tablas con el número de encuestados y sus respectivos porcentajes, así mismo 22 graficas tipo barras en donde se grafican las respuestas a las preguntas del cuestionario aplicado, atendiendo a las variables de la lúdica y de las competencias ciudadanas; Esto con el fin de fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto, sede Los Salados del municipio de Suaza-Huila.

Tabla 1. Realiza actividades lúdicas antes de la clase.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
5	20	19	6
20%	80%	76%	24%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 1. Realiza actividades lúdicas antes de la clase.

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

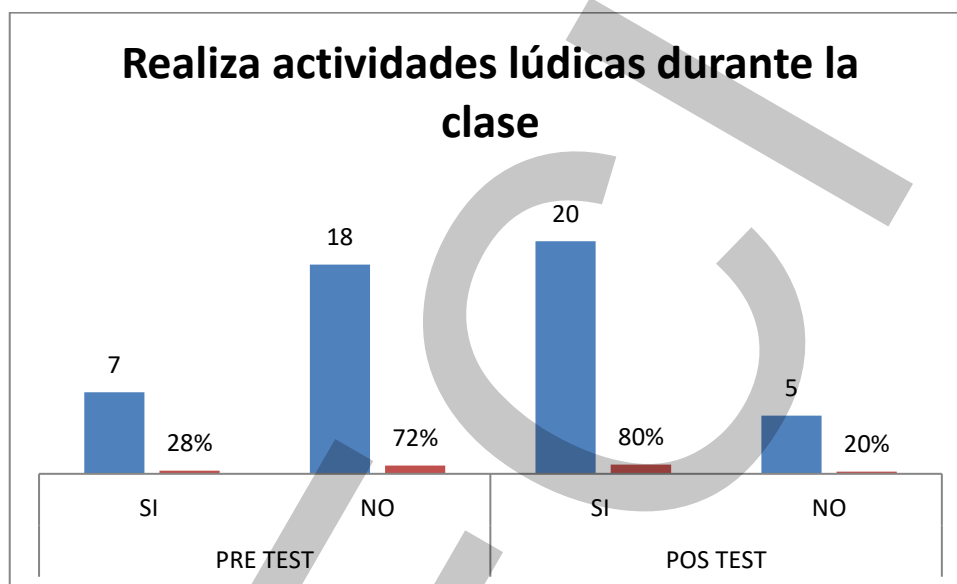
Una vez realizada la encuesta a los estudiantes encontramos en el pre test que el 20% contestaron que sí y el 80% que no respecto a que realiza actividades lúdicas antes de la clase mientras tanto que una vez realizada la propuesta los estudiantes contestaron el 76% que sí y el 24% que no.

Tabla 2. Realiza actividades lúdicas durante la clase.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
7	18	20	5
28%	72%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 2. Realiza actividades lúdicas durante la clase.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

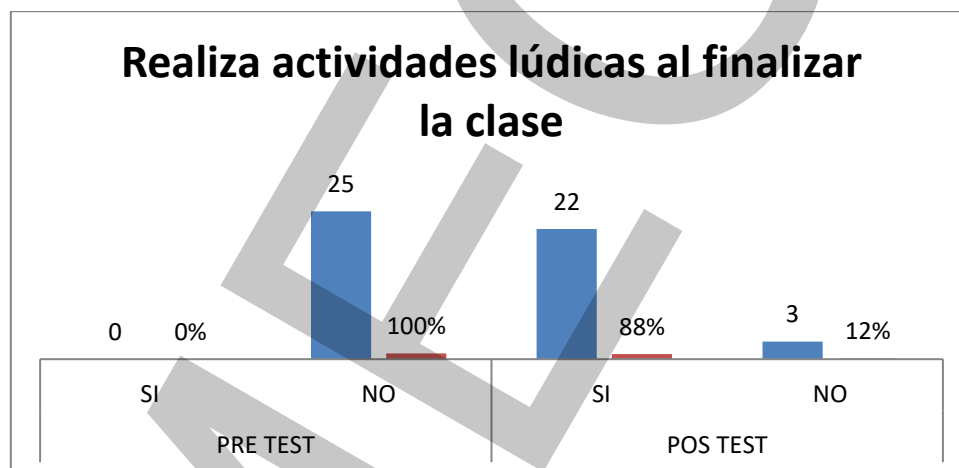
En el pre test, el 28% de los estudiantes contestaron que sí realiza actividades lúdicas durante la clase, mientras que el 72% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron que el 80% que sí, mientras que el 20% que no.

Tabla 3. Realiza actividades lúdicas al finalizar la clase.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
0	25	22	3
0%	100%	88%	12%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 3. Realiza actividades lúdicas al finalizar la clase.



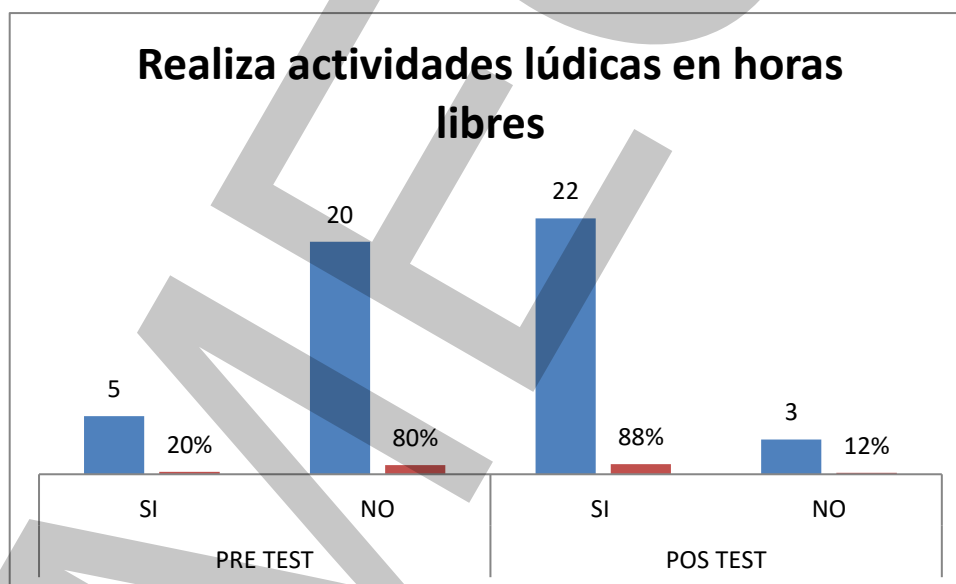
Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

En el pre test, el 100% de los estudiantes contestaron que no realiza actividades lúdicas al finalizar la clase. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron que el 88% que sí, mientras que el 12% que no.

Tabla 4. Realiza actividades lúdicas en horas libres

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
5	20	22	3
20%	80%	88%	12%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 4. Realiza actividades lúdicas en horas libres

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

En el pre test, el 20% de los estudiantes contestaron que sí realiza actividades lúdicas en horas libres; mientras que el 80% respondieron que no. Una vez

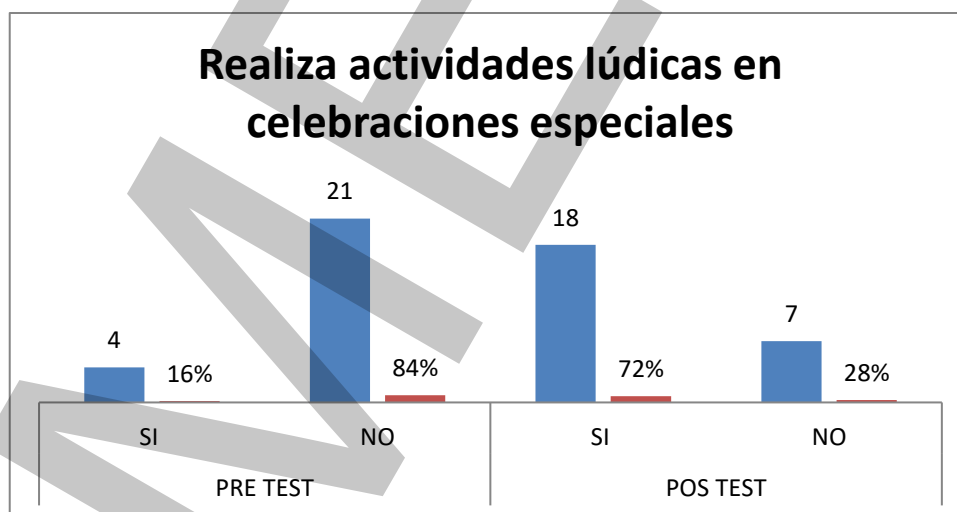
realizada la propuesta en el post test referenciaron el 88% que sí, mientras que el 12% contestaron que no.

Tabla 5. Realiza actividades lúdicas en celebraciones especiales.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
4	21	18	7
16%	84%	72%	28%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 5. Realiza actividades lúdicas en celebraciones especiales.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

En el pre test, el 16% de los estudiantes contestaron que sí realiza actividades lúdicas en celebraciones especiales; mientras que el 84% respondieron que

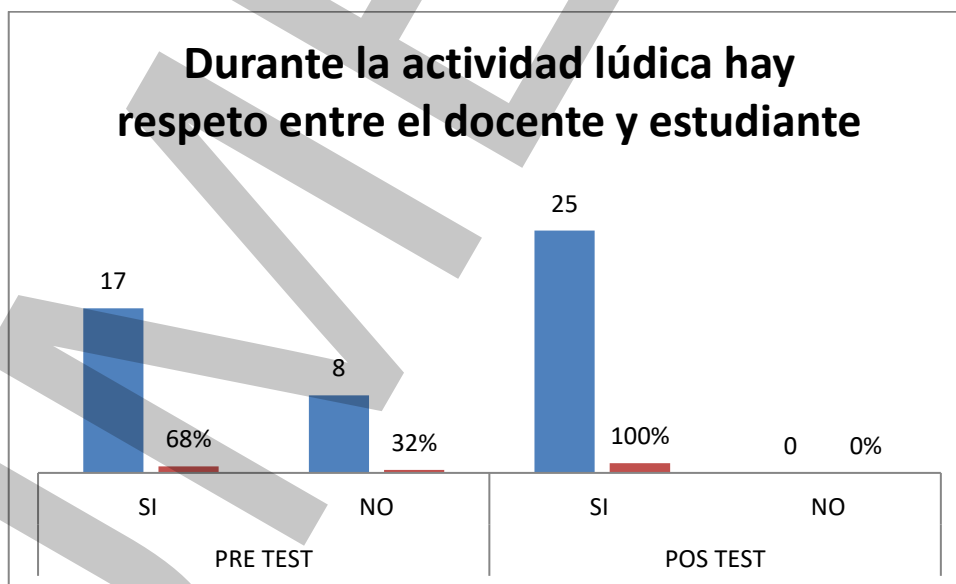
no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 72% que sí, mientras que el 28% respondieron que no.

Tabla 6. Durante la actividad lúdica hay respeto entre el docente y estudiante.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
17	8	25	0
68%	32%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 6. Durante la actividad lúdica hay respeto entre el docente y estudiante.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

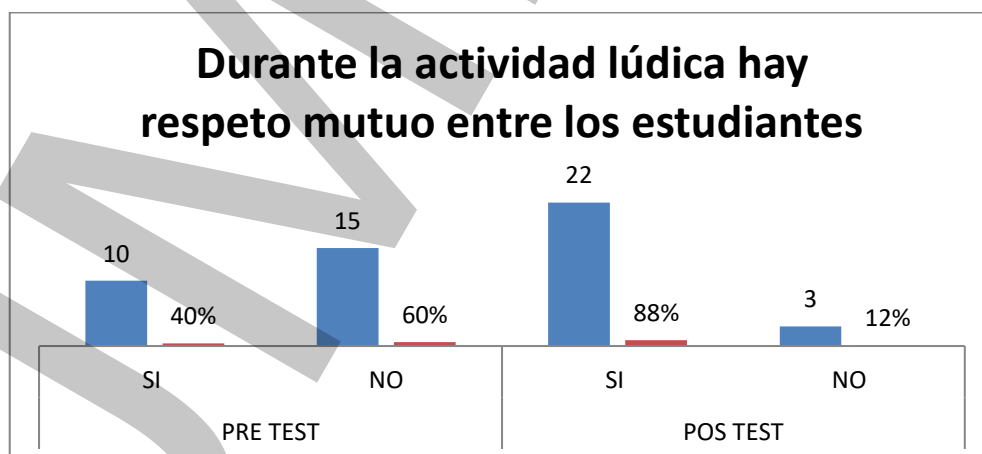
En el pre test, el 68% de los estudiantes contestaron que sí durante la actividad lúdica hay respeto entre el docente y estudiante; mientras que el 32% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

Tabla 7. Durante la actividad lúdica hay respeto mutuo entre los estudiantes.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
10	15	22	3
40%	60%	88%	12%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 7. Durante la actividad lúdica hay respeto mutuo entre los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

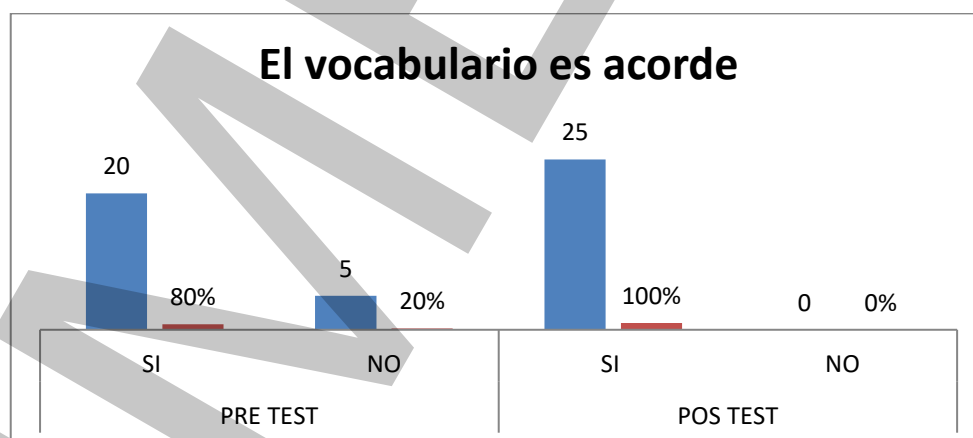
En el pre test, el 40% de los estudiantes contestaron que sí durante la actividad lúdica hay respeto mutuo entre los estudiantes, mientras que el 60% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 88% que sí, mientras que el 12% que no.

Tabla 8. El vocabulario es acorde.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
20	5	25	0
80%	20%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 8. El vocabulario es acorde.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

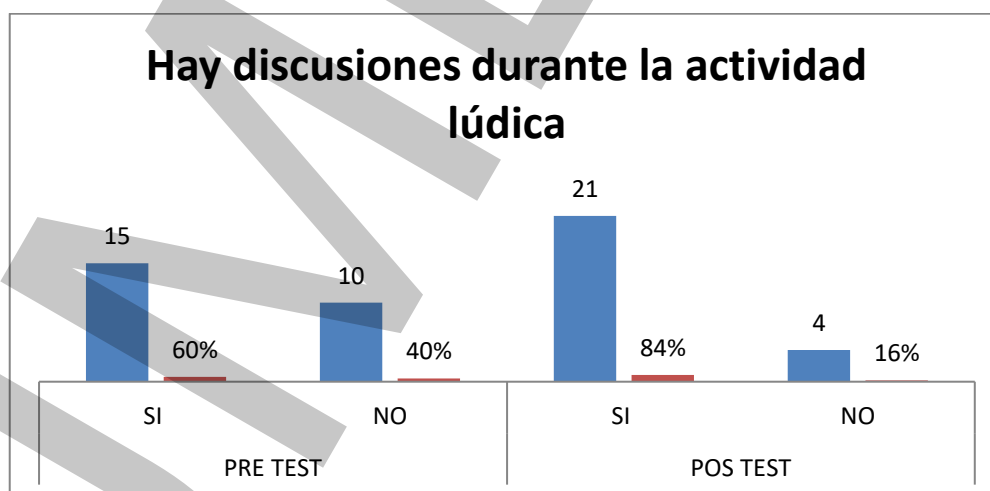
En el pre test, el 80% de los estudiantes contestaron que sí, el vocabulario es acorde; mientras que el 20% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

Tabla 9. Hay discusiones durante la actividad lúdica.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
15	10	21	4
60%	40%	84%	16%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 9. Hay discusiones durante la actividad lúdica.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

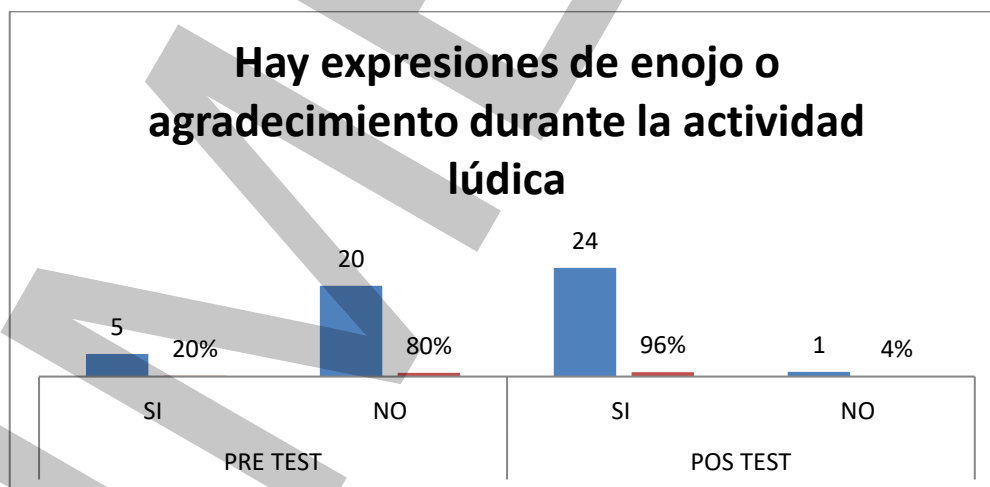
En el pre test, el 50% de los estudiantes contestaron que sí hay discusiones durante la actividad lúdica; mientras que el 40% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 84% que sí, mientras que el 16% que no.

Tabla 10. Hay expresiones de enojo o agradecimiento durante la actividad lúdica.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
5	20	24	1
20%	80%	96%	4%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 10. Hay expresiones de enojo o agradecimiento durante la actividad lúdica.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

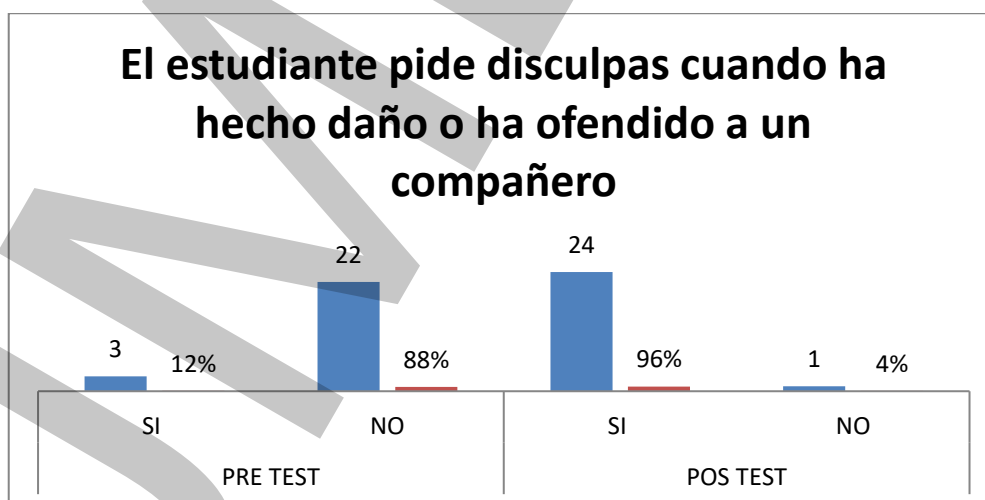
En el pre test, el 20% de los estudiantes contestaron que sí hay expresiones de enojo o agradecimiento durante la actividad lúdica; mientras que el 80% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 96% que sí, mientras que el 4% que no.

Tabla 11. El estudiante pide disculpas cuando ha hecho daño o ha ofendido a un compañero.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
3	22	24	1
12%	88%	96%	4%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 11. El estudiante pide disculpas cuando ha hecho daño o ha ofendido a un compañero.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

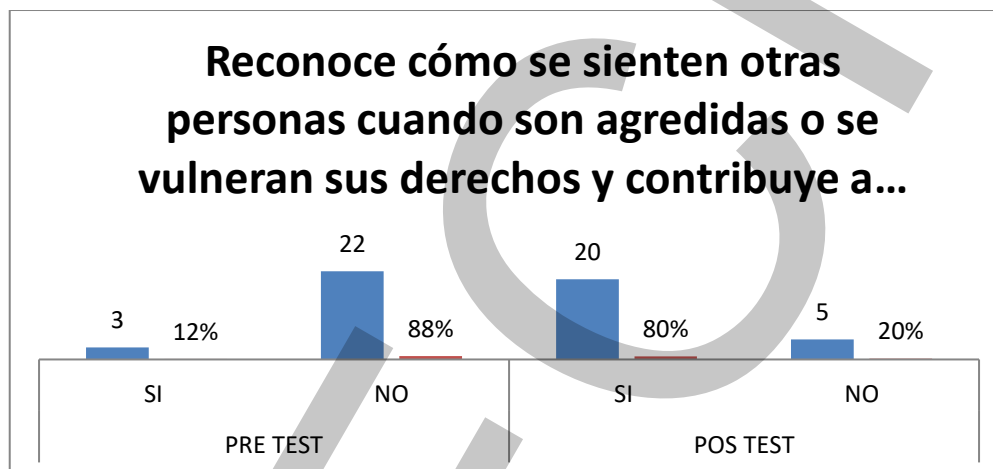
En el pre test, el 12% de los estudiantes contestaron que sí verifican si el estudiante pide disculpas cuando ha hecho daño o ha ofendido a un compañero; mientras que el 88% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 96% que sí, mientras que el 4% que no..

Tabla 12. Reconoce cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
3	22	20	5
12%	88%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 12. Reconoce cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

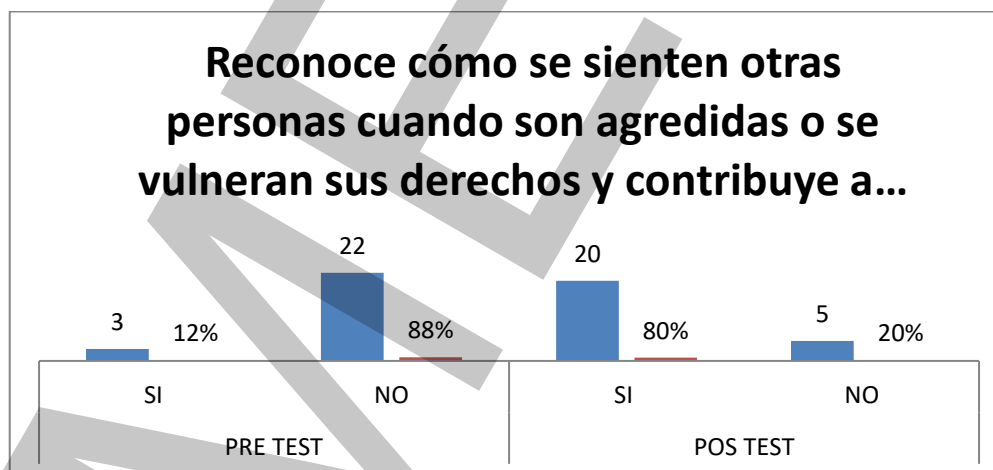
En el pre test, el 12% de los estudiantes contestaron que sí reconoce cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar; mientras que el 88% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 80% que sí, mientras que el 20% que no..

Tabla 13. Reconoce el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
2	23	21	4
8%	92%	84%	16%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 13. Reconoce el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

En el pre test, el 02% de los estudiantes contestaron que sí reconoce el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio

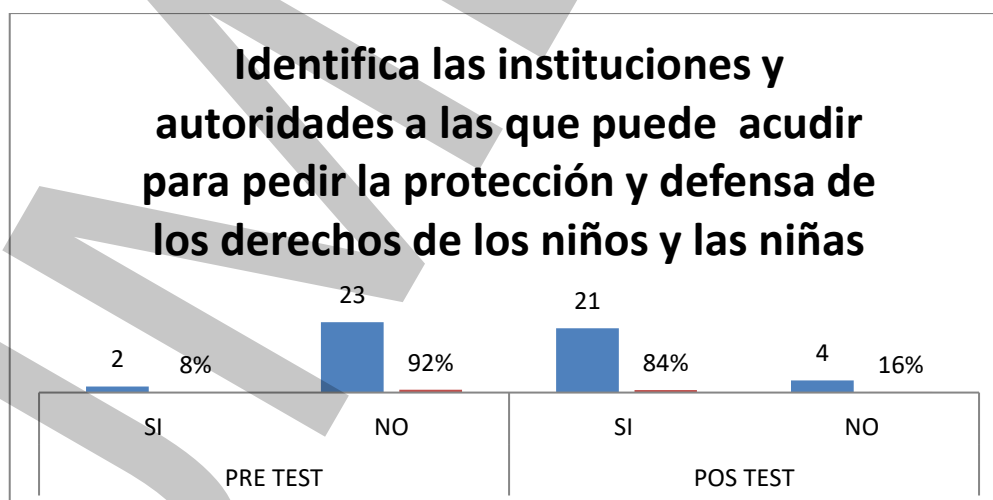
escolar y en otras situaciones; mientras que el 92% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 84% que sí, mientras que el 16% que no.

Tabla 14. Identifica las instituciones y autoridades a las que puede acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
2	23	21	4
8%	92%	84%	16%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 14. Identifica las instituciones y autoridades a las que puede acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

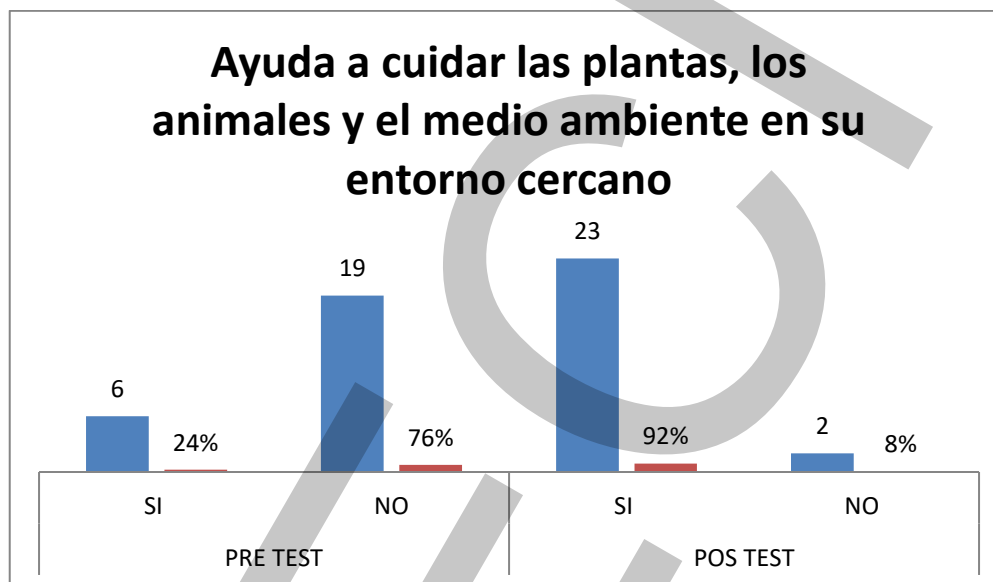
En el pre test, el 08% de los estudiantes contestaron que sí identifica las instituciones y autoridades a las que puede acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas; mientras que el 92% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 84% que sí, mientras que el 16% que no.

Tabla 15. Ayuda a cuidar las plantas, los animales y el medio ambiente en su entorno cercano.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
6	19	23	2
24%	76%	92%	8%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 15. Ayuda a cuidar las plantas, los animales y el medio ambiente en su entorno cercano.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

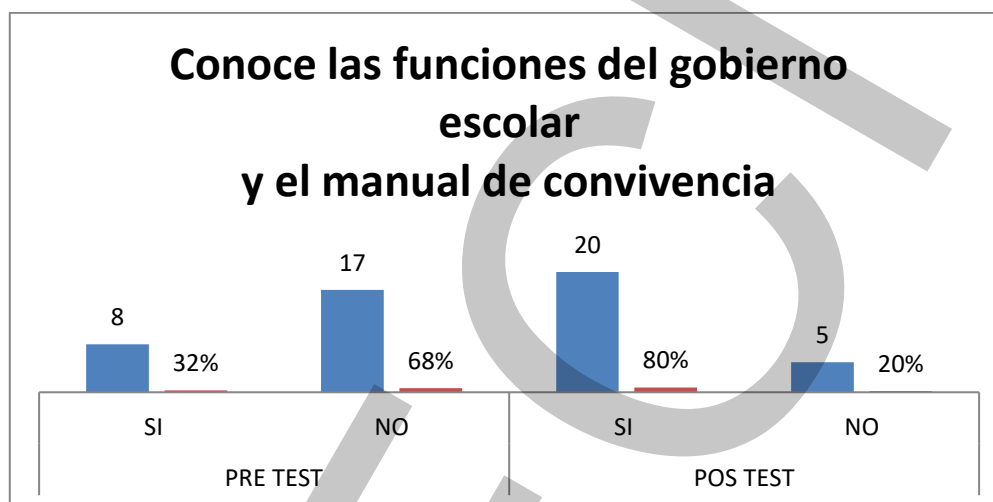
En el pre test, el 24% de los estudiantes contestaron que sí ayuda a cuidar las plantas, los animales y el medio ambiente en su entorno cercano.; mientras que el 76% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 92% que sí y el 08% contestaron que no.

Tabla 16. Conoce las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
8	17	20	5
32%	68%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 16. Conoce las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

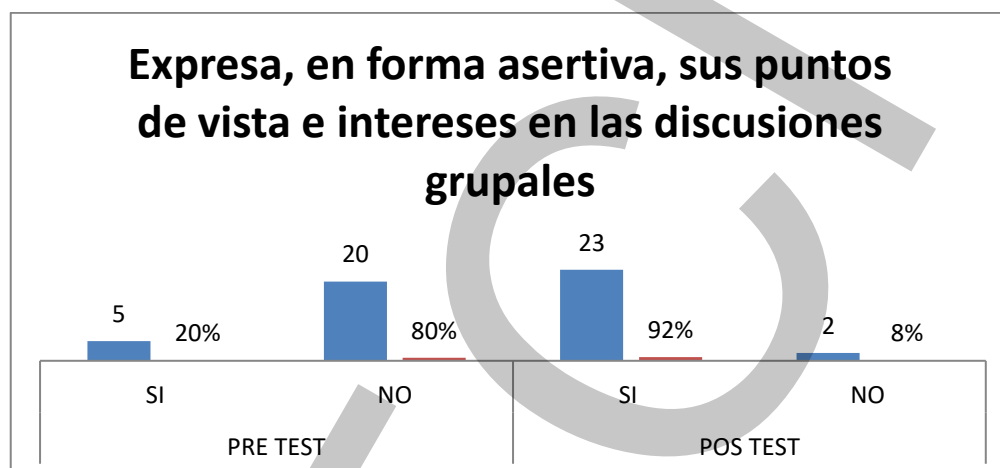
En el pre test, el 32% de los estudiantes contestaron que sí conoce las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia; mientras que el 68% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 80% que sí, mientras que el 20% que no.

Tabla 17. Expresa, en forma asertiva, sus puntos de vista e intereses en las discusiones grupales.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
5	20	23	2
20%	80%	92%	8%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 17. Expresa, en forma asertiva, sus puntos de vista e intereses en las discusiones grupales.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

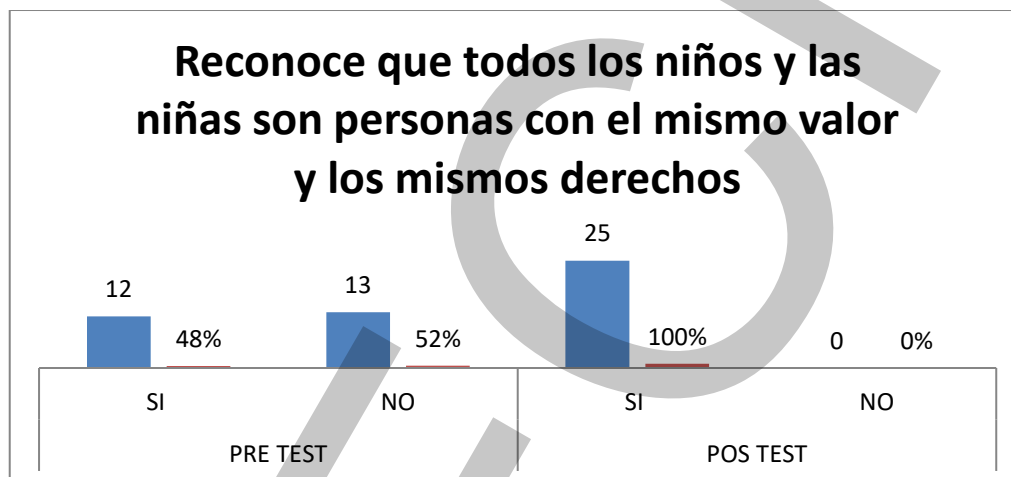
En el pre test, el 20% de los estudiantes contestaron que sí expresa en forma asertiva, sus puntos de vista e intereses en las discusiones grupales; mientras que el 80% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 92% que sí, mientras que el 8% que no.

Tabla 18. Reconoce que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
12	13	25	0
48%	52%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 18. Reconoce que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

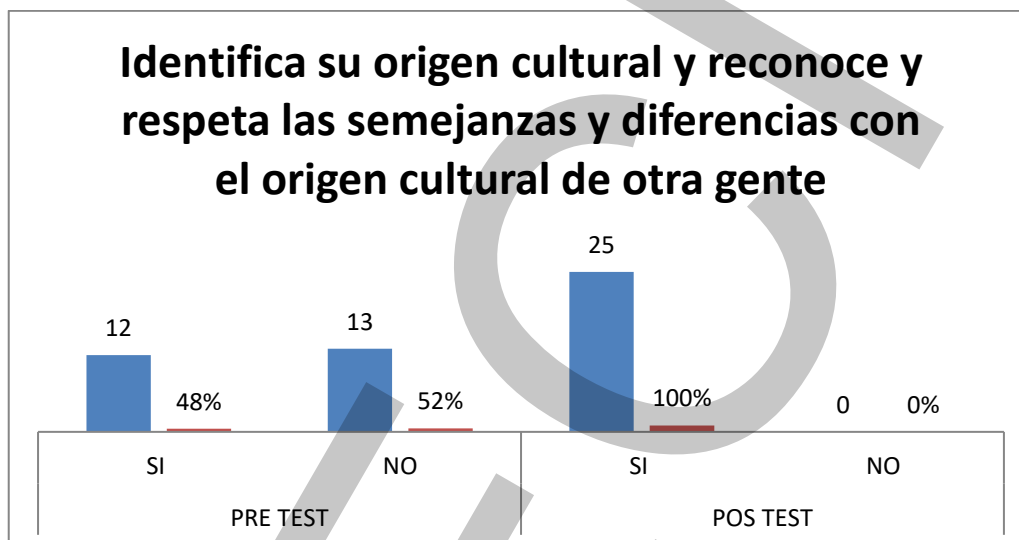
En el pre test, el 48% de los estudiantes contestaron que sí reconoce que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos; mientras que el 52% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

Tabla 19. Identifica su origen cultural y reconoce y respeta las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
12	13	25	0
48%	52%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 19. Identifica su origen cultural y reconoce y respeta las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

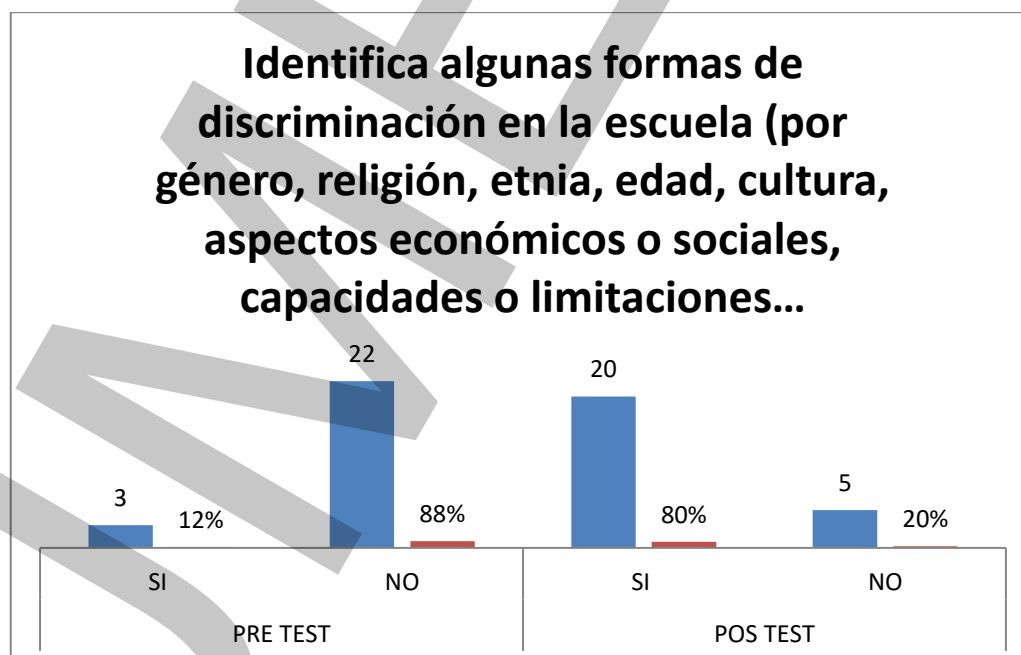
En el pre test, el 48% de los estudiantes contestaron que sí identifica su origen cultural y reconoce y respeta las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente; mientras que el 52% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

Tabla 20. Identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
3	22	20	5
12%	88%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 20. Identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

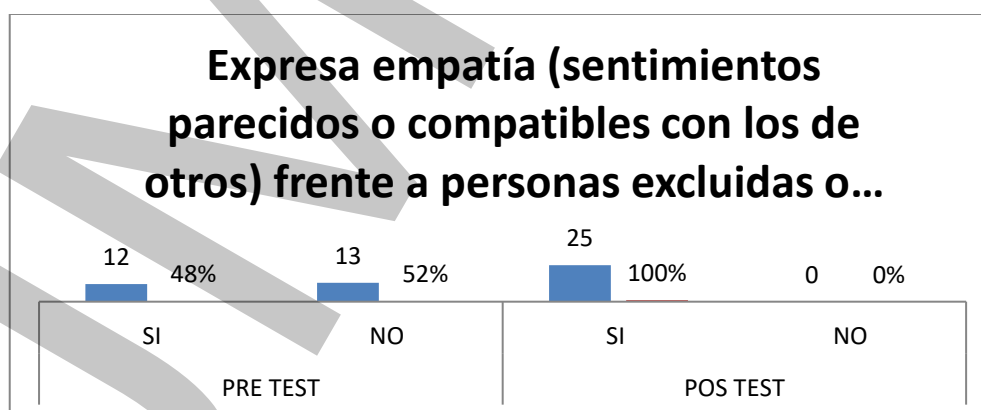
En el pre test, el 12% de los estudiantes contestaron que sí identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas; mientras que el 88% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 80% que sí, mientras que el 20% respondieron que no.

Tabla 21. Expresa empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
5	20	24	1
20%	80%	96%	4%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 21. Expresa empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

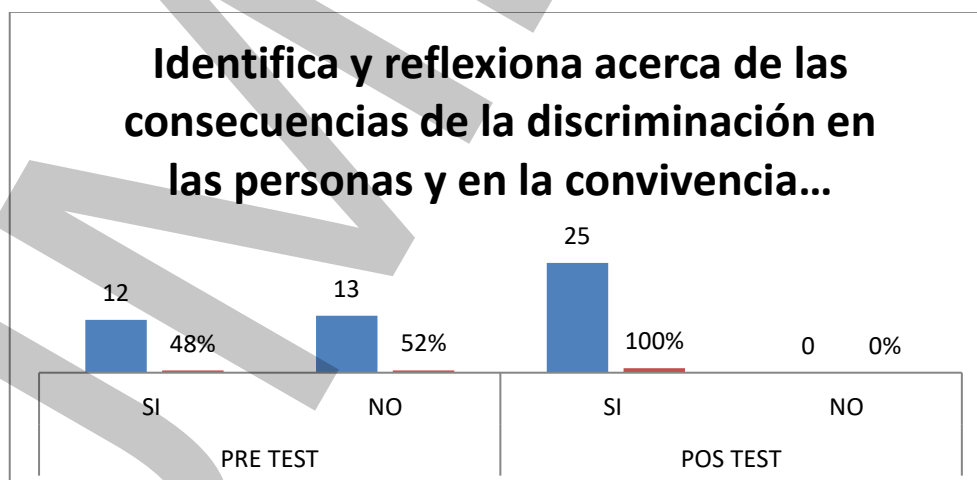
En el pre test, el 48% de los estudiantes contestaron que sí expresa empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas; mientras que el 52% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

Tabla 22. Identifica y reflexiona acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.

PRE TEST		POS TEST	
SI	NO	SI	NO
3	22	20	5
12%	88%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

Grafico 22. Identifica y reflexiona acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados.

En el pre test, el 48% de los estudiantes contestaron que sí identifica y reflexiona acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar; mientras que el 52% respondieron que no. Una vez realizada la propuesta en el post test referenciaron el 100% que sí.

4.2 Discusión de los resultados.

4.2.1 Análisis de la variable la lúdica.

En relación con la variable de lúdica, es importante reconocer que las actividades lúdicas que se realicen en la institución educativa tanto antes, durante como después de las actividades académicas por los docentes es de gran valor dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo aquello que tiene que ver con el juego y todos los beneficios que trae éste al ser humano desde los primeros años de su vida.

Las actividades lúdicas en relación con el juego, es una actividad dinámica que proporciona al niño momentos motivadores y de agrado, generando en el niño posibilidades de crecer por medio del esparcimiento y de actividades placenteras que propician en ellos gozo y tranquilidad en su diario convivir y que se pueden orientar por parte de los docentes para que los niños se puedan enfrentar con confianza a su vida diaria.

La lúdica a través de la investigación demostró que brinda durante los procesos de enseñanza-aprendizaje un ambiente relajado y más participativo en las clases, fortaleciendo la confianza en los niños y niñas para que de manera dinámica puedan ser más participativos; es por esto que los docentes dentro de sus planes de estudio deben presta mejora atención a los planes de área para que puedan introducir, consolidar, reforzar, revisar o evaluar. También activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar y soluciones diferentes situaciones, de esta manera la creatividad estimula la actividad cerebral mejorando su rendimiento. Por otra parte desarrolla actitudes de compañerismo, cooperación y respeto.

También es imprescindible que los docentes sepan que solo no es jugar o pasarla de ocio mientras transcurren las horas reglamentarias, sino que deben tener en cuenta que el juego requiere de la comunicación pues este provoca y activa los mecanismos de aprendizaje en cualquier persona y más aún en los niños, cuando a la clase impregna de un ambiente lúdico y se le brinda la oportunidad al estudiante para que desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje. Esto es importante saberlo, ya que con la utilización de las estrategias lúdico-pedagógicas los docentes dejan de ser el todo, el centro o los más sabios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para convertirse solo en aquellas personas que facilitan y conducen este proceso.

Por consiguiente la lúdica deben corresponder a los objetivos y contenidos del proyecto educativo institucional PEI, así mismo fortalecer los procesos de la transversalidad como es el caso de las competencias ciudadanas, donde se reflexione acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Por tal razón es necesario que por ningún motivo se prive

a los niños de la actividad lúdica porque es gracias a esta actividad, su campo de las experiencias, de intereses y expectativas se desarrollan y fortalecen, manteniendo de esta manera un horizonte hacia aprendizajes significativos.

La lúdica desde otra perspectiva, es evidente que es un potenciador que favorece las relaciones interpersonales y ayuda en gran manera a solucionar dificultades y fortalecer las competencias ciudadanas, siendo esta de gran importancia en las aulas de clase para fortalecer y mantener los valores como la lealtad, la honradez, la franqueza, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad con sus compañeros y amigos. También fortalece el sentido de respeto por los demás y por sus diferencias en ideas, razas, colores, creencias y culturas, respetándose de esta manera a sí mismo y teniendo así una buena relación con el entorno y con todo lo que en él habita.

Es la actividad lúdica que a partir de procesos formativos permite a los estudiantes fortalecer las competencias ciudadanas teniendo en cuenta las dimensiones de convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, es decir, que el niño y la niña domine el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Proceso que se debe tener en cuenta no solo por parte de los docentes, sino también de la comunidad educativa en conjunto.

Esto nos lleva a pensar que con la inexistencia de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, no existiría un mecanismo eficaz para la fantasía, la imaginación y la invención y por ende para la independencia

progresista hacia una educación con sentido crítico, reflexivo e ingenioso por parte de los estudiantes.

Todo esto se debe mirar desde un punto de vista transversal, pues la educación como eje fundamental en el ser social, cultural e intelectual, debe ser vista como un todo y no de forma aislada, ya que con la educación se forma cultura, se humaniza y se abren caminos a imaginarios, que gracias a la forma de impartirla pueden ser objetivos que se logren obtener o solo utopías que jamás podrán ser realizadas.

Es por esto que se debe dejar en claro la importancia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas como factor imprescindible en la vida cotidiana de los estudiantes y como herramienta de aprendizaje, socialización, cooperación y motivación etc.

Esta investigación en lo concerniente a la necesidad de la lúdica y su favorecimiento en las competencias ciudadanas, reconoce la formación de personas con capacidades de concebir el mundo como el lugar donde los mil objetivos tienen el doble de posibilidades de volverse realidad, de ser alcanzables a través de procesos claros de aprendizaje, que despierten interés, autonomía, imaginación y lo más importante, que se logren de una manera agradable, con gusto de hacerlo y de la manera como más se crea conveniente y acompañado de un sentimiento de compañerismo y cooperación, logrando buenas relaciones sociales con su entorno y sus semejantes. Por tal motivo es importante que las actividades lúdicas se conciban no como pérdida de tiempo sino que se visualice como un proceso serio y necesario no solo para los procesos de enseñanza aprendizaje sino

también para poner en práctica en la cotidianidad. Mirando lo anterior, la lúdica debe ser vista como un recurso estratégico de gran utilidad en los procesos formativos ya que permite al estudiante desarrollar sus propias estrategias y activa los mecanismos de aprendizaje en él.

De lo anterior se puede concluir que el juego no solo puede servir como herramienta para el esparcimiento y el ocio, sino que debe estar presente en la vida de todo ser humano como mecanismo de solución a la gama de problemas que se presentan en la cotidianidad, al igual hace que el individuo crezca y se desarrolle de una manera integral y en pro de la capacidad y satisfacción por alcanzar los retos tanto a nivel social, cultural, intelectual y personal. Es por esto que el objetivo principal de la educación debe ser correspondido por parte de quienes la imparten para que no se pierda su esencia y se puedan alcanzar niveles favorables de desarrollo tanto a nivel institucional y también a nivel personal, que solo se logra con la unión y engranaje de todo el sistema educativo y de manera especial y primordial el desarrollo de los estudiantes a quienes se les debe impartir una educación llena de significados y significaciones por medio de estrategias que les favorezcan tal fin, en este caso la utilización de estrategias Lúdico-pedagógicas.

Con la investigación queda un inmenso placer, por tener las herramientas suficientes que indican que las estrategias lúdico-pedagógicas deben tenerse como elemento fundamental para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje en relación con las competencias ciudadanas, pues son muchas las evidencias que fortalecen la investigación en pro de la utilización y puesta en marcha de la propuesta pedagógicas a través de talleres o estrategias,

no obstante debe dejarse claro que no basta con querer ponerlas en práctica sino querer hacerlo para que con ello las actividades a utilizar sean tanto del gusto del docente como la de los estudiantes para así lograr que su utilización sea en verdad pedagógica y por ende provechosa para la formación de competencias ciudadanas.

4.2.2 Análisis de la variable las competencias ciudadanas

En relación con la variable de las competencias ciudadanas teniendo en cuenta las dimensiones de convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, pluralidad, identidad y valoración de las diferencias; estos ámbitos siempre enfocados a la promoción de una convivencia basada en el respeto por el ser humano y así en el respeto de los derechos humanos y por ende de la dignidad humana, basados en una ley de tolerancia, pero no mal interpretada como total aceptación de situaciones que vulneren los derechos fundamentales.

Hay que reconocer que la institución educativa en ocasiones los niños y las niñas se molestan con sus compañeros dentro del aula porque quieren compartir con otro compañero que les agrada más pero este en ocasiones no quiere porque está realizando una actividad que le interesa; así mismo en varias ocasiones se sienten rechazados por sus otros compañeros (as); en alguna situación no quisieron ser sus amigos o compartir dentro del aula o en el descanso; por este motivo se presentan situaciones de desacuerdo entre ellos y es difícil que acepten opiniones de otro compañero si su opinión es diferente, esta situación se evidencia más a la hora de trabajar en equipo y

durante el juego, así sus respuestas son: ser irrespetuosos, empujándose, se dicen que ellos ya no son sus amigos y se hacen malas caras

También demuestran que se sienten rechazados por sus otros compañeros (as); se burlan entre ellos, son agresivos, pocas veces piden disculpas cuando han ofendido a un compañero, no reconocen las autoridades que los pueden proteger en defensa de sus derechos, pocas veces pueden expresar de manera asertiva sus intereses como emociones en situaciones determinadas con sus compañeros o durante las clases; así mismo pocas veces participan con motivación en proyectos colectivos en favor de la comunidad educativa. Se evidencia que pocas veces identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas.

En general en los estudiantes se generan conflictos frecuentemente entre compañeros de cursos, por diferentes factores académicos o personales y en ocasiones entre estudiantes y profesores, en cuanto a la intervención en los conflictos existe una apatía para tratar de ayudar para resolverlos, se nota una actitud pasiva del estudiantado; se acostumbra a trabajar en el mismo grupo, se buscan los mismos compañeros, no se intenta trabajar con compañeros diferentes; es poca la convivencia que existe ya que se denota el egoísmo, lo cual no permite una sana convivencia, solo es aparente, hay un vacío entre los conceptos y su aplicación, por último existen asignaturas que por su perfil están más relacionadas con las competencias ciudadanas, pero todas pueden contribuir en mayor o menor escala en el manejo de estas competencias.

Con la propuesta implementada se pudo evidencia que hubo cambios significativos en relación a la formación en competencias ciudadanas, ya que, los resultados demostraron cambios de aptitud en los estudiantes. La mayoría de las menciones asociadas con la participación de los estudiantes en el proceso de formación en las Competencias Ciudadanas, presentó una tendencia al reconocimiento de una mayor nivel de participación activa y compromiso motivacional de los estudiantes.

La propuesta mejoró los procesos de competencias ciudadanas ya que se convirtió en un diario vivir por parte de los docentes y estudiantes para reclamar por los derechos fundamentales tanto de las personas como de su entorno.

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA

5.1 Denominación de la propuesta.

La lúdica como estrategia en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas

5.2 Descripción.

La propuesta denominada “La lúdica como estrategia en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas”, busca especificar una serie de actividades para ser implementadas en el aula de clase con el fin de generar mejores relaciones interpersonales entre los estudiantes y la eficiente puesta en práctica de las competencias ciudadanas.

Los talleres diseñados para fortalecer las competencias ciudadanas son un conjunto de materiales que generan posibilidades de orientación a la comunidad educativa realizando un proceso de comprensión y apropiación de los elementos más relevantes para potenciar la convivencia y paz, la resolución de conflictos y las relaciones interpersonales.

Las actividades que se proponen en esta propuesta tienen como objetivo implementar una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas basada en la lúdica en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila, para facilitar el proceso y la participación de todos sus miembros para

la promoción, prevención, atención y seguimiento de la convivencia y paz en el aula.

Tanto docentes como estudiantes tendrán un rol fundamental en este proceso, ya que se integraran entre sí para llevar a cabo los objetivos propuestos en cada una de las actividades y así poder cumplir a cabalidad, generando el mejoramiento de conductas y hábitos de los estudiantes con respecto a sus relaciones interpersonales, el pleno desarrollo de su personalidad y de sus valores. Tendrán también la oportunidad de proponer posibles soluciones a las situaciones de conflicto que se presenten en el aula y sus exteriores.

Como contenidos sugeridos en las actividades se presentan: valores, convivencia, importancia de las relaciones interpersonales, diálogos que generen postura crítica frente a las situaciones que aquejan al medio educativo y actividades que generen conciencia sobre los comportamientos adecuados que se deben tener para un aula pacífica.

Los criterios de evaluación se generan a partir de la aceptación y la estima que cada persona tenga tanto de sí misma como de los demás. En ello es importante también evaluar el proceso de evolución de habilidades comunicativas que permitan sustentar puntos de vista, opiniones y argumentaciones en la toma de decisiones dentro del grupo, utilizando el diálogo y asumiendo acuerdos. Además también se evaluará el seguimiento de instrucciones en el momento de llevar a cabo las actividades, la práctica de las normas generadas al interior de ella y la escucha e interacción entre el docente con los niños y las niñas del aula de clase.

5.3 Fundamentación.

Se dice que las competencias ciudadanas están organizadas en tres ámbitos:

1. Convivencia y relaciones pacíficas.
2. Participación y responsabilidad democrática; y
3. pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Estos ámbitos siempre enfocados a la promoción de una convivencia basada en el respeto por el ser humano y así en el respeto de los derechos humanos y por ende de la dignidad humana, basados en una ley de tolerancia, pero no malinterpretada como total aceptación de situaciones que vulneren los derechos fundamentales.

Dichos ámbitos se componen de diferentes competencias a saber:

1. Cognitivas
2. Emocionales.
3. Comunicativas
4. Algunas competencias integradoras, cuyo objetivo es servir de canal entre las demás.

Las competencias cognitivas se entienden como la toma de perspectiva, la capacidad de tomar el papel del otro en determinado conflicto.

Las competencias emocionales requieren el reconocimiento y el buen manejo de las emociones individuales. Y las competencias comunicativas el poder

escuchar y comprender a mis semejantes y a la vez transmitir los propios puntos de vista.

Un ciudadano competente, es una persona que posee dichas competencias y que en cierto momento es capaz de utilizarlas para la resolución de conflictos o simplemente para llevar una convivencia pacífica en determinado grupo social.

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, para la formación ciudadana es indispensable adquirir ciertos conocimientos específicos, pero también ejercitar diferentes competencias ciudadanas. Estas son: competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.

Cognitivas: las competencias cognitivas se refieren a una serie de capacidades mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano, tales como: la capacidad para ver la misma situación desde el punto de vista de las otras personas involucradas, la capacidad de reflexión y análisis crítico y la habilidad para identificar las consecuencias que podría traer una decisión.

Emocionales: las competencias emocionales son aquellas habilidades necesarias para identificar las emociones propias y las de los demás, para así responder constructivamente ante éstas. Un ejemplo de ello, es reconocer los sentimientos de dolor o rabia y tener empatía frente a lo que sienten los demás.

Comunicativas: las competencias comunicativas son las habilidades requeridas para establecer un diálogo constructivo con las otras personas. Por ejemplo, la capacidad para escuchar y comprender los argumentos ajenos a pesar de no compartirlas, y la capacidad para expresar con claridad, firmeza y sin agresión los propios puntos de vista.

Integradoras: las competencias integradoras reúnen en la acción misma todas las demás. En el caso específico del manejo de conflictos pacífica y constructivamente, se requiere integrar las competencias cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas, las competencias emocionales como la autorregulación de la rabia y las competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses.

5.4 Objetivos de la propuesta.

5.4.1 Objetivo general.

Implementar una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas basada en la lúdica en los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

5.4.2 Objetivos específicos.

- a) Analizar las manifestaciones lúdicas más utilizadas por los niños y niñas de la sede, destacando la importancia pedagógica de éstas en su procesos de formación
- b) Identificar el conocimiento (noción-concepto –idea) que tienen los niños y niñas de la Institución en cuanto a las competencias ciudadanas.
- c) Incidir en los estudiantes para que la actitud hacia la práctica de las competencias ciudadanas sea positiva.
- d) Guiar reflexivamente a los docentes sobre la utilidad la lúdica en la formación de las competencias ciudadanas.-

5.5 Beneficiarios.

- a) estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila, al mejorar su motivación a través de la lúdica para fortalecer las competencias ciudadanas.
- b) Docentes al contar con estudiantes motivados para el trabajo en los proyectos de aula.
- c) Establecimiento educativo al contar con alumnos y docentes motivados y más proactivos al desarrollo de competencias ciudadanas.

5.6 Productos.

Resultados de las actividades	Indicadores
Aprobación, aceptación de la propuesta por parte del rector y consejo académico	Aprobación del consejo académico y del rector de la institución.
Motivación de estudiantes	Comunicación adecuada entre docentes y estudiantes.
El desarrollo de las competencias ciudadanas, despertar en el estudiante interés de desarrollar las actividades pedagógicas a través de la lúdica.	Proyecto de aula para fomentar las competencias ciudadanas a través de la lúdica.
Mejorar el fomento de las competencias ciudadanas.	Alcance de competencias
El clima del aula es propicio para el aprendizaje.	Los docentes y estudiantes desarrollan actividades lúdicas para fortalecer las competencias ciudadanas.

5.7 Localización.

Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

5.8 Metodología.

La propuesta para llevar a cabo esta experiencia educativa debe ser congruente y consistente, basada en una pedagogía democrática, crítica y dialógica, teniendo como base unos principios, fines y valores. Para ello se hace necesario fortalecer los aspectos emocionales y morales, el

fortalecimiento del compromiso con el país y la comprensión de la existencia de los otros en cada persona, creando ambientes adecuados y utilizando procesos sistemáticos de reflexión acción– reflexión, planteando situaciones problema y pidiéndole al estudiante que sugiera soluciones creativas y efectivas.

Se busca a través de la propuesta realizar catorce (14) talleres en donde se especifique la competencia a desarrollar, los objetivos, los materiales a utilizar, las actividades a desarrollar y las conclusiones.

5.9 Cronograma.

Actividad	Año 2017				
	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
1. Dar a conocer la propuesta	X				
2. Información general	X				
3. Organización de grupos de trabajo	X				
5. Presentación del docente investigador		X			
6. Inducción de docentes en el desarrollo de competencias ciudadanas y lúdica		X			
7. Divulgación			X		
8. Convocatoria			X		
9. Realización de los talleres			X	X	X

1 0.	Evaluación y monitoreo			X	X	X
---------	------------------------	--	--	---	---	---

5.10 Recursos.

Multimedia, computadora, equipo de amplificación, material didáctico, tablero, mesas, sillas, salones.

5.11 Presupuesto.

Descripción	Total
Material didáctico	\$500.000,00
Salón y equipo multimedia	\$300.00.00
Refrigerios	\$200,000,00
Imprevistos	\$300.000,00
Total	\$1.300.600,00

5.12 Sistematización de la propuesta.

Plan general de los talleres “La lúdica como estrategia en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas”.

Dirigido a los estudiantes de la Institución Educativa San Calixto “Sede Los Salados” del municipio de Suaza-Huila.

TALLER NO. 1: “¿QUÉ TANTO SABES DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS?”

COMPETENCIA A DESARROLLAR

Reconozco aspectos generales de las competencias ciudadanas y sus implicaciones en la sociedad.

OBJETIVO

Reconocer los conceptos relacionados con las competencias ciudadanas.

MATERIALES

Lápiz y Hoja de papel guía

DESARROLLO

Es orientada por el docente formando grupos de 4 estudiantes y posteriormente resuelven el cuestionario generalizando los conceptos a nivel grupal. Como es la primera actividad básicamente lo que se busca es que los estudiantes se empiecen a familiarizar a nivel general con el tema de las competencias ciudadanas, al mismo tiempo que reconozcan conceptos básicos que serán indispensable para el desarrollo de todos los demás

talleres; por eso es vital el acompañamiento del docente o coordinador para ubicar a los estudiantes en el tema.

CUESTIONARIO

Este cuestionario contiene preguntas básicas que servirán como introducción al tema.

1. ¿Qué son para las competencias ciudadanas?
2. ¿Cuáles conoces?
3. ¿Crees necesaria la práctica de éstas?
4. De por lo menos 2 ejemplos reales de estas competencias.
5. ¿Qué crees que haga falta para el buen desarrollo de las competencias ciudadanas?
6. Según tu punto de vista ¿Cuál de las competencias es la más importante?

CONCLUSIÓN

Para finalizar esta actividad de conocimiento se socializa con los compañeros de clase cada una de las repuestas.

TALLER NO. 2:“RELACIONANDO TÉRMINOS”

COMPETENCIA A DESARROLLAR

Conozco y utilizo con propiedad algunos términos relacionados con las competencias ciudadanas

OBJETIVO

Repasar los conocimientos ya adquiridos.

MATERIALES

Colores, sopa de letras.

Sopa de letras.

Z	Y	E	D	A	A	O	G	D	A	D	V	N	O	R	M	A	S	A	X
E	Y	C	A	I	U	R	R	E	I	A	E	D	M	E	V	H	B	I	Q
D	R	O	D	C	T	E	U	M	C	D	X	E	S	S	D	C	A	C	T
A	J	N	I	N	O	N	P	O	N	I	P	R	I	P	V	U	C	N	C
R	U	S	N	E	R	O	O	C	E	V	R	E	L	A	A	C	O	A	I
N	S	T	U	V	I	S	S	R	R	I	E	C	A	C	L	S	N	R	U
O	T	I	M	I	D	R	O	A	E	T	S	H	R	I	O	E	F	E	D
H	I	T	O	V	A	E	L	C	F	R	A	O	U	O	R	I	L	L	A
T	C	U	C	N	D	P	I	I	I	E	R	S	L	S	A	D	I	O	D
S	I	C	U	O	W	G	D	A	D	S	E	B	P	N	C	E	C	T	A
U	A	I	L	C	Y	B	A	Z	S	A	L	N	E	D	I	N	T	B	N
O	B	Ó	U	L	S	E	R	V	I	C	I	O	T	V	Ó	T	O	E	Í
E	T	N	I	A	S	Q	I	P	A	Z	G	N	O	L	N	I	S	S	A
O	M	S	I	V	I	C	D	S	I	C	I	E	D	A	D	D	T	T	W
S	E	R	E	B	E	D	A	U	C	Y	Ó	É	T	I	C	A	R	A	R
S	E	R	E	B	E	D	D	N	V	H	N	V	O	T	O	D	A	D	A
A	U	T	O	R	R	E	G	U	L	A	C	I	Ó	N	Q	N	T	O	Z
E	T	N	E	I	B	M	A	R	N	A	D	I	Á	L	O	G	O	R	A
O	S	I	M	O	R	P	M	O	C	T	C	O	L	O	M	B	I	A	S
A	Í	T	A	P	M	E	G	O	B	I	E	R	N	O	A	K	Y	V	E

La intención de esta sopa de letras es hacer que los estudiantes logren identificar y relacionar algunos términos que van ligados a las competencias ciudadanas. Cabe aclarar que el número de palabras no se especificó con el fin de que al terminar la actividad puedan intercambiar palabras entre compañeros.

DESARROLLO

Se le hace entrega a cada uno de los estudiantes la sopa de letras, para que encuentren en ella algunas palabras relacionadas con las competencias ciudadanas.

CONCLUSIÓN

Para finalizar esta actividad los estudiantes deben decir el número de palabras que hallaron en la sopa de letras y con ayuda del resto de sus compañeros llegar a un mismo número de palabras.

TALLER NO. 3: "AFIANZANDO MIS CONOCIMIENTOS"

COMPETENCIA A DESARROLLAR

Conozco y utilizo con propiedad algunos términos relacionados con las competencias ciudadanas

OBJETIVO

Afianzar conocimientos y conceptos.

MATERIALES

Lápiz, cuestionario.

DESARROLLO

Se arman parejas o equipos integrados por 3 estudiantes, y posteriormente se resuelven la actividad planteada; pueden agregarse algunas preguntas pero no deberán ser muy complicadas para mantener la motivación hacia el tema. Aunque los estudiantes pueden estar ya bastante familiarizados con el tema, es importante, sin embargo, que el docente esté dispuesto a clarificar las dudas. Se puede también entregar un texto sobre las competencias ciudadanas y que las preguntas posibiliten la comprensión crítica sobre el tema.

SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA

1 ¿Qué son competencias ciudadanas?

- a) Se entiende como el avance cognitivo y emocional, Que permite a cada persona tomar decisiones cada vez más autónomas.
- b) Son aquellas habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes que, articuladas entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.
- c) Es un proceso que se puede diseñar, con base en principios claros, implementar, con persistencia y rigor, evaluar continuamente e involucrar el mejoramiento de la ciudadanía
- d) Ninguna de las anteriores

2 ¿A qué se refiere las competencias cognitivas?

- a) Al respeto y al defensa de los derechos humanos. b) A la emoción y la palabra
- c) A la valoración y el disfrute de la diversidad humana
- d) A los diversos procesos mentales

3 ¿Cuál de estas no es una competencia ciudadanas?

- a) Competencias comunicativas b) Competencias cognitivas
- c) Competencias deportivas
- d) Competencias emocionales

CONCLUSIÓN

Se rectifican las respuestas de los estudiantes, aclarando las dudas que aun puedan existir con el único fin de tener claridad de conceptos.

TALLER NO. 4: “¿QUÉ DECISIÓN TOMARÍAS?”

(COMPETENCIAS COGNITIVAS)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Identifico dilemas relacionados con problemas de exclusión y analizo alternativas de solución, considerando los aspectos positivos y negativos de cada opción
2. Argumento y debato sobre dilemas de la vida cotidiana en los que distintos derechos o distintos valores entran en conflicto, reconozco los mejores argumentos, así no coincidan con los míos.

OBJETIVO

Incentivar a los estudiantes a que asuman sus propias decisiones y responsabilidades sin excluir a nadie por sus diferencias.

MATERIALES

Fotocopias

DESARROLLO

Individualmente lea analice y responda la siguiente actividad. Luego aporte sus reflexiones al grupo en una plenaria.

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

Con el planteamiento de esta situación cotidiana se pretende que los desarrolles tu capacidad de análisis y la toma de decisiones, enfrentando así, las consecuencias de tus actos.

PROBLEMA

Un día en un salón de clase mientras cumplían con su jornada escolar obligatoria entro un profesor nuevo de filosofía, este se presentó y comenzó con su clase explicando a los alumnos la importancia que tenía la filosofía en la vida cotidiana, mientras él daba su punto de vista una alumna se levantó del puesto y se dirigió al profesor diciéndole que ella no estaba de acuerdo con él, pues para ella la filosofía no servía de nada y que él estaba perdiendo el tiempo. El profesor se sintió muy ofendido pero le respeto la opinión de la joven pero en ese momento otra alumna se mostró en total desacuerdo con la compañera diciéndole que la filosofía sí servía y para mucho; esto ocasionó que el grupo se dividiera en dos, un grupo que creía que la filosofía no servía y otro que creía que si servía.

1. ¿Crees que la alumna que estaba en desacuerdo con el profesor tiene la razón? ¿Por qué?
2. Si tu estuvieras entre ese conflicto ¿hacia qué lado te quedarías? ¿Por qué?
3. Plantea una posible solución a este problema.

CONCLUSIÓN

Socializar las respuestas en una plenaria. ¿Qué consecuencias positivas o negativas trajo esta discusión para el grupo?

TALLER NO. 5: “PRUEBA TU FIRMEZA”

(COMPETENCIAS COGNITIVAS)

COMPETENCIA A DESARROLLAR

1. Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.
2. Identifico las ocasiones en que actúo en contra de los derechos de otras personas y comprendo por qué esas acciones vulneran sus derechos.

OBJETIVO

Reflexionar sobre cómo se reacciona en situaciones en las que se siente presión por los demás.

MATERIALES

Cuestionario “Prueba tu firmeza” y un lápiz para cada participante.

DESARROLLO

Cada estudiante contesta el cuestionario y las preguntas de la hoja “Prueba tu firmeza”

PRUEBA TU FIRMEZA

Piensa en una situación en que te hayas sentido presionado a hacer algo que no querías hacer. Debes reflexionar sobre cómo reaccionaste y cómo podrías haberlo hecho siguiendo los siguientes pasos:

1. Describe de forma detallada qué ocurrió, cómo te sentiste y qué querías hacer tú.
2. ¿Cómo reaccionaste? ¿Qué dijiste?
3. ¿Tu reacción fue pasiva, asertiva (es decir con claridad, firmeza y sin agresión) o agresiva?
4. ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo imaginas que se sintió la otra persona?
5. ¿Lograste tu objetivo o sólo el del otro? ¿Llegaste a un objetivo común?
6. ¿Qué otras alternativas tenías? ¿Qué consecuencias conllevaban cada alternativa?

CONCLUSIÓN

Puesta en común de las respuestas de cada estudiante.

TALLER No. 6: “¿CÓMO SE TOMAN LAS DECISIONES?”

(COMPETENCIAS COGNITIVAS)

COMPETENCIA A DESARROLLAR

1. Preveo las consecuencias, a corto y largo plazo, de mis acciones y evito aquellas que pueden causarme sufrimiento o hacérselo a otras personas, cercanas o ajenas.
2. Conozco y utilizo estrategias creativas para solucionar conflictos.

OBJETIVO

Reflexionar sobre los riesgos, ventajas, desventajas y consecuencias de distintas formas en que las personas toman las decisiones.

MATERIALES

Una pizarra y tiza (para la lluvia de ideas). Una hoja “¿Cómo se toman las decisiones?” y un lápiz para cada estudiante.

DESARROLLO

1. Lluvia de ideas sobre las formas en que las personas toman las decisiones.
2. En grupos pequeños, reflexionan sobre las ventajas, desventajas y consecuencias posibles de cada una de las formas de tomar las decisiones que han surgido en la lluvia de ideas (rellenan la tabla de la hoja “¿Cómo se toman las decisiones?”).

¿CÓMO SE TOMAN LAS DECISIONES?

Lluvia de ideas sobre las formas en que las personas toman las decisiones: dejando que otro tome la decisión por él, evaluando todas las opciones posibles, de forma impulsiva.

Reflexionamos sobre los riesgos, ventajas, desventajas y consecuencias posibles de cada una de las formas señaladas:

FORMA	RIESGO	VENTAJAS	DESVENTAJA	CONSECUENCIA

CONCLUSIÓN

Puesta en común de lo realizado por cada grupo.

TALLER NO. 7: “ARTE EMOCIONAL”

(COMPETENCIAS EMOCIONALES)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

1. Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas
2. Identifico mis emociones ante personas o grupos que tienen intereses o gustos distintos a los míos y pienso cómo eso influye en mi trato hacia ellos.
3. Comprendo que existen diversas formas de expresar las identidades (por ejemplo, la apariencia física, la expresión artística y verbal, y tantas otras...) y las respeto.

OBJETIVO

Expresar por medio del arte libremente lo que se siente.

MATERIALES

Hoja de papel, lápiz y colores

DESARROLLO

Se reparte a cada uno de los estudiantes una hoja de papel en la cual deberán dibujar su estado emocional actual, con su respectiva explicación.

Recordemos que un dibujo dice mucho aunque no lo parezca y es eso lo que queremos, que cada estudiante se exprese libremente sin miedo al rechazo o burla de sus compañeros; puede ser algo estéticamente no muy agradable pero es con sus explicaciones que le dará sentido a su creación.

CONCLUSIÓN

Los estudiantes finalizaran la actividad con una pequeña exposición grupal, en la que se destacara dibujo más representativo.

TALLER NO. 8: “ES UNA SIMPLE HISTORIA”

(COMPETENCIAS EMOCIONALES)

COMPETENCIA A DESARROLLAR

Analizo cómo mis pensamientos y emociones influyen en mi participación en las decisiones colectivas. Uso mi libertad de expresión y respeto las opiniones ajenas.

OBJETIVO

Concientizar sobre el valor de los buenos actos.

MATERIALES

Ninguno.

DESARROLLO

Por grupos se lee y se analiza la siguiente fabula, puede parecer algo de niños pero quizás es este el método más práctico para dejar una buena enseñanza en los estudiantes.

FABULA: LA ABEJA Y LA PALOMA

Cierto día muy caluroso, una paloma se detuvo a descansar sobre la rama de un árbol, al lado del cual fluía un limpio arroyuelo. De repente, una abejita se acercó a beber, pero la pobrecita estuvo a punto de perecer arrastrada por la

corriente. Al verla en tal aprieto la paloma voló hacia ella y la sacó con el pico. Más tarde, un cazador diviso a la paloma y se dispuso a darle muerte. En aquel mismo instante acudió presurosa la abeja, y para salvar a su bienhechora, clavó su aguijón en la mano del hombre. El dolor hizo que el cazador sacudiese el brazo y fallara el tiro, con lo que se salvó la linda y blanca palomita.

MORALEJA: Haz a los otros lo que quieras que ellos también hiciesen por ti

1. ¿Estás de acuerdo con la moraleja de esta fábula?
2. ¿Practicas tú esta moraleja en tu vida cotidiana?
3. Califica de 1 a 5 la actitud de la Paloma. (*Siendo 1 la más baja y 5 la más alta calificación*). Justifica tu respuesta.
4. Califica de 1 a 5 la actitud de la Abeja. (*Siendo 1 la más baja y 5 la más alta calificación*). Justifica tu respuesta.
5. ¿Qué otra moraleja le podrían a esta fábula?

CONCLUSIÓN

Para culminar se escogerá la mejor moraleja.

TALLER NO. 9: “¿QUIÉN SOY?”

(COMPETENCIAS EMOCIONALES)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Identifico mis emociones y me apropio de los sentimientos hacía mí mismo.
2. Utilizo mecanismos constructivos para encausar mi rabia y enfrentar mis conflictos.
3. Identifico y manejo mis emociones como el temor a participar o la rabia, durante las discusiones grupales.
4. Expreso empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas.

OBJETIVO

Profundizar en el conocimiento que cada persona tiene de sí mismo.

MATERIALES

Espejo, Hoja de trabajo ¿Quién soy? Caja arreglada con un espejo dentro.

DESARROLLO

Se ubica a los estudiantes en círculo y se les dice que se va a rotar una caja que contiene algo para cada uno de ellos; deben mirar la caja, descubrir lo

que hay en ella y la pasan a su compañero sin decirle lo que ella contiene. La caja que se rota lleva dentro un espejo.

Luego de terminado el ejercicio se comparte:

1. Cómo se sintieron al verse en el espejo
2. Qué esperaban encontrar en la caja
3. Qué les gustó y que no les gustó del ejercicio
4. Cada uno toma un espejo y se mira un rato; se va a dar cuenta de:
5. Qué siente al verse en el espejo
6. Qué es lo que más les gusta de su imagen
7. Qué es lo que no les gusta de su imagen.

Terminado el ejercicio se hace un conversatorio para compartir las experiencias. Se entrega a cada estudiante la hoja de trabajo Quién Soy para que respondan el cuestionario; posteriormente se hace una socialización donde cada uno comparte alguna de las respuestas.

CONCLUSIÓN

Se hace una reflexión con los estudiantes sobre cómo se sintieron al observarse tanto a sí mismos. Se cuestiona el grado de dificultad o facilidad que hayan tenido para responder y se conversa con ellos sobre la importancia de tener claro para nosotros mismos quienes somos.

TALLER NO. 10: “TE ESCUCHO Y ME ESCUCHAS”

(COMPETENCIAS COMUNICATIVAS)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Escucho y expreso, con mis palabras, las razones de mis compañeros/as durante discusiones grupales, incluso cuando no estoy de acuerdo.
2. Argumento y debato dilemas de la vida en los que los valores de distintas culturas o grupos sociales entran en conflicto; reconozco los mejores argumentos, así no coincidan con los míos.
3. Conozco procesos y técnicas de mediación de conflictos.

OBJETIVO

Escuchar y respetar la opinión de los demás.

MATERIALES

Ninguno.

DESARROLLO

La actividad de este taller es un debate sobre un tema que llame la atención y cree controversia en el grupo, la idea es que a raíz de esto se pueda dar la conformación de dos subgrupos, uno que esté a favor de, y otro en contra de; se elegirá a una persona que será la encargada de dar la palabra a los

integrantes de cada grupo y que además será quien ponga orden en momentos de posibles controversias.

CONCLUSIÓN

Para poder declarar que un equipo tiene la razón, ambos deberán presentarle al docente o coordinador por lo menos 5 argumentaciones bien sustentadas y será este el encargado de dar un ganador.

TALLER NO. 11: “EL TELÉFONO SIN PALABRAS”

(COMPETENCIAS COMUNICATIVAS)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Reconozco la importancia de un diálogo constructivo y sincero en la consolidación de los grupos y la sana convivencia.
2. Comprendo la importancia de una adecuada comunicación.

OBJETIVO

Experimentar la comunicación no verbal. Reflexionar sobre la comunicación y sus dificultades

MATERIALES

Dos hojas de papel donde conste el mismo mensaje:

“En un garito de los suburbios, un viejo cantaba con un micro
mientras su quapa
compañerita con la guitarra bella se lo dí a s”.

DESARROLLO

1. Se dividen en dos grupos
2. Dentro de cada grupo se colocan en fila
3. Se le entrega al último de cada grupo el papel donde está escrito el mensaje.
4. Está prohibido mostrar el papel a los demás.

5. Lo leerá en silencio y lo devolverá al coordinador de la actividad.
6. El último de cada grupo expresa gestualmente el mensaje al penúltimo, éste se lo transmite de forma no verbal al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al primero, que lo deberá traducir a palabras.
7. Gana el grupo cuya traducción del mensaje se parezca más al original.

CONCLUSIÓN

Para culminar se comparten las respuestas a las siguientes preguntas:

¿Qué condiciones son necesarias para una adecuada comunicación?

¿Qué factores dificultan la comunicación?

TALLER NO. 12: “OBSERVA Y ANALIZA”

(COMPETENCIAS COMUNICATIVAS)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Conozco procesos y técnicas de mediación de conflictos.
2. Reflexiono sobre el uso del poder y la autoridad en mi entorno y expreso pacíficamente mi desacuerdo cuando considero que hay injusticias.

OBJETIVO

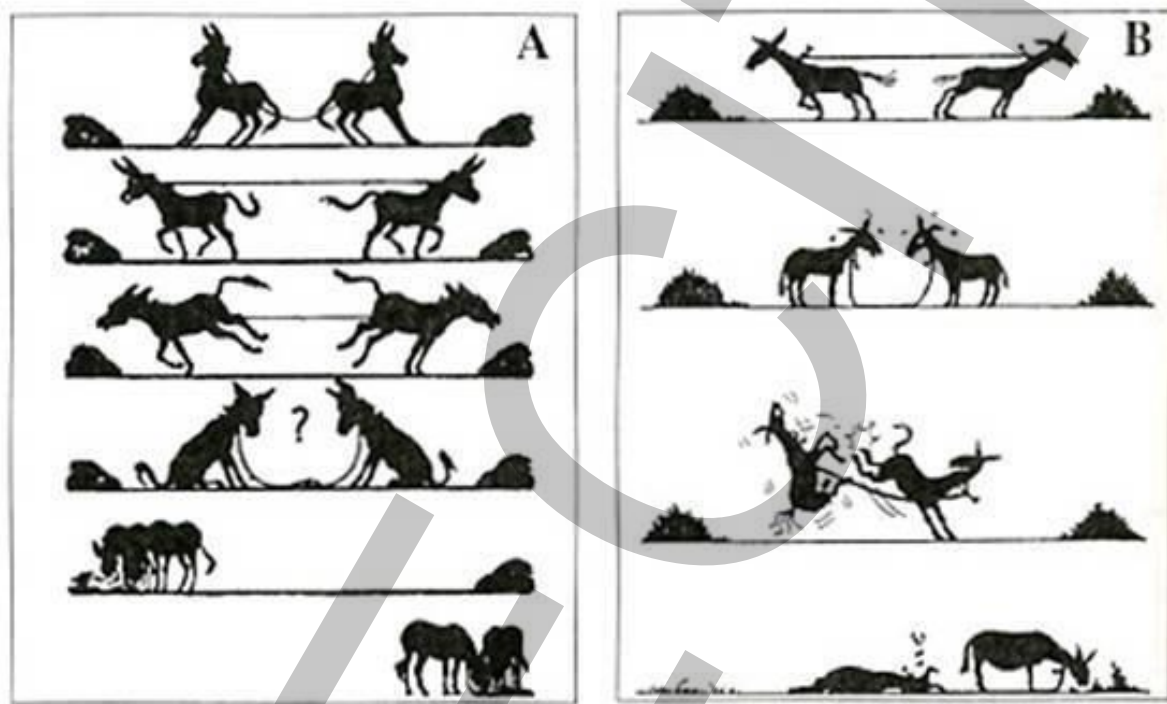
Reflexionar sobre las técnicas de negociación de acuerdos.

MATERIALES

Bolígrafos y “Hoja de refuerzo de Negociar acuerdos sin perdedores” para cada grupo.

DESARROLLO

Se forman grupos de 4 integrantes y a cada uno se hace entrega de la caricatura que deben analizar.



QUIZ:

1. ¿Qué puedes deducir de la caricatura?
2. ¿Cómo te pareció la forma en que solucionaron el problema?
3. ¿Qué pasos podrían seguirse para solucionar un conflicto?
4. ¿Qué situaciones de la vida real que se parecen a las historietas de los burros?

CONCLUSIÓN

Se socializan las diferentes respuestas en plenaria.

Se proponen ejemplos concretos para reflexiona sobre la violencia, colaboración, tolerancia, solidaridad y diálogo en la negociación de acuerdos.

TALLER NO. 13: “DATE CUENTA”

(COMPETENCIAS COMUNICATIVAS)

Competencias a desarrollar

1. Reconozco que los seres vivos y el medio ambiente son un recurso único e irrepetible que merece mi respeto y consideración.
2. Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto a nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor.

OBJETIVO

Concientizar a los estudiantes de lo grande y perfecta que es la tierra y del daño que nosotros le causamos

MATERIALES

Video Earth Song - La Canción De La Tierra (Michael Jackson) y traducción de la letra.

DESARROLLO

1. Se les pide a los estudiantes que formen parejas a las cuales se les hará entrega de la letra del video que vamos a observar.
2. Se les hace la aclaración que deben prestar mucha atención tanto al video
3. como a la letra.
4. Al finalizar el video se les hará unas preguntas.

CUESTIONARIO

1. ¿Qué querría expresarnos el autor?
2. ¿Te has puesto a pensar en algún momento en la realidad ambiental que muestra le video?
3. ¿Qué puedes concluir de este video?
4. ¿Qué iniciativas grupales concretas podemos efectuar para defender y proteger el medio ambiente?

CONCLUSIÓN

Se socializan las respuestas del cuestionario a nivel grupal.

TALLER NO. 14: “EL JUEGO DE LAS BOLSAS” (ELEGIMOS REGALOS)” (COMPETENCIAS INTEGRADORAS)

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Descubro la importancia de tomar adecuadas decisiones en la vida, ya que toda decisión implica unas consecuencias.
2. Identifico dilemas de la vida en los que entran en conflicto el bien general y el bien particular; analizo opciones de solución, considerando aspectos positivos y negativos.

OBJETIVO

1. Practicar la toma de decisiones.
2. Reflexionar sobre las razones por las que elegimos una opción y no otras, y sobre lo difícil de tomar decisiones si no se tiene toda la información.

MATERIALES

Varias bolsas negras (tamaño papelería) y cintas para atarlas. Distintos regalos, diferentes en formas y peso, uno para cada bolsa. Una hoja “El juego de las bolsas (elegimos regalos)” y un lápiz para cada participante.

DESARROLLO:

1. Deben elegir entre distintas bolsas que contienen diferentes regalos secretos siguiendo los pasos de “El juego de las bolsas (elegimos regalos)”.
2. Comparten las respuestas a las preguntas.

EL JUEGO DE LAS BOLSAS (ELEGIMOS REGALOS)

Delante de nosotros, sobre la mesa, tenemos bolsas cerradas (algunas más que participantes) que contienen cada una un regalo diferente.

Se trata de que cada uno elija uno de los regalos siguiendo los siguientes pasos:

1. Elegir una bolsa sin tocarla y decir por qué la hemos elegido
2. Levantar la bolsa para calcular su peso y decidir si seguimos eligiéndola o queremos cambiarla con otra de las que han o no han elegido los compañeros
3. Palpamos el regalo a través de la bolsa y optamos de nuevo por decidir si cambiamos o no de bolsa, diciendo el porqué de nuestra decisión.
4. Abrimos la bolsa, miramos dentro y expresamos nuestra satisfacción o no con la elección.

CONCLUSIÓN

Compartimos las respuestas con los compañeros y analizamos las siguientes preguntas:

1. ¿Es difícil tomar decisiones si no se tiene toda la información?
2. ¿Tomamos algunas veces decisiones sin pararnos a pensar si tenemos toda la información que necesitamos?
3. ¿En qué cuestiones elegimos sin pensar en las consecuencias de las distintas opciones?
4. ¿Cuántas decisiones tomamos por intuición?
5. ¿Influyen nuestros valores en la toma de decisiones?

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

1. Las competencias ciudadanas que se orientan en la institución educativa es meramente instructivo, las respuestas de los estudiantes en la encuesta permitió inferir que falta coherencia entre la formación en competencias ciudadanas y el ejercicio de las mismas pues la formación en competencias ciudadanas se queda solamente en lo teórico y se refleja poco en la vida cotidiana. Prueba de ello son los conflictos, los cuales se generan frecuentemente entre compañeros, por diferentes factores académicos o de convivencia. Así pues, frente a la resolución de los mismos fue evidente que existe una apatía para tratar de ayudar para resolverlos, se nota una actitud pasiva del estudiantado pues tampoco se acostumbra a trabajar en equipo.
2. No se desarrolla la actividad lúdica como estrategia pedagógica para que se convierta en una herramienta idónea que faciliten unas relaciones armoniosas, de respeto y solidaridad dentro de la comunidad educativa, su entorno familiar, social y profesional.

3. Las competencias ciudadanas no se conciben abiertamente como proyecto transversal para que sea parte fundamental en el plan de estudio de la institución, y mucho menos tienen un campo en los planes de asignatura de forma individual, pues a la larga son conceptos sobre las mismas son aislados y no hay una construcción sólida de los mismos.
4. A partir de la experiencia de la investigación los estudiantes identificaron el conocimiento (noción-concepto –idea) en cuanto a las competencias ciudadanas, es decir mejoraron la capacidad para ver la misma situación desde el punto de vista de las otras personas involucradas, la capacidad de reflexión y análisis crítico y la habilidad para identificar las consecuencias que podría traer una decisión; así mismo mejoró las habilidades requeridas para establecer un diálogo constructivo con sus compañeros y docentes.
5. La propuesta pedagógica fortaleció la aptitud de los estudiantes y docentes para mejorar las competencias ciudadanas teniendo en cuenta las dimensiones de convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, pluralidad, identidad y valoración de las diferencias; estos ámbitos siempre enfocados a la promoción de una convivencia basada en el respeto por el ser humano y así en el respeto de los derechos humanos y por ende de la dignidad humana.

6.2 Recomendaciones

1. Se recomienda a los docentes implementar en los planes de aula actividades lúdicas en donde se propongan situaciones reales en donde los niños y niñas puedan poner en marcha sus concepciones y competencias ciudadanas para resolver situaciones conflictivas.
2. Se debe fortalecer los planes de aula a través de un proyecto transversal relacionado con las competencias ciudadanas en donde se tenga en cuenta estrategias pedagógicas para la resolución de conflictos entre estudiantes atendiendo a espacios de discusión sana donde se exponen las desavenencias y se procure por una solución salomónica para el problema.
3. Es necesario fortalecer el trabajo en equipo en parejas o grupos de tres, procurando rotar a los estudiantes o a seleccionarlos aleatoriamente de la lista e indirectamente promover la interacción de todos los estudiantes.
4. Se debe promover a diario las competencias ciudadanas a partir de las alternativas reportadas para fomentar el desarrollo de las mismas especialmente en términos de abordarlas con aplicaciones en casos y situaciones reales, mostrando el sentido social de las competencias ciudadanas en las relaciones entre estudiantes como de estudiante-docente, generando espacios para promover la solidaridad y el respeto por las diferencias.

BIBLIOGRAFÍA

Aquilar K. Eduardo. Padres positivos. Editorial Pax, México. Sexta reimpresión.

Comisión de cultura ciudadana. Centro de Estrategias y desarrollo de valencia.
CEID

Departamento Nacional de Planeación. (2001). Boletín No. 2.Tercer mundo.
Bogotá: p. 9

De Zubiria, J. (2006).Los modelos pedagógicos: Hacia una Pedagogía
Dialogante 2ª Ed Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.

Díaz M, Héctor Ángel. La Función lúdica del sujeto. Documento de trabajo
utilizado en el desarrollo de la especialización.

Donoso Patricio y Elizalde Antonio, (1998). Conferencia preparada para el
Primer Seminario Nacional de Formación Artística y Cultural organizado
por el Ministerio de Cultura y realizado en Santafé de Bogotá del 27 al
29 de julio de 1998

Gómez M.T. Y V y Serrats. (1993). Propuestas de intervención en el aula.
Ediciones Nancea. Madrid. p 58

García, H. y Ugarte, D. (1997). Educación para la Paz y manejo de conflictos:
Preparándonos para construir la Paz desde nuestras aulas. En:
Resolviendo conflictos en la Escuela Manual para maestros. Apenac.
(s.f.)

Grandola Leticia. (1993). Lúdica y expresión corporal enfoque didáctico. Editorial Nuevo extremo. Buenos Aires. p 48

Howard, Gardner. Estructura de la mente e inteligencias múltiple. Paitdos: Madrid. 1.993. p 65-100

Jongevard, James. (S.f).Triunfar con todos. Editorial fondo interactivo latinoamericano s.a. Estados Unidos. P.49

Logan Y Logan, Lilian. (1990). Estrategias para una enseñanza creativa. Oikos. Barcelona. p 120-150.

Restrepo Ramírez Luis Carlos. (2004). Programa promotores de convivencia. Presidencia de la Republica de Colombia. Bogotá. p 43

Rodríguez E.M. (1998). Manejo de conflictos y toma de decisiones. Editorial Manual moderno. México. p. 91

Smith, Ml. (1977). Cuando digo no me siento culpable. Editorial Grijalbo. Barcelona. p. 39

Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología "UMECIT" (2016). Líneas de investigación. <http://umecit.edu.pa/pdf/D-33%20LINEAS%20%20DE%20INVESTIGACION.pdf>. Consultado: 15/04/ 2017

Waichman., P. (2000). Tiempo Libre y Recreación. Colombia: Kinesis. p. 117.

Zuleta, E. (1994). Elogio de la dificultad y otros ensayos. Fundación Estanislao Zuleta. Cali. p.104

ANEXOS

ANEXO 1.

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas preguntas con el fin de mejorar el desempeño en las competencias ciudadanas.

Para seleccionar la respuesta que creas más adecuada, deberás tener en cuenta los criterios de SI o NO y marcar con una (X) la respuesta más indicada.

1. Se realiza actividades lúdicas antes de la clase

Sí _____

No _____

2. Se realiza actividades lúdicas durante la clase

Sí _____

No _____

3. Se realiza actividades lúdicas al finalizar la clase.

Sí _____

No _____

4. Se realiza actividades lúdicas en horas libres.

Sí _____

No _____

5. Se realiza actividades lúdicas en celebraciones especiales.

Sí _____

No _____

6. Durante la actividad lúdica hay respeto entre el docente y estudiante.

Sí _____

No _____

7. Durante la actividad lúdica hay respeto mutuo entre los estudiantes.

Sí____

No____

8. El vocabulario es acorde.

Sí____

No____

9. Hay discusiones durante la actividad lúdica.

Sí____

No____

10. Hay expresiones de enojo o agradecimiento durante la actividad lúdica.

Sí____

No____

11. El estudiante pide disculpas cuando ha hecho daño o ha ofendido a un compañero.

Sí____

No____

12. Reconoce cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar.

Sí____

No____

13. Reconoce el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones.

Sí____

No____

14. Identifica las instituciones y autoridades a las que puede acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas.

Sí____

No____

15. Ayuda a cuidar las plantas, los animales y el medio ambiente en su entorno cercano.

Sí_____

No_____

16. Conoce las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.

Sí_____

No_____

17. Expresa, en forma asertiva, sus puntos de vista e intereses en las discusiones grupales.

Sí_____

No_____

18. Reconoce que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos.

Sí_____

No_____

19. Identifica su origen cultural y reconoce y respeta las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente.

Sí_____

No_____

20. Identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas.

Sí_____

No_____

21. Expresa empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas.

Sí_____

No_____

22. Identifica y reflexiona acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.

Sí _____

No _____

ANEXO 2. MATRÍZ DE VARIABLES

VARIABLES	SUB VARIABLE	OBJETIVOS	INDICADORES
LA LÚDICA	ACTIVIDAD LÚDICA	Reconocer la participación lúdica de los estudiantes en el proyecto de aula.	¿Realiza actividades lúdicas antes de la clase?
			¿Realiza actividades lúdicas durante la clase?
			¿Realiza actividades lúdicas al finalizar la clase?
			¿Realiza actividades lúdicas en horas libres?
			¿Realiza actividades lúdicas en celebraciones especiales?
	COMPORTAMIENTO DURANTE LA ACTIVIDAD LÚDICA	Conocer si el estudiante mediante las actividades lúdicas mejora su comportamiento.	¿Durante la actividad lúdica hay respeto entre el docente y estudiante?
			¿Durante la actividad lúdica hay respeto mutuo entre los estudiantes?
			¿El vocabulario es acorde?
			¿Hay discusiones durante la actividad lúdica?
			¿Hay expresiones de enojo o agradecimiento durante la actividad lúdica?
	CONVIVENCIA Y PAZ	Conocer si el estudiante asume de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en su vida escolar y si contribuye a la protección de los derechos de	¿El estudiante pide disculpas cuando ha hecho daño o ha ofendido a un compañero?
			¿Reconoce cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar?
			¿Reconoce el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones?
			¿Identifica las instituciones y autoridades a las que puede acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas?

COMPETENCIAS CIVIL CIUDADANAS		las niñas y los niños.	¿Ayuda a cuidar las plantas, los animales y el medio ambiente en su entorno cercano?
		PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA	¿Conoce las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia?
			¿Expresa, en forma asertiva, sus puntos de vista e intereses en las discusiones grupales?
			¿Identifica y maneja sus emociones, como el temor a participar o la rabia, durante las discusiones grupales?
			¿Propone distintas opciones cuando se toman decisiones en el salón y en la vida escolar?
			¿Participa con los profesores, compañeros y compañeras en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad?
		PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	¿Reconoce que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos?
			¿Identifica su origen cultural y reconoce y respeta las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente?
			¿Identifica algunas formas de discriminación en la escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colabora con acciones, normas o acuerdos para evitarlas?
			¿Expresa empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas?
			¿Identifica y reflexiona acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar?