

EL RECREO, UN ESPACIO PARA DESARROLLAR CIUDADANÍA A TRAVÉS DE LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS, CULTURALES, M DEPORTIVAS Y RECREATIVAS.

“EL RECREO PEDAGÓGICO”



PROFESOR ARTURO OCHOA CALDERON

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR FLORENCIA, CAQUETÁ
2012- 2017**

1. EL RECREO PEDAGÓGICO

1.1. PRESENTACIÓN

La escuela Normal Superior de Florencia ha permitido la construcción de tejidos conceptuales de gran relevancia pedagógica, en el quehacer cotidiano, que se evidencia a partir del desarrollo de los talleres lúdicos y la utilización del tiempo libre como proceso educativo, en donde se manifiesta, la creatividad, la alegría, la participación y la integración entre la comunidad educativa para fortalecer el proceso integral de los estudiantes.

El aprendizaje significativo desde lo lúdico, se constituye en un espacio donde se entretiene, se apropia del mundo, se recrea y se transforma; por lo tanto se hace vital.

El juego en sí mismo es una estrategia didáctica, pues su esencia lúdica permite la abstracción de los fenómenos percibidos y observados, al igual que incorpora a sus propias teorías conocimientos de su entorno natural, cultural, social y afectivo.

El propósito de esta propuesta lúdica es trabajar a través de talleres lúdico - expresivos, organizados según intereses, habilidades y destrezas de los estudiantes; de igual manera la utilización de los espacios de descanso, en momentos culturales en donde se dinamizan las diferentes expresiones y se articulan las competencias artísticas, culturales y deportivas.

Según Reynol Carlsón, los objetivos de la recreación y la Educación no son polos separados, pues ambos trabajan en función del enriquecimiento vital de las personas.

El aprendizaje es más rápido y duradero si es agradable y satisfactorio en si mismo; las mejores experiencias educacionales asumen una verdadera naturaleza LÚDICA.

1.2. OBJETIVO GENERAL

Estructurar una propuesta didáctica alternativa que permita implementar la educación lúdica como un elemento didáctico y metodológico de la práctica docente en la Escuela Normal Superior de Florencia.

1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Hacer de la actividad lúdica un elemento didáctico y metodológico de la práctica docente en la escuela Normal Superior.

- Desarrollar competencias en el estudiante a partir de su relación con el entorno y su realidad socio - cultural.
- Propiciar la apertura al diálogo pedagógico a través de la reflexión y la socialización de sus vivencias, sus conocimientos y su aprendizaje.
- Desarrollar procesos comunicativos, pedagógicos, éticos, valorativos y socio - afectivos en los estudiantes a través de su interacción práctica.
- Sensibilizar y fortalecer el interés del estudiante desde una perspectiva lúdica.
- Propiciar de una manera activa y amena el desarrollo de la creatividad a través de la formación artística, la recreación y el deporte desde una visión pedagógica.

1.4 PLAN DE ACCION

1° ETAPA	2° ETAPA	3° ETAPA	
<p>1. Sensibilización e inducción hacia las actividades artísticas, recreativas y deportivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Busca fortalecer los intereses de los estudiantes sensibilizándolo hacia lo lúdico desde lo artístico y lo deportivo. ■ Inicia la formación en el arte y el deporte, tomando como eje fundamental la pedagogía para el conocimiento, valoración y conservación de la cultura como un aporte a la construcción de una identidad cultural, individual y social. <p>2. su organización e implementación estará a cargo de los estudiantes del cuarto semestre de formación complementaria de acuerdo a sus intereses, actitudes y habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Los talleres a desarrollar serán: música, porristas, danza, teatro, artes plásticas, 	<p>1. Se continuará con la formación lúdica, en el arte y el deporte propiciando espacios para dicha formación, aquí el estudiante de acuerdo a sus intereses y reconociendo sus habilidades, potencialidades destreza en diferentes campos se ubica en el taller de preferencia.</p> <p>2. los estudiantes de formación complementaria realizaran sus prácticas lúdicas, en los centros de práctica docente.</p> <p>3. Los talleres tendrán orientación del equipo docente de la Institución.</p> <p>4. Los talleres propuestos son: música, danza, teatro, deportes, periodismo, club de ciencias y tecnología, porristas, aeróbicos, club de lecturas, juego recreativos, lúdica matemática , videos, emisora estudiantil, periódico mural y reporteros, entre otros.</p>	<p>1. Fundamentación teórico - práctica para los estudiantes en formación respecto a la organización de los diferentes talleres lúdicos (música, danzas, porristas, teatro, emisora estudiantil, entre otras.) que les permitan identificar sus potencialidades y contrastarlas con sus concepciones.</p> <p>2. La selección del taller ludiexpresivo a partir de sus propias habilidades destrezas e intereses que le permite generar de una manera activa y amena el desarrollo de la creatividad, la formación artística, la recreación, el deporte, el entendimiento, el desarrollo de valores y el trabajo desde una visión pedagógica a partir de la propuesta basada en los</p>	<p>1. los estudiantes de formación complementaria integraran sus conocimientos con las “tics”, y el proyecto mano amiga, que está en coordinación directa con el proyecto de aula, “el recreo pedagógico”, En donde esta etapa, los estudiantes investigan, conceptúan y finalmente aplican los conocimientos adquiridos tanto en lo pedagógico como en lo lúdico asistiendo a instituciones escogidas como centros de práctica, donde se desarrolla el proyecto Lúdico en toda su dimensión asociado a su práctica pedagógica.</p>

<p>videos, fútbol, minibalcesto, rondas y juegos tradicionales, club de lectores, entre otros.</p> <p>■ La propuesta no es definitiva y está planteada a largo plazo y en permanente reconfiguración respecto a intereses y necesidad de la comunidad estudiantil y el entorno socio - cultural.</p> <p>3. mediante el desarrollo de los talleres lúdicos se genera la apertura al diálogo pedagógico donde el estudiante a través de la reflexión socializará sus vivencias, sus conocimientos su aprendizaje y además tendrá la oportunidad de mostrar sus avances.</p>	<p>5. A demás de las horas asignadas para estos talleres, los estudiantes de acuerdo a su rendimiento, aptitudes e inquietudes continuarán su autoformación en espacios extraescolares, sea en lo artístico o deportivo aprovechando la formación que dan algunas instituciones como la casa de la cultura y las escuelas de formación deportivas.</p> <p>En todos los talleres se asumirá la formación integral del estudiante a partir del desarrollo de procesos comunicativos, pedagógicos, éticos, valorativos y socio afectivo que conlleven al conocimiento de la cultura y a la formación de un maestro comprometido con ella.</p>	<p>principios de flexibilidad, autonomía y participación.</p> <p>Los estudiantes desarrollan la propuesta en forma alternada (cada quince días) para que el trabajo se pueda re-conceptualizar y darle los giros que se requieran.</p> <p>3. En un “blog” del docente del área de artística o deportiva, se realizaran los talleres, foros y el intercambio de experiencias con lo pertinente al proyecto del recreo pedagógico.</p>	
---	--	--	--

1.5

RESULTADOS

Ha permitido la formación de competencias ciudadanas, de valores como liderazgo, la solidaridad, la responsabilidad, la autonomía, dentro de, un ambiente educativo que permite potencializar en los niños y en los estudiantes de formación complementaria la construcción de saberes dentro de una dinámica más activa, participativa y de gusto, para alcanzar nuevos niveles del conocimiento a partir del accionar lúdico.

1.6

ESTADOS DE ARTICULACIÓN CON EL P.E.I.

Este proyecto forma parte del PEI de la escuela Normal Superior, siguiendo los lineamientos del MEN, en su propósito más amplio. A demás de contribuir a una formación integral propende por un trabajo interdisciplinario, creando un ambiente favorable para aproximarse a una solución participativa de necesidades pedagógicas, con el uso de nuevas estrategias de enseñanza que conlleven a un aprendizaje significativo, cuyos conocimientos trasciendan a crear actividades de mayor significado y sentido en la vida del estudiante en formación.

PROYECCIÓN

El presente proyecto pretende mostrarse no solo a la comunidad educativa de la escuela Normal Superior sino que además al Departamento a través de cursos de capacitación o seminarios programados desde la escuela Normal Superior en convenios con la Universidad de La Amazonia, Secretaría de Educación Departamental y Municipal como opción a ser validados como créditos o como formación profesional del educador en ejercicio.

A nivel Institucional el proyecto tiene continuidad a través de los resultados obtenidos desde el año 2009, los cuales son el soporte para cualificar el trabajo pedagógico.

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 OBJETIVO GENERAL

Estructurar una propuesta didáctica alternativa que permita implementar la educación lúdica como un elemento didáctico y metodológico de la práctica docente en la Escuela Normal Superior de Florencia.

2.2 ANTECEDENTES

En la década de los 50, la actividad lúdica era inherente al proceso formativo del estudiante y ocupaba un lugar importante en la escuela, para lo cual se organizaba la jornada de la tarde como el espacio para el juego y la recreación.

A partir de la década de los 70, se manejan nuevas políticas educativas que pensaban más en la cobertura que en la calidad, por lo cual se recortan las jornadas y las horas de trabajo en cada asignatura, para dar paso a la doble jornada en aras de ampliar la cobertura educativa y aprovechar los espacios para atender la población infantil que se estableció en la zona urbana. Este factor relegó a un segundo plano las actividades recreativas, deportivas, y el juego lúdico pues la escuela es tomada demasiado en serio y el tiempo para “jugar” se acabó. La educación física se reduce a su mínima expresión al ser limitada en el tiempo y el espacio, predomina el elemento competitivo al formar equipos representativos de cada institución, en distintas disciplinas. La educación física pierde importancia como disciplina para el desarrollo físico y mental. Hasta la década de los 80, esta área sirvió de comodín para ubicar a los maestros que no tenían su carga académica completa.

De otro lado, los currículos distribuidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), para su administración a lo largo y ancho del país, no respondían a las necesidades de cada entorno socio-cultural y su ejecución carecía de una didáctica desde lo lúdico que integrara práctica cotidiana con teoría. Así, la escuela deja de brillar con luz propia y sus clases se convierten en poco atractivas para el niño, al desligar su universo sónico y alterar su tradición cultural del juego como posibilidad del conocimiento.

Con la Ley 181 del 18 de enero de 1995 (Ley del Deporte Colombiano), se inicia con la constitución de Escuelas de Formación Deportiva, cuya estrategia curricular es la orientación, el aprendizaje y práctica de las actividades físicas, recreativas y la enseñanza del deporte en el niño y joven, buscando el desarrollo físico y socio-afectivo que permitiera en forma progresiva, ubicarlo en el deporte de rendimiento.

Esta práctica deportiva conlleva un trabajo interdisciplinario frente al fomento educativo, el progreso técnico y la salud física y mental del nuevo deportista. Estas Escuelas de Formación Deportiva tienen tres niveles de formación:

1. Nivel de diagnóstico del desarrollo motor de los niños, cuyo instrumento básico es el juego.
2. Nivel de los mini deportes: posibilita la rotación de los niños en alguno de éstos. Desde allí, se orienta la futura selección, o escogencia del deporte.
3. Nivel de vivencias y situaciones de juego: aquí tiene espacio la orientación progresiva hacia los deportes de rendimiento.

Una exigencia de las Escuelas de Formación Deportiva, es que el personal técnico y docente a cargo de estos programas debe ser integrado por pedagogos en las áreas de Educación física, recreación y deportes.

En su Artículo 15, la Ley del Deporte, nos dice que el deporte en general, es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental dentro de disciplinas y normas preestablecidas, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales.

Como podemos apreciar, la Ley del Deporte pone en evidencia la necesidad de insertar el elemento lúdico en toda actividad formativa social como educativa.

Por su parte, el documento de los sabios, especialmente el informe presentado por Gabriel García Márquez argumenta que: “Nuestra educación conformista y represiva parece concebida para que los niños se adapten por la fuerza a un país que no fue pensando para ellos, en lugar de poner el país al alcance de ellos para que lo transformen y engrandezcan. Semejante despropósito restringe la clarividencia precoz y la sabiduría del corazón, hasta que los niños olviden lo que sin duda saben de nacimiento: que la realidad no termina donde dicen los textos, que su concepción del mundo es más acorde con la naturaleza que la de los adultos y que la vida sería más larga y feliz si cada quien pudiera trabajar en lo que le gusta y solo en eso”¹.

Esta visión deja entrever la importancia del niño en el proceso educativo, y hace pensar que la institución escolar puede poner en práctica el laboratorio de vida en la que el proyecto de educación lúdica se pueda convertir en un proceso libertario, tierno, democrático, humanista, sabio y lúdico; donde el encanto pedagógico por este tipo de trabajo logre transformar la mediocridad y la apatía por un concierto donde se conjuguen lo alegre, lo moral y lo sensorial.

Desde lo legal, se insertan otros mandatos en forma de decretos y resoluciones tales como la Ley 115 de 1994 que en su artículo 1, habla sobre la concepción de formación integral de la persona humana; el Artículo 21 de la misma ley, en sus literales: A, nos plantea sobre la formación de los valores para la convivencia; el

Literal F, sobre la comprensión básica del medio físico, social y cultural a nivel local, nacional y universal. En el literal J, que tiene que ver con la formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre. El de los niños. Ed. Magisterio. Santafé de Bogotá, 1994 literal L, en lo que respecta a la formación artística mediante la formación corporal, la música, la plástica y la literatura.

De otro lado, los fines educativos consagrados en el Artículo 5o en sus numerales 1 y 2, plantean acerca del desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual,

¹GARCIA M. Gabriel. Colombia al filo de la oportunidad: proclama, por un paísalcance

moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores, lo mismo que la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre. Por su parte, el Artículo 7o (de la misma Ley /115), en lo pertinente a la familia como núcleo fundamental y primer responsable de la educación de sus hijos; nos dice en sus literales d, f, y g; que se busca recibir orientación, contribuir solidariamente con la institución educativa y se debe proporcionar en el hogar un ambiente adecuado para su formación integral.

En el ámbito institucional de la Escuela Normal, desde hace aproximadamente tres años se generó la discusión en torno a la parte lúdica en cuanto a la posibilidad de abrirle un espacio en la jornada de la tarde para cumplir la legislación educativa vigente. Tal discusión involucra el qué, cómo, cuándo, dónde, con qué, para la realización de dichas actividades. Se ha discutido acerca de su relevancia; del compromiso colectivo; y en general, sobre la viabilidad de dicho propósito. Finalmente se llegó al acuerdo de trabajarla en forma de talleres de expresión, organizados conforme a los intereses, habilidades y destrezas de naturaleza heterogénea infantil, pretendiendo ser un elemento formativo donde se recrea el conocimiento y se construye algo nuevo.

En la Normal Superior se han generado pequeños brotes de activismo, en la parte lúdica, que tienen una vida institucional corta, sobre todo en la básica primaria, lo cual llevó a replantear una organización diferente con un equipo más amplio, en donde se involucra a los estudiantes del programa de Formación complementaria para trabajar articuladamente desde la Normal con los núcleos de pedagogía, arte y cultura y los maestros de la básica primaria.

A partir de esto se establecen unos talleres en primaria con los mismos criterios de selección, según los intereses habilidades y destrezas de los estudiantes orientadores (practicantes) y orientados (niños de primaria).

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. El juego y la lúdica en la educación básica

El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos; y se manifiesta de una manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones internas. Por todos sus valores educativos, el juego está considerado como uno de los medios de trabajo fundamentales del profesor, especialmente en lo que concierne al trabajo con los niños y su correcta utilización, lo que implica una incidencia significativa en la formación de los hábitos motores primarios, lo cual se refleja en la permanente incorporación de nuevos hábitos que es la ley inmutable del desarrollo.

En el ámbito educativo se ha tenido la concepción errónea de que el juego es una pérdida de tiempo, subestimando su importancia real como elemento constitutivo del proceso formativo de la persona, especialmente en las primeras etapas de su vida.

El juego es una actividad relevante como ejercicio preparatorio de los campos intelectual y motriz, los cuales son básicos y maduran en la niñez con proyección hacia una vida adulta activa y nutrida de contenidos, formas comunicativas, actitudes y comportamientos sustentados en una sólida moral. “El juego en el niño es equivalente al trabajo en el adulto; ciertamente es la antesala de una vida sana y feliz”.²

La actividad lúdica es muy importante para el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un

²Centro Experimental Piloto. Evaluación del desarrollo psicomotriz. Florencia, 1998, p. 35

espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación en suma. Tiene por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental como estímulo del espíritu, como tónico y puesta a punto de todo ser.

Una escuela a las puertas del tercer milenio debe hacer de lado toda forma de monotonía que raye en el aburrimiento de los estudiantes, pues nunca antes estaban dadas tantas oportunidades juntas para un desarrollo humano integral. Primero, por las libertades de pensamiento y acción de las personas y segundo, por los avances tecnológicos que facilitan el mejoramiento de su calidad de vida.

Ninguna razón es válida para erradicar el juego y la lúdica de las prácticas pedagógicas de la educación básica, pues durante este período se conforman las estructuras físicas y mentales de la persona para lo cual el juego actúa como catalizador. Sin embargo, al niño se le permite jugar en los primeros grados de primaria y a medida que asciende en grados y edad, se le restringen las posibilidades lúdicas, pues debe mostrar que ya no es un niño: “qué vergüenza que te vean jugando con carritos (o muñecas), estando tan grande ya...” Esta es la reacción de muchos padres de familia al percibir que su hijo aún no se enruta hacia una vida adulta, seria y ordenada.

En la básica secundaria ni se diga. Los jóvenes que aman el juego son discriminados y catalogados como “recocheros y perezosos”, asumiendo la lúdica como actividad yuxtapuesta con la vida seria, lo cual es un error, sin lo lúdico, la concepción formativo-integral se desdibuja por física ausencia de bases prácticas. Sólo adquieren “status” aquellos estudiosos abnegados que son conscientes de que han madurado. Dicho de otro modo, en la secundaria, rendimiento y disciplina van de la mano, pues cuando no se asume la academia con seriedad y responsabilidad los resultados negativos saltan a la vista, según dicen los maestros.

La asunción de una metodología sustentada en la lúdica, para la enseñanza durante la educación básica, es garantía de innovación pedagógica que redundará en calidad educativa. Es preciso rescatar el juego como recurso didáctico y metodológico, empleado por el maestro en su cotidianidad docente. Esto supone un trabajo previo que permita re-conceptualizar acerca del significado y sentido de la lúdica para los maestros principiantes como veteranos. “Es necesario conocer la naturaleza de lo lúdico, para no dejarse engañar por el juego falso o por el afán de estar a la moda”³. Y es que la lúdica posibilita la construcción de tejidos conceptuales de gran relevancia pedagógica que los sujetos de la educación debemos valorar, haciendo más cotidiano su empleo en nuestro quehacer docente, especialmente por la disposición latente del estudiante de participar en todo acto de naturaleza lúdica.

Una vez el maestro tenga una concepción clara del sentido y significación lúdica, debe asumir la responsabilidad del empleo de la lúdica como elemento didáctico y metodológico de su quehacer docente.

En todo momento y lugar de la educación básica, existe un espacio para la lúdica, independientemente de que estemos hablando dentro o fuera del aula; de educación física o artística, etc. La lúdica debe ser transdisciplinar que haga su aparición tanto en matemáticas como en las demás áreas del conocimiento. Lo ideal es que cada maestro, proyecte desde la visión lúdica cada una de las actividades que realice o pretenda realizar.

En el contexto educativo normalista, que se encuentra en proceso de reestructuración, se pretende dar un giro a la práctica docente de los futuros Maestros, en cuanto a la implementación de la lúdica como recurso didáctico y metodológico que rescate el gusto del niño por el aprendizaje, en una dinámica cotidiana que vaya más allá del aula de clase y de los textos. “En la escuela, muchas cartillas, se basan en el convencimiento de que al niño hay que deletreárselo todo repetidamente sin permitir que cruce los límites

³Ibid., p. 39

de la imaginación para llegar al mundo de la fantasía”⁴

La enseñanza de una didáctica y una metodología lúdica no puede ser una simple retórica sino por el contrario, debe cargarse de emoción y sentimiento. El estudiante normalista debe asumir su práctica docente con energía y dinamismo para causar un impacto positivo en los niños que orienta en los centros de práctica docente.

En el contexto de las anteriores consideraciones la lúdica se define como el conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a entemecer. “La lúdica convoca a la risa y a la alegría, la capacidad de encontrar en las equivocaciones, profundas enseñanzas. Para trabajar con optimismo y desarrollar al máximo el universo de nuestras fantasías e imaginarios mágicos”⁵

La actividad lúdica es inherente a los animales y al hombre; un gato que juega con un ovillo de lana se ejercita para prácticas futuras en calidad de gato adulto. Igual ocurre con el niño que juega al papá y la mamá, al médico, al obrero, etc., pues el “hacer como si fuera uno de estos personajes, va allanando los sentidos que conducen a la representación, al símbolo y a la abstracción (del acto al pensamiento)”⁶. De hecho, el niño solamente cuenta con el referente natural - social que le proporciona su entorno inmediato. Además se encuentra en una etapa de desarrollo concreta y actual, es decir, todo aquello que pueda manipular sin pensar en situaciones pasadas ni futuras sino aquellas que estén ocurriendo en el momento.

La actividad lúdica nos hace comprensivos, amables, solidarios, generosos y nobles. A través del pensamiento lúdico madura nuestra inteligencia y se hace profunda nuestra sociabilidad.

El potencial lúdico se evidencia de muchas maneras. Cuando hablamos del recreo- por ejemplo, mediante el juego, la poesía o la música, estamos haciendo alusión a una forma de actividad que no sólo es agradable y alejada del simple pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma. Recrear, significa volver a crear, inventar, descubrir nuevas imágenes, nuevas reacciones. Sin embargo, la actitud del maestro actual es un poco distante respecto a aquellas expectativas de juego y actividad lúdica que demanda una verdadera enseñanza. Esto es, que un prerequisite para todo aprendizaje es el mayor o menor grado afectivo que sintamos por la actividad a realizar. Otro factor negativo lo constituye el manejo de horarios rígidos, pues cuando una actividad es lo suficientemente agradable se pierde la noción del tiempo, contrario al esquema tradicional donde el estudiante observa su reloj durante toda la clase. Visto con detenimiento este aspecto, se concluye que uno de los ideales pedagógicos es que el estudiante se apasione por el descubrimiento del mundo, olvidándose del factor tiempo.

La escuela se circunscribe al trabajo académico “formar dejando de lado la posibilidad lúdica como recurso pedagógico. “La actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse...”⁷En este sentido, la lúdica se constituye en componente

⁴JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. De. Presencia S.A. Santafé de Bogotá, 1996. p. 30

⁵Op. Cit. GARCIA M. Gabriel

⁶Op. Cit. 14

⁷OSPINA S., Héctor Fabio y otros. Pedagogías constructivistas, pedagogías activas y desarrollo humano. Ed. Magisterio. Santafé de Bogotá, 1997. p. 94.

esencial de la formación básica.

• **Concepción de aprendizaje desde lo lúdico**

El aprendizaje desde lo lúdico es la habilidad para determinado desempeño o fruto de la interacción del estudiante con su entorno (natural-social). “Una de las características del Juego Lúdico es que no está excesivamente vinculado a sus resultados”⁸. Pues a través de él se desarrollan aspectos observables de gran relevancia para la formación integral del estudiante.

En el desarrollo del juego intervienen procesos de percepción y creación que posibilitan registrar, clasificar y cambiar reglas, modificando así el formato del juego inicial, lo cual redundará en nuevos aprendizajes. Estos son producto de la dinámica interna de las estructuras mentales del niño que cambian constantemente en la práctica, y en los cuales “el aprendizaje está estrechamente asociado al sentimiento”.

3.2. **Didáctica del juego**

El juego por sí mismo es una estrategia didáctica, pues su esencia lúdica permite la abstracción a partir de los fenómenos percibidos y observados. Según Froebel: “La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social”⁹

Asumir el juego como estrategia didáctica demanda del docente conocimiento de técnicas; manejo variado y creativo de éstas, y el desarrollo de métodos de enseñanza apropiados para motivar el aprendizaje a través del juego.

El maestro o persona que asuma el juego como recurso didáctico y metodológico, ha tomado de hecho, un camino correcto pero debe ser consciente de la demanda de energía que conlleva este tipo de actividad en virtud del esfuerzo físico y mental que implica.

El sentido real, auténtico, funcional de la educación lúdica estará garantizado si el educador está efectivamente preparado para realizarlo. No se logrará nada sino se tiene: un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales de la educación lúdica, condiciones suficientes para socializar el conocimiento y predisposición para llevarlo adelante.

Hoy por hoy la educación escolarizada compete con los medios informativos. Dadas las circunstancias del mundo “electrónico” en que viven los niños y jóvenes, no es posible pretender orientarlos significativamente si no hay una adecuada preparación para ello. De nada sirve criticar la televisión y sus programaciones, sin proponer alternativas de superación; no basta con criticar la pedagogía de los juguetes y los juegos electrónicos, si no se tiene un conocimiento profundo de tales “objetos” y de las condiciones positivas para emplearlos correctamente; nada se gana con criticar a los papás que ya no juegan con los hijos, si no se les ofrece alternativas y condiciones positivas para ayudarles a mejorar; de la misma manera, no tiene objeto hablar, criticar, denunciar los problemas de las escuelas, tales como deserción, repetición de cursos, desinterés, falta de relación, dominación, autoritarismo, si no se presentan propuestas de cambio reales, viables y convincentes.

Los estudiantes de hoy se encuentran en una situación tal que sólo creen en los profesores que poseen sentido participativo, que saben transformar sus clases en trabajo-juego (seriedad y placer), que saben mantener una relación fraterna. También cuando les gusta un profesor, terminan por encontrar valioso lo

⁸DECROLY y E. Monchamp. El juego educativo. De. Morata. Paris, 1978, p. 11

⁹Op. Cít. NUNES DE ALMEIDA, Paulo, p. 17

que él enseña y se esfuerzan cada vez más por aprender. Cuando un niño siente que se le quiere y es respetado por el profesor y por la escuela, se hace del enseñar y del aprender un proceso placentero, su permanencia en ésta se fortalece, a tal punto que sólo una causa de fuerza mayor le hace dejarla. Igualmente somos conscientes que cuando un profesor despierta en el niño pasión por el estudio, él mismo, por su propia iniciativa, buscará el conocimiento y pondrá todo de su parte para corresponder y no decepcionar. Esto sucede no sólo con niños del nivel pre- escolar, también con los de primaria y los niveles medio y superior. Cuando la persona descubre que la mayor y la mejor escuela es la que lleva dentro de sí, no necesita que se lo digan. Nadie más tendrá que decirle lo que tiene que hacer. La misma persona se encargará de buscar “los infinitos conocimientos y experiencias” que hay y que le esperan. Todo esto se resume en esta cuestión: “Saber despertar, concientizar y confiar”, y es a través de la lúdica como estrategia didáctica, una forma para despertar en el estudiante ese gusto por el aprendizaje escolar.

En general, es necesario recuperar desde lo lúdico, el verdadero sentido de la palabra escuela: lugar de alegría, del placer intelectual, de la satisfacción; es también indispensable repensar la formación del profesor, con el ánimo que reflexione en forma competente, no sólo en cuanto tiene que ver con el conocimiento teórico disciplinar, sino en lo relativo a una práctica que se alimentará del deseo de aprender cada día más para poder transformar.

3.3. Relación juego - saber

Tratar de desligar el juego del saber o a la inversa, es como intentar escaparse de su propia sombra. Bien podemos afirmar que la dicotomía juego - saber es el curso natural que sigue el niño para una formación integral, cercana a la perfección.

El juego es la etapa inicial hacia el desarrollo de la inteligencia como resultado de la interacción del niño con el entorno natural y social. “La esencia del juego la constituye su potencial lúdico, que se entiende como el conjunto de actividades que en medio del juego le permiten al niño construir conocimiento desde una perspectiva erótica, esto es, placentera”¹⁰.

Tenemos entonces, que un ambiente para al aprendizaje lúdico, es aquel donde el niño o el individuo común y corriente se encuentran con el conocimiento en forma placentera, en la que el acto del aprendizaje está mediado por el gusto, el deseo y la satisfacción que produce el saberse sabedor. Mediante el juego se hacen posibles las primeras formas de abstracción nacidas del acto y capitalizadas en la mente. Estas son, retenidas en la memoria para ser recuperadas según sea la necesidad (toma de decisiones).

Tenemos entonces que la relación juego - saber es, estrecha y continúa. Si se rompe la continuidad en el juego bien sea espontáneo o dirigido, se omite un gran recurso pedagógico potenciador del saber y del conocimiento. “El juego le permite al niño ir incorporando a sus propias teorías personales los conocimientos de su entorno natural, cultural, social y afectivo desde una perspectiva práctica”¹¹

Cuando el maestro, de quien se requiere que conozca a sus estudiantes, comprende y valora la importancia del juego, se refuerza la labor educativa en los componentes didáctico y metodológico, en favor de la formación integral del estudiante. Para el efecto, el maestro debe combinar la parte “seria” de la educación (conocimiento y saberes) con la parte lúdica (metodología del gusto y el placer). Así la clase se constituye en una actividad comunicativa en donde afloran mediados por el juego, los saberes fruto del permanente cuestionamiento de los niños respecto a los fenómenos que bombardean sus sentidos. En este sentido, el maestro recupera su esencia de orientador de procesos haciendo de lado la imagen de administrador de

¹⁰MEDINA G., Carlos. La enseñanza problémica. De. Rodríguez Quito. Santafé de Bogotá, 1997, p. 218

¹¹Ibid p. 217

currículo con la cual es rotulado a menudo.

El hecho de posibilitar el aprendizaje a través de momentos lúdicos, es una forma de valorar al niño, pues en ese acto se reconoce su naturaleza juguetona como ser que se prepara para futuros desempeños en calidad de adulto. “Es un hecho evidente que los hombres no son los únicos seres vivos que juegan, pues son infinitas las formas como los mamíferos superiores y cierta variedad de insectos lo hacen”.¹²

En virtud de lo anterior, resulta difícil imaginar a un animal enojado porque su cachorro no aprende ciertas habilidades y destrezas con prontitud. Tal vez esto se deba a que su naturaleza no se encuentra infestada por los preceptos sociales propios de la especie humana.

Y es que el saber no puede ser interiorizado por el estudiante sin antes pasar por el hacer, asunto para el cual el juego como actividad lúdica resulta de gran relevancia. En palabras de Louis Not: “No hay progreso para ningún escolar del mundo ni en lo que oye ni en lo que ve, sino solo en lo que hace.”¹³

Las clases teóricas con poca o ninguna actividad lúdica generalmente no son del agrado del estudiante. Es común escuchar en el aula de clase, la voz de estudiantes que expresan su deseo de “una dinámica”; esto es fiel reflejo del inconformismo con la clase, el tema o la metodología que el maestro está empleando en ese momento.

En cambio, en una clase en donde se haga evidente el recurso lúdico, se pierde incluso la noción del tiempo, pues es tal la concentración del estudiante en la temática tratada que se olvida del reloj, de la hora de recreo, etc. Lo importante para él es cumplir con un propósito trazado para el desarrollo de dicha clase.

3.4. Aprendizaje significativo desde la actividad lúdica

La práctica ha demostrado que el maestro enseña aquello que a él le interesa o lo que considera importante para el estudiante. Sin embargo, la selección de contenidos como de metodologías son determinadas en forma unilateral sin tener en cuenta la opinión del estudiante ni sus intereses particulares como niño o joven.

En ese sentido, se malogran aquellos conocimientos extraescolares con los cuales llega el niño a la escuela, los que podrían ser aprovechados para beneficio de la

relación pedagógica. De este modo podemos develar un conjunto de aprendizajes significativos que tengan sentido para el estudiante y puedan acomodarse a su diario vivir.

Si bien es cierto que existen conocimientos básicos (elementales) para ser aprendidos en la primaria y secundaria, también lo es, que la institución escolar deja de lado cuestiones neurálgicas y actuales que en la práctica afectan al estudiante pero omitidas por el currículo escolar.

El espacio infantil, es por excelencia un espacio de juego y entretenimiento donde el niño se apropia del mundo, lo recrea y lo transforma, se puede decir que es un espacio vital, que tiende a desaparecer en la medida de su crecimiento. “El juego en la escuela deja de ser juego y pasa a convertirse en algo muy serio que sólo se puede realizar en lugares especiales y en momentos determinados”¹⁴.

¹²JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. De. Presencia S.A.Santafé de Bogotá, 1996. p. 30

¹³NOT, Louis. Las pedagogías del conocimiento. De. Fondo de Cultura Económica, México, 1a. reimpresión, 1987, p. 48

¹⁴Ibid, pag.115

Espacios de por sí normativizados, muy diferentes al espacio de juego de los niños, en el cual los niños de manera despreñida se apropian de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico, intelectual, socio-afectivo, entre otros.

Generalmente, al mundo fantástico de los niños le oponemos el mundo adulto de los maestros, un mundo instruccional, abstracto y el discurso formal de la escuela tradicional, el cual se pretende que asuma como propio, es decir, juego y escuela no deben ser términos contrapuestos.

La escuela tradicional por su carácter formal y represivo, rompe con la relación ' natural juego, placer y conocimiento e introduce entre ellos una distancia radical hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad. "El juego tiene sentido y es significativo en la medida en que motive el entusiasmo del niño y lo convoque a la realización de una serie de actividades en las que no sólo está de por medio su organismo, sino, fundamentalmente su capacidad intelectual para encontrar a través de él gratificación"¹⁵. En este orden de ideas se vislumbra cierta selectividad de los juegos, categorizándolos en más o menos productivos según las capacidades y niveles de desarrollo que desencadenen.

3.5. La lúdica como espacio para la creación de un ambiente escolar agradable

La expectativa del ingreso a la escuela es grande y positiva al principio, pues se vislumbra como una "casita de chocolate"; como un mundo "dulce y tierno" por ' descubrir. La educación lúdica permite dar continuidad al imaginario ambiente escolar en el cual todo es color de rosa. La persona del maestro es el sujeto o protagonista de la actividad lúdica como recurso didáctico y metodológico, parahacer realidad aquella expectativa. "El espacio lúdico ofrece al hombre la posibilidad de fabricar nuevos significados, sus comportamientos en el iuego no solamente son de carácter simbólico. sino que los sujetos realizan sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de su experiencia"¹⁶

Cuando la lúdica forma parte de la realidad escolar, la institución educativa deja de ser aburrida y monótona para convertirse en espacio para la socialización y la recreación del conocimiento. De hecho, la capacidad del maestro para armonizar el elemento lúdico con la enseñanza es uno de los factores que garantiza al niño una estadía amable y feliz en la escuela.

Se trata entonces de ambientar el escenario educativo para hacer más placentero el paso del estudiante por él, sin que se lleve un mal recuerdo y mucho menos si se habla del egresado normalista, quien seguramente será un maestro cuya responsabilidad social recae en la formación del nuevo ciudadano con todo lo que ello implica.

3.6. El juego y la lúdica como expresión cultural

El juego es un elemento socializador de primer orden, además de contribuir al desarrollo de una identidad cultural respecto al entorno en donde se vive. "A medida que el hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia, produce nuevos significados para la vida."¹⁷

¹⁵MEDINA 6., Carlos. La enseñanza problémica. De. Rodríguez Quito. Santafé de Bogotá, 1997, p. 218

¹⁶NOT, Louis. Las pedagogías del conocimiento. De. Fondo de Cultura Económica, México, 1a. reimpresión, 1987, p. 118

¹⁷Ibid, p. 119

La cultura incide con diferentes características en el proceder lúdico. Si lo determinante a manera de ejemplo, es la cultura machista, entonces los juegos poseen el mismo carácter. Por medio de lo lúdico, puede estimularse la competencia, la individualidad o el compartir; el mercantilismo o la supervivencia, entre otros estilos de vida.

El juego en sociedades orales y tradicionales tiene un carácter mágico y colectivo; es el caso de los muñecos y su utilización para hacer prácticas de brujería. En sociedades como las africanas las actividades relacionadas con el juego son accesibles a todas las categorías sociales; los niños utilizan las herramientas de sus padres para jugar. Por ejemplo, el martillo se usa para jugar y trabajar, de esta forma desaparecen las fronteras impuestas por la sociedad de consumo entre juego y trabajo. En Bruchl, el columpio hecho con un trozo de caña suspendido en un árbol tiene influencia sobre las plantaciones recientes de yuca, por lo tanto el juego se convierte en un ritual lúdico en el que tanto los padres como los niños juegan. “Los juegos y las sociedades están estrictamente vinculados existiendo una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicado y los modelos socio-económicos”¹⁸ El juego está en relación directa con las instituciones sociales. No sin razón, Huizinga veía en el juego el origen y la prefiguración de las diversas instituciones.

Muchas de las culturas latinoamericanas en lo relacionado con los juegos cotidianos, actúan de otras formas a pesar de la gran cantidad de juegos importados mixtos que existen. En estas culturas se estimula más la cooperación y la socialización. El capital cultural lúdico de una sociedad es en gran medida determinante de los procesos de identidad cultural que se gestan alrededor de la misma.

Resulta difícil imaginar a un ciudadano Inglés, inmerso en actividades lúdicas, más no así a un ciudadano latino, alegre por herencia cultural. El juego lleva implícita una finalidad asociada a las tradiciones y costumbres culturales que reflejan actitudes, comportamientos y profesiones u oficios propios de los adultos.

Con respecto a los juegos tradicionales de las diferentes regiones colombianas se destacan algunos, como los juegos con pelota, arena y agua, los cuales siempre han tenido el mayor grado de atractivo tanto para el hombre como para los animales. La pelota por su magia, hecha con hojas, paja, cuero o plástico, ha sido utilizada por el hombre no solo para jugar, en el sentido estricto sino para ciertas ceremonias religiosas debido a su relación con la tierra y el movimiento de ésta.

Los mitos de nuestras regiones agrarias, mirados como relatos lúdicos hechos a los niños, a los borrachos y a los infieles para que incidiera en su comportamiento son: la Pata sola, la Madremonte, el Patetarro, el Mohán, el Cura sin cabeza, la Mano peluda, la Llorona, etc. Estos tienen un gran componente lúdico y narrativo importante al ser recreados. En este espacio del lenguaje se acude al “sin sentido”, al “contrasentido”, al juego de palabras, a la trastocación de significados para poder modificar los enunciados verbales de uso cotidiano. “El juego del lenguaje forma parte no solo de las prácticas culturales orales, sino que es un referente de desplazamiento de lo lúdico, de la actividad de los objetos a la actividad con el lenguaje”¹⁹

Los versos y algunos trabalenguas cotidianos conocidos en Colombia y usados para jugar y deleitar a los niños son muchísimos, quedando en la memoria algunos como:

¡A que te cojo ratón!
¡A que no, gato ladrón.
Vamos una arepa y un chicharrón ¡Austé que le importa!

¹⁸Ibid, p. 119

¹⁹Ibid, p. 61

¡Un huevo y una torta!

los refranes, los dichos y los proverbios cotidianos como juego del lenguaje actúan dentro de los procesos de identidad cultural como mensajes o reglas para la vida. Algunos permanecen en nuestra mente como restos de historias, originando una pragmática que orienta a las culturas a resolver muchos problemas de la cotidianidad, por ejemplo:

A caballo regalado
no se le mira el colmillo

Donde manda capitán
no manda marinero

Hablando del rey de Roma
y él que asoma

3.7 Relación entre educación lúdica y actividad lúdica

Nunes De Almeida (1995) aporta a la discusión la siguiente aproximación teórica: Para este autor la educación lúdica es una propuesta orientada a la formación de la personalidad, luego de pasar por los diversos grados de la vida escolar; esta propuesta se resume en los siguientes aspectos: aprender a pensar; estimular las facultades intelectivas del niño; dominar comprensivamente el conocimiento básico por sí mismo (satisfacción y placer); integrarse en la vida social; apropiarse crítica y creativamente las situaciones del mundo y lograr el equilibrio emocional para una vida más feliz.

En cambio la actividad lúdica corresponde a técnicas y juegos pedagógicos entendidos como medios (estrategias didácticas) que favorecen el alcance de determinados logros cognitivos como actitudinales y ayudan a la consecución de determinados objetivos específicos.

Teniendo en sus manos los datos del ambiente, el profesor podrá hacer un inventario de juegos o técnicas e insertarlos perfectamente en el plan escolar con la intención de ayudar al estudiante para que domine un conocimiento referente a cualquier área de enseñanza. Dichos recursos, también llamados juegos pedagógicos, tienen un valor imprescindible y son absolutamente necesarios, ya que ayudan a la incorporación de sistemas abstractos y formales. Vale la pena recordar, que incluso una clase expositiva ayudada por recursos que capten la atención de los estudiantes es un juego pedagógico. De la misma forma, una investigación, una entrevista, una experiencia, una lectura, un debate, un trabajo en grupo, un juego individual o grupal, que tengan como objeto la búsqueda o la profundización del conocimiento, son verdaderos “trabajos - juegos”.

Obsérvese, por ejemplo, una ficha que presenta un esquema parcial de planeamiento didáctico y que tiene como práctica juegos pedagógicos.

En la Escuela Normal Superior, se vienen manejando dos conceptos ambivalentes como son la actividad lúdica y la educación lúdica. En el Decreto 1860 de 1994 (Art. 57), se sugieren las actividades lúdicas como cuerpo categorial separado de las demás áreas del conocimiento, relegando la educación lúdica a un segundo plano. Inclusive, el horario asignado para las actividades lúdicas se infringe en nuestra institución, cubriendo este tiempo con reuniones de estudiantes, profesores, etc. Esta forma de asumir las cosas deja entrever un vacío tanto legal como laboral que deriva en un abandono total de la educación lúdica que la deja por fuera de actividades escolares y extraescolares. Y es que la educación lúdica que trasciende la simple actividad lúdica posee bajos niveles de conceptualización entre los maestros por lo cual se subestima su importancia. Si se pretende una aproximación a aquellos factores que incluye la educación lúdica como tal, debemos partir de las siguientes apreciaciones:

La educación lúdica es aquella forma de enseñar que lleva implícito un gusto por el descubrimiento, el aprendizaje y la socialización del conocimiento. “Cuando los niños se sienten libres para intentar nuevas propuestas lejos de los determinantes de los adultos, el juego se convierte en un acto creativo profundamente lúdico”²⁰. Por esto, es necesario suprimir el control hasta donde sea posible para que los niños y niñas encuentren un espacio en el cual puedan hacer ejercicio de su autonomía tomando decisiones y asumiendo riesgos y responsabilidades. Si son los adultos los que cargan con la responsabilidad, los niños no aprenden, se limitan a cumplir.

La educación lúdica comienza con el nacimiento y acompaña al hombre en todo momento y lugar, hasta el fin de sus días. Por eso es un error encasillarla en horarios rígidos como si la lúdica se circunscribiera solo a unos momentos de alegría y goce, mientras vuelve la monotonía de las clases formales. Además, el espacio lúdico trasciende el mundo escolar hacia la vida familiar y social; es común percibir algunos mensajes de carácter lúdico - erótico en otros seres vivos como plantas y animales bien como mecanismo de defensa o también en época de reproducción o de celo.

La educación lúdica es un recurso que articula las diferentes áreas del conocimiento con todo el Proyecto Educativo Institucional desde el cual se va creando el espacio ideal para el crecimiento y desarrollo del ingenio, la imaginación e interés que hace al estudiante actuar y comprometerse con todas las posibilidades tanto de aprendizaje como de participación.

La educación lúdica no es propiedad intelectual de pocos maestros sino por el contrario, una apropiación colectiva de la Escuela Normal Superior. Todo tema de cualquier área del conocimiento es susceptible de ser enseñado desde la lúdica.

Una actividad lúdica desarrollada en forma aislada trastoca la verdadera esencia de lo que es la educación lúdica como recurso didáctico del quehacer pedagógico, por cuanto cada acto educativo debe permearse del elemento lúdico y éste a su vez es inherente a todo acto humano.

Resulta preocupante el uso que se viene haciendo, desde hace algunos años, del concepto de lo lúdico

²⁰Op. Cit. MEDINA G. Carlos, p. 217

equiparándolo en forma literal a juego sin que medie una recreación del concepto para la labor educativa. Lo lúdico está mucho más allá del juego por el juego e incluso de los resultados que el juego tiene en la formación del individuo.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA LÚDICA EN LA FORMACIÓN DOCENTE, DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE FLORENCIA

4.1 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

Con base en una nueva concepción de la práctica docente que realizan los estudiantes del tercer semestre de formación complementaria de la Escuela Normal Superior, y acorde con las prácticas lúdicas que se vienen desarrollando en la Institución, las cuales han generado expectativas entre estudiantes y maestros; se hace necesario estructurar un propuesta didáctica, que permita implementar la lúdica como un elemento fundamental para la formación docente del maestro - estudiante de la Normal Superior.

Asumiendo la concepción de aprendizaje centrada en el cambio conceptual; como una visión del paradigma constructivista (planteada por Rosalín Driver); la cual se fundamenta en el hecho pedagógico y didáctico de darle importancia significativa al conocimiento de la lúdica que tienen los estudiantes y permitir cierto grado de contrastación con las concepciones teóricas que existen de la educación lúdica; como una estrategia pedagógica alternativa para la formación del maestro - estudiante normalista, se hace la siguiente propuesta didáctica, la cual se estructura en las cuatro fases siguientes;

- Identificación de las concepciones que tienen los estudiantes de la Normal sobre la educación lúdica.
- Introducción teórico-práctica de talleres lúdicos (tuna, coro, porristas, teatro, fútbol, baloncesto, danzas, rondas y juegos, creación literaria) que permita a los estudiantes contrastarlos con sus concepciones.
- Conceptualización teórica de la naturaleza e importancia de la lúdica.
- Realización de la práctica docente desde la implementación de talleres lúdicos que promuevan el desarrollo de la creatividad, la formación artística, la recreación, la alegría y el entretenimiento.

En este orden de ideas y a partir de la anterior estructura planteada se presenta la siguiente metodología para desarrollar la propuesta didáctica, en la cual el maestro-estudiante puede asumir el aprendizaje y la práctica de los talleres lúdicos como la estrategia pedagógica que le permite fortalecer la educación lúdica como elemento fundamental para la formación integral del ser humano.

El desarrollo de la propuesta se basa en los principios de flexibilidad, autonomía y participación, a través de las siguientes etapas:

4.2 PRIMERA ETAPA: PREPARACIÓN DEL ESTUDIANTE-MAESTRO

Es importante que el estudiante-maestro reciba una formación pedagógica a partir de sus concepciones, habilidades, aptitudes y destrezas para la correcta implementación de la lúdica y la pueda concretar en la organización y orientación de talleres lúdicos.

4.2.1 ¿En qué prepararse?

Para resolver este interrogante, el maestro-estudiante se puede analizar desde las siguientes perspectivas formativas:

- La perspectiva de la fundamentación o referentes teóricos que soportan la naturaleza de la educación lúdica.
- La perspectiva de las técnicas, métodos y formas propias para la implementación de las actividades lúdicas.
- La perspectiva del saber a quién se enseña, en qué contexto y con qué medios cuenta para la enseñanza de la lúdica, y
- La perspectiva de la relación maestro-estudiante - contexto-educación lúdica.

4.2.2 ¿Cómo hacerlo?

La dimensión del saber que caracteriza la formación al maestro-estudiante está relacionada con el cómo enseña, básicamente el maestro en formación se apoya en procesos metodológicos que obedecen más a la forma como le enseñaron sus maestros que a las formas de enseñanza que se soportan desde lo teórico.

La actividad teórico-práctica del cómo enseñar la lúdica está acorde con la institución escolar, la dimensión espacio temporal y a través de la estrategia didáctica del taller lúdico.

Entre otros, se tienen en cuenta los siguientes elementos del cómo enseñar:

- El referente teórico que soporta cada taller lúdico
- La utilización de técnicas de interacción y socialización como la encuesta, el conversatorio, la consulta, el diario de campo, entre otros.
- La existencia de la figura del monitor para cada taller
- La elección autónoma del taller basada en la decisión del estudiante.

4.3 SEGUNDA ETAPA: ESTRUCTURACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO

Antes de realizar cualquier actividad lúdica, el estudiante-maestro organiza y traza un plan de trabajo que requiere del aval de los maestros orientadores, el cual contendrá los siguientes aspectos:

4.3.1 Características del ambiente

Un elemento significativo necesario para el buen desarrollo de las actividades lúdicas es la de precisar el ambiente, para lo cual se tienen en cuenta los siguientes elementos que deben caracterizarlo:

- Determinar en los estudiantes: edad, sexo, nivel económico
- En los educadores de la escuela: sus prácticas pedagógicas, intereses y necesidades.
- En cuanto a los recursos físicos: el salón, espacio y material didáctico.

4.3.2 Formulación de objetivos

Para (a formulación de los objetivos se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- El contexto escolar
- ~ Intereses, actitudes y expectativas de los escolares
- Naturaleza del taller
- Los medios y recursos existentes y los necesarios

4.3.3 **Precisión y descripción de actividades**

La lúdica se orienta básicamente desde la actividad de los talleres lúdicos, los cuales se organizan en diversos momentos que van desde la motivación inicial (ambientación), hasta el desarrollo motriz y las prácticas folklóricas, para cada momento existen sus acciones respectivas que el estudiante selecciona con la asesoría de los maestros orientadores y que tienen como finalidad el logro de los objetivos propuestos.

4.3.4 **Metodología**

La actividad lúdica se desarrolla a través de la metodología del taller, donde la interacción y socialización caracterizan la participación de los niños, los maestros - estudiantes como maestros orientadores y padres de familia.

4.3.4.1 **Sensibilización e inscripción de participantes**

Para el desarrollo de la actividad lúdica se requiere una primera actividad de sensibilización e inscripción de los participantes. En esta parte se pretende que los estudiantes conozcan los diferentes talleres a que se pueden vincular. Este proceso tiene los siguientes pasos:

4.3.4.1.1 **Motivación:** es una manera agradable y atractiva de presentar los talleres lúdicos de tal modo que los estudiantes se sientan impulsados -a actuar en ellos, es decir a formar parte activa en su realización, esta motivación se puede hacer de la siguiente forma: a través de la invitación de niños de otras instituciones que tengan aptitudes y cualidades para desempeñarse en talleres afines a los programados para la Anexa (porristas, danzas, tuna, entre otros). Y mediante la presentación del respectivo taller lúdico por parte de los maestros- estudiantes.

4.3.4.1.2 **Inscripción de participantes:** esta fase es consecuencia de la anterior de acuerdo a las expectativas generadas por cada taller, lo cual permite una vinculación inicial del niño con posibilidad de cambiar de opción.

4.3.4.1.3 **Rotación de talleres:** el niño tiene un período de dos meses para transitar por los diferentes talleres. Al final debe vincularse en forma definitiva al taller que autónomamente eligió.

4.3.4.1.4 **Compromisos del padre de familia:** en esta fase se reúnen los padres de familia de los niños donde se realiza la práctica docente para precisar algunos aspectos como: horarios extractases, implementos requeridos y la posibilidad de participación a nivel institucional e interinstitucional.

4.3.4.2 **Procedimiento y reglas**

Ya definido el taller al cual se vincula el estudiante, a través del diálogo, el acuerdo y la concertación entre maestros, niños y padres de familia se precisan las reglas que regirán cada una de las acciones y actividades que se realicen en cada taller. Un ejemplo de procedimiento para desarrollar las actividades lúdicas es el siguiente:

- Se eligen estudiantes de la clase y se ejecuta con ellos un juego cualquiera.

- Durante la ejecución de la actividad, se valoran las actitudes de los participantes, este aspecto es de gran relevancia para promover la formación de líderes. En este sentido la actividad lúdica además del desarrollo psicomotriz y cognitivo propicia la socialización y el mejoramiento de las relaciones interpersonales.

- Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, los participantes se reúnen en pequeños grupos. El estudiante-maestro formula y propone algunos interrogantes: ¿Cómo deben proceder los estudiantes cuando se apliquen métodos y técnicas recreativas en clase?. Ellos plantean todas las situaciones posibles y uno de los integrantes del grupo va anotando las ideas. Se apuntan todas las ideas, incluso las que parecen poco importantes.

- En seguida el maestro-estudiante pide al relator de cada equipo que lea las ideas que el grupo ha convenido y luego en conjunto se escogen las ideas básicas, convirtiéndolas en reglas para aplicar en las actividades lúdicas. Algunas reglas que se plantean son:

1. Todos tienen igual de derecho de participar y opinar.
2. Saber oír y saber en qué momento conviene hablar.
3. Saber perder y saber ganar.
4. El entusiasmo es bueno, pero se debe evitar el desorden.
5. Considerar siempre al profesor como técnico y árbitro de las competencias.
6. No hacer demasiado ruido al mover los pupitres.
7. Dejar al final todo en orden, tal como estaba al principio.
8. Animar a los compañeros para que también participen.
9. No echar la culpa de los fracasos a los demás.
10. No descalificar ni desvalorizar a los perdedores.
11. Estar bien dispuestos, dejando a un lado los prejuicios y antipatías.
12. No interrumpir al compañero cuando esté exponiendo sus puntos de vista.
13. Discutir cuando alguno se siente injustamente tratado.
14. No quedarse callado cuando se tenga una idea importante.
15. Otras.

Aquí juega un papel importante el estudiante-maestro, a quien le corresponde asumir las reglas y desde allí orientar la realización del taller, además puede tener dos opciones de procedencia: el estudiante que ha realizado la educación básica segundo ciclo (sexto a undécimo) en la Normal, es un estudiante que ha adquirido un conocimiento de la actividad lúdica de la cual ha formado parte activa, esto le permite cierta familiaridad con estos talleres. En este período ha demostrado habilidades para ciertos desempeños, lo cual le permite tomar decisiones respecto al taller lúdico a dirigir.

De otro lado, el estudiante que ingresa por primera vez al nivel de formación complementaria (primer semestre académico) desarrolla con los demás estudiantes una fase adicional de aprestamiento en la cual se socializan las actividades lúdicas que lo ponen al tanto de la situación. Cada grupo lúdico lleva los implementos necesarios (recursos) para su taller: grabadoras, implementos deportivos, etc.

Después de cada actividad lúdica los estudiantes-maestros recogen sus experiencias (positivas y negativas)

para su posterior socialización en favor del enriquecimiento de sus prácticas, ésto desde la óptica del Diario Pedagógico. El estudiante-maestro en el ejercicio de la práctica docente frente a la educación lúdica, requiere ser un orientador, un dinamizador de la actividad lúdica, quien debe tener en cuenta, entre otros las siguientes orientaciones:

1. Puede ser el árbitro del juego
2. Vincularse a la actividad de tal forma que no interfiera en el movimiento de los participantes.
3. Tener cuidado con la actitud, lo mismo que con la voz, recordar que los gritos no ayudan para nada, pero en cambio, sí fastidian y cansan tanto al orientador como a los estudiantes.
4. Sentir que, es quien propone al grupo todo un desafío.
5. Dirigir el taller teniendo presente el objetivo que se busca
6. Observar y registrar el desempeño de cada participante en el transcurso de la acción.
7. Discutir y analizar con los estudiantes las dificultades y fortalezas de los participantes, para mejorar futuras prácticas.
8. Presentarse y estar como la persona a cuyo lado los menores buscan seguridad y nuevos conocimientos.
9. Tener conciencia de lo que hace y saber porque lo hace.
10. Ser liberador, no mantener patrones rígidos para juzgar a los demás (estar seguros).
11. Disponer de un repertorio variado y rico de metodologías y técnicas propias de cada taller, descubrir,-reinventar.
12. Precisar la comunicación como medio de interacción.
13. Planear en el tiempo, respetando la clase de los demás profesores.
14. Intercambiar experiencias con sus compañeros, buscando siempre nuevos conocimientos.
15. Permitir que los estudiantes dirijan las actividades.
16. Hacer uso de la dinámica de grupo.
17. Relatar y publicar experiencias para que los demás puedan conocerlas y enriquecerlas.

El buen éxito de toda actividad lúdico - pedagógica depende en gran parte de la buena preparación y del liderazgo del estudiante - maestro.

4.3.5 Evaluación

“La evaluación en cuanto está valorando, cuestionando averiguando, analizando, es algo natural, normal e inherente a la acción humana”²¹

La evaluación se asume como el proceso permanente, formativo e integral, que permite valorar la globalidad de las dimensiones del estudiante susceptibles de desarrollarse a través de su participación en

²¹STEVES, Cayetano. Evaluación integral por procesos. Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá, 1996. p. 19

las actividades lúdicas.

La evaluación se desarrolla a través de distintas modalidades: co-evaluación, autoevaluación y evaluación mediante la aplicación de instrumentos; de tal manera que se pueda verificar el desarrollo del plan trazado, desde los tres procesos básicos: desempeño, desarrollo de actitudes y rendimiento en general. A través de la reflexión - acción permanente se evalúan las causas y factores motivantes del desempeño del estudiante, en las actividades lúdicas, tales como la responsabilidad, la organización, la autonomía, la creatividad y la participación.

En este proceso, los talleres lúdicos no se evalúan como semilleros de artistas sino como espacios para la formación de la personalidad, para aprender a pensar, estimular las facultades intelectivas del estudiantes, dominar comprensivamente el conocimiento básico por sí mismo (satisfacción y placer), integrarse a la vida social, apropiarse crítica y creativamente de las situaciones de su entorno y lograr el equilibrio emocional.

De hecho cada taller lúdico permite al estudiante-maestro percibir algunas actitudes de los estudiantes como el espíritu de colaboración, interés, concentración, comunicación, destreza; elementos relevantes para la orientación de cada estudiante de acuerdo con sus necesidades, sus actitudes, sus intereses y anhelos. Desde el desarrollo de actitudes se valoran factores de cambio que tienen relación directa con el desarrollo de las habilidades y el talento, a través del taller lúdico.

Dado que en cada taller lúdico participan niños de todos los grados, el estudiante- maestro no puede hacer una selección de los mejores por el desempeño que demuestran frente a los demás, ni tampoco exigir a todos por igual; más bien puede considerar las diferencias individuales y tener en cuenta que no se trata de una competición sino de un momento de alegría, recreación y esparcimiento, que fortalece las potencialidades psico-cognitivas y afectivas a través del aprendizaje lúdico.

En el proceso de rendimiento se tienen en cuenta básicamente la creatividad, la innovación desde la apropiación y reconstrucción del saber lúdico.

La evaluación no tiene el carácter punitivo (de castigo) sino de responsabilidad, se orienta hacia el reconocimiento y la valoración del estudiante sobre sus logros y dificultades.

Esta se realiza por medio de observaciones en las que se analiza, discute y registra el crecimiento de los estudiantes brindando al niño un grado alto de confianza, de superación y de competencias para vivir el mundo.

Asumiendo la evaluación como valoración de los talleres lúdicos, el estudiante- maestro puede apoyarse en la siguiente ficha de observación de actitudes.

La ficha en mención es complementaria con los demás procesos de evaluación: autoevaluación y co-evaluación, las cuales se integran para armonizar la relación dialógica de los sujetos que hacen parte de la praxis educativa, permitiendo la toma de decisiones en lo personal y colectivo para que cada quien haga los ajustes en la enseñanza y en el aprendizaje, que considere pertinentes para su desarrollo humano integral. En este sentido la evaluación posibilita la reorientación del proceso (retroalimentación), que determine la acción pedagógica de la actividad lúdica.

En la evaluación de la actividad lúdica es muy importante la evaluación que hace el padre de familia sobre los logros y resultados obtenidos por su hijo en la participación en los talleres lúdicos, procurando sistematizar los conceptos del padre de familia.

La propia valoración del estudiante (autoevaluación) es un factor relevante en el proceso evaluativo, pues no sólo cuenta lo que se diga de él sino también cómo se siente durante su participación en los talleres lúdicos. Sería injusto que un estudiante “viva” y disfrute al máximo de un taller lúdico para luego ser valorado o a veces subvalorado por otros, aunque esto no significa que sea inmune a las sugerencias y

recomendaciones para fortalecer su formación. De allí que los juicios de valor no pueden ser emitidos desde una sola perspectiva, básicamente requieren formar parte de un diálogo interactivo, de una acción dialógica interconectada dentro de una realidad tangible.

Los procesos evaluativos de los talleres lúdicos que se ponen en evidencia a nivel general, es decir frente a toda la institución le permiten al estudiante-maestro analizar y verificar la eficacia y la eficiencia formativa de éstos en los siguientes aspectos:

1. Como procedimiento didáctico que lleva a los estudiantes a materializar los objetivos específicos (incorporación al conocimiento).
2. Como medio que permite a los estudiantes dominar y vivenciar determinadas actitudes y aptitudes, decisivas en la formación.
3. Como medio que ayuda al profesor a analizar, caracterizar, reestructurar y reorientar su propio trabajo.

17. CONCLUSIONES

De las actividades realizadas es necesario destacar:

1. **En el proceso de investigación:**

- La importancia de los espacios de reflexión desarrollados con alumnos y maestros. Estas reflexiones nos condujeron a hacer un reconocimiento y valoración del trabajo en equipo, ya que es una necesidad para poder dar solución a problemas educativos que son de carácter general.
- Se ha logrado involucrar a un buen número de población de la comunidad educativa desde la formulación del problema hasta la puesta en práctica de la propuesta, dando oportunidad a todos de dar sugerencias, su papel también es el de evaluadores del proceso. Entre ellos están los integrantes del núcleo de formación Arte y Cultura, conformado por profesores de Educación Artística y educación Física tanto de te primaria como de la secundaria y los estudiantes del programa de formación complementaria.

2. **En la implementación:**

- La experiencia educativa ha revelado que si la educación en la Escuela Normal Superior persigue formar personas integrales y maestros comprometidos con la

cultura, es indispensable desarrollar un trabajo interdisciplinario, cultivando todas las habilidades y competencias, no solo para la producción de discurso gramaticales, apropiados a la situación comunicativa, sino también para te participación autónoma y activa en la construcción de una identidad cultural individual y social.

- El estudio, conocimiento y valoración del arte, cultura y patrimonio con prácticas creativas y recreativas conducen al desarrollo de procesos comunicativos que permiten la interacción persona- naturaleza - sociedad - cultura · folclor y conduce a la construcción de una identidad cultural.
- Se está fortaleciendo el sentido de pertenencia en los educandos, gracias a la relación con el entorno, a las vivencias, reflexiones. El estudiante ha comprendido que el tema sobre la cultura no termina al finalizar el proyecto, como tampoco el tema de la identidad que le es esencial, dado que es un proceso que debe estar en permanente reconfiguración.
- Los proyectos de Aula son una estrategia pedagógica que permiten tanto al docente como a al educando acercarse autónomamente al objeto de conocimiento, despertar el espíritu crítico frente a la realidad, adquirir compromisos éticos individuales y sociales, compartir vivencias, descubrir cualidades y valores personales, materializar concepciones creativas experimentando propiedades del cuerpo, de los sonidos, de los silencios, de los objetos y espacios, desarrollando habilidades perceptivas, selectivas, imaginativas, cognitivas, motoras, técnicas, descriptivas, comunicativas, deportivas y de trabajo en grupo.
- Las áreas de Educación Artística y educación física se constituyen en la fuente para generar conocimientos en forma interdisciplinaria si alrededor de ellas se integran núcleos problémicos y otros ámbitos o núcleos de formación (núcleo de ciencia y tecnología, de comunicación y convivencia y pedagogía).

BIBLIOGRAFÍA

DECROLY, O. y E. MONCHAMP. El juego educativo. De. Morata, S.A. Madrid, 1986.

GARDNER, Howard. Inteligencias Múltiples. Ed. Paidós. 1993.

IAFRANCESCO Giovanni. La investigación pedagógica, una alternativa para el cambio educacional. De. Libros y libros, Santafé de Bogotá, 1998.

JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Colección Mesa Redonda. Santafé de Bogotá, 1996.

LEY GENERAL DE EDUCACION. Ed. El Pensador, Santafé de Bogotá, D.C.

1996.

LEY GENERAL DEL DEPORTE. Ley 181. 18 de enero de 1985.

MEDINA G., Carlos. La enseñanza problémica. Ed. Rodríguez Quito. Santafé de Bogotá, 1997.

MISION CIENCIA, EDUCACION Y DESARROLLO. Colombia al filo de la oportunidad. Santafé de Bogotá, 1994.

MODULOS DE LA ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN BASICA. Grupo Asesor. Florencia, 1997-98.

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica. Ed. San Pablo. Sao Paulo, Brasil. 1995.

PEREZ MIRANDA, Royman y GALLEGO, Rómulo. Corrientes constructivistas. Cooperativa Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá, 1995.

SAVATER, Femando. El valor de educar. Ed. Ariel S.A. Santafé de Bogotá, D.C.

1997.