

La
Escuela
como
PROYECTO
LÚDICO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA JUAN DE CASTELLANOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TUNJA

Sánchez Sánchez, Cristina

La Escuela como Proyecto Lúdico. Tunja. Editorial Juan de Castellanos, 2015.

105 p. 17 x 24 cm.

ISBN: **978-958-8966-01-4**

1. Lúdica, 2. Proyectos en el Aula, 3. Escuela y comunidad, 4. Proyectos Lúdicos – Escuelas

371.3

S211e

Colección: Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Serie: Especialización en Lúdica Educativa

ISBN: **978-958-8966-01-4**

Primera Edición: Tunja, octubre de 2015

Impreso y hecho en Colombia

© Derechos reservados, Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Edición:

Editorial Juan de Castellanos

Sede Álvaro Castillo Dueñas. Carrera 11 N° 11 – 44 Tunja – Boyacá

Teléfonos: (098) 7422944 – 7428378 – 7400543

Correo electrónico: editor@jdc.edu.co

Dirección Editorial

Sandra Liliana Acuña González, Msc.

Corrección de Estilo

Óscar Oswaldo Ochoa Larrota

Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Diseño de Carátula:

Jorge Eliécer Niño Ochoa

Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Diagramación e impresión

Búhos Editores Ltda.

Tunja - Boyacá

Directivos Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Luis Enrique Pérez Ojeda, Pbro.
Rector

Oswaldo Martínez Mendoza, Pbro., Ph.D.
Vicerrector Académico

María del Carmen Rodríguez Mesa
Vicerrectora Administrativa

Comité Editorial Institucional

Luis Enrique Pérez Ojeda, Pbro.
Rector

Oswaldo Martínez Mendoza, Pbro., Ph.D.
Vicerrector Académico

María del Carmen Rodríguez Mesa
Vicerrectora Administrativa

Fabio Aldemar Gómez Sierra, Pbro., Ph.D.
Director de Investigación

Sandra Liliana Acuña González, M.Sc.
Directora Editorial

Aracely Burgos Ayala, M.Sc.
Docente Investigador de Reconocida Trayectoria

Nancy Paola Montañez Aldana, M.Sc.
Docente de la Institución

Ludy Paola Villamil Moreno, M.Sc.
Docente de la Institución

(Acuerdo 369 del 4 de diciembre de 2014. Artículo 110)

“La escuela tiene que ser la gran nave que viaja velozmente al porvenir, alimentada por la pasión del conocimiento y la energía de la solidaridad y el afecto. En la escuela deben fabricarse los sueños del futuro y comenzar a construirse paso a paso, haciendo de cada niño un pequeño curioso, un aprendiz y constructor de su propio mundo.”

Cajiao

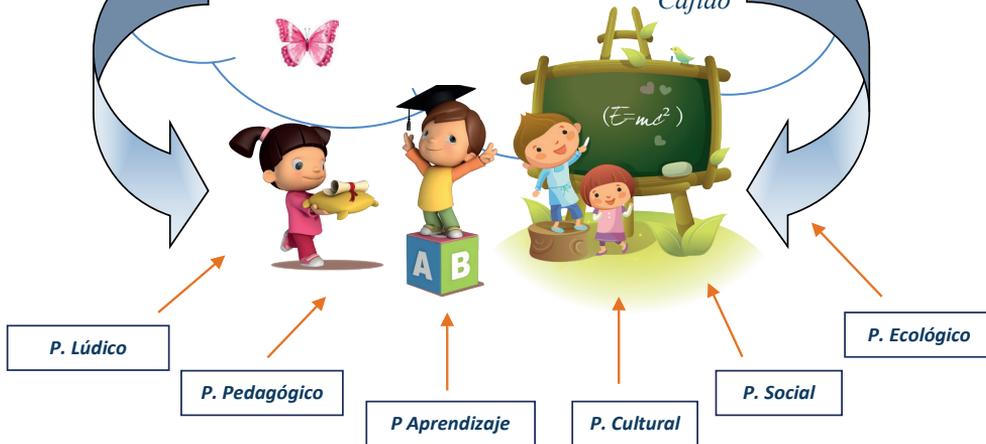


TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	9
CÓMO CONVERTIR LA ESCUELA EN UN PROYECTO LÚDICO ...	11
PRESENTACIÓN	13
OBJETIVOS	15
COMPETENCIAS	16
CAPÍTULOS	18
METODOLOGÍA	19
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	21
CAPÍTULO 1:	
CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS	23
OBJETIVOS	25
♠ Objetivo general	
♠ Objetivos específicos	
COMPETENCIAS	26
♠ Competencias en el saber	
♠ Competencias en el saber hacer	
♠ Competencias en el ser	
ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS	27

♠ Activación cognitiva	
METAS DE APRENDIZAJE	28
CURSO DE ACCIÓN	29
CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS	30
<input type="checkbox"/> Proyecto	30
<input type="checkbox"/> Lúdica	31
<input type="checkbox"/> Aportes de la lúdica al desarrollo humano	35
<input type="checkbox"/> Proyecto lúdico	35
<input type="checkbox"/> Pedagogía	36
<input type="checkbox"/> Pedagogía lúdica	37
<input type="checkbox"/> Principios que justifican la necesidad de construir una Pedagogía Lúdica	38
PRODUCTO COMO EVIDENCIA DE LOGRO	39
AUTOEVALUACIÓN	40
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	41
CAPÍTULO 2:	
DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS	43
OBJETIVOS	45
♠ Objetivo general	
♠ Objetivos específicos	
COMPETENCIAS	46
♠ Competencias en el saber	
♠ Competencias en el saber hacer	
♠ Competencias en el ser	
ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS	47
♠ Activación cognitiva	

METAS DE APRENDIZAJE	48
CURSO DE ACCIÓN	49
DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS	50
❑ Importancia	50
❑ Características	51
❑ Etapas	53
❑ Gestión	54
PRODUCTO COMO EVIDENCIA DE LOGRO	56
AUTOEVALUACIÓN	57
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	58
CAPÍTULO 3:	
PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD	59
OBJETIVOS	61
♣ Objetivo general	
♣ Objetivos específicos	
COMPETENCIAS	62
♣ Competencias en el saber	
♣ Competencias en el saber hacer	
♣ Competencias en el ser	
ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS	63
♣ Activación cognitiva	
METAS DE APRENDIZAJE	64
CURSO DE ACCIÓN	65
PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD	66



☐ Consideraciones para realizar un proyecto lúdico	66
☐ Acciones para construir y desarrollar el proyecto lúdico	68
☐ Proyecto lúdico en el aula	70
☐ Proyecto lúdico en la escuela	72
☐ Proyecto lúdico en la comunidad	75
PRODUCTO COMO EVIDENCIA DE LOGRO	80
AUTOEVALUACIÓN	81
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	87
Anexo A: PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN	89
Anexo B: MAPA CONCEPTUAL	92
Anexo C: PORTAFOLIO PEDAGÓGICO	95
Anexo D: MAPA MENTAL	99



INTRODUCCIÓN

“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 mas 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 y goce, acompañado de la distensión que promueven actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.”

P. Oswaldo Martínez Mendoza, Ph.D.

La escuela, hoy más que nunca, necesita convertirse en un proyecto lúdico, cultural y pedagógico, donde los actores del proceso de creación del conocimiento impriman sentido y razón al trabajo cotidiano, a través del desarrollo de experiencias innovadoras que transformen la acción del maestro y vinculen la lúdica a la educación.

El módulo “La escuela como proyecto lúdico” pretende presentar elementos teóricos y prácticos que sirvan de herramienta para encauzar la construcción y desarrollo de proyectos liderados desde la escuela, quien tiene la tarea de orientar a los estudiantes en el fomento de competencias y construcción de aprendizajes significativos.

De acuerdo con estos planteamientos, y teniendo en cuenta los criterios para la estructuración de materiales de autoestudio en la Fundación Universitaria Juan de Castellanos, se ha diseñado el presente módulo, que será soporte para el desarrollo de proyectos lúdicos, que enriquezcan la acción del maestro en el aula, la escuela y la comunidad.

Cada una de las unidades didácticas aborda los siguientes aspectos:

- ♣ **Presentación.** Pretende ubicar al estudiante en la temática general.
- ♣ **Objetivos generales y específicos.** Guían la acción formativa.
- ♣ **Competencias.** Estimulan el desarrollo de habilidades desde los tres pilares del aprendizaje: ser, saber y saber hacer.
- ♣ **Actividades introductorias.** Pretenden identificar el nivel de preconcepciones para el estudio de cada tema. En este momento del proceso son fundamentales la *activación cognitiva* y la formulación de *metas de aprendizaje* por parte del estudiante.
- ♣ **Capítulos.** El estudiante entra en confrontación permanente con las temáticas pertinentes, a través de diversas estrategias de aprendizaje para hacer del estudio una actividad crítica.
- ♣ **Evaluación.** El estudiante tiene la oportunidad de medir su avance mientras transcurre el desarrollo de cada capítulo.
- ♣ **Actividades complementarias.** Aseguran el trabajo independiente del estudiante; incluyen alternativas pedagógicas, de conocimiento, enseñanza y aprendizaje, tendientes a fortalecer la profundización en los contenidos, el mejoramiento metodológico-didáctico y la transformación de la acción pedagógica.
- ♣ **Referencias bibliográficas.** Son fuente fundamental de apoyo para seguir construyendo el conocimiento.

El trabajo pedagógico alrededor de la guía didáctica combina los diferentes escenarios para el aprendizaje: el trabajo individual, en equipo, por asesoría y evaluación, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la creación de soluciones a situaciones problemáticas reales.

CÓMO CONVERTIR LA ESCUELA EN UN PROYECTO LÚDICO

Lo lúdico es aquello que nos lleva al espacio de desarrollo personal creativo, espontáneo y placentero; a la posibilidad de satisfacer necesidades básicas; a la construcción individual y colectiva; a la formación de la cultura, a una actitud de vida. Mantiene, además, la capacidad de asombro, recupera el contacto con lo afectivo, nos permite una liberación interna y contribuye a la resolución de conflictos.

Jorge Arce





“La escuela tiene que ser la gran nave que viaja velozmente al porvenir, alimentada por la pasión del conocimiento y la energía de la solidaridad y el afecto. En la escuela deben fabricarse los sueños del futuro y comenzar a construirse paso a paso, haciendo de cada niño un pequeño curioso, un aprendiz y constructor de su propio mundo.”

Francisco Cajiao

PRESENTACIÓN

La lúdica, como proyecto escolar, es fundamentalmente una herramienta de aprendizaje en ambientes de placer que motivan anhelos de libertad, estimulan la creatividad, la socialización, el desarrollo psicomotor, crean orden y rompen con la rutina cotidiana.

La lúdica como estrategia pedagógica promueve la creación de mundos posibles y la búsqueda de múltiples soluciones a los problemas, fomenta la comunicación afectiva y asertiva a través de variados lenguajes y experiencias marcados por la imaginación y el pensamiento divergente, que crean autoconfianza e incrementan la motivación en el estudiante.

Los referentes teóricos y las estrategias pedagógicas y didácticas relativas a los proyectos lúdicos son dinamizadas por los docentes, con el propósito de estimular en el estudiante su formación integral y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir del desarrollo de proyectos motivantes donde se compromete la comunidad educativa en la búsqueda de soluciones a los problemas del entorno.

Desde esta perspectiva, los proyectos lúdicos se vislumbran como alternativa para la construcción de conocimientos, no se limitan a incentivar el aprendizaje sino a desencadenarlo. Se interiorizan y aplican los saberes con el fin de generar significado a través de estrategias tendientes a experimentar, ensayar, investigar; liderar procesos, de creación y recreación de acciones que estimulan el desarrollo de potencialidades.

En consecuencia, queda aquí planteado el compromiso de los maestros lúdicos de seguir construyendo alternativas pedagógicas para hacer de la institución educativa, y en particular el aula de clase, un proyecto lúdico pedagógico, un escenario mágico donde los estudiantes construyan aprendizajes significativos en un ambiente de goce, alegría y creatividad.

Objetivos



El desarrollo del módulo “CÓMO CONVERTIR LA ESCUELA EN UN PROYECTO LÚDICO” le invita a trabajar con gran dinamismo y creatividad para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Al finalizar el módulo, los alumnos serán capaces de:

- Identificar las principales características y etapas de un proyecto lúdico pedagógico.
- Crear ambientes lúdicos que generen actitudes positivas y cultura innovadora e incluyente en la orientación del aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.
- Incrementar el nivel de interés motivacional en el aula, utilizando el proyecto lúdico como estrategia de aprendizaje.
- Diseñar proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad, donde se comprometan activamente, los distintos actores del proceso educativo.

⊖ Competencias



El módulo, para mayor comprensión y transferencia a la práctica cotidiana, precisa encauzar todos los esfuerzos al desarrollo de las competencias básicas y específicas que el educador lúdico requiere.

COMPETENCIAS EN EL SABER

- ♣ Reconocer las características, principios y fases o momentos fundamentales para el diseño de proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad.
- ♣ Identificar problemáticas escolares que pueden solucionarse a través del desarrollo de proyectos lúdicos.
- ♣ Analizar el impacto de la lúdica en la construcción de conocimiento y el desarrollo de aprendizajes significativos.

COMPETENCIAS EN EL SABER HACER

- ♣ Transferir los principios de la lúdica al diseño de proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad.
- ♣ Implementar estrategias lúdico-creativas para orientar la construcción de aprendizajes significativos.
- ♣ Desarrollar proyectos lúdicos que integren las diversas áreas del conocimiento y la participación activa de los actores del proceso formativo en la escuela.
- ♣ Estructurar y aplicar estrategias lúdico-pedagógicas para potenciar el pensamiento divergente.

COMPETENCIAS EN EL SER

- ♣ Valorar el proyecto lúdico como alternativa para promover la construcción de conocimientos.
- ♣ Reconocer el impacto de la lúdica en el aprendizaje humano.
- ♣ Favorecer el crecimiento personal y colectivo desde la conformación de equipos interdisciplinarios de trabajo y redes colaborativas, alrededor del diseño de proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad.
- ♣ Apreciar el proyecto lúdico pedagógico como alternativa para promover el pensamiento divergente en los estudiantes.

Capítulos



La unidad didáctica abarca tres capítulos donde usted podrá adentrarse en la comprensión de la Escuela como proyecto lúdico. Cada capítulo presenta una serie de contenidos temáticos que se convierte en situaciones objeto de análisis para el desarrollo de productos creativos que faciliten la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

UNIDAD DIDÁCTICA: CÓMO CONVERTIR LA ESCUELA EN UN PROYECTO LÚDICO

CAPÍTULO 1: Concepciones generales sobre proyectos lúdicos.

CAPÍTULO 2: Diseño de proyectos lúdicos.

CAPÍTULO 3: Proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad.



*Figura 1.
Cómo convertir la escuela en un Proyecto lúdico. Diseño de la autora.*

Metodología



El éxito del aprendizaje depende en gran medida de la actitud reflexiva y crítica con que se asuman los contenidos objetos de estudio. El módulo exige, para su mayor comprensión, el análisis individual, la solución de las actividades presentadas, el intercambio de ideas con los compañeros y la generación de propuestas que complementen y enriquezcan la labor del docente.

Para lograr éxito en el aprendizaje, es preciso identificar los conceptos básicos, aplicar procesos de pensamiento, poner en práctica las habilidades comunicativas, leer críticamente, escribir, crear, comprender, hacer uso de las herramientas de internet, trabajar en equipo, aplicar valores y estar dispuesto a regular su aprendizaje a partir de la autonomía.

De igual manera, es preciso tener presente en la unidad didáctica las políticas y los principios fundamentales que plantea la Fundación Universitaria Juan de Castellanos, para el proceso de enseñanza aprendizaje:

- ♣ Principio de la autonomía.
- ♣ Principio de lo vivo.
- ♣ Principio de complejidad.
- ♣ Principio de Integración de saberes.
- ♣ Principio de la democracia.
- ♣ Principio del cambio permanente.
- ♣ Principio de la flexibilidad curricular.

Con el propósito de unificar acuerdos que lleven a la organización del trabajo presencial y autónomo es preciso tener presente los siguientes aspectos:

- ♣ Entregar los trabajos en las fechas acordadas, teniendo en cuenta las normas para la presentación de un trabajo escrito.

- ♣ Hacer uso de la libertad para plantear aportes, exponer interrogantes y cuestionamientos dentro de los tiempos acordados para la tutoría.
- ♣ Participar activamente en las clases sincrónicas. La no participación en clase implica lectura y trabajo de uno o varios textos complementarios para suplir los vacíos que puedan desencadenarse en el aprendizaje autónomo. En este mismo sentido, se debe acordar con el tutor el tipo de trabajo para nivelar los aprendizajes y la respectiva fecha de entrega.
- ♣ Evidenciar responsabilidad en la entrega de trabajos y actividades.

De acuerdo con los anteriores parámetros, tenga presente que:

- A medida que usted va adentrándose en el estudio de la unidad didáctica, descubrirá cómo la lúdica se convierte hoy en la mejor alternativa para encauzar el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje, donde son fundamentales habilidades de pensamiento como: la memoria, lógica, el raciocinio, la criticidad y la creatividad.
- Actualmente el estudiante reclama herramientas pedagógicas motivantes e innovadoras para construir el conocimiento, descubrir e incrementar sus habilidades y aptitudes y promover el desarrollo personal y social. Es por ello que usted debe plantear acciones que conlleven la formación de proyectos lúdicos adecuados a las necesidades e intereses de los estudiantes.

El desarrollo del módulo precisa:

- Abordar primero en forma particular, cada una de las actividades sugeridas y luego intercambiar con sus compañeros las experiencias vividas en este proceso. Suscite polémica alrededor de cada uno de los capítulos. Si después de esta actividad continúa con dudas, precise las inquietudes para ser resueltas en la tutoría y en los encuentros presenciales de acuerdo con el calendario.
- Elaborar cuadros sinópticos, esquemas, redes de ideas o mapas conceptuales que le permitan establecer relaciones y diferencias entre los conceptos básicos. Esto, además de facilitar la síntesis de los contenidos, le dará una visión de conjunto.
- Diseñar y elaborar informes, teniendo en cuenta las técnicas de presentación de trabajos escritos. Sea creativo, autoevalúe permanentemente su desempeño y participación en el proceso de autoaprendizaje; trabaje en grupo e intercambie experiencias con respecto a sus logros y dificultades.

La metodología implica el desarrollo de una serie de experiencias de aprendizaje como:

- ♣ Activación cognitiva.
- ♣ Formulación de metas de aprendizaje.
- ♣ Curso de acción.
- ♣ Producto como evidencia de logro.
- ♣ Autoevaluación.

⊖ Estrategia de Evaluación



En este importante momento, es necesario reflexionar sobre los logros alcanzados en el desarrollo del módulo, analizar los diferentes momentos del proceso, reconocer fortalezas y debilidades y descubrir logros y vacíos, para establecer planes de sostenibilidad y alternativas de mejoramiento que lleven al éxito en el aprendizaje.

La evaluación es un proceso permanente, de carácter formativo, tiene como meta, identificar el nivel de competencia alcanzado. En el desarrollo del módulo se tendrán en cuenta criterios de evaluación como: asistencia, puntualidad, actitud, aptitud, responsabilidad en la entrega de trabajos, creatividad en el diseño del proyecto lúdico-pedagógico, dominio de referentes teóricos y prácticos de apoyo.

La autoevaluación es producto de la mirada crítica a los propios procesos. Por lo tanto tiene en cuenta: las fortalezas puestas en escena en la construcción de los nuevos saberes; los logros alcanzados en el desarrollo de los procesos de autoaprendizaje, las debilidades y vacíos identificados para diseñar estrategias de mejoramiento continuo.

Los criterios a tener en cuenta en el momento de revisar la calificación son:

- La nota mínima aprobatoria en una escala de cero (0) a cinco punto cero (5.0) es de tres punto cinco (3.5)
- La nota obtenida dependerá de elementos cognoscitivos de la materia, habilidades y destrezas en las prácticas, y manejo de la información correspondiente.
- Las asignaturas pueden ser habilitadas, según lo establecido en el reglamento estudiantil.

Igualmente, en este proceso es importante evidenciar y valorar:

- Responsabilidad en la entrega de trabajos y actividades individuales y grupales.
- Participación dinámica y creativa en los encuentros tutoriales y en el trabajo grupal.
- Respeto por las opiniones de los demás estudiantes.
- Ingreso al aula virtual para el desarrollo de las actividades.
- Uso de las bases de datos de la Fundación Universitaria Juan de Castellanos.
- Manejo de las políticas de derechos de autor en los trabajos de la asignatura.

Capítulo I

PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS SOBRE PROYECTOS LÚDICOS

La pedagogía de proyectos presenta dos importantes ventajas: no atomiza el aprendizaje y da a esa actividad de aprender un sentido nuevo, proyectando los saberes a una situación problemática por resolver”.

François Victor Tochon



Objetivos



Al terminar el capítulo: CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS se espera que usted alcance los siguientes objetivos de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

- Confrontar conceptos, teorías y teóricos, que facilitan la comprensión de los proyectos lúdicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceptualizar los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.
- Reconocer la importancia del proyecto lúdico en el aprendizaje.
- Identificar el impacto de la lúdica en el desarrollo de procesos pedagógicos en el aula y la escuela.

⊖ Competencias



La transposición pedagógica precisa que en la práctica pedagógica cotidiana, se aúnen esfuerzos para desarrollar las siguientes competencias.

COMPETENCIAS EN EL SABER

- Comparar referentes teóricos relativos a los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.

COMPETENCIAS EN EL SABER HACER

- Aplicar el proceso de conceptualización a los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.

COMPETENCIAS EN EL SER

- ♣ Valorar el impacto de la lúdica en el pensamiento, la formación de hábitos y valores y en general en el desarrollo humano integral.

⊖ Actividades Introdutorias



ACTIVACIÓN COGNITIVA

Tema: CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS

Estrategia. Técnica SQACU

Idea orientadora. Diligencie el siguiente cuadro. Antes de iniciar el estudio del capítulo, responda solamente la primera columna: ¿Qué sé?, exponga sus saberes previos; formule las metas de aprendizaje para dar respuesta a la pregunta, ¿Qué quiero saber? Una vez finalizado el análisis de los temas de la unidad didáctica, responda los tres últimos interrogantes.

<u>S</u> QUÉ SÉ	<u>Q</u> QUÉ QUIERO SABER	<u>A</u> QUÉ APRENDÍ	<u>C</u> CÓMO LO APRENDÍ	<u>U</u> CÓMO USARLO
<i>Saberes previos</i>	<i>Metas de aprendizaje</i>	<i>Nuevos saberes</i>	<i>Metacognición</i>	<i>Transposición pedagógica</i>

Conclusiones: _____

⊖ Metas de Aprendizaje



Idea orientadora. En el capítulo tendrá la oportunidad de transitar por el mundo de las **concepciones generales sobre el proyecto lúdico**. Piense en las metas que desea alcanzar y encauce todos sus esfuerzos a hacerlas realidad. Recuerde que la meta lleva implícito el deseo de alcanzar logros significativos y desarrollar competencias básicas y específicas que le permitirán un desempeño exitoso en la orientación de procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Escriba las metas de carácter cognitivo, procedimental y actitudinal que se propone lograr.

Meta cognitiva:

Meta procedimental:

Meta actitudinal:

Curso de Acción

Elijo y aplico procesos para aprender...



Idea orientadora. La motivación, la práctica consciente de procesos de pensamiento y la construcción de ideas, le ayudarán a fortalecer su capacidad intelectual. Trabaje cada una de las actividades propuestas y descubrirá lo motivante y divertido que es aprender de manera lúdica.

ACTIVIDADES

1. **Conceptualización:** aplique el procedimiento implícito del proceso de conceptualización a los términos: proyecto, lúdica, proyecto lúdico, juego, pedagogía, pedagogía lúdica. Para ello tenga en cuenta el texto Anexo A: “Proceso de conceptualización”.
2. **Mapa conceptual:** analice los conceptos: proyecto, lúdica, proyecto lúdico, juego, pedagogía, pedagogía lúdica. Con base en estos planteamientos elabore un mapa conceptual que sintetice de manera gráfica las ideas fundamentales. Tome como referencia el Anexo B. “Mapa Conceptual”.

CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS



“Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos”.

Adolfo Ferriere

PROYECTO

Etimológicamente proviene del latín *proiectus*. Pro= hacia adelante, futuro y *edictus*= lanzar. Lo cual significa “*Lanzados hacia adelante o abiertos al futuro*”.

A lo largo del tiempo, el término proyecto ha sido considerado como una estrategia de trabajo que estimula la integración de saberes y experiencias, a través del análisis profundo de una situación, que desencadena un producto o solución como respuesta a una meta trazada. Abarca planeación, desarrollo y presentación de los productos y exige la plena participación y compromiso de los actores que llevan a cabo el proyecto.

Algunos planteamientos relevantes alrededor de los proyectos son:

- ❑ **La escuela nueva europea:** propone una transformación en los contenidos y en las estrategias de enseñanza, para dar paso a los proyectos que se convertirán en la unión entre la escuela y la vida.
- ❑ **Adolfo Ferriere:** sus planteamientos se apoyan en el lema “*Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida*”. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos.

- **Celestino Freinet:** involucra el trabajo por proyectos en la escuela a partir de la creación de los centros de interés y la investigación del medio.
- **Kilpatrick (1918):** “*El proyecto es una actividad preconcebida en la que el diseño dominante fija el fin de la acción, guía su proceso y proporciona su motivación*”.
- **Morín (1991):** “*Los proyectos han de poner el saber en ciclo, en lugar de favorecer un saber enciclopédico y compartimentado*”.
- **Codemari M. (1991):** “*El proyecto es una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar uno o varios objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacciones y recursos. Puede realizarse con el fin de enfrentar un desafío o solucionar un problema*”.
- **Ezequiel Ander-Egg (1995):** “*El término proyecto designa el conjunto de actividades que se propone realizar de una manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios, capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas dentro de los límites de un presupuesto y de un período dado*”.
- **Tomás Sánchez Iniesta (1995):** se entiende por proyecto de trabajo el modo de organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, abordando el estudio de una situación problemática para los estudiantes, que favorece la construcción de respuestas a los interrogantes formulados por ellos. “*Los proyectos están relacionados con la realidad y parten de los intereses de los alumnos, lo que favorece la motivación y la contextualización de los aprendizajes*”.
- **Hans Aebli. (1997)** La motivación por el aprendizaje en los estudiantes surge del problema y el problema surge del intento de dominar una situación nueva con los medios disponibles y la experiencia que todavía no se ha logrado. “*El proyecto debe partir siempre de los intereses de los estudiantes*”.

LÚDICA

Etimológicamente, el término lúdica proviene del latín *ludus*, y hace referencia al juego, aunque es preciso clarificar que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico se limita al juego.

El concepto es muy amplio, hace alusión a una dimensión del desarrollo humano, a la necesidad de la persona de comunicarse, argumentar, disentir, sentir y expresar emociones, entretenerse, divertirse, llorar, reír, desencadenar nuevos saberes.

Tradicionalmente la lúdica se relaciona con las acciones propias de la infancia, donde la risa, el grito, la euforia, son emociones naturales en esta edad; sin embargo, esta idea debe ser revaluada, debe trascender para ubicar lo lúdico en actividades cotidianas y formales, como el deporte, las manifestaciones culturales, danza, teatro,

música, canto, artes plásticas, lectura, cuento, que generan ambientes mágicos mediados por la creatividad y la alegría.

La lúdica es una necesidad inherente a todo ser humano. El hecho de jugar lleva a la persona a vivenciar experiencias motivantes en los ámbitos de la libre expresión, la comunicación asertiva y afectiva, la creación de múltiples respuestas a los continuos interrogantes que surgen en la interacción con el mundo personal y social.

La lúdica es un valioso mecanismo de aprendizaje, puesto que estimula la construcción de conocimiento en un ambiente natural, atractivo, divertido, alegre; permite entender la importancia de las normas, incentiva el logro de objetivos y da respuesta al interés inmediato de niños, adolescentes y jóvenes.

Han sido muchas las escuelas y autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Algunos de ellos son:

- ♣ **Platón:** afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo énfasis en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica.
- ♣ **Froebel:** creador de los jardines de infancia, ha sido pionero en el uso del juego en el campo educativo. Integra el juego en el ámbito escolar, a través del uso de objetos necesarios para aprender conceptos fundamentales y desarrollar habilidades.
- ♣ **Montessori:** consideró que la vida del niño en la escuela debe ser lo más parecido a la vida cotidiana. Organizó en el aula, la casa en miniatura donde el juego fue el principal medio para aprender y recrear.

Actualmente son muy importantes los planteamientos de:

- ♣ **Carlos Alberto Jiménez V. (1998):** concibe la lúdica “no como algo que tiene que ser, sino como algo que surge por sí sola, es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad”. Estos aspectos son fundamentales para utilizar la lúdica como alternativa de aprendizaje, como mecanismo para desarrollar potencialidades, estimular la fantasía, crear y vivir armoniosamente en comunidad.
- ♣ **Ernesto Yturralde (1995):** expresa que “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje”.

Para algunas personas, el juego está íntimamente relacionado con el ocio o es sinónimo de pérdida de tiempo; esto sería válido si en la aplicación del juego no

existiera claridad en la estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del *aprendizaje experiencial*, que considera que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

- ♣ **Johan Huizinga (1992):** en su obra “*Homo Ludens*”, define el juego, como “*Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana es diferente.*”

Desde esta perspectiva, el juego se caracteriza básicamente, por ser una actividad libre lo cual supone que cada persona decide de manera autónoma, si desea o no, participar en las actividades planteadas.

Características de la lúdica

De acuerdo con Seda (1973) y Céspedes (1987), la lúdica reúne tres características primordiales:

- ☐ *Voluntariedad.* Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo esta por iniciativa propia.
- ☐ *Satisfacción inmediata y directa.* Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- ☐ *Autoexpresión.* Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

En relación con la lúdica, Zully Vega (1991) afirma que esta puede ser:

- ☐ *Activa.* Cuando introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: culturales, como la pintura y la música, y físicos, como los juegos y los deportes.
- ☐ *Pasiva.* La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre estos se encuentran: culturales, como escultura y teatro, y físicos, como los espectáculos deportivos.



En relación con la lúdica y su impacto en el desarrollo humano integral, las investigaciones han demostrado que se aprende el 20 % de lo que se escucha, el 50 % de lo que se ve y el 80 % de lo que se hace. A través de la lúdica se potencia el 80% la capacidad de aprendizaje del ser humano.

En los infantes el aprendizaje es totalmente lúdico; en los adultos, los juegos, cumplen una doble función: estimular el desarrollo de habilidades y competencias y promover un ambiente de creatividad, que genere mayor productividad.

En este mismo sentido, la lúdica da respuesta a la necesidad del ser humano, de comunicarse, expresar sus sentimientos, recrear las emociones, entretenerse, divertirse. El esparcimiento, y la recreación lúdica llevan al goce, la risa, la euforia, el grito, la emoción, el entusiasmo.

La Lúdica, igualmente estimula el desarrollo psicosocial, la construcción e interiorización de saberes, la estructuración de la personalidad. Por esto es tan importante canalizar las emociones adecuadamente, permitir al estudiante expresar sus inquietudes, verdades e incertidumbres, de manera placentera, a través de actividades donde tengan cabida la alegría, el placer, el goce, la creatividad y la innovación.

Desde esta perspectiva, la lúdica se convierte en motivo fundamental para estimular el aprendizaje, ya que al estar inmerso en el juego también aprende, explora, descubre, experimenta, evalúa y plantea variadas soluciones a los problemas propios de la relación consigo mismo, con los otros y con el entorno ecológico, social y cultural

Ubicar la actividad lúdica como eje transversal en la estructura curricular de la institución educativa exige el manejo de criterios de intencionalidad plasmados en los planes educativos, en la elección de las estrategias didácticas que favorezcan el desarrollo del pensamiento, la comunicación, la clarificación de valores y la libertad de creación.



En los procesos de enseñanza y de aprendizaje es importante elegir estrategias pedagógicas y didácticas, donde alterne lo formal con lo lúdico, la motivación con el compromiso, el trabajo individual con la construcción colectiva, tratando de hallar el equilibrio que se necesita para transitar seguros por el mundo de la vida, donde siempre se encontrarán senderos que exigen seriedad y goce en la toma de decisiones y en el desarrollo de habilidades y competencias. Por esto, hablar de lúdica y aprendizaje implica revisar las concepciones de educación, didáctica, pedagogía, enseñanza, aprendizaje, método y pedagogía lúdica.

Aportes de la lúdica al desarrollo humano

La lúdica favorece el desarrollo humano integral a través del estímulo que provocan las acciones relacionadas con el desarrollo físico, emocional, social, cultural y cognitivo. Estos procesos contribuyen a:

- *Desarrollar el pensamiento.* Potencia habilidades de pensamiento, como: observación, juicio crítico, formulación de hipótesis, y búsqueda de soluciones a los continuos interrogantes del hombre en el encuentro con la realidad.
- *Incrementar el desarrollo de competencias comunicativas.* A partir de la lúdica se estimula la lectura de textos y contextos, la creación de ideas producto del pensamiento activo, la expresión oral y escrita, la creatividad y la comprensión.
- *Fortalecer la autoestima.* La lúdica es elemento básico en el reconocimiento de los propios valores, de las competencias y habilidades que infunden seguridad en sí mismo, amor propio y autonomía en la toma de decisiones.
- *Desarrollar creatividad.* La lúdica es eje generador de productos innovadores y creativos. A través del juego y de estrategias lúdico-pedagógicas se estimula el pensamiento divergente.
- *Recrear.* Brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad de una forma placentera, produciendo en ella alegría y bienestar.
- *Exteriorizar sentimientos.* La lúdica, trabajada a nivel individual o en equipo, se convierte en una magnífica terapia para exteriorizar sentimientos guardados, expresar amor, ternura, emoción, pero también para reflejar miedo, inseguridad, pesimismo, contribuyendo de esta manera al fortalecimiento de la personalidad. Como lo expone Willi Vogt (1979), “*El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia*”.

PROYECTO LÚDICO

Para el MEN (2001), “*El juego es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal: es social por naturaleza y se suscita por su deseo de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos*”.



Desde la perspectiva del MEN, el proyecto lúdico se recomienda como la estrategia metodológica más funcional en la orientación de los procesos en la infancia, sin embargo, deben trascender las aulas del preescolar y llevarlas a las diferentes etapas del desarrollo del ser humano.

El MEN considera que el proyecto lúdico es una de las formas más acertadas para integrar las áreas del conocimiento y responder a la forma globalizada e interdisciplinaria en que por sí mismos los niños descubren y conocen el mundo.

En consecuencia, el proyecto lúdico como construcción colectiva y permanente de relaciones, conocimientos, valores y habilidades que se estructuran a través de la búsqueda de soluciones a preguntas, problemas y/o necesidades se encamina a la búsqueda de respuestas, inquietudes, expectativas, intereses o necesidades de los estudiantes.

El proyecto lúdico, en el aula, la escuela y la comunidad, se estructura con la participación de las diferentes disciplinas y se trabaja como un proceso de reflexión, investigación, análisis y síntesis.

PEDAGOGÍA

Tiene su origen en los términos griegos: *Paidós*: el niño, *Agogé*: conducir. Teniendo como base su objeto, la pedagogía aborda el conjunto de saberes teórico-prácticos producto de la reflexión, intercambio dialogal y sistematización de experiencias educativas.

Como ciencia, involucra los conceptos de hombre y sociedad, tematiza como “saber” los *¿cómo?*, *¿qué?*, *¿por qué?*, *¿para qué?* y *¿hacia dónde?* de la educación.

De igual manera, presenta una orientación sistemática y científica del “quehacer” docente; como saber propio del maestro en los procesos de formación del estudiante, la pedagogía se nutre de la historia de hombres y mujeres que a lo largo del tiempo en la acción educativa han percibido los mejores procedimientos para convertirse en mediadores de los diversos saberes y conferirles sentido para encauzar el desarrollo personal y social de sus alumnos.

Olga Lucía Zuluaga (1999), define la pedagogía como: “*La disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los diferentes conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos en las diferentes culturas*”.

Se refiere tanto a los procesos de enseñanza propios de la exposición de las ciencias como al ejercicio del conocimiento en la interioridad de una cultura.

Armando Zambrano Leal (2001), al referirse a la pedagogía afirma: “Es un espacio donde se piensa antes de actuar; circulan encuentros y se gestan polifonías sobre el otro, y, en este sentido, está estrechamente unida con la educación”.

PEDAGOGÍA LÚDICA

Implica reflexión-acción sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo, por compartir, por satisfacer una necesidad y a la vez ayudar a través del juego al crecimiento personal y colectivo de manera placentera.

La lectura de la realidad permite evidenciar:

- En la institución educativa, la paulatina disminución de la capacidad ludo-creativa en los estudiantes.
- La familia olvida la creación de escenarios lúdicos. Desplaza esta responsabilidad a la escuela.
- Algunos docentes demuestran despreocupación frente a las actividades lúdicas, caen en la rutina y la monotonía de las clases magistrales.
- La sociedad hace una marcada separación entre juego y trabajo. La falta de espacios lúdicos ha generado la creciente agresividad y violencia en los niños y adolescentes. La soledad se ha vuelto compañera del niño.
- El auge de la tecnología lúdica roja (videojuegos, máquinas electrónicas, la realidad virtual, etc.), con lenguajes de violencia, ha atrapado de manera exagerada la atención de los niños.

Ante esta realidad, es urgente crear escenarios y establecer espacios para hacer de la lúdica una alternativa pedagógica que motive a los estudiantes a integrarse en actividades como teatro, música, danza, dibujo, copla, drama, poesía, concursos, deporte, trabajo, espectáculo, fiesta, donde se conviertan en actores protagonistas de su propio aprendizaje.



En el docente, recae la tarea de profundizar en la pedagogía lúdica. Es necesario entablar relaciones de confianza, desarrollar prácticas que en el estudiante estimulen la fantasía, la imaginación y la creatividad y generen seguridad personal; para obtener resultados positivos y motivantes, el docente necesita actualizarse constantemente, indagar y aplicar los conocimientos en el aula y en la escuela.

Principios que justifican la necesidad de construir una Pedagogía Lúdica

- El juego es inherente al ser humano, es parte de su existencia.
- El juego, como actividad creadora, solo se da en el ser humano.
- Acciones relacionadas con arte, ciencia, cultura, religión pueden convertirse en actividades lúdicas.
- La lúdica nace desde la cuna, es la primera manifestación del amor maternal y está presente a lo largo de la vida.
- En la infancia, la lúdica contribuye al desarrollo físico e intelectual; en la adolescencia, la juventud y la adultez, ayuda a estructurar la personalidad y la habilidad para enfrentar y resolver los retos que la vida plantea.
- En las actividades lúdicas, el hombre actúa libremente y pone en juego su infinita capacidad creativa.
- El niño aprende jugando, el juego es su interés inmediato, esto le permite abrir un abanico de posibilidades en su aprendizaje.

⊖ Producto como Evidencia de Logro

**Construyo,
practico y
aprendo...**

Idea orientadora. En este momento del proceso metodológico, ha avanzado en la construcción de sus aprendizajes; es hora de demostrar cuánto ha aprendido acerca del capítulo estudiado y de qué manera lleva a la práctica los nuevos saberes.



Para el trabajo autónomo que debe enviar como evidencia del aprendizaje un portafolio. Tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

1. Organice un **portafolio lúdico virtual**, (Anexo C), donde plasme las actividades propuestas en torno al análisis y comprensión del capítulo. Como producto que integre los temas, diseñe una serie en diapositivas creativas donde:
 - Aplique el procedimiento implícito del proceso de conceptualización a los términos: proyecto, lúdica, juego, pedagogía, pedagogía lúdica.
 - Analice los referentes teóricos relacionados con la pedagogía lúdica. Con base en estos planteamientos elabore un mapa conceptual que sintetice de manera gráfica las ideas fundamentales: conceptos de proyecto, lúdica, aportes de la lúdica al desarrollo humano, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica y principios que justifican la necesidad de construir una pedagogía lúdica.

⊖ Autoevaluación



Reconozco qué estoy haciendo, cómo voy avanzando y qué me falta lograr.

Reflexione sobre los aprendizajes construidos a partir del estudio del capítulo; autoevalúe su desempeño y plantee alternativas de mejoramiento. Registre sus observaciones en el siguiente cuadro.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
LOGROS	VACÍOS
ACCIONES DE MEJORAMIENTO	

⊖ Actividades Complementarias



Con el fin de complementar mi aprendizaje y convertirlo en experiencia permanente, debo seguir construyendo diariamente.

El desarrollo del curso de acción propuesto para el aprendizaje del capítulo, precisa que usted se convierta en agente activo de su aprendizaje, por lo tanto, analice críticamente, estructure las estrategias poniendo en juego su creatividad y *complemente la información en fuentes bibliográficas relacionadas con el tema.* (Consultar bibliografía complementaria).

La Fundación Universitaria Juan de Castellanos pone a su disposición las bibliotecas virtuales, estas son fuente valiosa para seguir construyendo experiencias lúdicas que favorecerán su crecimiento personal y profesional.

Tenga presente las actividades que debe desarrollar. Analice qué se pide como producto. Aplique procedimientos que le ayuden en la estructuración, desarrollo y evaluación de cada actividad.

En los anexos encontrará textos que puede servirle de soporte para desarrollar las actividades.

Capítulo II

DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS

Una relación lúdica en el aula de clase no se puede dar sobre la base de relaciones de autoridad, sino en la alteridad con el estudiante; reside en la génesis de la acción lúdica, pues ella es la expresión de la necesidad del sujeto de construir espacios de ficción para encontrar su “yo” libre en el principio del juego.



Objetivos



Al terminar el capítulo: DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS se espera que usted alcance los siguientes objetivos de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

- Identificar elementos, procesos y fases para el diseño de proyectos lúdicos en el aula, la institución educativa y la comunidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir las etapas, fases o momentos del diseño de un proyecto lúdico escolar.
- Identificar los elementos para el diseño de un proyecto lúdico pedagógico para orientar el aprendizaje y la enseñanza.
- Diseñar un esquema que sintetice los elementos de un proyecto lúdico para implementar en el aula.

⊖ Competencias



La transposición pedagógica precisa que en la práctica cotidiana, se aúnen esfuerzos para desarrollar las siguientes competencias.

COMPETENCIAS EN EL SABER

- ♣ Reconocer las características, fases y principios fundamentales para el diseño de proyectos lúdico-pedagógicos en el aula.

COMPETENCIAS EN EL SABER HACER

- ♣ Diseñar estrategias lúdicas que integren las diversas áreas del conocimiento y la participación activa de los actores del proceso formativo en la escuela.

COMPETENCIAS EN EL SER

- ♣ Favorecer el crecimiento personal y colectivo desde la conformación de equipos interdisciplinarios de trabajo y redes colaborativas, alrededor del diseño de estrategias lúdicas.

⊖ Actividades Introdutorias

Recuerdo
que...



ACTIVACIÓN COGNITIVA

Tema: **DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS**

Estrategia. Mapa de ideas.

Idea orientadora. *Elabore un MAPA MENTAL donde plasme sus saberes previos acerca del DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS*

MAPA MENTAL

⊖ Metas de Aprendizaje



Idea orientadora. En el capítulo tendrá la oportunidad de transitar por el mundo del **diseño de proyectos lúdicos**. Piense en las metas que desea alcanzar y encauce todos sus esfuerzos a hacerlas realidad. Recuerde que la meta lleva implícito el deseo de alcanzar logros significativos y desarrollar competencias básicas y específicas que le permitirán un desempeño exitoso en la orientación de procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Escriba las metas de carácter cognitivo, procedimental y actitudinal que se propone lograr.

Meta cognitiva:

Meta procedimental:

Meta actitudinal:

Curso de Acción

Elijo y aplico procesos para aprender...



Idea orientadora. La motivación, la práctica consciente de procesos de pensamiento y la construcción de ideas, le ayudarán a fortalecer su capacidad intelectual. Trabaje cada una de las actividades propuestas y descubrirá lo motivante y divertido que es aprender de manera lúdica.

ACTIVIDADES

1. Lea críticamente el texto **Diseño de proyectos lúdicos**. Seleccione ideas fundamentales y confróntelas a la luz de sus experiencias y saberes construidos en la especialización.
2. Elabore un **Mapa mental** donde exprese sus aprendizajes con relación al diseño de proyectos. (Puede apoyarse en el Anexo D)

Diagrame una propuesta para el diseño de un proyecto lúdico-pedagógico en su aula de clase. Aplique los aprendizajes construidos a lo largo del desarrollo del capítulo. Sea creativo.

DISEÑO DE PROYECTOS LÚDICOS



“Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos”.

Adolfo Ferriere

IMPORTANCIA

La lúdica posibilita el aprendizaje en un ambiente de goce y alegría. En este sentido, el proyecto lúdico es una alternativa didáctica, para integrar los saberes y promover la interdisciplinariedad, que permite que los estudiantes de manera autónoma conozcan, descubran el mundo y construyan el conocimiento

El proyecto lúdico debe ser visto como experiencia cultural que abarca las diversas dimensiones del desarrollo humano, está íntimamente ligado a la vida cotidiana, la creatividad y la búsqueda de sentido a los fenómenos del entorno.

Los acelerados cambios que a nivel mundial caracterizan la sociedad del conocimiento advierten la necesidad de potenciar el desarrollo humano y dar a la formación un enfoque pedagógico innovador que permita al maestro diseñar ambientes de aprendizaje novedosos y optimizar habilidades para alcanzar el máximo nivel de independencia en pensamiento y acción.

Una de las estrategias que permite orientar de manera positiva la construcción de conocimientos es el *proyecto lúdico*, que convierte al estudiante en investigador de su quehacer cotidiano y le da la oportunidad de entrar en contacto directo con el contexto de su desarrollo.

A través del proyecto lúdico, los estudiantes se apropian de las teorías de las diferentes áreas del conocimiento, las recrean en un ambiente de goce y alegría y elaboran sus propios planteamientos con base en la acción-reflexión y la discusión sobre la práctica.

Desde esta óptica, solo permitiendo que el maestro vaya a la vida y transporte allí a sus estudiantes, presentándoles lo que de ella esté a su alcance, se promoverán los

cambios que tanto pregona la sociedad; de lo contrario, se convertirán en receptores pasivos de contenidos que difícilmente podrán utilizar en su vida cotidiana.



El proyecto lúdico o se concibe como una estrategia de aprendizaje que permite abordar diversos temas y aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales, de manera integral, específica y profunda. Como mecanismo de aprendizaje, involucra problemáticas concretas de la vida escolar, en la cual alumnos y maestros se enfrentan con el entorno y su cultura a través de la elaboración colectiva y permanente de acciones, interacciones y recursos, para enfrentar un reto o buscar soluciones a un problema.

Los proyectos lúdicos permiten la relación de los diferentes contenidos de las áreas del plan de estudios con los problemas objeto de investigación, para facilitar la transformación de la información procedente de las disciplinas en un conocimiento propio, a través del desarrollo de experiencias lúdicas funcionales, significativas y socializadoras, que se convierten en testimonio de diversos aprendizajes.

CARACTERÍSTICAS

Los proyectos lúdicos reúnen las siguientes características:

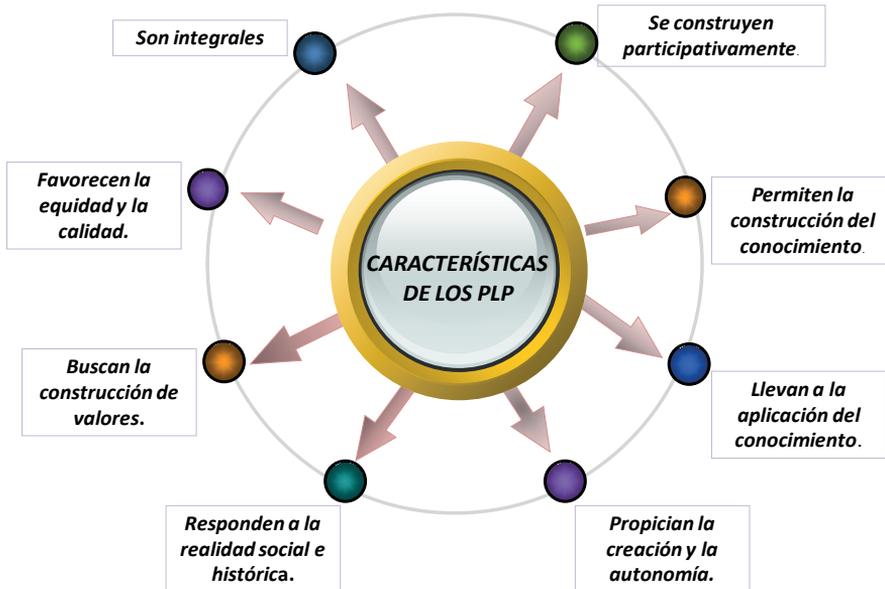


Figura 2. Características de los proyectos lúdicos. Diseño de la autora.

- *Son integrales.* La solución a un problema implica la convergencia de diversos conocimientos que permiten establecer relaciones procedimentales y disciplinares profundas para construir nuevos significados.
- ♣ El estudiante establece interrelaciones comunicativas entre metas, recursos y estrategias planteadas por el maestro y el repertorio de conocimientos que posee. Esto le permite ampliar, recrear y reorientar su horizonte cognitivo.
- ♣ Integran ciencia y realidad. El análisis de una problemática específica se aborda desde el contexto local, sin perder de vista la nación y el mundo. Involucra conocimientos científicos universalmente válidos, sin ignorar el pensamiento propio.
- ♣ En su estructuración, forman parte las distintas disciplinas del plan de estudios. Los temas se desarrollan con la profundidad y extensión que los participantes necesiten y tendrán que traducirse en productos concretos y socializables.
- ♣ Buscan el desarrollo integral de los procesos de desarrollo humano.
- *Se construyen participativamente.* Los proyectos surgen de los interrogantes, inquietudes, intereses, expectativas y necesidades de estudiantes, maestros o comunidad educativa.
- ♣ Promueven la acción comunitaria. La solución a un problema o interrogante se hace en forma colectiva, el resultado será siempre un producto grupal.
- ♣ Respetan las diferencias de los participantes, sus habilidades, intereses, conocimientos.
- ♣ Priorizan la construcción de un pensamiento colectivo, la reflexión crítica, la acción, el análisis y la síntesis, en ambiente motivantes, por parte de los actores involucrados.
- ♣ Dimensionan el protagonismo del grupo en el proceso de aprendizaje.
- ♣ Exaltan las prácticas democráticas que favorecen la equidad y la calidad.
- ♣ Propiciar acciones coordinadas con sectores de la comunidad local o nacional, como Acción Comunal, Organizaciones Juveniles, ONG.
- *Permiten la construcción y aplicación del conocimiento.* Deben responder a la práctica y aplicación de conocimientos, habilidades, hábitos, comportamientos, valores, actitudes y competencias que los estudiantes han desarrollado a lo largo de su proceso de formación.
- ♣ Propician la transferencia de los conocimientos involucrados en el problema a la solución de conflictos similares.
- ♣ Generan tecnología y permiten el ejercicio de la creatividad y la autonomía.
- ♣ Facilitan la clarificación y vivencia de valores.

- *Responden a la realidad social e histórica.* Los proyectos surgen de la realidad social, cultural y educativa de la comunidad, por lo tanto, su ejecución debe buscar la interacción comunitaria para responder a las necesidades del entorno y, desde allí, jalonar procesos de crecimiento y progreso del mismo.
- ♣ Las prácticas y estrategias son acordes con las necesidades de la comunidad.
- ♣ Es necesario conocer el contexto, su realidad económica, social, educativa y cultural.



El proyecto lúdico se asume como eje transversal en el plan de estudios, puesto que es considerado núcleo básico de la formación, busca respuestas o soluciones a un problema educativo desde diferentes perspectivas. Su ejecución exige una planeación estratégica que permita desarrollos flexibles, interacción comunitaria e interrelación con las áreas del plan de estudios y las necesidades de la comunidad.

ETAPAS EN EL DISEÑO DEL PROYECTO LÚDICO

Como etapas o momentos fundamentales para diseñar un proyecto lúdico-pedagógico, pueden considerarse:

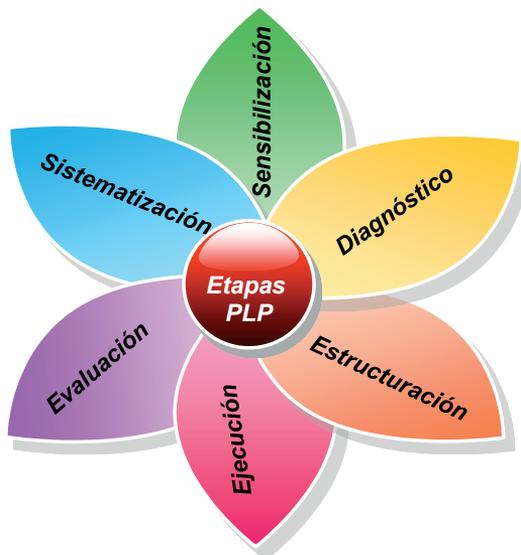


Figura 3. Etapas del Proyecto Lúdico. Diseño de la autora.

- ☐ *Sensibilización.* Tiene como finalidad entrar en contacto directo con estudiantes, maestros y comunidad, para establecer vínculos afectivos y ambientes de confianza que permitan una mirada crítica de la realidad.
- ☐ *Diagnóstico y lectura de la realidad.* Busca leer la realidad económica, social, cultural y educativa de la comunidad, de donde emergen alternativas y caminos que es necesario delimitar. Una vez se disponga de la información, se priorizan las necesidades y se elige el problema factible de abordar, de acuerdo con el tema central de desarrollo en el plan de estudios.
- ☐ *Diseño y estructuración del proyecto.* Ubica como etapas importantes:
 - *Fundamentación del proyecto.* Debe especificar antecedentes, justificación, presupuestos, referencias teóricas, valores y principios que guían la acción.
 - *Delimitación del problema.* Consiste en formular la situación de manera clara y concreta, explicando en qué consiste, justificando por qué es necesario y qué persigue.
 - *Ubicación del proyecto.* Se determinan aspectos relativos, estrategias, técnicas e instrumentos, tipo de acciones, metodologías, distintas perspectivas, tiempo previsto, recursos necesarios, responsables, posibles organizaciones para interactuar e inventario de recursos de la comunidad.
- ☐ *Ejecución del proyecto.* Se desarrollan las acciones en el tiempo y espacios previstos, teniendo presente la dinámica de la realidad que puede afectar la planeación (es necesario ser flexibles, sin perder de vista la meta final). La metodología debe permitir la participación, acción, reflexión y concertación de soluciones.
- ☐ *Evaluación y sistematización.* La evaluación se da en cada una de las etapas del proyecto. Posibilita implementar los ajustes requeridos y dar cuenta de los avances, obstáculos y posibilidades de la propuesta. Origina espacios y tiempos para desarrollar las asignaturas y temas que realimentan el proceso de aprendizaje, esto dará origen a acciones y programas intersectoriales e interinstitucionales. Las acciones que se adelantan y los conocimientos que se construyen serán registrados, sistematizados y servirán para analizar los logros alcanzados y descubrir el impacto que han causado las acciones propuestas y desarrolladas.

GESTIÓN DE PROYECTOS

Tradicionalmente se considera la gestión como un momento decisivo en el proceso de construcción y desarrollo del proyecto.

De acuerdo con el ILPE (Cerde, 2003): “Es un esfuerzo planificado, temporal y único, realizado para crear productos o servicios únicos que agreguen valor o

provoquen un cambio beneficioso. Esto en contraste con la forma más tradicional de trabajar, con base en procesos, en la cual se opera en forma permanente, creando los mismos productos o servicios una y otra vez”.

Es una actividad tendiente a aplicar conocimientos, desarrollar habilidades y utilizar técnicas para llevar a cabo las actividades de un proyecto y satisfacer los requisitos del mismo.

Consiste en congregar y desarrollar varias ideas para lograr una meta, en un tiempo determinado y con unos recursos específicos. Surge como resultado del análisis de una necesidad y termina cuando se alcanza el resultado esperado.

La lúdica, en la gestión de proyectos, se convierte en eje central para abordar variados temas relacionados con:

- Construcción de conocimiento en las diferentes áreas del saber.
- Aspectos de interculturalidad.
- Situaciones características de la infancia, la adolescencia y la juventud.
- Cuidado y conservación del medio ambiente.
- Derechos humanos.
- Desarrollo humano y proyectos de vida.

⊖ Producto como Evidencia de Logro



Idea orientadora. En este momento del proceso metodológico, ha avanzado en la construcción de sus aprendizajes; es hora de demostrar cuánto ha aprendido acerca del capítulo estudiado y de qué manera lleva a la práctica los nuevos saberes.

Para el trabajo autónomo que evidencia sus nuevos aprendizajes, tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

- En el portafolio lúdico creativo virtual, integre las ideas desarrolladas en el capítulo: “Diseño de proyectos lúdicos”.
- Estructure un listado de problemas que podrían convertirse en un proyecto lúdico para desarrollar en un área del conocimiento y para un grado elegido por usted de acuerdo con sus intereses particulares. Tenga en cuenta los diversos aspectos pertinentes al proyecto.

⊖ Autoevaluación



Reconozco qué estoy haciendo, cómo voy avanzando y qué me falta lograr.

Reflexione sobre los aprendizajes construidos a partir del capítulo “Proyecto lúdico pedagógico”; autoevalúe su desempeño y plantee alternativas de mejoramiento.

Responda los siguientes interrogantes:

1. De acuerdo con la realidad de su entorno escolar, precise tres situaciones de carácter académico o disciplinario, que usted solucionaría utilizando como estrategia pedagógica la lúdica.

a. _____

b. _____

c. _____

2. Qué proceso utilizaría para el diseño de soluciones a las anteriores situaciones?

a. _____

b. _____

c. _____

⊖ Actividades Complementarias



Con el fin de complementar mi aprendizaje y convertirlo en experiencia permanente, debo seguir construyendo diariamente.

El desarrollo del curso de acción propuesto para el aprendizaje del capítulo, precisa que usted se convierta en agente activo de su aprendizaje, por lo tanto, analice críticamente, estructure las estrategias poniendo en juego su creatividad y *complemente la información en fuentes bibliográficas relacionadas con el tema.* (Consultar bibliografía complementaria).

La Fundación Universitaria Juan de Castellanos pone a su disposición las bibliotecas virtuales, estas son fuente valiosa para seguir construyendo experiencias lúdicas que favorecerán su crecimiento personal y profesional.

Tenga presente las actividades que debe desarrollar. Analice qué se pide como producto. Aplique procedimientos que le ayuden en la estructuración, desarrollo y evaluación de cada actividad.

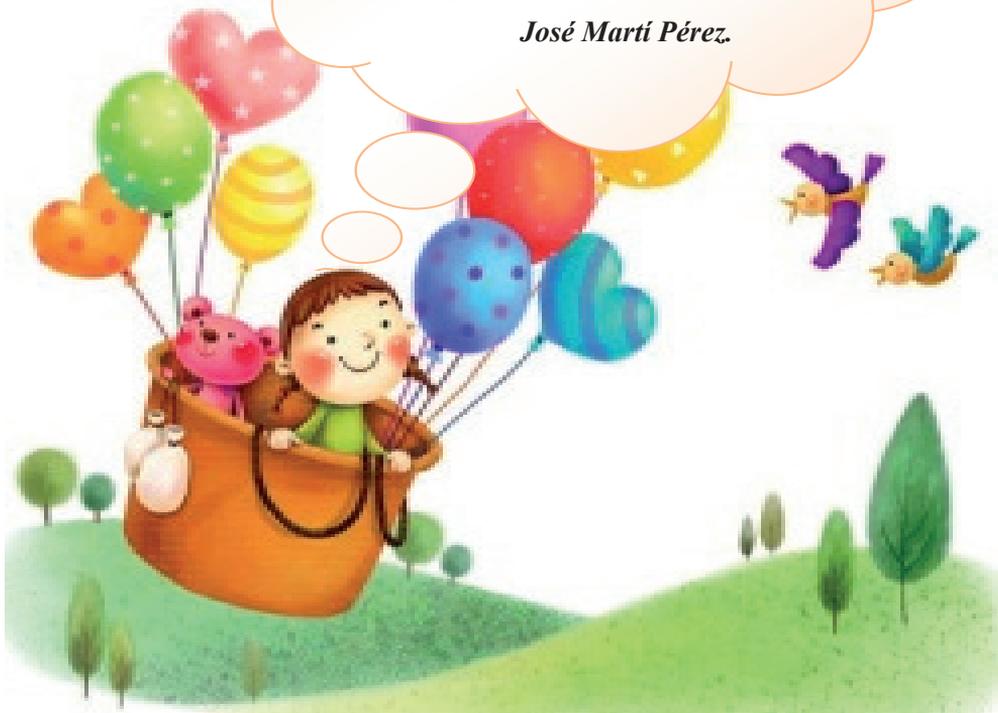
En los anexos encontrará textos que pueden servirle de soporte para desarrollar las actividades.

Capítulo III

PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD

Los niños necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacerse sale así de tiempo en tiempo, como una locura“.

José Martí Pérez.



Objetivos



Al terminar el capítulo PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD se espera que usted alcance los siguientes objetivos de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

- ♣ Diseñar proyectos lúdicos en el aula, la escuela y la comunidad, que permitan potenciar el pensamiento divergente y estimular la cultura innovadora e incluyente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular el pensamiento creativo en la búsqueda de soluciones a diversos problemas del aula, la escuela y la comunidad.
- Motivar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, en la creación de respuestas a los problemas del entorno.

⊖ Competencias



La transposición pedagógica precisa que en la práctica cotidiana, se aúnen esfuerzos para desarrollar las siguientes competencias.

COMPETENCIAS EN EL SABER

- ♣ Clasificar los proyectos de acuerdo con los problemas que se pretenden solucionar en el aula, la escuela y la comunidad circundante.

COMPETENCIAS EN EL SABER HACER

- ♣ Estructurar proyectos en el aula, la escuela y la comunidad, empleando estrategias lúdico-pedagógicas para potenciar el pensamiento creativo y plantear alternativas de solución innovadoras.

COMPETENCIAS EN EL SER

- ♣ Apreciar la lúdica como alternativa para promover el pensamiento divergente y la cultura del trabajo en equipo.

⊖ Actividades Introdutorias

Recuerdo
que...



ACTIVACIÓN COGNITIVA

Tema: PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD

Estrategia. Diagrama

Idea orientadora. Elabore un diagrama donde plasme sus saberes previos acerca del proyecto lúdico-pedagógico. Puede registrar concepto, características, fases o momentos, importancia en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, entre otros.

DIAGRAMA: PROYECTO LÚDICO-PEDAGÓGICO

⊖ Metas de Aprendizaje



Idea orientadora. En el capítulo tendrá la oportunidad de transitar por el mundo del **diseño de proyectos lúdicos**. Piense en las metas que desea alcanzar y encauce todos sus esfuerzos a hacerlas realidad. Recuerde que la meta lleva implícito el deseo de alcanzar logros significativos y desarrollar competencias básicas y específicas que le permitirán un desempeño exitoso en la orientación de procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Escriba las metas de carácter cognitivo, procedimental y actitudinal que se propone lograr.

Meta cognitiva:

Meta procedimental:

Meta actitudinal:

Curso de Acción

**Elijo y aplico
procesos para
aprender...**



Idea orientadora. La motivación, la práctica consciente de procesos de pensamiento y la construcción de ideas, le ayudarán a fortalecer su capacidad intelectual. Trabaje cada una de las actividades propuestas y descubrirá lo motivante y divertido que es aprender de manera lúdica.

ACTIVIDADES

1. *Lea críticamente el texto **proyecto lúdico en el aula, la escuela y la comunidad**. Seleccione ideas fundamentales y confróntelas a la luz de sus saberes y experiencias adquiridas en la especialización.*
2. *Diseñe un proyecto lúdico-pedagógico para desarrollar en el aula, la institución educativa o la comunidad. Aplique los aprendizajes construidos a lo largo del desarrollo del capítulo. Sea creativo.*

PROYECTO LÚDICO EN EL AULA, LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD



“Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos”.

Adolfo Ferriere

CONSIDERACIONES PARA REALIZAR UN PROYECTO LÚDICO

La escuela hoy, debe avanzar hacia la integración con el entorno socio-cultural. El trabajo por proyectos lúdicos se convierte en una valiosa alternativa para:

- ♣ Trabajar en equipo.
- ♣ Desarrollar competencias cognitivas, metacognitivas, socioafectivas, éticas y estéticas en los estudiantes.
- ♣ Promover la integración de los saberes propios de cada una de las áreas del conocimiento.
- ♣ Estimular la creatividad y la innovación.
- ♣ Sistematizar la información.
- ♣ Dar respuestas a los intereses y expectativas de los estudiantes.

La idea de realizar un proyecto lúdico precisa tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ♣ Desarrollar actividades de carácter lúdico y recreativo.

- ♣ Utilizar el juego en la comprensión de los temas y conceptos propios del proyecto.
- ♣ Partir de intereses comunes.
- ♣ Establecer reglas de juego para el trabajo en equipo.
- ♣ Promover la actividad y el liderazgo compartido.
- ♣ Desarrollar habilidades para el manejo de la información.
- ♣ Promover la comunicación asertiva y capacidad de diálogo para la toma de decisiones.
- ♣ Respetar la diversidad.
- ♣ Usar variados medios y lenguajes para leer la realidad.
- ♣ Demostrar interés en la verificación de metas y logros.
- ♣ Estimular la imaginación y la creatividad.
- ♣ Construir respuestas a los problemas en un ambiente de goce y alegría.
- ♣ Determinar el tiempo de duración del proyecto.
- ♣ Elegir productos tangibles que sean el resultado del consenso y negociación.
- ♣ Establecer los escenarios para el proyecto. Los escenarios para los proyectos lúdicos deben ser: el aula, la escuela, la comunidad.



Figura 4: Escenarios para el desarrollo del proyecto lúdico. Diseño de la autora.

ACCIONES PARA CONSTRUIR Y DESARROLLAR EL PROYECTO LÚDICO

La organización de un proyecto implica las siguientes acciones:

♣ *Planear y determinar tareas específicas*

- Preseleccionar temas que estén íntimamente ligados a los intereses de los participantes, a la propuesta formativa y el PEI de la Institución Educativa.
- Relacionar el proyecto lúdico con los demás proyectos que se desarrollan en la escuela.

♣ *Diseñar las preguntas iniciales*

- El equipo comprometido en el proyecto, en un trabajo cooperativo formula las preguntas alrededor del tema de interés.
- La pregunta debe integrar los conocimientos de las diferentes áreas, desarrollar habilidades, promover el uso de la información, ser auténtica, creativa y relacionada con la vida de los estudiantes en el aula, la escuela o el entorno sociocultural donde interactúan.

ACCIONES DEL PROYECTO LÚDICO



Figura 5: Acciones del proyecto lúdico. Diseño de la autora.

♣ **Determinar los saberes previos sobre el tema**

- A partir de la activación cognitiva es preciso establecer el nivel de saberes previos sobre el tema del proyecto.
- La activación cognitiva debe apoyarse en actividades lúdicas.

♣ **Establecer metas de aprendizaje**

- Las metas deben ser realistas, alcanzables y medibles.
- Las metas deben abarcar el saber, el saber hacer y el ser.

♣ **Organizar el trabajo**

- Actividades que se planean desarrollar.
- Fuentes de información.
- Estrategias para procesar la información.
- Responsables de cada una de las tareas o acciones.
- Productos que se generan.
- Cronograma.
- Riesgos y mecanismos para controlarlos.

♣ **Poner en marcha el proyecto**

- Desarrollo de acciones planeadas.
- Aplicación de reglas de juego.
- Trabajo en equipo para plantear puntos de vista, discutir y argumentar.

♣ **Analizar productos**

- Puesta en escena de los resultados del proceso.
- Análisis de los productos.
- Confrontación de productos con las preguntas planteadas.

♣ **Evaluar**

- Valoración de acciones desarrolladas.
- Reconocimiento de logros y dificultades.
- Análisis de conclusiones a las que llegó el equipo de trabajo.

PROYECTOS LÚDICOS EN EL AULA

A través de la historia, los proyectos han sido preocupación de varios teóricos que coinciden en defender enfoques pedagógicos, donde se promuevan la problematización y el uso de estrategias lúdicas, dinámicas e innovadoras, que le permitan al estudiante construir el conocimiento en ambientes de goce y alegría.

Los proyectos de aula, según Gutiérrez Giraldo (2009), tienen ventajas educativas, pedagógicas y didácticas.

- *En el plano educativo.* Favorecen distintos niveles de aprendizaje: saber, saber hacer y ser; ayudan a fomentar la autonomía, la creatividad, la iniciativa, la responsabilidad, la búsqueda, la exploración y el desarrollo de competencias; permiten efectuar cambios y mejoras en el aula; rompen con los currículos academicistas, cerrados y tradicionales para ingresar a currículos flexibles y actualizados, acordes con la realidad de los estudiantes.
- *En el ámbito pedagógico.* Estimulan el trabajo cooperativo, involucran a la comunidad educativa, comprometen a docentes y estudiantes en la construcción colaborativa del conocimiento, a través de la asignación de tareas y la construcción conjunta de solución a los problemas.
- *En lo didáctico.* Promueven la interdisciplinariedad, favorecen las interrelaciones entre diferentes áreas del conocimiento, estimulan la evaluación permanente de los procesos y rompen con la rutina, que muchas veces se apodera de las clases.

En relación con la implementación de los proyectos de aula, se toma como punto de referencia los planteamientos de Cerda Gutiérrez (2002), quien sostiene que el proyecto de aula *“Es esencialmente una estrategia y metodología que tiene por propósito principal movilizar las estructuras cognoscitivas del estudiante en un proceso autónomo e independiente”*.

A partir de esta mirada, los proyectos lúdicos de aula necesariamente deben encaminarse a la construcción de respuestas a problemas que surgen en la cotidianidad y tienen como finalidad estimular el pensamiento divergente, la capacidad de raciocinio, el desarrollo de competencias comunicativas y la clarificación de valores.

Gutiérrez Giraldo. *Los proyectos “Son una opción pedagógica y didáctica para el replanteamiento del saber escolar a nivel de enseñanza y aprendizaje, porque hacen corresponsable al estudiante del proceso y permiten al docente renovar los enfoques tradicionales y fragmentados de transmisión frontal del conocimiento”*.

Los planteamientos anteriores, invitan a los docentes a revisar sus prácticas pedagógicas, manejar procesos de interdisciplinariedad e ingresar en el mundo de las nuevas pedagogías, donde el estudiante se convierta en actor protagonista del aprendizaje.

Blanca Yaneth González. Los proyectos de aula “*Son secuencias de actividades propias del quehacer de una asignatura, en la cual el docente y los alumnos invierten un tiempo determinado y recursos para cumplir los objetivos conceptuales, pedagógicos, cognitivos y procedimentales a que se dé lugar*”.

En relación con la organización, diseño y desarrollo, Cerda Gutiérrez propone seis preguntas básicas que debe responder todo proyecto de aula y son:



Figura 6. Partes del proyecto lúdico de aula. Diseño de la autora.

- ♣ ¿Qué?: Denominación y objetivos.
- ♣ ¿Para qué? ¿Por qué?: Justificación.
- ♣ ¿Para quién?: Beneficiarios.
- ♣ ¿Cómo?: Procedimientos y actividades.
- ♣ ¿Con quién?: Equipo responsable.
- ♣ ¿Dónde?: Localización.
- ♣ ¿Cuándo?: Cronograma.
- ♣ ¿Con qué?: Presupuesto.

Los proyectos lúdicos de aula deben aplicarse en la construcción del conocimiento en las diferentes áreas del plan de estudios, procurando buscar siempre la interdisciplinariedad, a partir del manejo de los lineamientos, las rutas de aprendizaje y estándares curriculares básicos.



Figura 7: *Ámbito de aplicación de los proyectos lúdicos de aula. Diseño de la autora.*

Para cada una de las áreas del plan de estudios, se recomienda hacer un análisis profundo de los lineamientos y estándares curriculares y con base en las competencias específicas que orienta, organizar un banco de estrategias lúdicas, enriquecidas en el intercambio con otros docentes, de manera que en el trabajo en equipo se diseñen herramientas innovadoras, para facilitar la construcción del conocimiento por parte del estudiante.

El proyecto de aula debe ser el producto del análisis de las problemáticas relevantes, evidenciadas en la orientación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se encaminan a dar respuesta a las necesidades de un grupo determinado, comprometiendo en su desarrollo y construcción de soluciones a los actores del proceso educativo.

PROYECTOS LÚDICOS EN LA ESCUELA

La escuela en la historia ha sido reconocida como eje, alrededor del cual giran los procesos educativos donde se involucran los diferentes actores sociales, que

interactúan en la comunidad. Es aquí donde se gestan propuestas que permiten aunar esfuerzos para hacer realidad el proyecto educativo institucional, comprometer a la familia en los procesos formativos, y estimular la identidad y sentido de pertenencia.

Es por esto, que la escuela hoy debe retomar el liderazgo para convertirse en un proyecto lúdico permanente, donde a través del trabajo en equipo, integrando los diferentes estamentos de la comunidad educativa, se propenda por el desarrollo de competencias, la integración de saberes, el pensamiento divergente, y la búsqueda de soluciones creativas, a las necesidades e intereses de la institución educativa.

Ámbito de aplicación del proyecto lúdico en la escuela

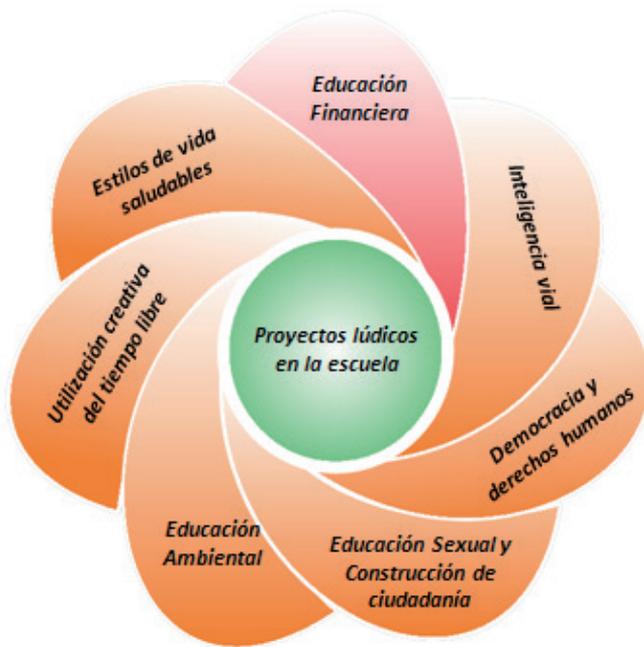


Figura 8. *Ámbito de aplicación de los proyectos lúdicos de la escuela. Diseño de la autora.*

El ámbito fundamental para el trabajo lúdico en la escuela son los **proyectos transversales**, orientados de acuerdo con las exigencias de ley y las características del contexto. Este tipo de proyectos se incorporan al currículo y en el plan de estudios se convierten en ejes transversales.

Los proyectos transversales se consideran fundamentales para la formación de hábitos y valores, la concordancia entre el pensar, sentir y actuar en la relación consigo

mismo y con los demás, la convivencia y la comunicación, la relación armónica con el entorno social y cultural y el desarrollo de hábitos que estimulan el desarrollo físico y emocional.

Algunos de los proyectos transversales que puede orientarse a partir de la lúdica en la Institución educativa son:

- ❑ **Inteligencia vial:** tiene como finalidad promover conciencia frente al comportamiento responsable que se debe asumir en las vías. Busca construir hábitos positivos para que la comunidad educativa comprenda que todos somos responsables de construir la solución a los problemas relacionados con las normas de seguridad y convivencia y la aplicación de las normas de tránsito.
- ❑ **Educación financiera:** Se orienta al desarrollo de competencias lógicas para el manejo de las acciones económicas y financieras propias de la cotidianidad en el ambiente en que se desenvuelven los estudiantes y sus familias.
- ❑ **Derechos humanos, liderazgo, civismo y democracia:** lidera la conformación del Gobierno Escolar y desarrollar acciones que favorezcan la convivencia, la participación, la vivencia de los derechos humanos y el liderazgo.
- ❑ **Educación sexual y construcción de ciudadanía:** pretende la transformación y construcción de la cultura sexual y la vivencia de competencias ciudadanas en la institución educativa.
- ❑ **Educación ambiental PRAE:** el proyecto busca que la comunidad educativa tome conciencia de la relación existente entre el hombre y el medio ambiente, se interese por él y cuente con los conocimientos básicos, además de aptitudes, motivaciones y deseos para trabajar en la búsqueda de soluciones a los problemas ambientales actuales.
- ❑ **Estilos de vida saludable:** en la institución educativa el estilo de vida es la base de la calidad de vida de quienes integran la comunidad educativa. Se concibe como “la percepción que las personas tienen de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura, el sistema de valores en los que vive en relación con sus objetivos, sus expectativas, sus normas, sus inquietudes”.
- ❑ **Utilización creativa del tiempo libre:** busca promover la utilización creativa y productiva del tiempo libre para desarrollar habilidades físicas y psicomotoras. En este proyecto se prioriza el desarrollo de juegos creativos con el fin de mejorar la comunicación y el trato con los otros, estimular la cooperación, la comunicación, el optimismo, la confianza en sí mismo y en el otro, el gusto por la vida y la solidaridad.

PROYECTOS LÚDICOS EN LA COMUNIDAD

El proyecto lúdico en la comunidad se concibe como el plan estratégico orientado a mejorar las condiciones de un grupo social determinado. En este tipo de proyectos la comunidad convoca a sus integrantes para diseñar y desarrollar proyectos lúdicos que implican identificar problemáticas, seleccionar acciones y tomar decisiones.

Los proyectos comunitarios se caracterizan por:

- Tener una delimitación, es decir, una duración limitada. (termina cuando se ha llegado a la meta y se han logrado los objetivos propuestos).
- Dar respuesta a las necesidades de la comunidad donde se desarrolla el proyecto.
- Comprometer en el desarrollo del proyecto a los integrantes de la comunidad.
- Buscar financiación con el sector público y/o privado.
- Difundir al interior y exterior de la comunidad.

En un proyecto comunitario es necesario clarificar los conceptos relacionados con cada uno de los siguientes interrogantes:

<i>Interrogantes</i>	<i>Conceptos</i>
¿Qué se quiere hacer?	♣ Naturaleza del proyecto.
¿Por qué se quiere hacer?	♣ Fundamentación. ♣ Diagnóstico.
¿Para qué se quiere hacer?	♣ Objetivos. ♣ Propósitos.
¿Cuánto se quiere hacer?	♣ Metas.
¿Dónde se quiere hacer?	♣ Localización física.
¿Cómo se va a hacer?:	♣ Actividades y tareas (metodología).
¿Cuándo se va a hacer?	♣ Cronograma de actividades.
¿A quiénes va dirigido?	♣ Destinatarios o beneficiarios.
¿Quiénes lo van a hacer?	♣ Talento humano, responsables.
¿Con qué se va a hacer?	♣ Recursos materiales y financieros.
¿Cómo valorar los resultados?	♣ Evaluación.

Ámbito de aplicación del proyecto lúdico en la comunidad



Figura 9. *Ámbito de aplicación de los proyectos lúdicos en la comunidad. Diseño de la autora.*

Los proyectos en la comunidad, pueden orientarse desde temas relativos a:

☐ *Vida social*

- ♣ *Aspectos formativos:* proyectos de vida, motivación, autoestima, promoción del talento humano, desarrollo humano, derechos humanos, convivencia y resolución pacífica de conflictos, valores, salud, gastronomía sana, equidad de género, campañas contra las drogas, el alcohol, pandillismo.
- ♣ *Deporte y recreación:* recreación para niños y ancianos hospitalizados, club deportivo para beneficio de la comunidad, organización de concursos para el ocio creativo, actividades de desarrollo físico.
- ♣ *Orientación pedagógica:* diseño de talleres para niños, lectura recreativa, investigación desde el asombro y la pregunta, diagramación de textos, diseño de documentos, estrategias para potenciar el pensamiento divergente.

- ♣ *Uso de nuevas tecnologías*, alfabetización a los adultos en el uso de medios tecnológicos que facilitan la comunicación. (Internet, celular, video beam, etc.).



Figura 10. Temas para proyectos lúdicos en la comunidad. Diseño de la autora.

☐ *Aspectos de interculturalidad*

- ♣ Rescate de tradiciones: manifestaciones culturales de antaño.
- ♣ Expresiones y fiestas religiosas.
- ♣ Expresiones artísticas: teatro, música, danzas, fotografía, magia, cortometrajes, cuentería, grafitis.
- ♣ Conocimiento y valoración de lo urbano y lo rural.
- ♣ Diseño de materiales para promoción turística.

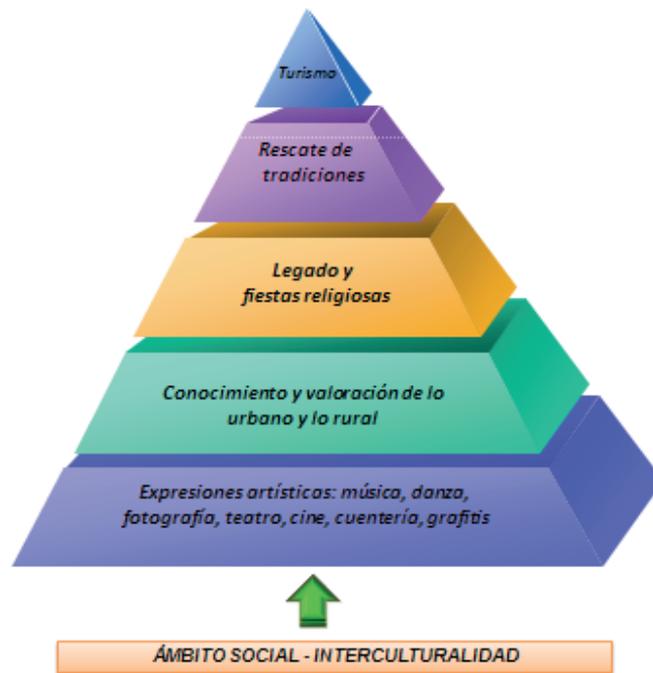


Figura 11. Temas ámbito social-interculturalidad. Diseño de la autora.

☐ **Temas ambientales y ecológicos**

- ♣ Cuidado y conservación del medio.
- ♣ Organización de huertas escolares y diseño de jardines.
- ♣ Cuidado de mascotas.
- ♣ Diseño de avisos comerciales.
- ♣ Modernización de la agricultura.
- ♣ Selección de basuras, reciclaje.
- ♣ Rescate de parques infantiles.

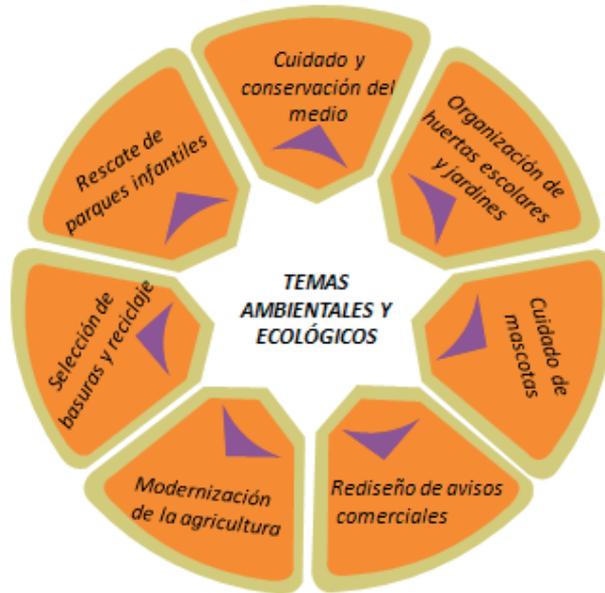


Figura 12. Temas ámbito social-interculturalidad. Diseño de la autora.

☐ **Proyectos pedagógicos productivos**

- ♣ *Emprenderismo.* Organización de microempresas.

⊖ Producto como Evidencia de Logro



Idea orientadora. En este momento del proceso metodológico, ha avanzado en la construcción de sus aprendizajes; es hora de demostrar cuánto ha aprendido acerca del capítulo estudiado y de qué manera lleva a la práctica los nuevos saberes.

Para el trabajo autónomo que evidencia sus nuevos aprendizajes, tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

- En el portafolio lúdico creativo virtual, integre las ideas desarrolladas en el capítulo: el proyecto lúdico en el aula, la escuela y la comunidad.
- Estructure un proyecto lúdico para desarrollar en el aula, la escuela o la comunidad, de acuerdo con sus intereses particulares. Tenga en cuenta los diversos aspectos pertinentes al diseño de proyectos.

⊖ Autoevaluación



*Reconozco qué estoy
haciendo, cómo voy
avanzando y qué me
falta lograr.*

Reflexione sobre los aprendizajes construidos a partir del capítulo “Proyecto lúdico en el aula, la escuela y la comunidad”; autoevalúe su desempeño y plantee alternativas de mejoramiento.

Responda los siguientes interrogantes:

1. De acuerdo con la realidad, diseñe un listado de problemáticas que usted solucionaría para construir y desarrollar un proyecto lúdico en el aula, la escuela o el entorno comunitario.
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
2. Elija una de las anteriores situaciones y esboce el proceso para diseñar un proyecto lúdico. Aplique lo aprendido en el módulo, “La escuela como proyecto lúdico”.

⊖ Actividades Complementarias



Con el fin de complementar mi aprendizaje y convertirlo en experiencia permanente, debo seguir construyendo diariamente.

El desarrollo del curso de acción propuesto para el aprendizaje del capítulo, precisa que usted se convierta en agente activo de su aprendizaje, por lo tanto, analice críticamente, estructure las estrategias poniendo en juego su creatividad y complemente la información en fuentes bibliográficas relacionadas con el tema.

Con el propósito de complementar la información relacionada con los aspectos tratados en el capítulo, registre en el portafolio lúdico-creativo virtual, las ideas relevantes del proyecto lúdico pedagógico.

- Diseñe y aplique una encuesta en la comunidad educativa para identificar problemáticas relevantes que podrían solucionarse a partir de proyectos lúdicos.
- Seleccione un problema y diseñe un proyecto lúdico que motive el aprendizaje y comprometa a los integrantes de la comunidad educativa y del entorno en su solución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

- Avey, D. (1999) *Juegos de Expresión Plástica*. Barcelona: Ediciones CAE.
- Brown, G. (1990). *¿Qué tal si jugamos?* Venezuela: Editorial Guarura.
- Cajiao R. F. (1998). *La Piel del Alma*. Cuerpo, educación y cultura. Bogotá: Magisterio.
- Carvajal Sánchez, J. (2011). *Antropología Lúdica*. – guía pedagógica. Fundación Universitaria, Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Especialización en Lúdica Educativa. Apuntes para uso privado de estudiantes.
- Cerda Gutiérrez, H. (2011). *Proyecto de Aula*. Bogotá: Aula abierta Magisterio.
- Díaz-Barriga, A. F. (1998). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill.
- Dinello, Raimundo. (1993). *La expresión lúdica en la educación infantil*. Santa Cruz: Universitaria de Apesa.
- Dinello, R. (1993). *Cuaderno de Lúdica y Sociología de la Educación*.
- Dinello, R., Jiménez, C. A. & Motta M. J. A. (2001). *Cuerpo y creatividad*. Bogotá: Aula alegre, Magisterio.
- Domech, C., Martín, N. & Delgado, M. C. (2009). *Animación a la lectura. Cuantos cuentos cuentas tú*. Madrid: ed. popular.
- Echeverri, J. H. & Gómez, J. G. (1998). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*.
- Egan, K. (1994). *Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Feneti, C. (1994). *¿Qué es el juego?* *Revista Universidad de Antioquia*.

- Ferreiro, G. (1999). *El ABC del aprendizaje Cooperativo*. México: Trillas.
- Gamboa De Vitelleschi, S. (2010). *Inteligencia emocional. Juegos y dinámicas para grupos*. Buenos Aires: Editorial Bonum.
- García Salazar, J. L. (2006). *Creatividad. La ingeniería del pensamiento*. México: Editorial Trillas.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias Múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (1996). *La Inteligencia emocional*. Santafé de Bogotá: Vergara editores.
- Gómez Mendoza, M. Á. (2010). *No solo Tiza y Tablero. Epistemología de la Pedagogía y la Educación*. Bogotá: Magisterio.
- Harris, P. L. (1992). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Insuasty Rodríguez, Luis Delfín. (2003) Documento de apoyo técnico. Bogotá: Cafam.
- Jiménez Velásquez Carlos Alberto, Raimundo Dinello y Luís Alberto Alvarado. (2000). *Lúdica y Recreación*. Bogotá: Editorial Aula Alegre Magisterio.
- Jiménez Velásquez, C. A. (1995). *Fantasías y Risas*. Pereira: Gráficas Olímpica.
- Jiménez Velásquez, C. A. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá: Editorial Magisterio
- Jiménez Velásquez, C. (2003). *La Lúdica: una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia*. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moreno Sánchez, B. C. (1993). *Acertijos, adivinanzas y trabalenguas. El constructivismo educativo*. Tunja.
- Motta, Jesús Alberto. (s.f.) *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Caracas: Episteme
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Núñez, A. P. (2000). *Educación lúdica, técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Pacheco, J. & Pacheco, M. L. (2001). *Construyendo imaginarios*. Bogotá: Editorial Aula Alegre Magisterio.

- Pavia, V. (2002). *El proyecto sobre las formas cotidianas de juego infantil*.
- Ramírez, J. A. (1998). *Fundación con concreto. La lúdica como proyecto de vida*. Medellín, V Congreso nacional de recreación Manizales.
- Restrepo Luis Carlos. (1994) *El Derecho a la Ternura*. Bogotá: península.
- Sánchez Sánchez, C., Venegas Alba, L. M. (2002.). *Procesos de pensamiento, una aproximación al desarrollo de la inteligencia*. Tunja: Editorial UPTC.
- Sánchez Sánchez, C., Bello Vicentes, M. y Dueñas Arenas Pablo Arturo. (2005). *Pedagogía y Educación*. Tunja: Editorial UPTC.
- Sandoval, M. (2003). *Importancia del juego infantil en la planificación de las actividades del docente preescolar*. Tesis de Posgrado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Investigaciones desde los Estudios de Posgrado Experiencias del Núcleo Táchira.
- Suárez Higuera, M. C. (2001). *Familia y valores*. Módulos 1, 2, 3, 4, 5. Bogotá: Aula Abierta Magisterio.
- Secretaría de Desarrollo Social de Bogotá. (2001). *Hagamos un proyecto comunitario*.
- Velásquez Navarro, J. J. (2001). *Ambientes lúdicos de aprendizaje, diseño y operación*. México: Trillas.
- Zapata, O. A. (2003). *Aprender jugando en la escuela primaria*. México: Editorial Pax.
- Zúñiga Benavides, G. (1998) *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*. FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso. Manizales.

WEBGRAFÍA

- <http://virynony.blogspot.com/2013/04/la-importancia-de-la-ludica-en-el.html>
- <http://www.ludica.org/>
- <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- <http://losjuegosenaeducacion.blogspot.com/>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Importancia-De-La-Actividad-L%C3%BAdica/2842534.html>
- <http://www.slideshare.net/EduardVives1/estrategias-ludicas-para-el-aprendizaje>

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>.

<http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>

http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-65682009000200006&script=sci_arttext

<http://juegospedagogicos.wikispaces.com/Juegos+Pedag%C3%B3gicos>

[https://www.google.com/search?q=.\)+La+lúdica%2C+procedimiento+pedagógico.%2B+motta+j&gws_rd=ssl#q=http:%2F%2Fwww.inesmoreno.com.ar%2Fseminario-proyectos-comunitarios.pdf](https://www.google.com/search?q=.)+La+lúdica%2C+procedimiento+pedagógico.%2B+motta+j&gws_rd=ssl#q=http:%2F%2Fwww.inesmoreno.com.ar%2Fseminario-proyectos-comunitarios.pdf)

IMÁGENES

<https://www.google.com/search?q=imagenes+tiernas+y+bonitas+para+descargar+gratis&biw=1280&bih=699&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQAUoAWoVChMIpI3TmMqzXwIVTJJeCh0rgACw>

<https://www.google.com/search?q=imagenes+educativas%2Bbonitas%2Bgratis&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAcQAUoAWoVChMIj9vZ08qzXwIVwSgeCh1IYwn2&biw=1280&bih=699>

<http://www.vidablogger.com.ar/2014/04/imagenes-de-preciosos-momentos.html>

http://fondosdepantallahdgratis.com/recortar/11823/fondos-pantalla-infantiles_1280x800.html

<https://www.google.com.co/search?tbm=isch&hl=es-CO&gbv=2&oq=m%C3%A1genes+ni%C3%B1os+jugando+en+la+escuela>

https://www.google.com.co/search?1T4GUEA_esCO564CO564&prmd=ivns&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=-VmWU7L

https://www.google.com.co/search?=1T4GUEA_esCO564CO564&tbm=isch&oq=familia+en+dibujo&gs

https://www.google.com.co/search?hl=es&rlz=1T4GUEA_esCO564CO564&prmd=ivns&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=E1yWU67gCMLNsQTIn4GwCg&ved=0CAUQ_AU

https://www.google.com.co/search?&hl=es&rlz=1T4GUEA_esCO564CO564&tbm=isch&oq=arco+iris+musical&gs_l=img.3

ANEXOS



ANEXO A

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

William James en su libro “Talk to teachers”, cuenta la siguiente anécdota: “A una amiga mía que visitaba la escuela le pidieron que examinara en geografía a una escuela de varones. Después de hojear el texto les dijo: “Supongamos que hacemos un agujero en la tierra de muchísimos metros de profundidad. ¿Cómo encontraríamos el fondo del mismo, más frío o más caliente que la superficie? Nadie respondió. La maestra dirigiéndose a mi amiga le dijo: “Estoy segura que los niños saben, desafortunadamente usted no planteó la pregunta correcta, déjeme hacerla. Y tomando el libro preguntó ¿En qué estado se encuentra el interior del globo? A lo que los niños en coro respondieron: el interior de la tierra se encuentra en estado de fusión ígnea.

¿Qué es un concepto? Luis Delfín Insuasty (2003), afirma que un concepto es el conjunto de atributos que una persona asocia con el símbolo que representa a una clase de objetos, eventos e ideas. Entendidos así los conceptos son unas potentes herramientas que permiten representar la realidad.

Igualmente la conceptualización es un proceso de modificación de los esquemas de conocimiento que parte de un estado de equilibrio inicial, vivencia de desequilibrio o conflicto cognitivo y tendencia hacia un desequilibrio posterior.

El ejercicio de conceptuar es permanente en la vida de las personas. En el siguiente cuadro se pretende esbozar el procedimiento para aplicar a ambientes formales de aprendizaje.

PROCESO IMPLÍCITO DE LA HABILIDAD DE CONCEPTUALIZACIÓN

1. *Nombre del concepto:*

2. *Definición previa del concepto:*

3. *Sinónimos del concepto:*

4. *Atributos del concepto:*

5. *Ejemplos del concepto:*

6. *No ejemplos del concepto:*

7. *Categoría a la que pertenece el concepto:*

8. *Principios teóricos que fundamentan el concepto:*

9. *Mi nueva definición del concepto es:*

Anexo B

MAPA CONCEPTUAL

CONCEPTO

El mapa conceptual es una técnica creada por Joseph D. Novak. Se define como la representación gráfica de relaciones significativas de un número limitado de conceptos en forma de proposiciones que exterioriza un individuo. Refleja una visión de conjunto de quien aprende, una visión integradora en la que se interrelacionan los conceptos sobre un tema particular.

Los mapas conceptuales indican las relaciones entre los conceptos mediante la representación jerárquica y semántica que muestra una organización temática.

PROCEDIMIENTO IMPLÍCITO PARA SU ELABORACIÓN

Actividades previas

□ *Selección de conceptos*

- Preparar una lista de nombres (trabajo, nube, libro, trueno, pedagogía).
- Seleccionar una lista de acontecimientos (pensar, reconocer, clasificar, utilizar).
- Identificar la diferencia entre nombres y acontecimientos. El nombre o concepto es la imagen mental que se tiene de las palabras. Los acontecimientos son palabras que transmiten algún significado, indican acciones. Los nombres de personas, acontecimientos, lugares u objetos no son términos conceptuales, sino nombres propios.

- **Reconocimiento de conectores o palabras enlace**
 - Escribir una serie de palabras como: dónde, cuál, el, para, entonces, con.
 - Analizar estas palabras y preguntar qué le viene a la mente cuando se pronuncian. Reconocer que al ser pronunciadas no representan una imagen mental clara.

- **Organización de proposiciones**
 - Conformar frases cortas formadas por dos conceptos y una o varias palabras de enlace, con el objeto de ilustrar cómo el ser humano utiliza conceptos y palabras de enlace para transmitir algún significado, ejemplo: Hay nubes y truenos.
 - Identificar en las frases los conceptos y las palabras enlace.

Actividades de elaboración

- Lea un texto, marque en el mismo las palabras claves (conceptos o términos); subraye los elementos de enlace (conectores) para relacionar los conceptos.
- Escriba dos columnas, una para los conceptos principales y otra con palabras enlace.
- Seleccione los conceptos más importantes y las palabras enlace más adecuadas.
- Establezca la jerarquía de los conceptos (primer nivel, segundo, tercero).
- Elija el concepto global o título.
- Identifique los conceptos de la misma jerarquía, para ubicarlos en igual nivel.
- Utilice elipses o recuadros para escribir los conceptos. Relacione mediante líneas de conexión dichos conceptos; sobre la línea de conexión escriba máximo cuatro palabras para dar sentido a la idea.
- Estructure el mapa. Léalo y haga los ajustes pertinentes.

CARACTERÍSTICAS

- *Jerarquización.* Los conceptos se disponen por orden de importancia. Los ejemplos van en último lugar y no se enmarcan.
- *Selección.* Se hace una síntesis o resumen que contiene lo más significativo del tema.
- *Impacto visual.* Al ser conciso el esquema por sí solo, atrae la atención.

ESTRUCTURA

- *Los conceptos*. Representaciones mentales de los objetos. Se escriben en elipse, guardando una estructura jerárquica.
- *Las palabras enlace o conectores*. Términos que unen los conceptos e indican la relación entre ellos.
- *Proposiciones*. Son las relaciones significativas entre dos o más conceptos señalados por una línea y una palabra de enlace. (Dos o más conceptos unidos por palabra-enlace para formar una unidad con significado).
- *Jerarquía*: Niveles de subordinación. Se establecen mediante las palabras enlace. La relación y la lectura se hacen verticalmente.
- *Categoría*. Conceptos del mismo nivel de una jerarquía organizados horizontalmente y cuyos significados aparentemente tienen el mismo alcance.
- *Enlaces cruzados o intercategoriales*. Proposiciones formadas por el enlace de dos o más conceptos de diferentes categorías. Estos enlaces permiten la reconciliación integradora.
- *Ejemplos*. Son eventos u objetos reales que representan el término conceptual. (Se escriben al final de la proposición y no se enmarcan en elipses.)

Anexo C

PORTAFOLIO PEDAGÓGICO

Concepto. De acuerdo con Luis Delfín Insuaty (2002), el portafolio es una técnica que le permite a una persona coleccionar de manera sistemática y organizada el material que produce durante un período de tiempo, de acuerdo con las metas establecidas.

La tarea principal frente al portafolio es la reflexión; abrir espacios para aprender a evaluar el desempeño personal en términos de aciertos y errores. Este clima de reflexión hará que surja el conflicto entre lo que se ve realmente y lo que se desearía que fuera; por esto, es necesario pensar sobre lo que ha causado la disonancia cognoscitiva. En este sentido, la preparación del portafolio se convierte en una valiosa estrategia de desarrollo de la metacognición por cuanto se toma conciencia de sus propios procesos de pensamiento y aprendizaje, y se convierten en gestores del propio desarrollo personal y profesional.

El principal resultado que se espera de una acertada reflexión y autoevaluación es poder identificar los progresos alcanzados con el tiempo y plantear las necesidades, aspiraciones y metas para aprendizajes futuros. La reflexión tendrá sentido en la medida en que la persona la utilice para dinamizar su propio desempeño. En consecuencia, es necesario asumir un rol crítico para resaltar lo que es característico, lo que ha cambiado con el tiempo y lo que aún falta por lograr sobre cada elemento del portafolio. *“Una compilación sin reflexión es un archivo, mas no un portafolio”*.

Propósitos. Monitorear el progreso en cuanto a:

- ◆ **Habilidades comunicativas.** ¿Cuál es mi avance en las habilidades de leer, escribir, escuchar, hablar, tomar notas, observar e interpretar?. ¿Qué apropiación he hecho de las habilidades de comprensión, análisis, síntesis, evaluación, inducción, deducción, abducción?
- ◆ **Habilidades interpersonales.** ¿En qué rasgos de mi personalidad evidenció algún cambio en relación con comunicación, cooperación, negociación, discusión,

empatía, asertividad, reconocimiento de singularidad, aceptación de necesidades de independencia?

- ◆ **Motivación intrínseca.** ¿Cómo he logrado avanzar en la articulación de los procesos con el proyecto de vida, el compromiso académico y profesional, la habilidad para alcanzar metas realistas alcanzables, la habilidad para obtener y utilizar la información adecuada y pertinente?
- ◆ **Avance conceptual.** ¿He logrado establecer nuevas relaciones en mis esquemas conceptuales relativos a la capacidad de apropiación de nueva información, la capacidad para articular nuevos conceptos, la capacidad para desaprender y la capacidad para estructurar la información en forma coherente y consistente?
- ◆ **Metacognición.** ¿Cómo utilicé mi capacidad de monitoreo mental? ¿La capacidad de autorregulación que he realizado me ha permitido alcanzar mis metas de manera más precisa?
- ◆ **Evidenciar la calidad** de los procesos, los aprendizajes y los productos.
- ◆ **Evaluar** tanto los procesos llevados a cabo como los materiales producidos, con el fin de identificar avances, necesidades y proponer las acciones de seguimiento pertinentes.

CONTENIDO DEL PORTAFOLIO LÚDICO-PEDAGÓGICO

1. Portada:

- Nombre de la bitácora.
- Datos personales: nombres y apellidos.
- Datos de la universidad: nombre, facultad, programa.
- Ciudad.
- Año.

2. Reflexión: ¿Por qué soy maestro lúdico?

- La respuesta debe presentarse a través de una estrategia lúdica: coplas canción, acróstico, poesía, carta, diagrama, palabras célebres, cuento, etc.

3. Estrategia pedagógica

- Diagramar los cuatro escenarios del aprendizaje y brevemente explicar en qué consisten.
 - Aprendizaje individual: propuesta de trabajo.
 - Aprendizaje en equipo: interaprendizaje.
 - Aprendizaje por asesoría: reflexión.
 - Aprendizaje por evaluación: seguimiento.

4. Proceso metodológico

- Diagramar las metas y fases.
 - Meta: aprendizaje autónomo – desarrollo humano integral.



□ Fases:

- ☑ Activación cognitiva.
- ☑ Metas de aprendizaje.
- ☑ Curso de acción.
- ☑ Producto como evidencia de logro.
- ☑ Autoevaluación.

5. Separador para cada ruta de aprendizaje

- Diseñar un separador que permita identificar el tema general de la ruta de aprendizaje.
- Nombre y N° de la ruta.
- Puede utilizar epígrafes o frases célebres que permitan entender el mensaje de la ruta.

6. Desarrollo del proceso metodológico

- Activación cognitiva: elegir una estrategia para identificar los presaberes que tienen los estudiantes.
- Metas de aprendizaje: formular 3 metas para el saber (cognitiva), saber hacer (procedimental) y ser (actitudinal).
- Curso de acción: desarrollar cada uno de los talleres planteados.
- Producto como evidencia de logro: qué producto propone para demostrar los nuevos aprendizajes.
- Autoevaluación: especificar fortalezas y debilidades, logros y vacíos, y plantear alternativas de mejoramiento.

Anexo D

MAPA MENTAL

Los mapas mentales son una expresión del pensamiento irradiante y, por tanto, una función natural de la mente humana. El cerebro es un súper biordenador con líneas de pensamiento que irradian a partir de un número virtualmente infinito de nodos de datos. Esta estructura refleja las redes neuronales que constituyen la arquitectura física de nuestro cerebro.

El mapa mental es una poderosa técnica gráfica que nos ofrece una llave maestra para acceder al potencial del cerebro. Se puede aplicar a todos los aspectos de la vida, mejora el aprendizaje y da claridad en el trabajo. Según Buzan (1996, p. 69) tiene 4 características esenciales:

- El asunto motivo de atención se cristaliza en una imagen central.
- Los principales temas del asunto irradian de la imagen central de forma ramificada.
- Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también forman ramas.
- Las ramas forman una estructura nodal conectada.

Los mapas mentales ayudan a almacenar eficientemente los datos, lo que multiplica nuestra capacidad.

Los mapas mentales suponen una cierta complejidad en el trazado, se deben utilizar trazados especiales, colores, códigos, imágenes, letras de imprenta, líneas gruesas, un gran papel, una diagramación que implica el uso de la jerarquía y del orden numérico, así como mucha imaginación que rompa los bloqueos mentales.

Estos trazados llevan tiempo, sobretodo de discusión, lo que los perfecciona a la vez que los crea, ya que el mapa en la mayoría de los casos es el resultado de una

convergencia luego de una divergencia, es el resultado de un trabajo en grupo. Los autores aconsejan incluso repasarlos con los intervalos siguientes: después de 10 a 30 minutos, después de 1 día, después de una semana, después de un mes, después de tres meses, después de 6 meses. Llegado a este punto, el mapa mental formará parte del funcionamiento de la memoria a largo plazo.

Los autores de los mapas mentales insisten sobre las ventajas que aportan para utilizar al máximo las capacidades de la mente. No lo suscriben exclusivamente al ámbito educativo y lo proponen “Tanto a los jóvenes que quieran aprender a estudiar como a los profesionales que deseen mejorar su rendimiento y su agilidad mental” (Buzan, 1996), para incrementar su capacidad de asimilar, recordar y procesar cualquier tipo de información.

Tony y Barry Buzan proponen la utilización de los mapas mentales en distintos niveles.

- **El nivel personal.** Aplicado al auto análisis, a revisar el pasado y proyectar objetivos futuros, a ayudar a que los otros se auto analicen.
- **El nivel familiar.** Aplicado a la narración de cuentos en el grupo familiar.
- **El nivel educacional.** Se aplican al dominio del pensamiento y toma de notas; a la actividad de preparar y escribir ensayos, exámenes y proyectos o informes. En este caso tomar notas no será tomar los elementos esenciales en forma lineal, sino desde una imagen central, dejar la mente actuar en libertad para construir las ramas importantes y las divisiones principales. Luego se debe volver a corregir y a reordenar el mapa mental para formar un todo con cohesión propia. Más tarde se redactará el ensayo, el examen, el proyecto o el informe con más facilidad, reduciendo el estrés y el sufrimiento causados por la desorganización, pudiendo ser más creativos al dejar libres eslabones mentales y pudiendo reducir el tiempo necesario para preparar estructuras y completar una tarea oral o escrita.

En la enseñanza, los mapas mentales permiten a los maestros hacer vivir este proceso de manera más estimulante, más entretenida y eficaz. Los maestros pueden preparar mejor las clases y conferencias, la planificación anual y diaria, las lecciones y los exámenes. La cartografía mental es especialmente recomendada en educación especial, ya que es particularmente útil para ayudar a quienes tienen dificultades en el aprendizaje.

- **El nivel mundo profesional y de los negocios.** Los mapas mentales se aplican para las reuniones de trabajo, las conferencias, la dirección de una empresa.

Las características vistas anteriormente, fueron las mismas que el Dr. Tony Buzan (creador del método de los “mapas mentales”, como herramienta de aprendizaje) empezó a advertir en la década de los sesenta cuando dictaba sus conferencias sobre psicología del aprendizaje y de la memoria, ya que observó que él mismo tenía

discrepancias entre la teoría que enseñaba y lo que hacía en realidad, motivado a que sus “Notas de clase eran las tradicionales notas lineales, que aseguran la cantidad tradicional de olvido y el no menos tradicional monto de comunicación frustrada”.

En este caso el Dr. Buzan, estaba usando ese tipo de notas para sus clases y conferencias sobre la memoria y le indicaba a sus alumnos que los dos principales factores en la evocación eran la *asociación* y el *énfasis*.

En tal sentido el Dr. Buzan se planteó la cuestión de que sus notas pudieran ayudarlo a destacar y asociar temas, permitiéndole formular un concepto embrionario de cartografía mental. Sus estudios posteriores sobre la naturaleza en el procesamiento de la información y sobre la estructura y funcionamiento de la célula cerebral, entre otros estudios relacionados al tema, confirmaron su teoría original, siendo el nacimiento de los *mapas mentales*.

Para hacer más fácil la interpretación de lo que se denomina “mapas mentales” es importante considerar el término de *pensamiento irradiante*, al que se puede resumir con un simple ejemplo: si a una persona se le pregunta qué sucede en su cerebro cuando en ese momento está escuchando una música agradable, saboreando una dulce fruta, acariciando a un gato, dentro de una habitación sumamente iluminada a la cual le entra el olor de pinos silvestres a través de la ventana, se podría obtener que la respuesta es simple y a su vez asombrosamente compleja, debido a la capacidad de percepción multidireccional que tiene el cerebro humano para procesar diversas informaciones y en forma simultánea.

El Dr. Buzan expresa que cada *bit* de información que accede al cerebro (sensación, recuerdo o pensamiento, la cual abarca cada palabra, número, código, alimento, fragancia, línea, color, imagen, escrito, etc.) se puede representar como una esfera central de donde irradian innumerables enlaces de información, por medio de eslabones que representan una asociación determinada, la cual cada una de ellas posee su propia e infinita red de vínculos y conexiones.

En este sentido, se considera la pauta de pensamiento del cerebro humano como una “gigantesca máquina de asociaciones ramificadas”, un súper biordenador con líneas de pensamiento que irradian a partir de un número virtualmente infinito de nodos de datos, las cuales reflejan estructuras de redes neuronales que constituyen la arquitectura física del cerebro humano y en este sentido, cuanto más se aprenda/reúna unos nuevos datos de una manera integrada, irradiante y organizada, más fácil se hará el seguir aprendiendo.

Lo anteriormente descrito, permite concluir que el pensamiento irradiante es la forma natural y virtualmente automática en que ha funcionado siempre el cerebro humano.

El método de los mapas mentales: el mapa mental es una técnica que permite la organización y la manera de representar la información en forma fácil, espontánea, creativa, en el sentido que la misma sea asimilada y recordada por el cerebro. Así mismo, este método permite que las ideas generen otras ideas y se puedan ver cómo se conectan, se relacionan y se expanden, libres de exigencias de cualquier forma de organización lineal.

Es una expresión del pensamiento irradiante y una función natural de la mente humana. Es una poderosa técnica gráfica que ofrece los medios para acceder al potencial del cerebro, permitiéndole ser aplicado a todos los aspectos de la vida, ya que una mejoría en el aprendizaje y una mayor claridad de pensamientos refuerzan el trabajo del hombre.

El mapa mental tiene cuatro características esenciales, a saber:

- El asunto o motivo de atención, se cristaliza en una imagen central.
- Los principales temas de asunto *irradian* de la imagen central en forma ramificada.
- Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave impresa sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también están representados como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.
- Las ramas forman una estructura nodal conectada.
- Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añadan interés.

Cuando una persona trabaja con mapas mentales, puede relajarse y dejar que sus pensamientos surjan espontáneamente, utilizando cualquier herramienta que le permita recordar sin tener que limitarlos a las técnicas de estructuras lineales, monótonas y aburridas.

Para la elaboración de un mapa mental y tomando en consideración las características esenciales el asunto o motivo de atención, se debe definir identificando una o varias *Ideas Ordenadoras Básicas (IOB)*, que son conceptos claves (palabras, imágenes o ambas) de donde es posible partir para organizar otros conceptos, en este sentido, un mapa mental tendrá tantas IOB como requiera el “cartógrafo mental”. Son los conceptos clave, los que congregan a su alrededor la mayor cantidad de asociaciones, siendo una manera fácil de descubrir las principales IOB en una situación determinada, haciéndose las siguientes preguntas, de acuerdo con el Dr. Buzan:

- ¿Qué conocimiento se requiere?
- Si esto fuera un libro, ¿cuáles serían los encabezamientos de los capítulos?

- ¿Cuáles son mis objetivos específicos?
- ¿Cuáles son mis interrogantes básicos? Con frecuencia, ¿Por qué? ¿Qué? ¿Dónde? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuál? ¿Cuándo?, sirven bastante bien como ramas principales de un mapa mental.
- ¿Cuál sería la categoría más amplia que las abarca a todas?

Una vez que se han determinado las ideas ordenadoras básicas se requiere considerar otros aspectos:

- *Organización*: el material debe estar organizado en forma deliberada y la información relacionada con su tópico de origen (partiendo de la idea principal, se conectan nuevas ideas hasta completar la información).
- *Agrupamiento*: luego de tener un centro definido, un mapa mental se debe agrupar y expandir a través de la formación de sub-centros que partan de él y así sucesivamente.
- *Imaginación*: las imágenes visuales son más recordadas que las palabras, por este motivo el centro debe ser una imagen visual fuerte para que todo lo que está en el mapa mental se pueda asociar con él.
- *Uso de palabras claves*: las notas con palabras clave son más efectivas que las oraciones o frases, siendo más fácil para el cerebro recordar estas que un grupo de palabras, frases u oraciones de “caletre”.
- *Uso de colores*: se recomienda colorear las líneas, símbolos e imágenes, debido a que es más fácil recordarlas que si se hacen en blanco y negro. Mientras más color se use, más se estimulará la memoria, la creatividad, la motivación y el entendimiento e inclusive, se le puede dar un efecto de profundidad al mapa mental.
- *Símbolos (herramientas de apoyo)*: cualquier clase de símbolo que se utilice es válido y pueden ser usados para relacionar y conectar conceptos que aparecen en las diferentes partes del mapa, de igual manera, sirven para indicar el orden de importancia además de estimular la creatividad.
- *Involucrar la conciencia*: la participación debe ser activa y consciente. Si los mapas mentales se convierten en divertidos y espontáneos, permiten llamar la atención, motivando el interés, la creatividad, la originalidad y ayudan a la memoria.
- *Asociación*: todos los aspectos que se trabajan en el mapa deben ir asociados entre sí, partiendo desde el centro del mismo, permitiendo que las ideas sean recordadas simultáneamente.

- Resaltar*: cada centro debe ser único, mientras más se destaque o resalte la información, esta se recordará más rápido y fácilmente.

Leyes y recomendaciones de la cartografía mental: de acuerdo con el creador de esta técnica, Dr. Tony Buzan, existen unas leyes cuya intención consiste en incrementar más que restringir la libertad mental. En este contexto, es importante que no se confundan los términos orden con rigidez, ni libertad con caos. Dichas leyes se dividen en dos grupos: Las leyes de la técnica y las leyes de la diagramación:

a. Las Técnicas:

- Utilizar el énfasis.
- Utilizar la asociación.
- Expresarse con claridad.
- Desarrollar un estilo personal.

b. La Diagramación:

- Utilizar la jerarquía.
- Utilizar el orden numérico.

De igual manera, el Dr. Buzan anexa unas recomendaciones a las leyes anteriores:

- Romper los bloqueos mentales.
- Reforzar (revisar y verificar el mapa mental).
- Preparar (crear un contexto o marco ideal para la elaboración del mapa mental).

Ventajas de la cartografía mental sobre el sistema lineal de preparar-tomar notas:

- Se ahorra tiempo al anotar solamente las palabras que interesan.
- Se ahorra tiempo al no leer más que palabras que vienen al caso.
- Se ahorra tiempo al revisar las notas del mapa mental.
- Se ahorra tiempo al no tener que buscar las palabras clave entre una serie innecesaria.
- Aumenta la concentración en los problemas reales.
- Las palabras claves se yuxtaponen en el tiempo y en el espacio, con lo que mejoran la creatividad y el recuerdo.

- Se establecen asociaciones claras y apropiadas entre las palabras clave.
- Al cerebro se le hace más fácil aceptar y recordar los mapas mentales.
- Al utilizar constantemente todas las habilidades corticales, el cerebro está cada vez más alertado y receptivo.

Conclusiones. Luego de este breve resumen sobre lo que es un mapa mental, orígenes, precursores, concepto y técnica se puede mencionar una serie de conclusiones:

- Se usan ambos hemisferios del cerebro, estimulando el desarrollo equilibrado del mismo.
- Estimula al cerebro en todos sus ámbitos, motivado a que participa activamente con todos sus métodos de percepción, asociando ideas, imágenes, frases, recuerdos, etc.
- Estimula la creatividad del ser humano al no tener límites en su diseño.
- Es una herramienta efectiva y dinámica en el proceso de aprendizaje y de adquisición de información.
- Rompe paradigmas con respecto a los métodos estructurados y lineales de aprendizaje.
- Pueden ser utilizados en todos los aspectos de la vida diaria, tanto en lo personal, como en lo familiar, social y profesional.

