

**Estrategia lúdica para fortalecer la identidad cultural de la comunidad educativa del
Instituto Pedagógico Nacional**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialistas en Pedagogía De La Lúdica.

Fundación Universitaria los Libertadores.

Ivonne Caicedo Duque

Nelson Javier Velosa

Rosemary Linares Barrero

Director

Cesar Augusto Sánchez Rojas

Diciembre, 2018

Resumen

El presente proyecto “Estrategia lúdica para fortalecer la identidad cultural de la comunidad educativa del Instituto Pedagógico Nacional” es una apuesta interdisciplinar entre las áreas del conocimiento de básica primaria, con lo cual se pretende emplear la lúdica como herramienta y estrategia pedagógica en la dinamización de las prácticas pedagógicas integradas que a su vez pretende desarrollar o fortalecer la identidad cultural de tres regiones de nuestro país.

Se presentan diferentes estrategias en diferentes momentos, realizadas a partir de los intereses de los estudiantes articulando las diferentes temáticas de cada una de las áreas del conocimiento que hacen parte del plan de estudios de la comunidad tres en el Instituto Pedagógico Nacional.

Palabras clave: Lúdica, identidad cultural, Interdisciplinariedad, Propuesta de Intervención.

Abstract

The present project "playful strategy to strengthen the cultural identity of the educational community of the National Pedagogical Institute" is an interdisciplinary commitment between the areas of primary basic knowledge, which aims to use the playful As a tool and pedagogical strategy in the dynamization of integrated pedagogical practices that in turn aims to develop or strengthen the cultural identity of three regions of our country.

Different strategies are presented at different times, made from the interests of the students articulating the different topics of each one and the areas of knowledge that are part of the curriculum of the community three in the Institute National Pedagogical.

Keywords: Playfulness, cultural identity, Interdisciplinarity, Intervention Proposal.

Estrategia lúdica para fortalecer la identidad cultural de la comunidad educativa del Instituto Pedagógico Nacional

La identidad cultural es un concepto que involucra diversos rasgos y aspectos del desarrollo de los individuos y los grupos humanos a los que pertenecen, integrando diferentes campos: políticos, económicos, sociales y artísticos, que están en constante cambio y evolución gracias a las interacciones que se dan al interior de los miembros de las comunidades, pero también, gracias a las relaciones que estos grupos tienen con otros en un entorno más amplio.

En las nuevas dinámicas de este mundo globalizado y con el acelerado desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y los medios de comunicación, los procesos de formación de la identidad cultural de los miembros de un grupo social están altamente influenciados por agentes y dinámicas externas que en muchos casos desplazan las manifestaciones culturales propias de sus territorios y entornos. Los individuos adoptan y adaptan indistintas tendencias o modelos culturales actuales y generan en sus variadas formas de vivir y convivir, estereotipos y amalgamas culturales que en muchos casos no corresponden ni responden a sus contextos y realidades. Esta situación plantea por un lado, el desconocimiento de las manifestaciones propias de su entorno local y regional y por otro, el desplazamiento y posterior reemplazo de estas manifestaciones con expresiones y modelos culturales ajenos y temporales, que responden en su mayoría a un interés comercial y a las demandas del mercado. Así las cosas, se evidencia en los grupos sociales de forma individual y colectiva, una pérdida de identidad cultural y la naturalización de rasgos no propios de sus contextos históricos y sociales.

Actualmente el IPN se estructura en 7 comunidades académicas determinadas por el grado de escolaridad en el que se encuentran los estudiantes, “un grupo de grados será una comunidad y cada una de ellas tendrá unos objetivos de formación específicos” (Cap. 2 PEI en construcción) que estarán articulados con la propuesta del PEI del colegio. De esta manera la población objetivo de esta propuesta de intervención es la comunidad 3 conformada por los grados 4 y 5, donde los estudiantes de dicha comunidad actualmente conforman un grupo de 263 estudiantes, de los cuales 138 son mujeres y 125 hombres; sus edades están entre los 8 y los 13 años. El tipo de familia más común es nuclear- monoparental por línea materna y la estratificación socioeconómica corresponde a los niveles 2, 3 y 4, cuya vivienda está ubicada en diferentes partes de la ciudad y en buen porcentaje en barrios aledaños al Colegio.

Ahora bien, los propósitos de este proyecto se enmarcan dentro de lo planteado en la misión del IPN que propende “por la construcción de sujetos críticos, autónomos, éticos-políticos con sentido social, que contribuyen a la comprensión y transformación de la realidad (desde la dimensión humana, artística y científica), y a la construcción de una comunidad en paz” (Instituto Pedagógico Nacional, 2018).

Partiendo de esta premisa institucional se han generado dinámicas pedagógicas que apuntan a la integración de las áreas del conocimiento en un proyecto llamado Proyectos Pedagógicos Integrados – PPI, con lo anterior se busca aportar desde diferentes temáticas a la formación de los estudiantes. En la comunidad tres se ha identificado la necesidad de fortalecer la construcción de la identidad cultural, dado que se requiere continuar con la formación de grados anteriores y permite la preparación para el ingreso a grados superiores además de afianzar aspectos como la autonomía, la convivencia en comunidad, el reconocimiento y respeto por el otro, entre otros.

Sin embargo, desde el IPN se ha evidenciado que el sentido de pertenencia y construcción de la cultura hacia la institución, la ciudad y el país, se promueve de manera temporal siendo efímera la apropiación de este tipo conocimientos y más aún, la elaboración de argumentos que le permitan al estudiante dar cuenta de la adquisición y comprensión de este tipo de conceptos.

Para el IPN, es preponderante en la formación de la identidad cultural del sujeto, el núcleo familiar, porque es el entorno más cercano en el que se desarrolla el individuo y le permite establecer diferencias entre él mismo y sus congéneres para poder definirse y reconocerse como parte de ese grupo social que cuenta con unas particularidades y un acervo cultural específico, que al mismo tiempo responde a unos constructos de modelos sociales previamente definidos y en constante cambio.

Atendiendo a los anteriores planteamientos, este ejercicio pretende brindar alternativas pedagógicas y lúdicas que atiendan al siguiente interrogante: ¿qué estrategia lúdica interdisciplinar fortalece la identidad cultural de los miembros de la comunidad tres del IPN de la ciudad de Bogotá?

Para dar respuesta a esta pregunta planteamos el siguiente objetivo general:

Formular una estrategia de enseñanza interdisciplinar que permite identificar e integrar los elementos lúdicos en el proceso de apropiación y desarrollo de la identidad cultural en los miembros de la comunidad 3 del IPN.

Para alcanzar dicho objetivo es necesario el planteamiento de los siguientes objetivos específicos, que mostraran el desarrollo y el alcance de los mismos:

Identificar y conceptualizar qué elementos lúdicos son posibles de emplear en la construcción de una estrategia pedagógica interdisciplinar que permita la apropiación de la identidad cultural de los miembros de la comunidad 3 del IPN.

Diseñar y aplicar actividades que integren la lúdica con elementos de distintas áreas del conocimiento.

Diseñar un instrumento que permita valorar el nivel de elaboración y apropiación de la identidad cultural a partir de las actividades lúdicas desarrolladas en los estudiantes de la comunidad 3 IPN.

Consideramos que el planteamiento de este proyecto es de interés para la comunidad educativa, porque enriquecerá el acervo pedagógico del colegio brindando herramientas didácticas y lúdicas para el desarrollo de los valores y la identidad cultural de sus miembros. Lo anterior también apoyará el fortalecimiento de su ejercicio como ciudadanos que reconozcan y valoren el patrimonio cultural de nuestro país.

Respecto a los antecedentes, se han considerado elementos alrededor de conceptos como interculturalidad, cultura, identidad. Para ello referimos ejercicios realizados al interior de esta prestigiosa institución y otros externos de donde se pretende obtener elementos que servirán como punto de partida para la identificación de los elementos propios de la lúdica y la interdisciplinariedad y que serán la base para el planteamiento de la propuesta de intervención de este ejercicio académico.

En el ejercicio titulado “la lúdica y la interculturalidad como propuesta educativa para una sana convivencia y fortalecimiento de la identidad étnica afrocolombiana” de Cortez y Montaña, 2015 se manifiesta como elemento principal a manera de problemática generalizada para una comunidad en proceso de escolarización, el hecho de no

reconocerse ni valorarse como miembro de una comunidad o que dicha comunidad se sienta menos que las demás comunidades, lo anterior quizá al no reconocimiento de las distintas etnias y culturas que hacen parte de en este caso de nuestro país y explícitamente de una región de Colombia, durante la contextualización que realizan de la comunidad a intervenir se acusa que quizá el desconocimiento se deba al bajo nivel económico, la desigualdad social y la violencia, producto de esta problemática, los autores se plantean generar una serie de actividades lúdicas desde el arte, el deporte y otras con el objetivo de integrar los actores de dicha problemática y establecer lazos que permitan una integración sana, activa y donde se reconozca al otro desde sus particularidades, habilidades y con conciencia.

¿Qué relación tiene con nuestro proyecto de identidad nacional? Dentro la gran diversidad de Colombia existe también gran variedad de tradiciones culturales e históricas que identifican a Colombia de sus demás vecinos de región. El ejercicio desarrollado por Cortez y Montaña, 2015 para intentar mediar en el reconocimiento primero de la personada, del lugar donde se desenvuelve a diario, de sus creencias, sus costumbres y por su puesto del ejercicio que yace en la aceptación de la otredad a partir de particularidades es algo que consideramos poder desarrollar a partir de la implementación de este ejercicio que hemos llamado “Colombia un lugar maravilloso” con esto pretendemos a partir del desarrollo de un ejercicio interdisciplinar brindar los elementos necesarios para planear, desarrollar e implementar diferentes actividades que permitan el desarrollo, la potenciación y el reconocimiento de diferentes celebraciones nacionales que hacen que actualmente Colombia sea reconocida por otros países del mundo como un destino cultural, histórico, turístico y un país alegre.

Desde los desarrollos conceptuales que realizan los autores, se plantean intervenciones desde la lúdica como instrumento para la enseñanza, como expresión de la cultura, como herramienta

de juego, lo anterior como medios que promueven y facilitan el aprendizaje, la interpretación y las acciones que ello conlleva.

Por otro lado en el siguiente ejercicio se plantean formas de dar a conocer la identidad; pero más que ello, se busca la forma de preservarla, en ocasión a través de la danza presente en la cultura indígena de nuestro país.

En el proyecto denominado “La Lúdica en la generación de espacios de identidad y cultura en la escuela rural y mixta de Chapiloma, resguardo indígena de Rioblanco, Municipio de Sotará, Cauca” de (Palechor & Chincangana Campo, 2016) nos presenta lo importante que es rescatar y fortalecer la danza tradicional en los estudiantes a través de la pedagogía de la lúdica, propuesta por el área de educación artística. De tal manera este tipo de experiencias, pretenden propiciar espacios de reflexión en el cual perdure la expresión cultural la cual ha cambiado por la llegada de otra población e incluso los medios de comunicación, perdiendo y desplazando la cultura que tiene la comunidad indígena y como a través de estas culturas se puede generar un espacio de aprendizaje. En relación con lo anterior, los autores desarrollaron una propuesta lúdica pedagógica hacia el fortalecimiento de la cultura mediante las fiestas patronales y concursos relacionados con las danzas que se viven en su comunidad.

Teniendo presente que formar nuestra Identidad cultural no resulta tan fácil y más ahora que nos encontramos frente a una sociedad que está en constante cambio cultural, y del cual se van desplazando nuestras costumbres, este proyecto nos ratifica la importancia de desarrollar este tipo de propuestas. En relación con lo anterior, los autores denominan el concepto de cultura como “es todo aquello material o inmaterial (creencias, valores, comportamientos y objetos concretos), que identifica a un determinado grupo de personas, y surgen de sus vivencias en una determinada realidad”. (Palechor & Chincangana Campo, 2016). Es decir, la cultura es la

manera como los seres humanos desarrollan la vida y construyen el mundo o la parte donde habitan.

En consecuencia con los términos que se propusieron trabajar desde el planteamiento del ejercicio ahora se propone dar a conocer la siguiente propuesta.

En el artículo “Identidad cultural y educación en Paulo Freire: Reflexiones en torno a estos conceptos”, (Estupiñan Quiñones & Agudelo Cely, 2008) los autores plantean una interpretación de los conceptos de identidad cultural y educación y la relación e importancia del papel de la cultura y de la educación en el desarrollo social de los individuos. Para realizar el análisis interpretativo de los textos de Paulo Freire, los autores plantean la pregunta “¿Cuáles son las relaciones entre la identidad cultural de los sujetos de la educación y la práctica educativa?”. El desarrollo de la identidad de los sujetos está determinada por dos herencias, la natural y la cultural que es transmitida gracias al lenguaje.

En los planteamientos de Paulo Freire se privilegia a la escuela como un espacio óptimo para la construcción de la identidad de los sujetos ya que en ella convergen múltiples actores con características generacionales, axiológicas y de lenguaje que al interrelacionarse permiten la transformación y la generación de nuevas categorías culturales. La cultura escolar entonces, define y propicia en el ejercicio pedagógico “un encuentro de seres humanos, de seres creativos, de seres culturales, y por tener qué dar y qué recibir, pueden negociar, negocio en donde todos ganan, todos aportan y todos reciben para empujar el horizonte de las realizaciones más allá de las exclusiones y de las negaciones de los otros” (Estupiñan Quiñones & Agudelo Cely, 2008)

Para Freire es necesario reconocer y valorar la condición social y los orígenes de los estudiantes, pero no solo de ellos, sino de todos los actores participantes de la práctica educativa. Freire plantea que además del reconocimiento del otro entre docentes y estudiantes, se debe

generar un espacio transgeneracional en el que las relaciones. “En las dimensiones de la educación intercultural, las expectativas y las experiencias de los sujetos educativos se encuentran en tensiones palpitantes; allí construyen vínculos formativos, se fabrican diálogos y se proponen y realizan alternativas, para que el otro aparezca en los encuentros humanos.” (Estupiñan Quiñones & Agudelo Cely, 2008)

Desde los conceptos de cultura e identidad cultural se tiene en cuenta la siguiente propuesta manifiesta en un artículo “Un concepto que evoluciona” generado por (Molano, 2007), donde se plantean diferentes ideas alrededor de los conceptos de cultura, identidad y el patrimonio cultural. La autora expone como la definición de estos conceptos ha evolucionado en el devenir del tiempo hasta el establecimiento de unas definiciones de normativa internacional, que permiten tener una lectura común de dichos conceptos.

A través de una exposición sobre un recorrido histórico del concepto de cultura, se plantea la definición de esta como todo aquello que en diferentes dimensiones y funciones define y vitaliza la existencia humana. Con relación a la identidad cultural, se establece la intrínseca relación de su desarrollo con la pertenencia a un grupo social y en algunas ocasiones con la localización geográfica. El desarrollo de la identidad cultural es un proceso que determinan los miembros de un grupo social y se da por el establecimiento y la identificación de los elementos que sus miembros consideren dignos de ser establecidos, valorados, (Molano, 2007) integrados, compartidos y transmitidos entre los miembros de la sociedad.

Para iniciar con estas definiciones es necesario aclarar primero algunos conceptos de manera particular, para el caso hablaremos inicialmente de lo que se entiende en este ejercicio por estrategia de enseñanza, seguidamente hablaremos del concepto de lúdica y con ellos daremos nuestra propuesta del concepto de “estrategia de enseñanza” la cual orientara de aquí en

adelante este ejercicio. Dicho construcción conceptual dará la pauta para el diseño y posterior desarrollo de las actividades interdisciplinarias, no sin antes proveer el marco conceptual que yace sobre el término de identidad e interdisciplinariedad.

Inicialmente hablaremos de estrategia El vocablo “Estrategia” que es propio del ámbito militar, tácticas militares (Pozo & Monereo, 1999). Proceso o procedimiento regulable; conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento”. (RAE, 2018)

Teniendo como base lo antes mencionado, es posible afirmar que una estrategia es intencional, es decir tiene un propósito y un fin conocido, es propositiva, porque se trabaja como alternativa mediadora y a su vez es susceptible de ser descartada o modificada, también es heurística, pues guía las acciones que se deben seguir pero no asegura la consecución del objetivo para la cual fue pensada. Es proyectiva, pues permite establecer objetivos, plantear hipótesis, realizar modificaciones en la planeación y administración de la misma.

De esta manera las estrategias se valen de técnicas y procedimientos cuando hacen uso de los recursos como el manejo de herramientas y desarrollo de habilidades y que pueden proveer las técnicas, de esta manera se puede presentar como procedimientos, algorítmicos o heurísticos. La estrategia, es una manera intencional y consiente de pensar, de llevar a cabo una actividad, se vale de la técnica, los métodos y los procedimientos generando orden, saberes, y aprendizajes, y depende de las habilidades que la persona tenga para hacer uso de ellas. (Velosa Cruz, 2009)

Respecto a la enseñanza Skinner (1970) afirma que “lo que se adquiere son nociones, asociaciones, conceptos, hipótesis y cosas por el estilo”, -menciona en otro aparte-

Que el maestro imparte conocimientos, posiblemente solo después de subdividirlos en intenciones...que el maestro informa o instruye al discípulo, en el sentido de que da forma o estructura a su comportamiento. Que enseñar es, pues, edificar en el sentido de construir, de hacer

una estructura en debida forma,...el maestro da forma a unos precursores, tales como los conocimientos, los hábitos o los intereses...” (B.F., 1970)

Entendido de esta manera, enseñar es pues, mostrar lo que se ignora, lo que se desconoce, que no es evidente, ni es fácil de interpretar aun cuando la mayoría de las cosas se aprenden por observación, por imitación.

En la enseñanza se muestran las relaciones que subyacen a los conceptos, objetos, prácticas, valores. Algunas de las relaciones que se muestran son de tipo procedimental o que atienden al ¿cómo el concepto se lleva a la práctica?, otras son de tipo declarativo o que atienden al ¿qué es? que busca responder por el significado, otras son de tipo valorativo que buscan establecer juicios del ¿para qué? y ¿el por qué? el concepto debe llevarse a cabo de una u otra manera, o del ¿para qué? y ¿por qué? el concepto se relaciona con otras cosas, y finalmente, las relaciones del poder hacer, que son las relaciones de hecho o de acto y que responden al cómo hacer evidente a través de una práctica el concepto.

Según las interpretaciones aquí expuestas, las estrategias de enseñanza se presentan como un conjunto de acciones diseñadas por un agente de enseñanza que están encaminadas a generar análisis e inquietudes de orden cognitivo y práctico, que median y facilitan el acto educativo “como conjunto de acciones intencionadas, estructuradas y procesuales que aseguran el aprendizaje y promueven la formación del ser humano en pos de su desarrollo humano positivo”. (Merchan Basabe, 2009) promoviendo así el aprendizaje significativo.

Los conceptos trabajados de estrategia de enseñanza anteriormente se complementan si tenemos en cuenta el papel del maestro como una manifiestan en su estilo de enseñanza, en el modo de presentar los contenidos de aprendizaje, en los objetivos y en la intencionalidad educativa, la relación que el docente puede realizar entre la planificación, el proyecto y el

currículum, y en la representación que el docente tiene acerca de la funcionalidad práctica de los aprendizajes que promueve.

Seguidamente presentamos el concepto de identidad cultural, el cual históricamente hablando, es pertinente hacer una breve contextualización de los términos de cultura e identidad, que si bien son complementarios y su comprensión se facilita al abordarlos conjuntamente, es necesario hacer una breve contextualización de cada uno por separado.

El concepto de cultura, tuvo su origen en Europa en el Siglo XVIII con el transcurrir del tiempo tendría grandes transformaciones y tomaría un significado enfocado hacia el sujeto, las tradiciones y costumbres. Luego hacia la mitad del Siglo XX, este concepto se extendió adquiriendo una visión humanista en la cual ya se exaltaban las características de una sociedad.

Si bien es cierto, que el concepto de cultura es relativamente nuevo, en nuestra actualidad ha tenido una mayor fuerza y reconocimiento social, no solamente se asocia a lo económico y político, sino al sentido humano, las artes, la religión y las costumbres de una sociedad. Por lo tanto, pese a que existen diversas definiciones, la mayoría convergen en que la cultura reúne tradiciones, creencias y hábitos dando vida al ser humano; Así como lo menciona Verhelst (1949) citado por (Molano, 2007) “La cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales. Una de ellas es proporcionar una estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo, sea este personal o colectivo”.

Ahora bien, en cuanto al concepto de identidad, se tiende a abordar desde diferentes puntos de vista, sin preocuparse en lo más mínimo por precisarlo conceptualmente, es por ello que este se asume en diferentes roles y significados, es decir, no se puede pensar la sociedad sin el concepto

de identidad, porque es en la interacción entre los sujetos, en donde está la conformación de una sociedad. Como lo menciona (Giménez, 2005) “Desde esta perspectiva podemos decir que no existe cultura sin sujeto ni sujeto sin cultura”.

Expuesto la anterior, la identidad cultural está dada por un conjunto de características que permiten distinguir a un grupo humano del resto de la sociedad y por la identificación de un conjunto de elementos que permiten a este grupo autodefinirse como tal. Como lo menciona (Molano, 2007) “El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior”. Es decir, que como individuos pertenecemos a una sociedad enmarcada dentro de una identidad cultural en permanente transformación gracias a la evolución social, económica artística, tecnológica etc., reflejándose a su vez en la variedad de pensamientos y posiciones de cada miembro social.

El objetivo de la interdisciplinariedad es establecer una relación entre las disciplinas. Este planteamiento va en contraposición a la idea de un conocimiento fragmentado en disciplinas especializadas. En el libro *El saber tiene sentido*, (Vasco, Escobedo David, & Bermúdez, 1999) plantea que cada disciplina ha desarrollado un sistema que integra: conceptos, procedimientos, intereses y propósitos, y formas de comunicación, que le da identidad a la disciplinas y con los cuales se aborda los problemas y se estudia la realidad. Esta manera de entender el mundo ha generado una división y especialización, expresada en un mirada reduccionista de la realidad. Sin embargo, los fenómenos observados en la realidad están interconectados entre sí y funcionan como un sistema complejo, por lo que es necesario plantear una integración entre las disciplinas que permitan el desarrollo de formas de pensamiento global y dinámico.

La interdisciplinariedad no solo responde a una necesidad de establecer relaciones extrínsecas sino que pretende que las diferentes ciencias La interdisciplinariedad pretende que las diferentes ciencias conozcan sus propios límites y que al interactuar con las otras se nutran de sus contribuciones y enriquezcan sus diferentes esquemas conceptuales de análisis.

(Tamayo y Tamayo, 1995) Plantea que algunos objetivos de la interdisciplinariedad incluyen el fomentar la integración de las ciencias particulares (disciplinas) en la solución de problemas reales, Integrar el conocimiento, su metodología, sus tácticas y la realidad misma, en un sistema que propicie el desarrollo de la ciencia y el de la sociedad.

Mostrar la coordinación y participación de las ciencias particulares en sus niveles filosóficos, epistemológicos, en el planteamiento y solución de problemas.

Ofrecer alternativas de solución a problemas propios, racionalizando recursos disciplinarios, para que así la integración disciplinar (interdisciplinariedad) se nutra y proyecte en la realidad.

Esta propuesta de intervención disciplinar se enmarca en la línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia” ya que permite el fortalecimiento de las reflexiones y construcción de conocimiento en torno a una problemáticas propias de la escuela y que se ven permeadas por las dificultades y necesidades de los estudiantes que yacen en las aulas de nuestra institución al mismo tiempo que permite orientar y transformar las practicas pedagógicas referentes a la enseñanza de los maestros titulares de este proyecto.

Por otro lado y sin desconocer el ejercicio de la universidad nos acogemos a la línea investigación pedagogías didácticas e infancias, específicamente en el tema de didactas, y puntualmente en la micro-línea de metodologías didácticas, bajo el argumento pedagógico de que

se busca innovar en las formas lúdicas que atienden al aprendizaje y el desarrollo de la identidad cultural y la importancia de la integración de las áreas en pro de un objetivo común de las mismas.

Para poner en marcha este proyecto sobre el fortalecimiento de la identidad cultural, se formula la propuesta de intervención titulada “Colombia: Viaje a las raíces de nuestra cultura”, en que usando la metáfora del viaje, se realizará un recorrido por algunas de las regiones naturales de Colombia. La metáfora del viaje está vinculada a la aventura y el descubrimiento de nuevos lugares y la realización de actividades emocionantes, por lo cual la consideramos pertinente con relación a la lúdica y su intencionalidad pedagógica. En la realización de un viaje se presenta retos en donde la motivación y las dificultades no van a faltar y los procesos de crecimiento y cambio son inevitables. Nunca somos las mismas personas después de realizar un viaje y más si es a lugares que no conocemos. Los viajes además son procesos que involucran una serie de actividades donde la planeación es muy importante, pero también la capacidad de adaptación y la organización y el uso óptimo de los recursos. Este viaje, esta aventura está estructurada en 3 etapas:

ETAPA 1: Escogiendo el destino y alistando la maleta

Esta primera etapa nos permite establecer el qué, para qué, cómo, dónde y con quienes realizaremos este viaje, se incluyen aquí, la formulación de objetivos, las diferentes motivaciones (pedagógicas, académicas y de convivencia), los recursos (humanos y materiales) disponibles para la realización de las actividades y los medios a utilizar. En este primer momento el diálogo entre las disciplinas debe ser fundamental para poder establecer los ámbitos del saber a desarrollar y la forma en la que se trabajará.

ETAPA 2: Recorriendo, conociendo y aprendiendo

Esta segunda etapa corresponde a la ejecución. Es el recorrido como tal, en el que de forma progresiva se realizarán las diferentes actividades lúdicas que de forma interdisciplinar permitirán a los estudiantes vivenciar y experimentar los aspectos culturales de nuestro país. Entre las actividades encontramos: Festival de juegos tradicionales, preparación de platos típicos, sesiones de música y danza folclórica, entre otras. La premisa para esta etapa es el aprender haciendo de forma individual y colectiva, en procesos colaborativos, donde el docente es solo un mediador entre el estudiante y el saber.

ETAPA 3: Recordar es vivir

La última etapa del proyecto nos permite llevar a cabo procesos de sistematización, evaluación y socialización de las experiencias en los que se tendrán en cuenta aspectos como la pertinencia, el cumplimiento de objetivos, los productos realizados y el nivel de desarrollo y apropiación de la identidad cultural. Con los estudiantes se realizarán actividades que les permitan evocar los momentos más significativos de nuestro viaje con la elaboración de un álbum de experiencias en el que usando recursos plásticos se plasmen los momentos más significativos. También los procesos narrativos de lo vivido serán un elemento fundamental que nos permitirá compartir con la comunidad educativa del colegio las metas alcanzadas. Esta etapa está enfocada en la memoria como un elemento social de construcción de conocimiento.

Figura 1. Esquema de intervención



Fuente: Propia

Se ha llamado a esta primera parte “Escogiendo el destino y alistando la maleta” considerando que son los pasos que se realizan normalmente previo a un viaje.

Esta primera etapa permite establecer cuáles son los temas de interés de los estudiantes y formas de aprendizaje, considerados de mayor relevancia y motivación para un aprendizaje efectivo y significativo.

Atendiendo a los conceptos de aprendizaje manifiestos por Pozo y Monereo, sobre aprendizaje significativo y el uso de técnicas de enseñanza pertinentes para el desarrollo y fortalecimiento de conceptos propios de la escuela, para este caso puntual, el desarrollo y/o fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de la comunidad 3 (grados 4 y 5) del IPN.

Con relación a lo anteriormente manifiesto sobre la pertinencia estratégica de las pautas para la toma de decisiones y el establecimiento de criterios para ello Monereo alude que

Aprender estratégicamente depende fundamentalmente de la intencionalidad del aprendiz de seleccionar los procedimientos de aprendizaje, es decir, es cuando el aprendiz decide utilizar unos procedimientos de aprendizaje para solucionar una tarea, no lo hace aleatoriamente, sino con un propósito y un objetivo determinados. En algunas ocasiones, el objetivo puede ser adquirir una cultura sobre un tema; en otras, la intención estará en profundizar sus conocimientos de una materia; en otras, puede ser consensuar unos puntos de vista, etc., esta diversidad de objetivos determinará la decisión del aprendiz respecto a que procedimientos de aprendizaje utilizará y de qué forma. Si entendemos todo proceso de aprendizaje como una acción mediada, el aprendizaje de estrategias asume íntegramente esa condición: allí tienen lugar los recursos de enseñanza como plantear problemas, modelar y andamiar, evaluar el camino recorrido y sobre todo

favorecer la toma de decisiones con la carga de responsabilidad y valoración personal y social que ello entraña” (ROSALES, 2007)

El concepto aquí expuesto proporciona los elementos necesarios para el planteamiento de las actividades de indagación sobre los intereses y particularidades de la población de estudiantes que harán parte de este proyecto. Por lo anterior la primera actividad lúdica consiste en recrear una analogía basada en la ensalada de frutas, el propósito es relacionar una fruta con una idea de cómo y que me gustaría aprender, de esta manera los estudiantes tienen la opción de escuchar a los demás, replantear sus propias ideas y proponer algunas formas de mejorar esas que han pensado o escuchado de los demás.

Algunas preguntas que orientan esta dinámica son: ¿Qué conoces de Colombia? ¿Qué te identifica como colombiano? ¿Qué fiestas emblemáticas conoces de las regiones de Colombia? ¿Qué lugar o lugares te gustaría conocer?

Una vez desarrollada la primera actividad y al recopilar las variadas respuestas se propone un modelo de ruta pedagógica que abarque la mayoría de las ideas e intereses de los estudiantes. Con lo anterior, se establecen los destinos de esta ruta, iniciando con el tradicional Carnaval de Barranquilla de la Región Caribe; como segundo destino tenemos a la Región de la Orinoquía con una salida lúdico pedagógica a los lugares que permitan vivenciar los aspectos sociales y culturales y que identifiquen esta región de los llanos orientales y finalmente el viaje termina en la región del Pacífico, la cual se propone por su amplia diversidad y porque se evidenció una falta de conocimiento de esta región por parte de los actores participantes de la propuesta de intervención en cuanto a su cultura, las tradiciones y folclor.

Teniendo los destinos de la ruta pedagógica, se establecen los tópicos de profundización que por un lado, contienen una amplia gama de aspectos que nos ofrece el patrimonio cultural entre los que encontramos: la geografía y la biodiversidad, lo social, la gastronomía y el folclor,

entre otros y que permitieron el establecimiento de actividades lúdicas con el fin de recrear las tres regiones trabajadas y vivenciar su cultura, y por otro lado, permitieron generar espacios de participación a las diferentes áreas del saber involucradas en el proyecto. Con este recorrido pedagógico se busca fortalecer, afianzar el conocimiento cultural y la identidad que nos caracteriza como colombianos, somos conscientes que la diversidad de cada una de las regiones escogidas permite ampliar el rango de conocimiento y el interés por conocer las demás regiones.

La segunda etapa de nuestro viaje se denominó “Recorriendo, conociendo y aprendiendo”, en la cual para cada destino y en correspondencia a los tópicos de profundización determinados, se establecieron los espacios lúdicos con las actividades propiamente dichas.

Tabla 1. Plan de Acción

Espacio Lúdico Ruta Pedagógica	Actividad 1		Actividad 2	Actividad 3
Carnaval de Barranquilla	Búsqueda de información	Mitos y leyendas	Personificación a partir de máscaras	Recreación del Carnaval
Salida Pedagógica Llanos orientales	Parque “Los Ocarros” - Villavicencio		Tiuma park	Resguardo Indígena
Canción “Somos Pacífico” de Choquibtown	Búsqueda de información	Caracterización cultural, social y geográfica	Juegos tradicionales	Elaboración de artesanías propias de la región

Fuente: Propia

Se da inicio al viaje con El carnaval de Barranquilla. Inicialmente se motivó a los estudiantes a indagar sobre dicho carnaval, respondiendo a preguntas tales como: ¿por qué es una tradición cultural y nacional?, ¿qué representa?, y ¿qué personajes hacen parte de este evento?

Como una forma de socializar el material y la información que los estudiantes encontraron, con ello se plantea una actividad cooperativa donde cada uno de los estudiantes expone de manera creativa la información que logro recopilar. En este primer momento el diálogo entre las disciplinas debe ser fundamental para poder establecer los ámbitos del saber a desarrollar y la forma en la que se trabajará.

Como una estrategia de aprendizaje conjunta, las áreas que integran la comunidad número tres plantean distintas actividades con el objetivo de lograr integrar los diferentes temas disciplinares en torno al trabajo propuesto del carnaval de barranquilla.

Otra actividad es representación de los diferentes personajes que integran la cultura del carnaval, para ello se presentan diferentes momentos que buscan dar una mirada más amplia sobre esta cultura y lo que ella encierra, estamos hablando entonces de los mitos, las leyendas y sus personajes reasentados a través de máscaras que posteriormente serán elaboradas y decoradas de acuerdo a la intención de la actividad.

Una actividad lúdica principal debe ser el acercar a los estudiantes a los contextos propios de alguna de las regiones aquí mencionadas, para ello proponemos la visita a la región de la Orinoquia, la capital del llano Villavicencio, dividido en tres momentos es posible exponer las diferentes costumbres de esta región. Inicialmente se propone la visita al parque de los Ocarros, en la cual se puede observar la biodiversidad de esta región, así como las especies se ven afectadas y los medios para salvarlas a partir del cuidado del medio ambiente y las especies que lo componen. Como segundo momento, el parque Tiuma Park, el cual enseña las diferentes labores, costumbres y ambientes en los que se desarrollan las actividades propias de esta región, como el ordeño del ganado, el enlazar el ganado, el ensillamiento del caballo, y como estas labores se acompañan del folclor, las trovas, el contra punteo e improvisación.

Otra parte importante fue el conocimiento de los orígenes de nuestra cultura indígena, con la visita al resguardo indígena Uitoto, en la cual es posible interactuar con esta comunidad, sus mitos, leyendas y costumbres, así como sus maneras de subsistir a partir de sus artesanías y tradiciones agrícolas.

Los estudiantes realizaron una indagación y búsqueda de información, para poder caracterizar geográfica, social y culturalmente esta región con la cual realizaron diferentes formas de socialización como carteleras, trovas, canciones, cuentos y representaciones teatrales.

Para la Región pacífica, se usa como pretexto la canción “Somos pacífico” del grupo Choquibtown, muy conocida por nuestros estudiantes y en la cual se hace mención a diferentes aspectos que caracterizan el departamento del Chocó, para ello la primera actividad consistió en indagar algunas palabras más utilizadas de su dialecto propio de esta región, con ello se buscaba que los estudiantes se apropiaran del lenguaje y conocieran más de los términos empleados. Posteriormente, se planteó el juego ahorcado para realizar una comparación entre los términos empleados en las tres regiones visitadas en este proyecto y se diera la explicación de cada palabra.

Como una actividad complementaria se propuso que se establecieran grupos de trabajo en los cuales se debía componer un rap teniendo como guía la canción “somos pacífico” y así contar lo que más les llamo la atención de esta región.

Para finalizar con esta región, se propuso a los estudiantes realizar un festival de juegos tradicionales, el cual consistía en retomar diferentes juegos de las regiones, creando unas estaciones de juego, con el fin de recordar los diversos juegos y tradiciones de las tres regiones vistas durante el proyecto. Dichas actividades, buscaban desarrollar diferentes competencias a

partir del juego como herramienta lúdica, que permite vivir, reflexionar y plantear nuevas y mejores estrategias de enseñanza y aprendizaje. Como complemento a la actividad anterior, se elaboraron unas artesanías se involucraron las artes plásticas.

Finalmente la tercera etapa del proyecto de intervención es denominada “Recordar es vivir”. Esta se desarrolló en tres etapas: Socialización, evaluación y sistematización y en ella participaron estudiantes, docentes y padres de familia de acuerdo a su nivel de intervención.

Figura 2.



Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docentes • Padres 	<ul style="list-style-type: none"> • Representaciones artísticas de los aprendizajes. • Relatos de la integración y desarrollo del proyecto. • Relatos del desarrollo del proyecto
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de Bitácoras. • Diálogos Pedagógicos sobre la pertinencia y relevancia.
Sistematización	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Registros fotográficos. • Elaboración de Bitácoras. • Planeación y ejecución de actividades

Fuente: propia

Como primer momento se presentó la socialización de este proyecto desde tres vertientes: la socialización propiamente dicha, la evaluación y finalmente la sistematización: (Cuadro anterior)

En el primer momento de socialización, se realizaron diferentes representaciones artísticas por los estudiantes, estas representaciones contaron con la guía y acompañamiento de los docentes.

Los docentes realizaron encuentros donde se relataron las experiencias realizadas. Los procesos de interdisciplinariedad requieren la generación de espacios de comunicación donde se planteen ideas y se puedan realizar acuerdos. Este es uno de los puntos más complejos, ya que se deben permitir el libre diálogo de las disciplinas y los saberes y flexibilizar los planes de estudio para que las actividades integradoras generen sinergia en el aprendizaje de los estudiantes.

Con los padres de familia se hicieron encuentros con relatorías sobre el desarrollo del proyecto en los que con ayuda de los diferentes registros realizados se expone a los padres las actividades y el cómo se pueden integrar desde sus hogares para el logro de los objetivos.

En síntesis, en el proceso de socialización se dio de diferentes formas para que toda la comunidad educativa de la institución estuviera al tanto de su desarrollo y se usaron los canales de comunicación del colegio como carteleras, formaciones, la emisora Institucional “La voz del Pedagógico”, entre otras, no solo con lo que se estaba realizando en ese momento sino con la proyección de lo que se realizaría después para generar inquietud e interés y que de forma autónoma los demás miembros de la comunidad gestionaran sus procesos de indagación y aprendizaje.

El segundo momento de esta etapa corresponde a la evaluación, en esta parte se buscó establecer si los objetivos planteados se cumplieron al interior de la comunidad. Con los estudiantes, se realizó la exposición y revisión de las bitácoras que fueron realizando durante el viaje, en estas bitácoras cada estudiante registraba los momentos y las situaciones de mayor relevancia para ellos con su toque personal en la diagramación. La revisión de las bitácoras permitió a los docentes establecer las formas particulares en los que los estudiantes apropian e integran para sí mismos los conocimientos, porque cada estudiante elabora una estructura y

organiza los saberes de una forma específica que dan respuesta a su forma única de entender el mundo.

Entre los docentes la evaluación se hizo mediante diálogos pedagógicos sobre la pertinencia y la relevancia de cada una de las actividades, porque si bien es cierto que se presentaron dificultades en lograr acuerdos para realizar ciertas actividades, otras resultaron ser muy favorables para evidenciar la integralidad del conocimiento y que los estudiantes pudieran percibir estos procesos de articulación ya que con una sola actividad se estaba dando cuenta de varias áreas del conocimiento.

Para finalizar esta etapa el proceso de sistematización se realizó con los docentes organizando los diferentes registros visuales y escritos que aportaron los estudiantes y los docentes de cada una de las etapas del proyecto. Dentro de estos encontramos los videos y fotografías, las bitácoras realizadas por los estudiantes y las memorias de las sesiones de planeación y ejecución del proyecto, en donde se registraban los diferentes aportes que realizaron los docentes y las áreas para establecer las intenciones y acciones que respondieran a los objetivos del proyecto en diálogo constante con los planes de estudio de cada una de las áreas.

A manera de conclusión:

- La lúdica, a partir del desarrollo de este proyecto evidencio ser un medio que permite y facilita la apropiación y el desarrollo del conocimiento de forma integral e interdisciplinar.
- La realización de esta intervención permitió el fortalecimiento de la identidad nacional a partir de actividades lúdico pedagógicas que dinamizan e integran los diferentes conceptos disciplinares de las áreas del conocimiento involucradas.

- La generación de nuevos conceptos a partir de la búsqueda, contraste y reconstrucción de la información de cada una de las regiones.
- Vivir de cerca las regiones (salida pedagógica) permite construir el conocimiento por parte de los estudiantes a partir de las vivencias, comparar y discernir sobre los conceptos y su representación en los textos.
- Permitted la integración y el mejor conocimiento entre compañeros y un acercamiento social y pedagógico de los docentes y estudiantes de la comunidad 3 más allá del aula.
- Como docentes podemos utilizar la lúdica como una herramienta pedagógica pertinente independiente del área de conocimiento que la emplee.
- La lúdica permite en el docente el repensarse y arriesgarse a hacer de sus prácticas pedagógicas momentos diferentes y enriquecedores atendiendo a los desafíos y retos que el modelo de educación de hoy nos exige como maestros.
- Las vivencias permiten construir conceptos basados en los términos y lenguaje propio de los estudiantes facilitando su comprensión y puesta en marcha.
- Los estudiantes pueden dar cuenta de las diferentes concepciones culturales, ideológicas y tradicionales que caracterizan el ser colombiano a partir de las tres regiones visitadas.
- La lúdica facilita, media y aporta a la construcción y desarrollo de la identidad nacional.
- La escuela de hoy requiere y debe emplear herramientas lúdicas que logre en los estudiantes una comprensión y puesta en escena de lo que la escuela pretende enseñar.

Frente a las recomendaciones podemos señalar las siguientes:

El presente ejercicio académico refleja la intención de ahondar en la búsqueda de la integración del conocimiento que tanto ha pretendido la escuela y para ello constantemente

presenta diferentes estrategias de aprendizaje como de enseñanza. Este proyecto muestra la intención y algunos de los beneficios que se pueden presentar antes, durante y después de la integración de las áreas o algunas de ellas en el desarrollo de un ejercicio pedagógico basado en la lúdica como herramienta y estrategia.

Por lo anterior sugerimos que ejercicios como este se deben fomentar y dar continuidad al interior de las escuelas, pues más allá de las diferentes actividades que se pueden llegar a plantear existen las dinámicas académicas que se gestan en los diálogos pedagógicos entre pares que promueven no solo la integración del conocimiento y la puesta en escena del mismo sino la dinamización constante de las prácticas pedagógicas, las formas de sistematización de las mismas y la continua reestructuración de los planes de estudio basados en hechos reales o que son susceptibles de ser evaluados por los mismos estudiantes a partir de las estrategias de aprendizaje en el aula y fuera de ella.

Lista de referencias

B.F., S. (1970). *Etimología de la enseñanza*. Barcelona: Labor.

ESTUPIÑAN QUIÑONES, N., & AGUDELO CELY, N. (2008). Identidad Cultural y Educación en Paulo Freire: Reflexiones en torno a estos dos conceptos. *Historia de la Educación Latinoamericana*, 25, 40.

GIMÉNEZ, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes - México*.

Instituto Pedagógico Nacional. (2018). *Proyecto Educativo Institucional - PEI*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

MERCHAN BASABE, C. A. (2009). *De la pedagogía y la didáctica de la tecnología*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

MOLANO, O. L. (2007). Identidad Cultural un concepto que evoluciona. *Opera* 7, 69 - 84.

PALECHOR, M., & CHINCANGANA CAMPO, A. H. (2016). La lúdica en la generación de espacios de identidad y cultura en la escuela rural mixta de Chapiloma, resguardo indígena de Rio blanco, Municipio de Sotará, Cauca. *La lúdica en la generación de espacios de identidad y cultura en la escuela rural mixta de Chapiloma, resguardo indígena de Rio blanco, Municipio de Sotará, Cauca*. Popayán, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

POZO, J., & Monereo, C. (1999). *El aprendizaje Estratégico*. España: Santillana.

RAE. (29 de Junio de 2018). *Real Académica Española*. Obtenido de
<http://dle.rae.es/?id=GxPofZ8>

TAMAYO Y TAMAYO, M. (1995). La interdisciplinariedad. *Serie de Cartillas para el docente icesi*. Cali, Valle del Cauca, Colombia: Centro de recurso para la enseñanza y el aprendizaje.

VASCO, C. E., ESCOBEDO DAVID, H., & BERMUDEZ, A. (1999). *El saber tiene sentido: Una propuesta de integración curricular*. Bogotá: Cinep.

VELOSA CRUZ, N. J. (29 de Septiembre de 2009). USO DE LA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE DISEÑO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO TECNOLÓGICO. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.