

ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICAS DESDE EL
DESARROLLO HUMANO PARA FORTALECER EL CONTEXTO SOCIAL Y
PRODUCTIVO DEL APRENDIZ del SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE –
SENA-

MARIBEL GUZMÁN ANAYA
ADELA DE LA CRUZ CHAVEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICAS DESDE EL
DESARROLLO HUMANO PARA FORTALECER EL CONTEXTO SOCIAL Y
PRODUCTIVO DEL APRENDIZ del SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE-
SENA-

MARIBEL GUZMÁN ANAYA
ADELA DE LA CRUZ CHAVEZ

Trabajo de Investigación para optar al título de Especialista en Pedagogía de la
Lúdica

Asesor
JORGE ADOLFO NIETO DÍAZ
MSc. Orientación y Asesoría Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Cartagena de Indias, Bolívar, abril de 2016

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores

Dedico este triunfo a Dios por esta bendición, la salud y fortaleza para culminar esta etapa académica de mi vida.

A mi madre, a mi hermana Cristina y mi familia, por su motivación y apoyo en todo momento por ser importantes en mi vida y los que me impulsan a seguir adelante.

A mi compañera de investigación y demás compañeros, amigos y catedráticos que estuvieron presentes de una u otra forma en el desarrollo y finalización de esta obra.

Al SENA por ser motivo de inspiración para este trabajo y al cual deseo dejar una huella para alcanzar el desarrollo humano de sus aprendices.

A la Universidad, los docentes por habernos dotado de sus conocimientos y competencias de manera ejemplar y poder alcanzar las metas planeadas en mi vida.

MARIBEL

Dedico al Dios de mi vida y esperanza, en el cual he depositado mi vida a su servicio, al Espíritu Santo por la sabiduría que me ha dado, a mi familia, especialmente a mi hija Loraine por impulsarme a seguir adelante, a mi compañera de estudio en esta hermosa investigación, y a todas las personas que de alguna forma u otra hicieron un valioso aporte, al SENA por que aspiro aportar un grano de arena al fortalecimiento del desarrollo humano de los aprendices que son su esencia, y parte de mi responsabilidad como instructora, a mis profesores y la Universidad, mil gracias y bendiciones por todas sus enseñanzas y abrirme a una nueva etapa en mi vida y profesión.

ADELA

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos:

- A la Universidad, por abrirnos sus puertas y brindarnos apoyo y conocimiento para desarrollarnos como profesionales competentes, contribuyendo en nuestra formación académica como especialistas en el área de pedagogía lúdica.

- A los tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores, que siempre fueron oportunos en sus orientaciones.

- Al asesor de investigación, Profesor Jorge Adolfo Nieto Díaz, por su conocimiento, dedicación y compromiso en sus orientaciones que han sido fundamentales para la elaboración de este trabajo.

- A los directivos, padres de familia, docentes y aprendices del SENA del Centro Agroempresarial y Minero, que nos acompañaron en las actividades y consolidaron un compromiso en este trabajo para ser cada día mejores personas para alcanzar el desarrollo humano.

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación..... en los momentos de crisis, solo la imaginación es más importante que el conocimiento." Albert Einstein

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	17
1. PROBLEMA	18
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.3 ANTECEDENTES	19
1.3.1 Antecedentes Empíricos	19
1.3.2 Antecedentes Bibliográficos	20
2. JUSTIFICACIÓN	22
3. OBJETIVOS	25
3.1 OBJETIVO GENERAL	25
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
4. MARCO REFERENCIAL	26
4.1 MARCO CONTEXTUAL	26
4.2 MARCO TEÓRICO	27
4.2.1 Aspectos específicos del tema	27
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	39
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	39
4.2.4 Características del modelo pedagógico de la formación profesional integral del SENA	40
4.3 MARCO LEGAL	44
5. DISEÑO METODOLÓGICO	45
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	45
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	48
5.3 INSTRUMENTOS	49
5.4 DIAGNÓSTICO	54
5.4.1 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes	54
5.4.2 Procesamiento de las encuestas a los docentes	58
5.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres de familia	63
5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO	67

6. PROPUESTA	
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	68
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	68
6.3 JUSTIFICACIÓN	69
6.4 OBJETIVOS	69
6.4.1 Objetivo general	69
6.4.2 Objetivos específicos	70
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	70
6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres	70
6.5.2 Cronograma de actividades	90
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	92
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	92
6.8 RECURSOS	92
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	93
6.10 INDICADORES DE LOGRO	93
7. CONCLUSIONES	94
8. BIBLIOGRAFÍA	96
9. ANEXOS	97

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Mapa de Ubicación de la ciudad de Cartagena	24

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Relación de preguntas realizadas en las encuestas aplicadas en la investigación	49
Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los aprendices	54
Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los aprendices	55
Tabla 4. Procesamiento de la pregunta No 3 de los Aprendices	56
Tabla 5. Procesamiento de la pregunta No 4 de los aprendices	57
Tabla 6. Procesamiento de la pregunta No 1 de los docentes	59
Tabla 7. Procesamiento de la pregunta No 2 de los docentes	60
Tabla 8. Procesamiento de la pregunta No 3 de los docentes	61
Tabla 9. Procesamiento de la pregunta No 4 de los docentes	62
Tabla 10. Procesamiento de la pregunta No 1 de los padres de familia	63
Tabla 11. Procesamiento de la pregunta No 2 de los padres de familia	64
Tabla 12. Procesamiento de la pregunta No 3 de los padres de familia	65
Tabla 13. Procesamiento de la pregunta No 4 de los padres de familia	66
Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo	67
Tabla 15. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 1.	72
Tabla 16. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 2.	75
Tabla 17. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 3.	78
Tabla 18. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 4.	81
Tabla 19. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 5.	86

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Componentes Generales del Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del SENA –MPFPI-Colombia	43
Gráfica 2. Contribución de la institución para el crecimiento y desarrollo personal.	54
Gráfica 3. Importancia de la autoestima para alcanzar el mejoramiento del ser integral en la vida.	56
Gráfica 4. Concepto de desarrollo humano y su aplicación en el ser para Su personalidad.	57
Gráfica 5. Cuenta la institución con todas las herramientas necesarias para lograr bienestar y aprendizaje.	58
Gráfica 6. Mecanismos y estrategias metodológicas aplicadas para estimular el crecimiento personal de los aprendices.	59
Gráfica 7. Competencias que mide como docente el área de desarrollo humano.	60
Gráfica 8. Cuenta con todos los elementos que requiere un docente para contribuir en el mejoramiento personal de sus aprendices.	61
Gráfica 9. La formación que reciben los aprendices en la institución es suficiente para alcanzar el crecimiento personal	62
Gráfica 10. Elementos que transmite a sus hijos para su crecimiento personal.	63
Gráfica 11. Aspectos a mejorar para que sus hijos alcancen su desarrollo como seres humanos.	64
Gráfica 12. Satisfacción por el resultado de su hijo en cuanto a su mejoramiento personal y actitudes actualmente	65
Gráfica 13. La institución educativa donde se forma su hijo le brinda las herramientas necesarias del ser humano en todas sus dimensiones	66
Gráfica 14. Concepto de la autoestima, de acuerdo los nuevos conocimientos.	72
Gráfica 15. Valores que identificas en el ser humano.	75
Gráfica 16. Ideas y metas motivadoras para alcanzar el desarrollo humano	79
Gráfica 17. Características que presenta la comunicación familiar	82
Gráfica 18. La lúdica como estrategia pedagógica en los ambientes de aprendizaje	86

LISTA DE CUADROS

pág.

Cuadro 1. Modelo Taller	51
Cuadro 2. Modelo Diario de Campo	53
Cuadro 3. Diario de Campo del Taller 1	74
Cuadro 4. Diario de Campo del Taller 2	76
Cuadro 5. Autodiagnóstico Dimensiones del Ser Humano	78
Cuadro 6. Diario de Campo del Taller 3	79
Cuadro 7. Diario de Campo del Taller 4	84
Cuadro 8. Diario de Campo del Taller 5	88
Cuadro 9. Cronograma de actividades del Proyecto	90
Cuadro 10. Recursos de la Propuesta	92
Cuadro 11. Evaluación y Seguimiento	93

GLOSARIO

APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS: son los que se adquieren en la conducta de aprendizaje a partir de la experiencia y que satisfacen necesidades sentidas por el ser humano; lo que para este tiene significado se aprende para la vida.

BIOPSICOSOCIAL: lo biológico, psicológico y social del ser humano.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA, ARTÍCULO 67: “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”.

DESTREZA: ser diestro para algo, ser capaz, estar capacitado.

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física.

JUEGO: expresión de libertad en donde se obtiene goce y placer; ejecutada dentro de un tiempo y un espacio; acción o ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Dimensión particular de la lúdica.

JUEGOS ESTACIONARIOS DE PISO Y DE PARED: los Juegos Estacionarios de Piso y de pared, son Juegos en forma de base, que se pintan o se fijan en espacios reducidos en el piso o en la pared, permaneciendo en el mismo lugar, permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, facilitando el intercambio ideas, acercamiento afectivo y el disfrute de vivir la alegría que produce el juego.

LÚDICA: es toda forma de acción que representa un sentido de espiritualidad apoyada en la ficción o fantasía.

OPERACIONALIZAR: palabra que pretende que el significado de un concepto sea definido por un conjunto de operaciones. Para Skinner implica realizar observaciones personales, procedimientos, cálculos e interrelaciones.

PRAXIS: práctica, en oposición a teoría o teórica.

RESUMEN

Con la presente investigación se identifican estrategias lúdicas pedagógicas que favorezcan el aprendizaje y el desarrollo humano en el contexto social y productivo del aprendiz del SENA, a través de la participación comprometida de docentes, aprendices y padres de familia. En ese propósito se logró identificar, por una parte, el grado de importancia que le asigna la comunidad educativa a la lúdica como fuente del aprendizaje y por otra parte se proponen algunas herramientas que contribuyan a asumir estas prácticas de manera permanente, al menos en el Centro de Formación del SENA donde laboramos.

Palabras claves: Autoestima, desarrollo humano, empatía, autocontrol, trabajo en equipo, tolerancia.

ABSTRACT

With this research pedagogical strategies that encourage playful learning and human development in the social and productive context SENA Apprentice identified through the committed participation of teachers, learners and parents. In this way it was possible to identify, on the one hand, the degree of importance assigned to the educational community to the playful as a source of learning and on the other hand some tools that help take these practices permanently propose, at least in the SENA training center where we work.

Key words: Self-esteem, human development, empathy, self-control, teamwork, tolerance, teamwork.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo humano es mucho más que el crecimiento o caída de los ingresos de una nación, busca garantizar el ambiente necesario para que las personas y los grupos humanos puedan desarrollar sus potencialidades y así llevar una vida creativa y productiva conforme con sus necesidades e intereses. Esta forma de ver el desarrollo se centra en ampliar las opciones que tienen las personas para llevar la vida que valoran, es decir, en aumentar el conjunto de acciones que las personas pueden ser y hacer en sus vidas. Así el desarrollo, es mucho más que el crecimiento económico, este es solo un medio, uno de los más importantes para expandir las opciones de la gente.

Para ampliar estas opciones es fundamental construir capacidades humanas. Las capacidades más básicas para el desarrollo humano son: llevar una vida larga y saludable, tener acceso a los recursos que permitan a las personas vivir dignamente y tener la posibilidad de participar en las decisiones que afectan a su comunidad. Sin estas capacidades muchas de las opciones simplemente no existen y muchas oportunidades son inaccesibles.

Por esta razón, la gente es el centro del desarrollo, pues son las mismas personas las que pueden construir las condiciones para que el desarrollo humano de todos y todas sea posible: “El desarrollo de la gente, por la gente y para la gente”.

El desarrollo humano comparte una visión común con los derechos humanos. La meta es la libertad humana. Las personas deben ser libres de realizar sus opciones y participar en las decisiones que afectan sus vidas. El desarrollo humano y los derechos humanos se refuerzan mutuamente, ayudando a afianzar el bienestar y la dignidad de todas las personas, construyendo el respeto por sí mismos y el respeto por los demás.

El programa tiene previsto utilizar una pedagogía y didáctica amigable, donde lo lúdico y práctico de la formación, permita un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje, para lograr una oportuna y adecuada toma de decisiones gerenciales, utilizando talleres individuales y grupales y un aplicativo.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema de la investigación surge mediante el contacto diario establecido en el desarrollo de las actividades docentes. Por medio de la observación diaria en el ámbito escolar, se detecta que tanto el grupo de alumnos como de docentes no utilizan el juego como herramienta, ya sea para su recreación personal o como estrategia para el aprendizaje, entendiéndose que esta carencia origina consecuencias desfavorables en el desarrollo de los aprendices.

La necesidad de estrategias educativas innovadoras, de oportunidades, de recursos y de ambientes de formación adecuados en el área de desarrollo humano, hace que los instructores del SENA promuevan una formación lúdico-pedagógica para fortalecer el contexto social y productivo del aprendiz que le permita alcanzar un mejoramiento personal integral para su vida futura.

Por otra parte, la necesidad del aprendiz de rescatar sus aptitudes y potencialidades causa baja comunicación asertiva con los padres, profesores y compañeros, ya que, por temor a equivocarse, expresar sus ideas o mantener relaciones interpersonales adecuadas, se involucran fácilmente en grupos de pandillas, bullying, drogadicción y delincuencia, entre otros.

Algunas veces, es razonable la actitud de los aprendices, generada por la falta de compromiso de los padres de familia frente al proceso de enseñanza-aprendizaje del SENA, debido a que se les cita a la institución para tratar el comportamiento y/o bajo rendimiento de su hijo y no asisten, solo se pueden encontrar por teléfono y esto causa en algunos casos la cancelación de la matrícula por deserción escolar.

La experiencia ha demostrado la falta de actitudes motivacionales en los aprendices del SENA para generar ideas de negocios encaminadas al progreso, ya que al terminar la etapa productiva en la institución se muestran con desinterés en continuar y se da la deserción.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la aplicación de la lúdica pedagógica y el desarrollo humano fortalece el contexto social y productivo de los aprendices del SENA?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes Empíricos. La necesidad de estrategias educativas innovadoras, de oportunidades, de recursos y de ambientes de formación adecuados en el área de desarrollo humano, hace que los instructores del SENA del área de Ética, promuevan una formación lúdico-pedagógica para fortalecer el contexto social y productivo del aprendiz, que le permita alcanzar un mejoramiento personal integral para su vida futura.

Se plantea como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje y por tanto el rendimiento académico de los aprendices, el Proyecto Pedagógico de “Aula el Tesoro del Saber”, el cual plantea propuestas metodológicas basadas en la lúdica y adecuadas a la edad de formación de los adolescentes. Una buena idea para esto, es instaurar un tipo de técnicas que permitan hacerlo de una manera más eficiente, pudiendo llegar de mejor forma a los estudiantes que empiezan su carrera con el fin de que obtengan herramientas de cómo trabajar en cada uno de los campos en que se proyecten laboralmente.

La comunicación, por lo tanto, será también muy importante, pues la forma en cómo le lleguen los profesores a los alumnos, definirá si éstos se interesan o no. Con ello, se reconoce que a esta edad se pasa la mayoría del tiempo en la actividad laboral, y es necesario que la escuela desarrolle entornos que fortalezcan la lúdica como estrategia de aprendizaje.

El Tesoro del Saber¹, fue un programa educativo de la televisión mexicana, originado en los años de 1982 a 1987. Se caracterizaba por la utilización de títeres, marionetas y actores en vivo que en su conjunto representaban la vida en una granja convencional. El programa fue creado y producido por Silvia Roche y tuvo como productor y director general a el Señor Enrique Segoviano, también conocido por su participación en los programas de Chapulín Colorado, El Chavo del Ocho y Chespirito para TELEVISIA.

¹ ROCHE, Silvia y SEGOVIANO, Enrique. El tesoro del saber 1982 a 1987-Programa mexicano de lúdica.

El formato del programa tuvo éxito al combinar elementos atractivos para el público infantil (títeres representando a animales, plantas y elementos de una granja) con diálogos sencillos y fraseos musicales, con los cuales se reforzaban ideas o conceptos que se deseaban enseñar en cada capítulo. Gran parte de los temas tratados correspondían a la enseñanza básica en ciencias sociales y naturales, matemáticas y lenguaje. De forma paralela, se encontraban otras series populares en Hispanoamérica, tales como, Plaza Sésamo (Versión en castellano de Sesame Street).

Otro ejemplo de una experiencia importante, es el SENA Regional Santander, en el cual con el uso de la lúdica, estimulan iniciativas artísticas a sus aprendices que les permiten el libre desarrollo de la personalidad y la formación de criterios sobre las manifestaciones culturales; una de ellas, es el apoyo brindado por la entidad a la Bienal Internacional de Arte de Bucaramanga, iniciativa que consolidó un circuito artístico y cultural en la ciudad, en el que las personas tuvieron la oportunidad de apreciar obras de pintura, escultura, dibujo, performance e instalaciones. El circuito también incluyó conferencias y diálogos sobre arte contemporáneo con artistas locales y nacionales.

De igual forma, la experiencia del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación de Cuba-INDER, potencia la práctica de juegos instructivos que responden al sistema de valores que la sociedad necesita, el cual constituye un importante propósito dentro de la recreación física y contribuye a la formación integral y a la elevación de la calidad de vida de la población mediante una sana ocupación del tiempo libre, principalmente entre niños, adolescentes y jóvenes.

1.3.2 Antecedentes Bibliográficos. La necesidad de estrategias educativas innovadoras, de oportunidades, de recursos y de ambientes de formación adecuados en el área de desarrollo humano hace que los instructores del SENA promuevan una formación lúdico-pedagógica para fortalecer el contexto social y productivo del aprendiz que le permita alcanzar un mejoramiento personal integral para su vida futura. La necesidad del reconocimiento del Proyecto de Vida del aprendiz para rescatar sus actitudes y potencialidades es causa de la baja comunicación asertiva con los padres, profesores y compañeros, ya que por temor a equivocarse, expresar sus ideas o mantener relaciones interpersonales inadecuadas, lo convierte fácilmente en un joven en riesgo de drogadicción o delincuencia, entre otros.

Es razonable algunas veces la actitud de los aprendices debido a la falta de compromiso por parte de los padres, es decir, por la ausencia de un proyecto de vida familiar basado en una pedagogía de valores enfocada en la importancia de la educación, lo cual repercute en el bajo rendimiento y deserción escolar.

La experiencia ha demostrado la falta de actitudes motivacionales en los aprendices del SENA para generar ideas de negocios encaminados al progreso, ya que al terminar la etapa productiva en la institución se muestran con desinterés en continuar y se da la deserción.

2. JUSTIFICACIÓN

La propuesta de esta investigación busca que los docentes del SENA Centro Agroempresarial y Minero, Regional Bolívar, se apropien de ella y la lleven a cabo en el área del desarrollo humano. Esta propuesta va encaminada a lograr que los aprendices alcancen un mejoramiento de su ser, que logren optimizar sus competencias y que por medio de ellas lleguen a ser futuros trabajadores con valores y con ideas de negocios eficaces, que aporten positivamente a su crecimiento personal, familiar y laboral, mejorando por ende, su calidad de vida en todas las áreas. De esta manera, la propuesta desea igualmente, contribuir con el SENA en la disminución de la tasa de deserción y alcanzar efectivamente su misión institucional aumentando su cobertura llegando a más y más población posible.

Se requiere de una Propuesta Metodológica basada en el Modelo Pedagógico de Formación Profesional Integral del SENA² fundamentada en el Desarrollo Humano Integral, en la construcción permanente de la persona humana y en la aplicación personal y social de los principios y valores éticos universales.

Es una estructura conceptual, metodológica y operativa de carácter sistémico, que desde una perspectiva pedagógica y dentro del criterio de la Unidad Técnica, posibilita incrementar los niveles de pertenencia, efectividad, calidad y coherencia de todos los procesos y procedimientos institucionales, en particular del proceso de Formación Profesional Integral (FPI) para diseñar, divulgar y poner en práctica, la cual presentamos como modelo innovador, creativo y lúdico-pedagógico que esperamos sea de gran éxito para la comunidad de docentes, aprendices y padres de familia.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionales. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

² SENA, Ley de Reestructuración, Acuerdo 12 de 1985, Unidad Técnica y Acuerdo 00008 de 1997, Estatuto de la Formación Profesional Integral F.P.I.

En ese mismo sentido, la actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo y satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones de problemáticas reales.

Los profesionales del área de desarrollo humano del SENA dentro de su proceso Enseñanza-Aprendizaje de sus aprendices, contemplan en todos los currículos de formación unos ejes transversales de Desarrollo Humano que permean todo el proceso, proporcionando competencias que le permite desempeñarse con potencialidades y habilidades en el Ser, Saber, y Saber Hacer, que lo preparan para la vida laboral. Esto contribuye a la innovación de procesos innovadores de mejoramiento y desarrollo del recurso humano del aprendiz y el colaborativo entre los profesionales de la institución.

En el proceso de formación se evidencia la falta de motivación de los estudiantes hacia las asignaturas trayendo como consecuencia deserción en algunos y en otros, falta de compromiso durante el desarrollo de la formación. Sumado a lo anterior, se encuentra la falta de estrategias innovadoras en el desarrollo de las clases, que se convierten en una monotonía y en una re-edición del aprendizaje lo cual hace que los estudiantes no se interesen por las asignaturas y su compromiso sea poco con su aprendizaje.

Frente a esta situación pedagógica, la lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar, jugar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido. La lúdica tiene cabida en los procesos formativos de todas las disciplinas.³

El desenfado, espontaneidad y alegría que conlleva la actividad lúdica, propician que los estudiantes acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego, con el fin de que la institución y el estudio dejen de ser espacios aburridos y tensos que generan apatía por el conocimiento, el descalabro y la deserción.

Teniendo en cuenta lo anterior, en el aula de práctica y a través de la investigación realizada se han encontrado limitantes para el aprendizaje de algunos aprendices. Entre estos limitantes, se destaca la falta de actividades lúdicas en el desarrollo de las distintas clases, que no permiten motivarse y participar para lograr un proceso real de aprendizaje activo. Por este motivo, se hace necesario y toma sentido esta propuesta de intervención pedagógica.

³HERNANDEZ, Viviana Marina, Vivianah@hotmail, REINA, Brígida brilareina@hotmail.com, MAHECHA, Zurieth Patricia-La Lúdica Como Dimensión Del Desarrollo Humano, Instrumento Para La Enseñanza, Herramienta, Juego y Experiencia Cultural.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el rendimiento académico del estudiante aplicando metodologías didácticas y lúdicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje y el desarrollo humano en el contexto social y productivo del aprendiz SENA, mediante el compromiso del docente, estudiantes y la vinculación de los padres de familia.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fomentar la autoestima de los aprendices del SENA como un valor fundamental en el desarrollo personal del ser humano.
- Identificar los principales valores éticos y morales con el fin de fortalecerlos y aplicarlos en la vida diaria.
- Analizar y evaluar las acciones y valores de lo que ha logrado el ser humano identificando los aspectos fuertes y débiles con el fin de fortalecer el desarrollo integral en su entorno.
- Brindar a los padres de familia de los aprendices del SENA, herramientas que les permitan fortalecer la comunicación familiar.
- Analizar las actividades lúdicas pedagógicas que implementan las docentes del SENA para promover el desarrollo humano del aprendiz.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

El trabajo de investigación se lleva a cabo en la ciudad de Cartagena, Departamento de Bolívar, Colombia, Sur América.

Figura 1. Mapa de Ubicación de la ciudad de Cartagena



Fuente: Los mejores destinos.com

Sus coordenadas son 10° 25' 30" latitud norte y 15° 32' 25" de longitud oeste respecto al Meridiano de Greenwich. Cartagena de Indias es una ciudad dentro de Colombia a orillas del Mar Caribe y es actualmente la capital del departamento de Bolívar, la misma cuenta con 890.000 habitantes, de los cuales 850.000 habitan en el área urbana (Censo 2006).

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta⁴, la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Para Torres⁵, lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, el docente de educación para el trabajo debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del aprendiz SENA.

Es por esta razón, que el grupo investigador considera que mediante la lúdica aplicada a la pedagogía se puede lograr una mejor formación en los aprendices SENA, fomentando en ellos la comunicación, el compañerismo, la disciplina y los valores humanos que son importantes en la vida, en cuanto a relaciones con los otros y como futuros trabajadores, para sembrar semillas de paz y convertirse en ciudadanos de bien.

4.2.1.1 El rol del adulto en el juego. En cuanto al rol de las familias en todo este proceso formativo, no debemos olvidar que esta es el primer contexto natural del juego y que tiene para el niño un valor extraordinario e insustituible.

En los juegos y tiempo de ocio de nuestros niños y jóvenes, la familia tiene un papel fundamental, el cual facilita las condiciones necesarias para que el juego se desarrolle de forma natural y segura. Para ello la familia debe garantizar lo siguiente:

⁴ MOTTA, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.

⁵ TORRES, L. (2004) Tres enfoques teórico-práctico. México: Trillas.

- Espacios: Procurar que los espacios donde se desarrolle el juego sean los adecuados para el disfrute del mismo en su totalidad y para que pueda jugar con otros compañeros o miembros de la familia.
- Tiempo: Ayudar y enseñar a los niños y jóvenes a administrar y regular el tiempo que dedican a jugar con los video juegos y entender cuáles son sus necesidades.
- Compañeros: Como en cualquier otro juego, es más divertido jugar con otro. Amigos y amigas con los que reírse, con los que relacionarse y, también, con los que enfadarse y discutir, para aprender a llegar a acuerdos.
- Videojuegos: Participar de forma activa en la selección de los videojuegos a utilizar en casa. Para ello debemos asegurar una selección en la que tengamos en cuenta sus gustos o intereses, sus necesidades, la adecuación a la edad y los contenidos.

La variedad es un valor. Como adultos, debemos respetar lo que ellos piden, pero no por ello debemos dejar de ofrecerles lo que nos parezca más adecuado. Es preciso, tener en cuenta que no todos los videojuegos que hay a disposición de los niños y jóvenes son adecuados para menores.

Como adultos no siempre se puede supervisar directamente su acceso, sobretodo en el caso de adolescentes, por lo que conlleva cierta dosis de riesgo, un riesgo que debemos considerar y aceptar, porque es fundamental para que el niño, niña y el adolescente aprendan a superar las dificultades y a identificar las situaciones en las que es preciso estar alerta.

Tampoco debemos olvidar que el abuso de los videojuegos por parte de niños, niñas y jóvenes responde a una ausencia o a un inadecuado clima de vida familiar. Muchas veces los videojuegos son utilizados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar ese vacío. Poner al alcance de niños, niñas y jóvenes este nuevo recurso también conlleva a enseñarles cómo han de utilizarlo, cuánto, cuándo, y dónde, sólo así, podrán ser un magnífico recurso para jugar y aprender de forma segura.

El adulto no sólo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para el juego del niño, sino que debe participar interactuando efectivamente con él. El juego, además de propiciar el acercamiento del adolescente con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez que le facilita la adquisición de habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean.

Por lo anterior, es preciso que los adultos no cometamos el error de impedir o limitar el juego. Por el contrario, es necesario propiciar la investigación, es decir, crear actividades en las que el joven busque las posibilidades de uso o acción que tiene cada objeto, situación o acontecimiento, previendo condiciones de seguridad para no obstaculizar sus actividades.

Existe una etapa en el desarrollo del adolescente en que requiere jugar con otros de su misma edad. Es importante permitir el contacto que necesita, ya que de esta forma aprende a compartir juegos colectivos favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El adolescente tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas. Es necesario estar conscientes de los riesgos a los que están expuestos los niños, niñas y jóvenes al jugar, pero debe evitarse decirles “no corras” o “no toques”, por ejemplo, con estas actitudes, el juego y las experiencias se ven limitadas por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga una enfermedad o se ensucie.

De igual forma, se tiende a asustar al adolescente creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscarse es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita. Una actitud flexible implica que en algunas ocasiones también se fijen límites razonables. Es recomendable que, de acuerdo con la edad se le explique esta situación, a la vez que se le ofrecen alternativas de acción a la prohibición que se está dando, es conveniente que se le explique por qué no puede realizarlo y se le sugieran distintos juegos o distracciones que pueda realizar, facilitando de esta manera que reaccione positivamente.

4.2.1.2 El papel del docente. Como se ha desarrollado a lo largo del trabajo, el hecho de que los jóvenes jueguen, es sumamente beneficioso y necesario porque promueve su desarrollo facilitándoles la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes que se darán no solo en el seno familiar guiado por los adultos sino también en el ámbito escolar. Es evidente entonces, que los educadores de hoy debemos ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las

necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrollen sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral. Todo lo citado anteriormente, demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico, sino que también es sano considerar, que los adolescentes son verdaderos especialistas en el juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio, de acuerdo a las estrategias dadas por el educador.

A continuación, se nombrarán diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar el juego de los niños, niñas y/o adolescentes:

1. Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego.
2. Transmitir a los estudiantes las normas básicas del juego.
3. Presenciar el juego de los estudiantes.
4. Enseñar los juegos tradicionales.
5. Enriquecer los juegos de los estudiantes. Si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.
6. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se trata de enseñar también a los estudiantes a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos.
7. Promover la igualdad. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.

8. Fomentar en las familias de los estudiantes el interés por el juego.

9. Observar el juego de los estudiantes. Mediante la observación del juego, el educador puede seguir la evolución del joven, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, con su comportamiento.

En el artículo titulado "Un juego nuevo y otros viejos", publicado en su trascendental obra dedicada a los niños y niñas de América, José Martí escribió: *"Los pueblos, lo mismo que 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 se va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura"*⁶.

De este modo, con la profundidad de su pensamiento el héroe nacional cubano definió la significación de lo lúdico como el ejercicio de la libertad, y fundamento la satisfacción de la necesidad de desarrollo en los seres humanos.

Todo comienza por la necesidad. Como categoría filosófica, ella surge de la esencia, de la naturaleza interna de todo fenómeno en desarrollo, cual condición universal de la existencia. En el caso de los seres vivos se manifiesta a través de dos formas concretas e intrínsecamente relacionadas entre sí: la necesidad de subsistencia y la necesidad de desarrollo. La primera rige principalmente la acción de los organismos individuales en su lucha por la supervivencia. La segunda rige, sobre todo, la acción de los organismos en función de la preservación de su especie.

La solución de la necesidad de subsistencia, en su doble vertiente, la consiguen las personas con un tipo exclusivo de actividad, que es el trabajo. De igual modo, es también el único que puede resolver su necesidad de desarrollo mediante un tipo de acción superior, que es justamente el acto lúdico.

En consecuencia, la lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso, como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio.

⁶MARTÍ, José, "Un Juego nuevo y otros viejos" Publicación 31 de Octubre de 2010, Ramón Guerra Díaz.

Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad⁷.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico, la necesidad, la actividad y el placer:

- La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: el pleno ejercicio de su libertad.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece en el transcurrir de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo son las que aportan elementos importantes para salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de

⁷GARIBAY, Luis (1998). Temas esenciales de la educación. Guadalajara: Folia Universitaria, UAG.

decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo, a ella se opone el simple entretenimiento. La recreación es participación y el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido. Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

El reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas es concebir actividades que se inscriban dentro de un ocio asumido como verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda "vender un producto recreativo", sin tener en cuenta las reales y fundamentales motivaciones personales de los participantes, esas que les harían involucrarse autónomamente y por tanto con pleno ejercicio de su libertad de elección y de disfrute, en las propuestas organizadas por y para ellos con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

Estas tienen que ser invariablemente, y por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial positiva que asegure el desarrollo personal y el placer, por haber alcanzado un real estado de recreación.

Para que la recreación electiva y participativa, resulte alternativa lúdica, es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes. El error más común que cometen los animadores es la tendencia a convertir todo acto recreativo en competición deportiva, para lo cual se elaboran reglamentaciones complejas y se concibe un sistema de participación que deja finalmente algunos ganadores a quienes premiar y muchos supuestos perdedores a quienes eliminar.

Todo lo anterior, es la exacta negación del juego. Jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio por sus resultados.

La educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño, la niña y los adolescentes, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde esta perspectiva, la educación posibilita un espacio idóneo por medio del cual, los estudiantes exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva construyendo en forma dinámica creadora y recreativa su personalidad. En este sentido, el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los aprendices a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas. En ese orden de ideas, se ha desarrollado la presente investigación cuyo propósito es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para el aprendizaje.

La educación tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Se inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Básica para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que faciliten el desarrollo pleno de sus potencialidades, de tal manera que logre encarar con éxito su vida laboral. En ese sentido, concibe a los estudiantes, como individuos de derecho, desde una perspectiva de género, seres sociales, integrantes de una familia y de una

comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares y que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su ambiente bajo la corresponsabilidad de la familia, el Estado y la sociedad. Bajo este enfoque, los estudiantes en desarrollo, constituyen un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran en su realidad social, no sólo en su entorno inmediato, como su núcleo familiar, sino también con las que ocurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con ellos.

Las actividades planificadas, deben propiciar la necesidad de la integración de familia, comunidad y escuela teniendo como fin la transmisión de valores, la formación de una conciencia acerca del respeto, cuidado de la vida y el medio ambiente.

La educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño, la niña y los adolescentes, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Estos aprendizajes son concebidos de una manera global e integral, debido a que el conocimiento del aprendiz se produce en un proceso que implica componentes cognitivos, afectivos y emocionales que interactúan entre sí, así como su aplicación y comunicación en el contexto social y cultural, por lo que no pueden concebirse desarticulados.

En consecuencia, la planificación y la evaluación educativa concebidas con características de integralidad y continuidad, al igual que los procesos de enseñanza y las estrategias lúdicas didácticas, deben ser coherentes con los aprendizajes que se esperan al egresar del aprendiz. Éstos, considerando las pautas del desarrollo del aprendiz, que se señalan⁸ a continuación:

⁸JIMÉNEZ, Carlos. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia: Fundación Universidad Monserrat.

- Aprender a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.

- Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.

- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la escuela.

- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.

- Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.

- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.

- Aprender a Hacer

- Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.

- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.

- Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.

- Práctica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va a hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.

- Participa con otros compañeros en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

- Aprender a Convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.

- Demuestra interés por las personas y práctica la solidaridad y la cooperación mutua.

- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.

- Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.

- Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.

- Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.

- Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.

- Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.

- Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

- Estrategia Pedagógica

La formación permanente de los docentes de educación inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Es necesario entonces preguntarse, ¿Qué son las estrategias? Según Huerta (2000), las estrategias son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la auto responsabilidad y la autorealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz y Noriega, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre sí, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Por consiguiente, es preponderante que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje, por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia témpora-espacial del proceso.

- Actividades Lúdicas

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los estudiantes, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista, el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativo e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002): La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse en ella, en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute o goce, acompañado de la distensión que generan actividades simbólicas e imaginarias unidas al juego, es decir, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, tales como, el sexo, el baile, el amor, y el afecto, que se producen cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

4.2.2 Aspectos generales de lúdica. La lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral, que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía. Un Modelo Pedagógico es un constructo teórico-formal que, fundamentado científicamente y contextualizado en una realidad cultural concreta, identifica, caracteriza, representa, articula sistémicamente las variables más representativas del acto educativo. Un Modelo Pedagógico describe, explica y orienta la práctica pedagógica de una determinada comunidad educativa en función del propósito u objetivo propuesto.

Dentro de los modelos pedagógicos está el tradicional, romántico, conductista, desarrollista, socialista y el cognoscitivo, dentro de este, se encuentra ubicado el constructivismo y el aprendizaje significativo. Cada modelo pedagógico muestra la manera como se interrelacionan los criterios hacia la meta educativa, método, relación maestro y alumno, características del desarrollo en el individuo y contenidos curriculares, como se muestra en cada uno de los modelos.

El Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del SENA, constituye un factor de primer orden en el empeño de incrementar los niveles de pertinencia y calidad, efectividad y coherencia de todos los procesos adelantados por la institución. El Modelo Pedagógico Institucional presenta una coherencia completa con los documentos de Política Institucional vigentes a saber: la Ley 119 de 1994, Ley de Reestructuración del SENA, el Acuerdo 12 de 1985, Unidad Técnica y el Acuerdo 00008 de 1997, Estatuto de la Formación Profesional Integral del SENA. El Modelo Pedagógico debe asumirse como un documento complementario y coherente para identificar los referentes, componentes y relaciones que, desde la perspectiva pedagógica, contribuyen a materializar metodológica, administrativa y operativamente respuestas coherentes en términos de la Formación Profesional Integral según los requerimientos contemporáneos de los contextos productivo y social.

4.2.4 Características del modelo pedagógico de la formación profesional integral del SENA. La política de formación integral que ofrece el SENA a sus aprendices, involucra además de la generación de espacios para el mejoramiento académico, científico y tecnológico, escenarios para la activa participación de los jóvenes en la práctica del deporte, la recreación, el arte, la cultura y el aprovechamiento del tiempo libre.

Siguiendo los lineamientos de esta política consignada en la Resolución N° 655 de 2005, por la cual se adopta el 'Plan Nacional Integral de Bienestar a los Alumnos del SENA', el arte y la cultura son áreas que integran esta estrategia que permite que los aprendices desarrollen su dimensión estética, preservando la identidad cultural del país mediante el fomento de la lúdica y el estímulo de la creatividad⁹.

⁹SENA, Política consignada de la Resolución No.655 655 de 2005, por la cual se adopta el 'Plan Nacional Integral de Bienestar a los Alumnos del SENA

Un ejemplo del uso de la lúdica en Santander, el SENA estimula iniciativas artísticas a sus aprendices que permiten el libre desarrollo de la personalidad y la formación de criterios sobre las manifestaciones culturales; una de ellas, es el apoyo brindado por la Entidad a la Bienal Internacional de Arte de Bucaramanga, iniciativa que consolidó un circuito artístico y cultural en la ciudad, en el que las personas tuvieron la oportunidad de apreciar obras de pintura, escultura, dibujo, performance e instalaciones. El circuito también incluyó conferencias y diálogos sobre arte contemporáneo con artistas locales y nacionales¹⁰.

El Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del SENA, MPFPI, presenta las siguientes características:

- El propósito fundamental del MPFPI, es el Desarrollo Humano Integral de los aprendices; busca la construcción de persona humana, la formación de un excelente trabajador y ciudadano. Igualmente, la conformación de una sociedad más justa y más incluyente, disminuir la pobreza y propiciar la equidad.
- Es holístico y sistémico, parte del análisis de la realidad y las tendencias en materia política, económica, social y cultural mundial, nacional e institucional, como un todo para estructurar respuestas. Sus componentes, referentes, fines, contenidos y estrategias constituyen un todo coherente.
- El MPFPI es articulador y cohesionador, articula con coherencia los procesos adelantados por los distintos equipos de trabajo institucional.
- Es pertinente, atiende a los requerimientos de la realidad mundial y nacional especialmente en lo relativo a los contextos productivo y social. Igualmente, caracteriza la naturaleza de la actividad pedagógica y didáctica, según los requerimientos de la contemporaneidad.
- Es humanista, las tendencias del mundo contemporáneo señalan la necesidad de buscar mayor productividad y competitividad y, a su vez, de humanizar todas las actividades políticas, sociales, económicas y culturales, en un marco de respeto y cuidado de la naturaleza. En ese orden de ideas, implica un modelo de desarrollo orientado hacia la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, Desarrollo a

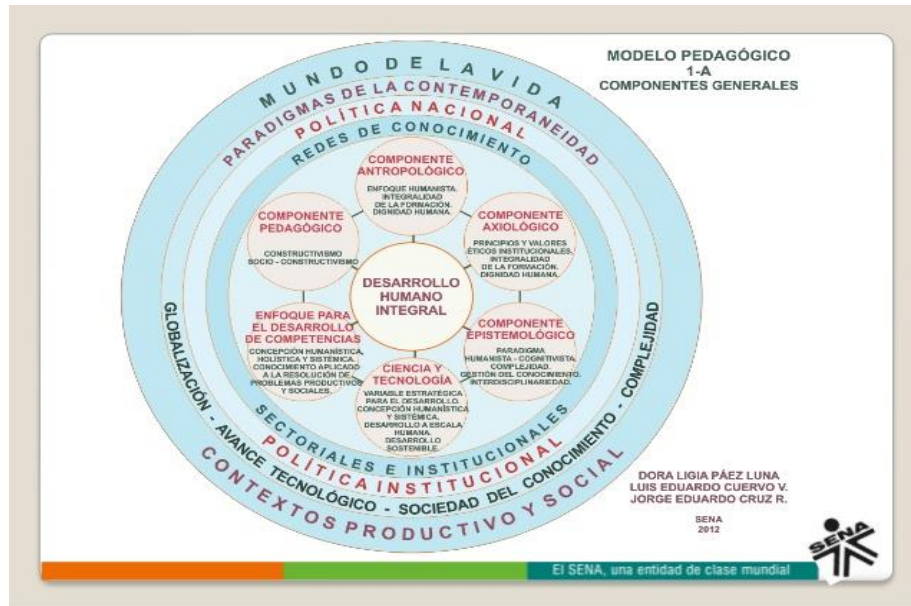
¹⁰ SENA, Regional Santander – Bucaramanga Colombia

Escala Humana, en donde se armonicen los intereses particulares con el bien común. Los fines del conocimiento, de la ciencia y de la tecnología corresponden a la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales y al incremento de la calidad de vida de las personas, dentro de criterios de libertad, equidad, inclusión, tolerancia, participación y solidaridad. Implica, además, el manejo de los recursos naturales dentro del criterio de respeto y cuidado de la naturaleza, en el marco del desarrollo sostenible. En un enfoque humanista, el centro de interés de toda actividad parte del reconocimiento de la dignidad humana y tiene en cuenta el perfeccionamiento de todas sus dimensiones a la luz de los principios y valores éticos. La persona humana, el uso responsable de su libertad para el desarrollo integral de todas sus potencialidades y el reconocimiento de su dignidad, constituye el centro de interés en el diseño y desarrollo de todas las actividades humanas, sin que ello signifique que el hombre sea el dueño y rey de la naturaleza y pueda disponer irresponsablemente de la misma.

- Promueve la innovación y la creatividad, el uso de capacidades de pensamiento.
- Propicia la autogestión y está centrado en la autogestión del aprendiz apoyado con la mediación del instructor.
- Parte de la formulación de problemas y apela a la gestión de la información y el uso de las TIC, en el marco de la gestión del conocimiento.
- Fortalece la interdisciplinariedad, presenta un enfoque sistémico e interdisciplinario. En el trabajo interdisciplinario las diferentes disciplinas trabajan coherentemente en función de la resolución de problemas.
- Propicia la adopción y práctica de principios y valores éticos, fundamentado en el Desarrollo Humano Integral, en la construcción permanente de persona humana y en la aplicación personal y social de los principios y valores éticos universales.
- Promueve el desarrollo sostenible, aprovecha los recursos naturales dentro del criterio del cuidado y preservación de la naturaleza con el fin de que pueda ser utilizada por las generaciones futuras.

Los diversos documentos marco aún vigentes en la Entidad como la Ley 119 de 1994 y los Acuerdos 00008 de 1997 y 12 de 1985, plantean la naturaleza, misión, visión, objetivos y funciones del SENA; así como el concepto, los contextos, los principios, las características y procesos de la Formación Profesional Integral.

Gráfica 1. Componentes Generales del Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del SENA –MPFPI-Colombia¹¹.



Fuente: SENA, Componentes Generales del Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del Sena – Colombia.

El modelo pedagógico describe relaciones, captura o establece rasgos y mecanismos comunes mediante los cuales se reproducen formas particulares de relación social y con el conocimiento; explora las relaciones entre los conocimientos, la estructura organizativa, las formas de comunicación dentro y en otros contextos: cultural, económico y político. En este sentido, las metodologías utilizadas, los recursos didácticos, las evaluaciones, dan cuenta de las concepciones pedagógicas que se manejan. Cualquier modelo pedagógico incluirá de manera obligatoria: 1. El Alumno: tipo de hombre que se desea formar, 2. El Maestro: qué debe SABER y qué debe ENSEÑAR, y 3. El Saber: disciplina o saber específico a aprender.

¹¹ SENA, Componentes Generales del Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral del Sena – Colombia.

4.3 MARCO LEGAL

La presente investigación tiene los siguientes referentes legales:

- Ley 115 de febrero 8 de 1994. Ley general de educación expedida por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, concretamente el artículo 5, donde se establecen los fines de la educación y especialmente los numerales 1, 2, 5, 7, 9, 10 11, 12 y 13, los cuales se corresponden perfectamente con los postulados y principios que se plantean en la Formación Profesional Integral del SENA.

- Ley 119 de 1994 - Acuerdos 00008 de 1997 y 12 de 1985, Naturaleza, misión, visión, objetivos y funciones del SENA. "Por la cual se reestructura el Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, se deroga el Decreto 2149 de 1992 y se dictan otras disposiciones".

- Constitución Política de la Republica de Colombia. Bogotá: EMFASAR, 1992. Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

Un proyecto de intervención es un plan, acción o propuesta, creativa y sistemática ideada a partir de una necesidad, a fin de satisfacer dicha carencia, problemática o falta de funcionalidad para obtener mejores resultados en determinada actividad. El proyecto de intervención pedagógica se limita a abordar los contenidos escolares. Este recorte es de orden técnico-metodológico y se orienta por la necesidad de elaborar propuestas con un sentido más cercano a la constitución de metodologías didácticas que impacten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases.

Los sentidos que definen al concepto de intervención pedagógica son:

a) El reconocimiento de que el docente tiene una actuación mediadora de intersección entre el contenido escolar y su estructura con las formas de operarlo frente al proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos.

b) La necesaria habilidad que el docente desarrolla para “guardar distancia”, acto similar al de verse en escena como espectador de sí mismo, a partir de: conocer otras experiencias de docentes, identificar explicaciones a problemas y, fundamentalmente, de un análisis sustentado con referencias conceptuales y experiencias sobre las realidades educativas en sus procesos de evolución, determinación, cambio, discontinuidad, contradicción y transformación.

c) La definición de un método y un procedimiento aplicado a la práctica docente en la dimensión de los contenidos escolares.

5.1.1 Características de un proyecto de intervención

Se entiende que un plan o proyecto de intervención consiste en un conjunto de acciones sistemáticas, planificadas, basadas en necesidades identificadas y orientadas a unas metas como respuesta a esas necesidades, con una teoría que lo sustente.

De acuerdo a lo anterior las características de un proyecto de intervención son:

- Que todo proyecto comporta una serie de actividades de duración determinada. Esto diferencia a los proyectos de prestación de servicios, que suponen un proceso continuo.
- En los proyectos se combina la utilización de recursos humanos, técnicos, financieros y materiales.

Todo proyecto tiene que alcanzar productos y resultados, de acuerdo con los objetivos previstos en su diseño y contextualización. En consecuencia, en todo proyecto subyace siempre: una descripción de lo que se quiere conseguir, indicando con precisión la finalidad del mismo; una adaptación del proyecto a las características del entorno y a las personas que lo van a llevar a cabo; unos datos e informaciones técnicas para el mejor desarrollo del proyecto, así como instrumentos de recogida de datos; una temporalización precisa para el desarrollo del proyecto. Es así, que los proyectos de Intervención están orientados a la consecución de un objetivo determinado; combinando recursos humanos y no humanos para la realización coordinada de actividades interrelacionadas y con una duración limitada, o sea que tienen principio y fin.

METODOLOGÍA: El programa tiene previsto utilizar una pedagogía y didáctica amigable, donde lo lúdico y práctico de la formación, permita un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza - aprendizaje, para lograr una oportuna y adecuada toma de decisiones gerenciales, utilizando talleres individuales y grupales y un aplicativo.

Modalidad y tipo de investigación: El estudio se inserta en la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo.

Diseño de la investigación:

- Población: Esta investigación se realizó a 10 docentes que laboran en el SENA, Regional Bolívar.

- Muestra: Para Arias (2004), “la muestra es un subconjunto representativo de la población o universo” (p.51). En este caso, se tomará el cien por ciento (100%) de la población 18 docentes 60 estudiantes, 60 padres de familia, ya que es de fácil acceso a las investigadoras, por lo tanto, no se procedió al muestreo, sino que se constituye en una muestra censal, que según Busot (1994), “está constituida por un determinado o limitado número de elementos que se toman completamente”.

- Técnica e instrumento para la recolección de datos: Para el estudio se utilizó la técnica de la encuesta que según Fidiás (1997), “es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado”, en la institución educativa, con la finalidad de establecer el diálogo o conversación con los docentes, se citaron a los padres de familia, con el fin de obtener de ellos la información requerida para lograr los objetivos de la investigación.

- Instrumento para la recolección de datos: El instrumento utilizado para la recolección de los datos es un cuestionario para docentes aprendices y padres de familia, El programa tiene previsto utilizar una pedagogía y didáctica amigable, donde lo lúdico y práctico de la formación, permita un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza – aprendizaje, para lograr una oportuna y adecuada toma de decisiones gerenciales, utilizando talleres individuales y grupales y un aplicativo así: Talleres individuales de motivación personal, socialización de sus trabajos, conocimiento e importancia de valores y su aplicación, dinámicas de la importancia de la interacción grupal, ideas y metas motivadoras para alcanzar el desarrollo humano.

- Las investigadoras llevarán un Diario de Campo. Otra de las labores que se realizara para poder llevar a cabo este proyecto es convocar a los padres a participar en la capacitación en aspectos de desarrollo humano utilizando la lúdica como estrategia pedagógica, esta labor se coordinara directamente con los padres. Se realizará un plegable de invitación a la capacitación del proyecto, por parte de las investigadoras. En el plegable se hace una breve descripción de la metodología que se pretende, se hace referencia a los temas a tratar y se proporcionan los datos y objetivos del proyecto de investigación.

-Validez y confiabilidad: Una vez elaborados y codificados los instrumentos, se procedió a la validación de construcción con una prueba piloto con muestras de cada uno de los componentes del estudio de iguales características en el Centro Comercial del SENA.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

Luego de ser recolectada la información, se tabulará y se presentará en una página de Excel para condensarla en tablas y figuras y posteriormente analizarla: Determinación de variables, definición conceptual y operacional, desarrollo humano y estrategias lúdicas didácticas. Con la información anterior, además de las entrevistas semi estructuradas que se detallarán, se determinaran los indicadores y variables de mayor relevancia para la evaluación del grupo en cuestión.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Esta investigación se realizó a 10 docentes que laboran en el SENA, Regional Bolívar, 20 aprendices del SENA y 10 padres de familia.

La Muestra se tomará el cien por ciento (100%) de la población (10 docentes, ya que es de fácil acceso a las investigadoras, por lo tanto, no se procedió al muestreo, sino que se constituye en una muestra censal. La muestra de los estudiantes y padres de familia será del 50% respectivamente por considerarla suficiente para el logro de los objetivos del estudio.

Técnica e instrumento para la recolección de datos: Para el estudio se utilizará la técnica de la encuesta que, “es una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado”, con el fin de obtener de ellos la información requerida para lograr los objetivos de la investigación.

Instrumento para la recolección de datos: El instrumento utilizado para la recolección de los datos es un cuestionario para docentes, aprendices y padres de familia, compuesto por 4 ítems.

Validez y confiabilidad: Una vez elaborados los instrumentos y codificados, se procedió a la validación de construcción con una prueba piloto con muestras de cada uno de los componentes del estudio de iguales características.

Análisis de los resultados: Una vez recolectada la información se tabulara y se presentara en una página de Excel para condensarla en tablas y figuras y posteriormente analizarla.

5.3 INSTRUMENTOS

Los instrumentos que se aplicaron en este trabajo de investigación son: encuestas, formato de taller, formato de diario de campo y taller lúdico mediante los cuales podemos obtener la información para el estudio.

5.3.1 Encuestas. Una encuesta es un procedimiento de investigación, dentro de los diseños de investigación descriptivos (no experimentales) en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado o una entrevista a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos. Las encuestas se clasifican según sus objetivos, según las preguntas y según el medio de captura, es una herramienta muy utilizada en la actualidad. En el campo pedagógico puede utilizarse la encuesta como una herramienta que contribuye a encontrar datos de interés que pueden ayudar al docente a obtener mediciones cuantitativas, tanto objetivas como subjetivas de una población, que lo llevará a un diagnóstico el cual será de gran utilidad para un proyecto de intervención, por ejemplo, mediante una encuesta es posible detectar la manera como se acercan al conocimiento las personas. Las encuestas se aplicarán a tres estamentos educativos tales como docentes, aprendices y padres de familia y las preguntas fueron las siguientes:

Tabla 1. Relación de preguntas realizadas en las encuestas aplicadas en la investigación

Preguntas para los aprendices	Preguntas para los docentes	Preguntas para los padres de familia
1. ¿De qué manera cree usted que la institución donde se está formando, contribuye en su crecimiento y desarrollo personal?	1. ¿Qué mecanismos y estrategias metodológicas aplica usted para estimular el crecimiento personal de sus aprendices?	1. ¿De qué manera transmite usted los valores humanos a sus hijos para su crecimiento personal?
2. ¿Qué importancia tiene la autoestima para alcanzar el mejoramiento	2. ¿De qué manera mide sus competencias como docente en el área del	2. ¿De manera personal, qué aspectos le gustaría mejorar para que sus

del ser integral en su vida?	desarrollo humano?	hijos alcancen su desarrollo como seres humanos?
3. ¿Qué concepto tiene del desarrollo humano y su aplicación en el ser para su personalidad?	3. ¿Considera usted que cuenta con todos los elementos que requiere un docente para contribuir en el mejoramiento personal de sus aprendices, explique?	3. ¿Está usted satisfecho (a) por el resultado alcanzado por su hijo en cuanto a su mejoramiento personal y actitudes, actualmente? Sí o No, ¿Por qué?
4. ¿Considera usted que la institución cuenta con todas las herramientas necesarias para lograr un pleno bienestar y crecimiento personal? Sí o No, ¿Por qué?	4. ¿Cree usted que la formación que reciben los aprendices en la institución es suficiente para alcanzar el crecimiento personal? Sí o No, ¿Por qué?	4. ¿Cree usted que la institución educativa donde se forma su hijo le brinda todas las herramientas necesarias del ser humano en todas sus dimensiones? Sí o No ¿Por qué?

Fuente: Las autoras

5.3.2 Los Talleres. El taller es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica¹². Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio, en forma sistematizada, de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible.

El trabajo por talleres es una estrategia pedagógica que además de abordar el contenido de una asignatura, enfoca sus acciones hacia el saber hacer, es decir, hacia la práctica de una actividad. En esencia el taller se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor.

¹²ANDER-EGG, Volver arriba↑, E. (1999) El taller: una alternativa de renovación pedagógica, Buenos Aires: Magisterio Río de La Plata. p. 5

El modelo de taller que se utilizó para este trabajo es el siguiente:

Cuadro 1. Modelo de Taller

Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica		
Integrantes:	Sede: Institución:	Grupo Nivel:
	Taller X. (Colocar un título)	
Variable:		
Objetivo:		
Contenido y Metodología		
	a.	
	b.	
	c.	
	d.	
	e.	
Evaluación		

Fuente: Las autoras

El modelo del taller presenta el nombre de la Universidad (Fundación Universitaria los Libertadores, la Especialización (Pedagogía de la Lúdica), la sede (Cartagena), grupo (4), Institución (SENA), nivel (Titulada), los integrantes del grupo (Maribel Guzmán Anaya y Adela Cruz Chávez), el nombre del taller, la variable, el objetivo, contenido y metodología y la evaluación.

5.3.3 Los diarios de Campo. El diario de campo es un registro de elementos que ponen de manifiesto los aspectos del aprendizaje y del crecimiento personal y profesional de cada estudiante a lo largo de un período de tiempo. Incluye la narración de los momentos vividos en relación con el objeto del conocimiento (curso) y las reflexiones que de ella se derivan. Puede incluir notas, dibujos, bocetos o esquemas y avances de trabajos, correcciones, versiones preliminares de proyectos relativos al curso, entre otros. Sirve de base al educador o educadora para probar nuevas estrategias de enseñanza y evaluación, adaptarse a ellas y dominarlas antes de probar nuevas.

Mediante el lenguaje y a través de la escritura es posible darle vida al recuerdo y al pensamiento; para hacerlo, la persona reflexiona y describe sobre sí misma y sobre lo que percibe de la realidad; al escribir recoge las experiencias vividas y pensadas, los sentimientos percibidos y los aportes de otras voces.

Escribir el diario es un acto de transformación de las percepciones, pensamientos y sentimientos en letra impresa, proceso que no se limita al registro de notas, de sucesos o hechos anecdóticos, sino que implica la elaboración de ideas a partir de la comprensión de la realidad¹³. La utilización del diario como mediación pedagógica implica reconocer en el lenguaje la principal herramienta de mediación del sujeto para constituirse como tal, interactuar con los otros y con la cultura que le constituye. Comprender que el proceso de enseñanza no consiste en desarrollar aptitudes técnicas sino en desarrollar las funciones psíquicas superiores relacionadas con el aumento de la capacidad y eficiencia de la memoria, la capacidad para ver, percibir, analizar, crear, innovar, y resolver problemas. Comprender que la formación es integral. No se limita a la asistencia para reproducir tareas, transmitir y transferir conocimientos sino a ser agente coadyuvante en la apropiación de conocimientos, capacidades, destrezas y valores en las personas que la familia, la escuela y la sociedad le han encomendado.

¹³CARRILLO, I. Dibujar espacios de pensamiento y diálogo. Madrid: Cuadernos de pedagogía, No. 305, septiembre, 2001, p. 52

El modelo de diario de campo utilizado en este trabajo de investigación es el siguiente:

Cuadro 2. Modelo de Diario de Campo

Diario de campo del taller X	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	
Grupo observado	
Lugar de observación	
Tiempo de observación	
Variable	
Descripción de la observación	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Comentarios	
Conclusiones	

Fuente: Las autoras

El modelo de diario de campo utilizado en este trabajo de investigación presenta el nombre de la Universidad (Fundación Universitaria los Libertadores, la Especialización (Pedagogía de la Lúdica), la sede (Cartagena), la fecha, el grupo observado, el lugar donde se desarrolló, el tiempo de observación (horas, minutos, etc.), la variable, descripción de la observación (detalles que determinaron el desarrollo del taller), aspectos positivos y negativos, (características favorables y negativas), comentarios (observaciones para mejorar o resaltar). Conclusiones (cumplimiento de objetivos del taller).

5.4 DIAGNÓSTICO

5.4.1 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes

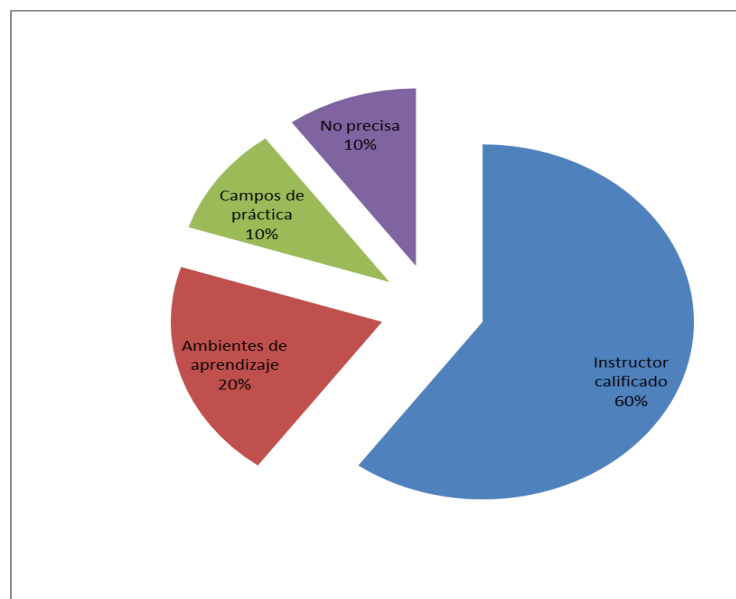
Pregunta 1. ¿De qué manera cree usted que la institución donde se está formando, contribuye en su crecimiento y desarrollo personal?

Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los aprendices

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Instructor calificado	12	60%
Ambientes de aprendizaje	4	20%
Campos de práctica	2	10%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 2. Contribución de la institución para el crecimiento y desarrollo personal



Fuente: Las autoras

El 20% de los aprendices manifiesta que cuentan con aulas adecuadas para su formación, lo que indica que el 80% de los aprendices no está de acuerdo con las aulas en las cuales se están formando, por no contar con aire, espacios suficientes, ni un lugar propio del SENA ya que algunas ocasiones les toca trasladarse a diferentes lugares.

Sólo el 10% de los aprendices responden que no encuentran campos de práctica en el lugar donde se están formando, cuyo factor es la carencia de empresas o fábricas para realizarlas, en estos casos les toca realizar un Proyecto Formativo que se les tiene en cuenta para la evaluación de la etapa práctica. Finalmente, el 10% de los aprendices, no precisa en las respuestas por no responder a la pregunta adecuadamente, o no respondió. Sin embargo, el SENA les ofrece otras opciones tales como proyectos productivos, pasantías, etc., entre otros.

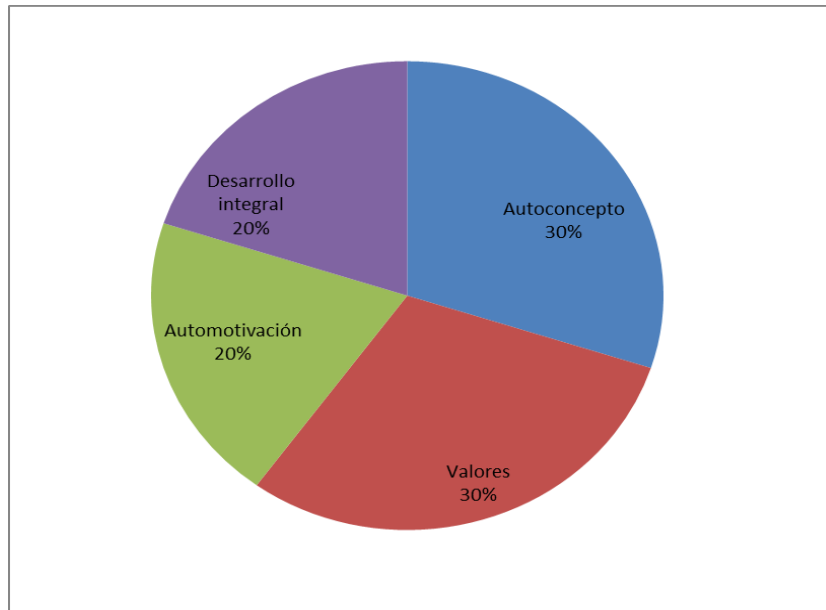
Pregunta 2. ¿Qué importancia tiene la autoestima para alcanzar el mejoramiento del ser integral en la vida?

Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los aprendices

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Autoconcepto	6	30%
Valores	6	30%
Automotivación	4	20%
Desarrollo integral	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 3. Importancia de la autoestima para alcanzar el mejoramiento del ser integral en la vida



Fuente: Las autoras

De acuerdo con los resultados que se muestran en la Tabla 3, Grafica 3, el 30% de los aprendices encuestados, consideraron que el autoconcepto reafirma la autoconfianza en la toma de decisiones. El otro 30%, considera que los valores humanos son fundamentales en el desarrollo de cada persona, el 20%, considera que la automotivación es la base para lograr metas, objetivos y, mantener una actitud positiva frente a la vida, y el 20% restante, indica que el desarrollo integral depende del grado de autoestima de la persona, todos estos son elementos que fortalecen el desarrollo de habilidades y potencialidades que conllevan a alcanzar su ser integral.

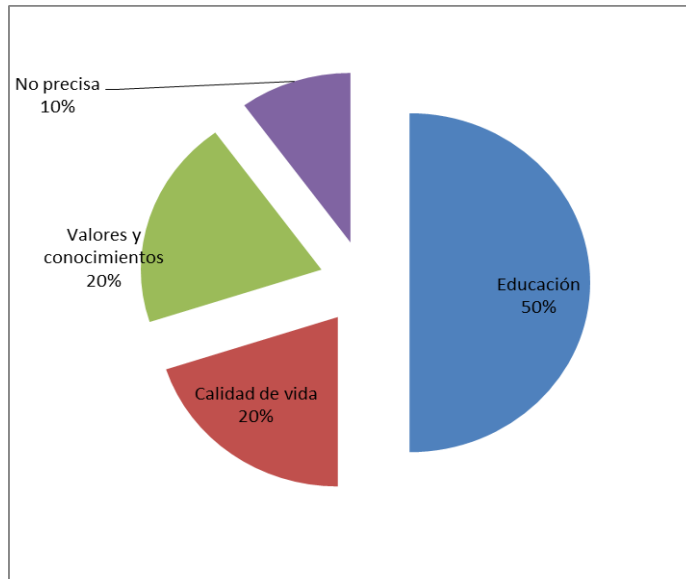
Pregunta 3. ¿Qué concepto tiene del desarrollo humano y su aplicación en el ser para su personalidad?

Tabla 4. Procesamiento de la pregunta 3 de los aprendices

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Educación	10	50%
Calidad de vida	4	20%
Valores y conocimientos	4	20%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 4. Concepto de desarrollo humano y su aplicación en el ser para su personalidad



Fuente: Las autoras

El 50% de los aprendices, respondieron que la educación permite el desarrollo humano y fortalece su personalidad, el 20%, opinó que la calidad de vida, vivienda digna, salud, recreación, educación, etc., hace parte fundamental del desarrollo humano, lo cual implica el bienestar y disfrute de todo ser humano, el otro 20%, destaca la importancia o función de los valores en el logro del desarrollo humano, ya que estos ayudan a tener buenas relaciones sociales, al reconocimiento de los derechos y a la autorrealización. En contraste con el 10% restante, que no precisó la respuesta por no tener claro el concepto del desarrollo humano.

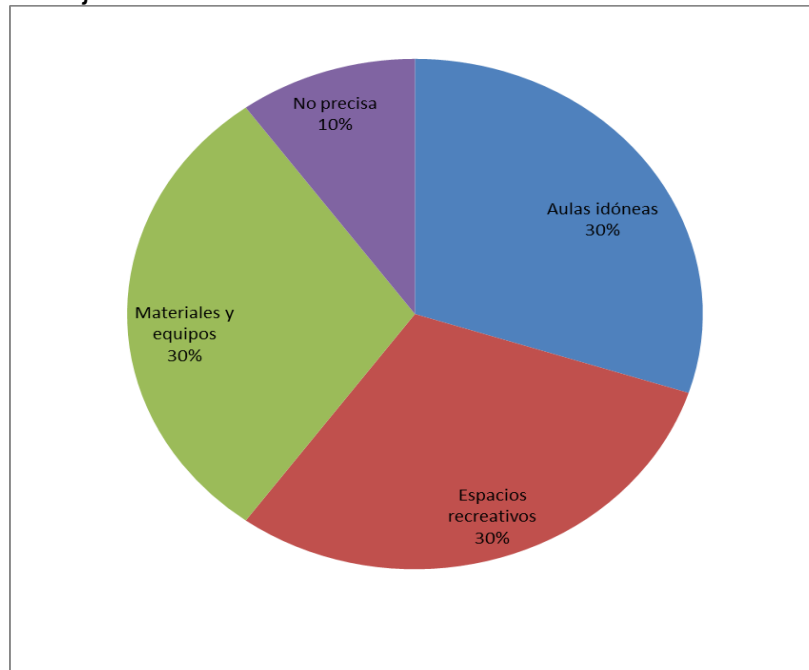
Pregunta 4: ¿Considera usted que la institución cuenta con todas las herramientas técnicas necesarias para lograr un pleno bienestar y aprendizaje?

Tabla 5. Procesamiento de la pregunta 4 de los aprendices

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Aulas idóneas	6	30%
Espacios recreativos	6	30%
Materiales y equipos	6	30%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 5. Cuenta la institución con todas las herramientas necesarias para lograr bienestar y aprendizaje



Fuente: Las autoras

El 30% de los aprendices, opinaron que la institución cuenta con aulas idóneas, espacios recreativos y equipos necesarios para el pleno bienestar y aprendizaje tales como: sillas adecuadas, tableros, computadores, vídeobeam, sala de informática, biblioteca, laboratorio, equipos de prácticas productivas, motores y equipos, aulas móviles, entre otros. Lo anterior permite que se cumplan los objetivos del SENA aprendices formados de forma integral de acuerdo a los avances de la ciencia y la tecnología. Finalmente, el 10% restante, no precisa.

5.4.2 Procesamiento de las encuestas a los docentes

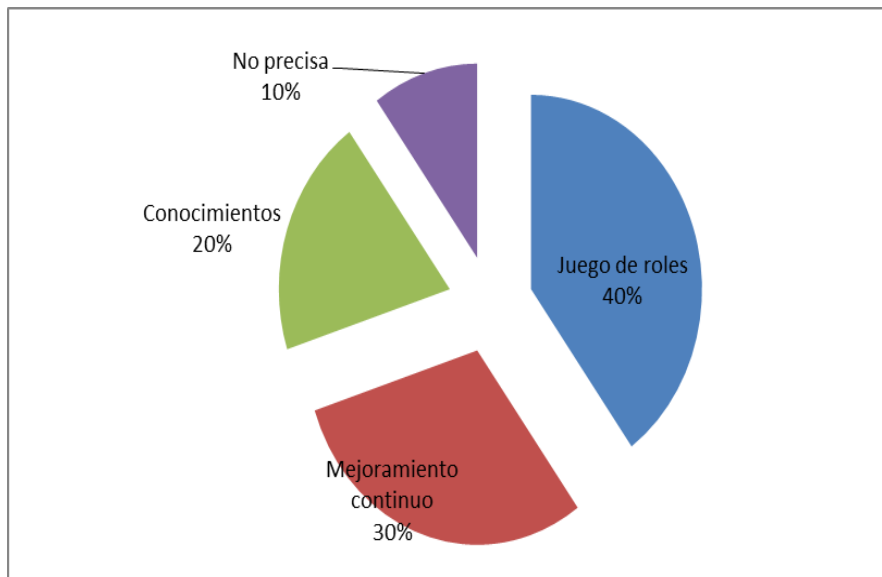
Pregunta 1. ¿Qué mecanismos y estrategias metodológicas aplica usted para estimular el crecimiento personal de sus aprendices?

Tabla 6. Procesamiento de la pregunta 1 de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juego de roles	8	40%
Mejoramiento continuo	6	30%
Conocimientos	4	20%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 6. Mecanismos y estrategias metodológicas aplicadas para estimular el crecimiento personal de los aprendices



Fuente: Las autoras

El 40% de los docentes respondieron que aplican el juego de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje, seguido del 30% que consideró que existe un mejoramiento continuo con el uso de las TICs y capacitación en lenguas extranjeras, como el inglés, acorde con las nuevas tecnologías. El 20%, hizo referencia al conocimiento adquirido en post grados o especializaciones, maestrías, diplomados, etc., que contribuyen a la formación del docente para prestar un servicio de mayor calidad al estudiante, y solo el 10%, no precisa.

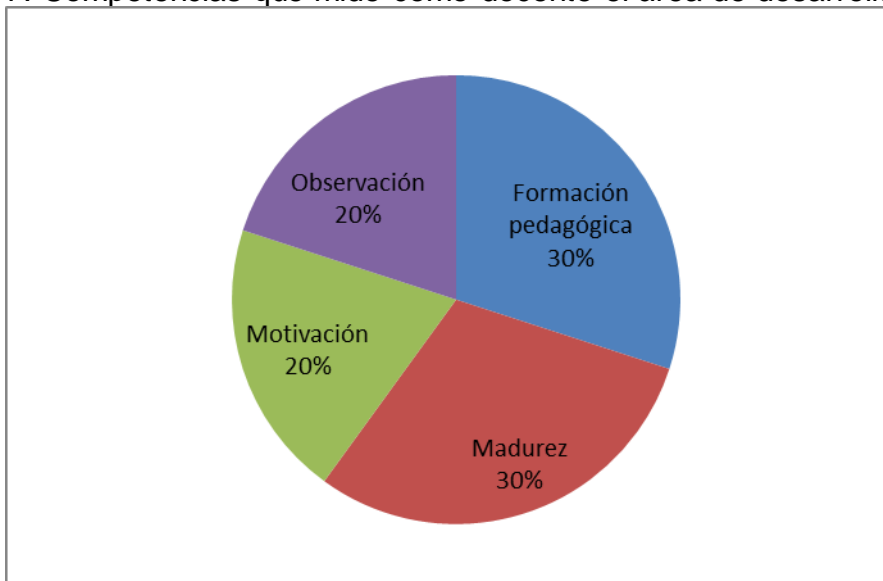
Pregunta 2. ¿De qué manera mide sus competencias como docente en el área del desarrollo humano?

Tabla 7. Procesamiento de la pregunta 2 de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Formación pedagógica	6	30%
Madurez	6	30%
Motivación	4	20%
Observación	4	20%
Total	20	100%

Fuente: las autoras

Gráfica 7. Competencias que mide como docente el área de desarrollo humano



Fuente: Las autoras

Los docentes respondieron en un 30%, que la manera de medir las competencias como docentes es a través de la formación pedagógica que han obtenido para desempeñarse en esta labor y que contribuye al desarrollo humano de sus aprendices, así mismo el 30%, mediante el análisis y la madurez adquirida por la experiencia de trabajo como orientadores de procesos de enseñanza aprendizaje. El otro 20% manifestó, que es la motivación con a que realizan su trabajo, ya que lo hacen por vocación. El 20% restante, manifestó que la observación les permite medir sus competencias y esta a su vez les permite ir evaluando y mejorando su trabajo.

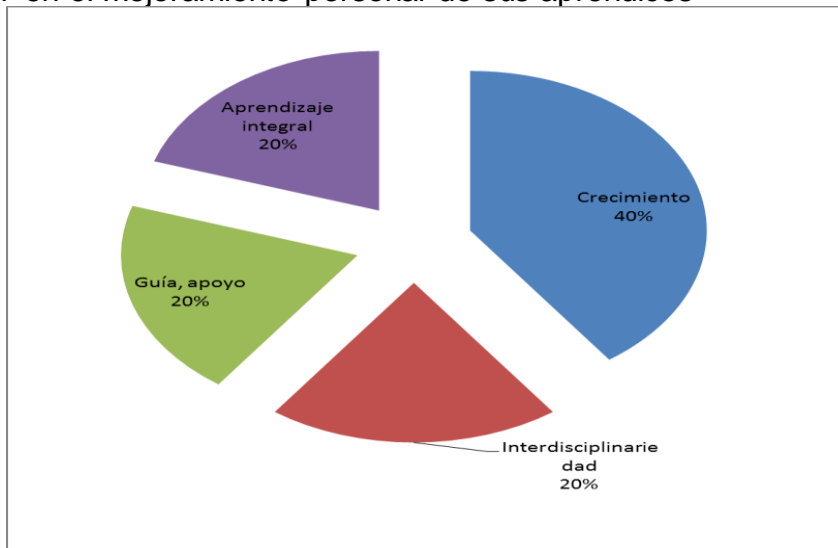
Pregunta 3. ¿Considera usted que cuenta con todos los elementos que requiere un docente para contribuir en el mejoramiento personal de sus aprendices?

Tabla 8. Procesamiento de la pregunta 3 de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Crecimiento	8	40%
Interdisciplinaria	4	20%
Guía, apoyo	4	20%
Aprendizaje integral	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 8. Cuenta con todos los elementos que requiere un docente para contribuir en el mejoramiento personal de sus aprendices



Fuente: Las autoras

El 40% de los docentes respondieron, que el crecimiento es el elemento que requiere un docente para el mejoramiento personal, alcanzado a través de la educación y la experiencia, seguido de un 20%, en la interdisciplinaria que hace referencia al conocimiento e intercambio de experiencias de los diferentes profesionales en el programa de formación, de igual manera el 20%, manifestó que el aprendizaje integral es básico y aumenta la creatividad del docente, el otro 20%, dice que las guía, planeación pedagógica y herramientas de trabajo enriquecen su portafolio de trabajo.

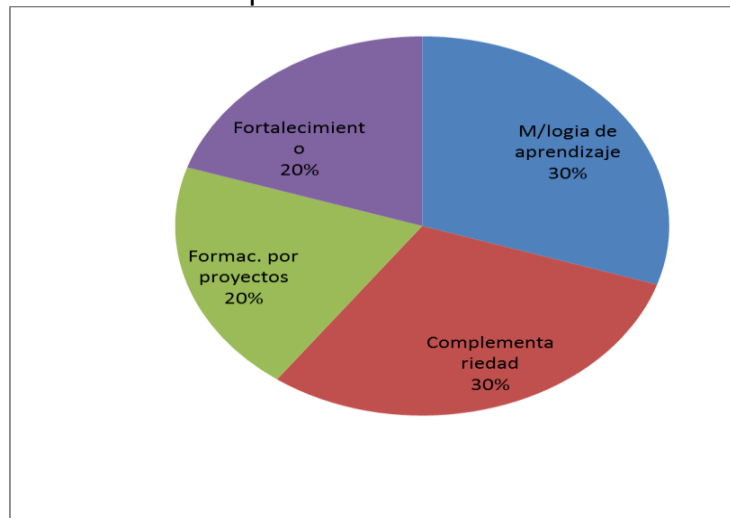
Pregunta 4. ¿Cree usted que la formación que reciben los aprendices en la institución es suficiente para alcanzar el crecimiento personal?

Tabla 9. Procesamiento de la pregunta 4 de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Metodología de aprendizaje	6	30%
Complementariedad	6	30%
Formación por proyectos	4	20%
Fortalecimiento	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 9. La formación que reciben los aprendices en la institución es suficiente para alcanzar el crecimiento personal



Fuente: Las autoras

El 30% de los docentes respondieron, que la metodología de aprendizaje basada en el saber, ser y hacer contribuye a que el aprendiz esté formado para el contexto social y productivo. El otro 30%, que el apoyo de las diferentes áreas tales como ética, emprendimiento e inglés, complementan la formación del aprendiz. Un 20% de los docentes, afirma que la formación por proyectos le facilita al aprendiz fortalecer el área de su competencia a través de proyectos productivos que son válidos como campos de práctica donde el aprendiz muestra sus competencias. Y el otro 20%, manifiesta que el fortalecimiento empresarial y social que recibe durante su programa de formación en las diferentes etapas aumenta su crecimiento personal.

5.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres de familia

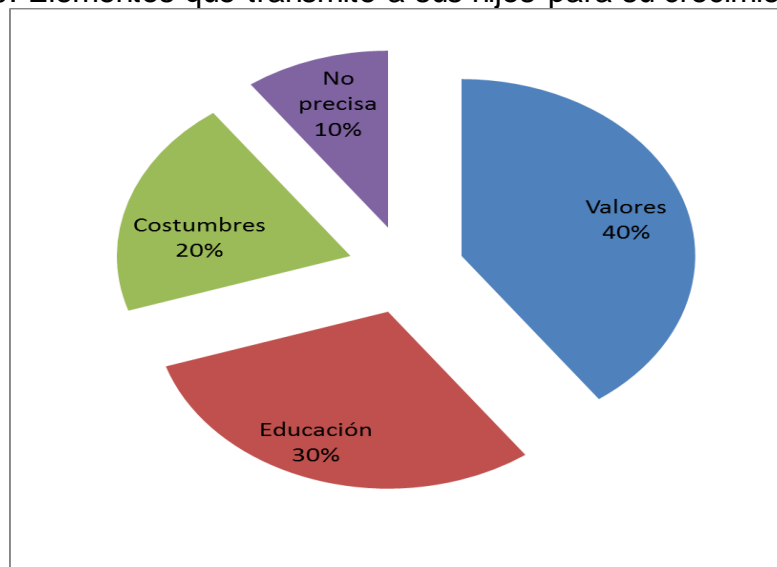
Pregunta 1. ¿Qué elementos transmite usted a sus hijos para su crecimiento personal?

Tabla 10. Procesamiento de la pregunta 1 de los padres de familia

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Valores	8	40%
Educación	6	30%
Costumbres	4	20%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 10. Elementos que transmite a sus hijos para su crecimiento personal



Fuente: Las autoras

Los padres de familia opinaron en un 40%, que transmiten valores a través del ejemplo, el diálogo, y las normas establecidas en el hogar, estas son fundamentales en la crianza y en el desarrollo de la personalidad, entre las cuales manifestaron valores, como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y el perdón, entre otros. El 30% de los padres, manifestó que la formación que reciben sus hijos en el SENA contribuye a la formación personal. El 20% de los padres,

opinaron que las costumbres o buenos hábitos que desde niños reciben en el hogar les permite crecer como persona, por ejemplo: saludar, agradecer, comunicarse, pedir permisos, estudiar, etc. El 10% restante, no precisa en sus opiniones.

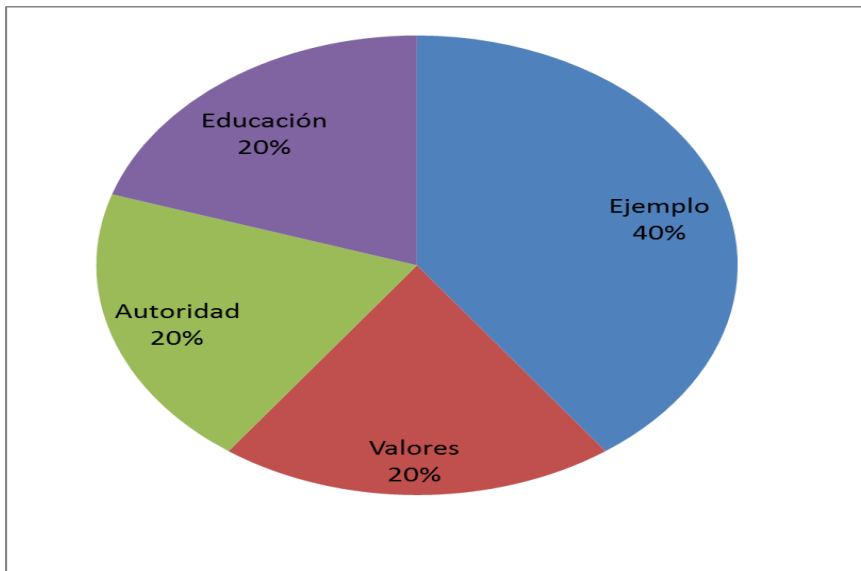
Pregunta 2. ¿De manera personal qué aspectos le gustaría mejorar para que sus hijos alcancen su desarrollo como seres humanos?

Tabla 11. Procesamiento de la pregunta 2 de los padres de familia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ejemplo	8	40%
Valores	4	20%
Autoridad	4	20%
Educación	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 11. Aspectos a mejorar para que sus hijos alcancen su desarrollo como seres humanos



Fuente: Las autoras

Los padres de familia respondieron en un 40%, que debían mejorar el ejemplo para que sus hijos logren su desarrollo como seres humanos, es decir que sus acciones sean coherentes y acordes con lo que enseñan. Seguido del 20%, que manifestó les gustaría mejorar la pedagogía de valores, ya que estos son transmitidos a sus hijos. El otro 20%, hizo énfasis en la autoridad familiar, argumentando que se ha perdido y ha ocasionado una crisis de valores. Finalmente, el 20% restante, afirmó que les gustaría mejorar la educación que les están brindando a sus hijos, por ejemplo, mejores colegios, más alternativas de estudio en universidades y por consiguiente, mejorar sus recursos económicos para lograr esto.

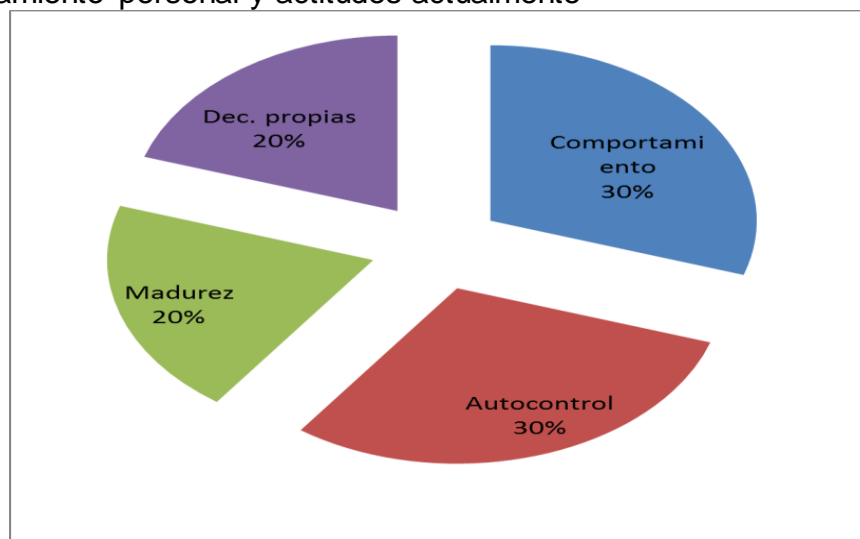
Pregunta 3. ¿Está usted satisfecho(a) por el resultado alcanzado por su hijo en cuanto a su mejoramiento personal y actitudes actualmente?

Tabla 12. Procesamiento de la pregunta 3 de los padres de familia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Comportamiento	6	30%
Autocontrol	6	30%
Madurez	4	20%
Decisiones propias	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 12. Satisfacción por el resultado de su hijo en cuanto a su mejoramiento personal y actitudes actualmente



Fuente: Las Autoras

Los padres de familia respondieron en un 30%, que el comportamiento de sus hijos ha mejorado gracias a la educación que les ha brindado el SENA, entidad donde se están formando de manera integral. El otro 30%, manifestó que el autocontrol que muestran sus hijos lo manifiestan en sus actuaciones y toma de decisiones. El 20%, hace referencia a la madurez frente al estudio, las labores de la casa y la colaboración en las actividades propias y de los familiares. Finalmente, el otro 20%, toma decisiones propias con responsabilidad y son más independientes en la resolución de situaciones cotidianas.

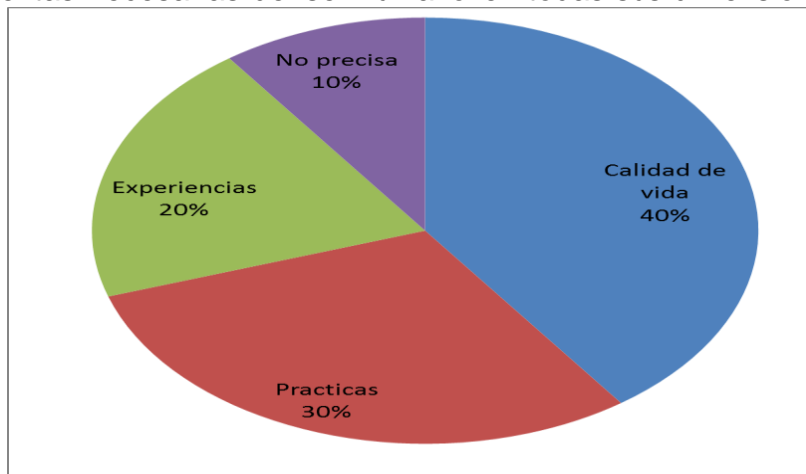
Pregunta 4. ¿Cree usted que la institución educativa donde se forma su hijo le brinda todas las herramientas necesarias del ser humano en todas sus dimensiones?

Tabla 13. Procesamiento de la pregunta 3 de los padres de familia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Calidad de vida	8	40%
Practicas	6	30%
Experiencias	4	20%
No precisa	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 13. La institución educativa donde se forma su hijo le brinda las herramientas necesarias del ser humano en todas sus dimensiones



Fuente: Las autoras

El 40% de los padres de familia opinaron que la institución educativa brinda a los estudiantes herramientas necesarias para mejorar su calidad de vida, en cuanto a sus metas propuestas en sus proyectos de vida, ya que se muestran con otra actitud, motivación y deseos de trabajar y salir adelante. Seguido de un 30%, que consideraron las prácticas como herramientas importantes como la base para entrar al contexto productivo. El 20% de los padres considera que las experiencias positivas y negativas que han tenido les han servido para su crecimiento personal. Finalmente, el 2% de los padres no precisa en la respuesta.

5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO

Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo

Variables	Indicadores de observación	Hipótesis de trabajo
1. Autoestima	1. Autoconcepto, auto aceptación, autoconfianza	1. La autoestima permite confiar en sus habilidades y capacidades
2. Valores humanos	2. Cualidades y fortalezas utilizadas en diferentes situaciones	2. La aplicación de los valores determinan el crecimiento personal
3. Desarrollo humano	3. Identificar debilidades. oportunidades, fortalezas y amenazas	3. El autoconocimiento permite el desarrollo de habilidades y potencialidades
4. La comunicación	4. Características de la comunicación, manejo de conflicto a través del diálogo	4. La comunicación familiar influye en las relaciones humanas y sociales de los aprendices
5. La lúdica	5. Aplicación de la lúdica en los procesos enseñanza-aprendizaje	5. La implementación de la lúdica favorece el proceso enseñanza aprendizaje

Fuente: Las autoras

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

La lúdica un camino para formar aprendices en la integralidad.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Activar el campo lúdico en los entornos educativos tradicionales basados en valores que disminuya la deserción escolar y facilite el desarrollo humano del aprendiz del SENA.

Ofrecemos formación integral e integrada de las dimensiones del ser humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, lúdica, estética y política. Formamos para la construcción de un proyecto de vida en una sociedad pluralista y diversa. Personas que se valoren a sí mismas, respeten la vida y la dignidad humana. Formamos virtudes para vivir en comunidad y para la convivencia ciudadana. Nuestra motivación es permanente hacia una práctica educativa humanista y científica.

Los maestros y maestras de la institución SENA son personas que desempeñan una función formativa. Son facilitadores y orientadores de los procesos de desarrollo del estudiante. El maestro es un promotor del conocimiento, un investigador de su práctica pedagógica. El maestro es ante todo un humanista crítico de sí mismo, del saber y del contexto educativo. El maestro debe enseñar a los estudiantes los secretos de la vida. Nuestros maestros son personas comprometidas con la formación de ser humano y con la construcción de un proyecto de sociedad más pacífica y justa.

El estudiante de esta institución es el actor principal en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es una persona con un proyecto de vida a nivel personal, familiar y comunitario que es necesario fortalecer desde la escuela. Es un ser humano honesto y solidario, respetuoso de las normas, de las instituciones, de los valores sociales y culturales que se construyen en la escuela. Es un constructor de conocimiento a partir de la lectura de su entorno y de contextos más amplios.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La propuesta de esta investigación permitirá que los docentes del SENA del Centro Agroempresarial y Minero de la Regional Bolívar, se apropien de ella y la implementen en el área del desarrollo humano, a través de la lúdica. Está encaminada a lograr que los aprendices alcancen un mejoramiento de su ser, que puedan manejar sus competencias y que estas le permitan ser futuros trabajadores con valores en su crecimiento personal, familiar y laboral, que mejoren su calidad de vida y de trabajo y que de esta manera, contribuyan con el SENA en la disminución de la tasa de deserción y alcancen efectivamente su misión institucional y aumento de cobertura, llegando a más población.

Se requiere de una Propuesta Metodológica basada en el Modelo Pedagógico de la Formación Profesional Integral-MPFI- del SENA. Está fundamentada en el Desarrollo Humano Integral, en la construcción permanente de la persona humana y en la aplicación personal y social de los principios y valores éticos universales. Es una estructura conceptual, metodológica y operativa de carácter sistémico que, desde una perspectiva pedagógica y dentro del criterio de la Unidad Técnica, buscamos posibilite incrementar los niveles de pertenencia, efectividad, calidad y coherencia de todos los procesos y procedimientos institucionales, en particular del proceso de Formación Profesional Integral (FPI). Con el fin de diseñar, divulgar y ponerla en práctica, la presentamos como modelo innovador, creativo y lúdico-pedagógico, que esperamos sea de gran éxito para la comunidad de docentes, aprendices y padres de familia de los programas técnicos y tecnológicos del Centro SENA Agroempresarial y Minero de Cartagena.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Fortalecer el desarrollo humano del aprendiz SENA a través de espacios lúdico pedagógicos que posibiliten un proceso educativo en el cual desarrolle un aprendizaje integral y armónico basado en principios y valores éticos.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar una propuesta pedagógica, que proporcione herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, en otras palabras, la lúdica en éste sentido es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.
- Establecer la lúdica como una herramienta pedagógica, con el fin de propiciar espacios para el aprendizaje de los estudiantes, en el sentido de poder desarrollar y potenciar habilidades artísticas.
- Analizar y evaluar las acciones y valores de lo que ha logrado en el ser humano, identificando los aspectos fuertes y débiles con el fin de fortalecer el desarrollo humano e integral en su entorno.
- Orientar y brindar a los padres de familia de los aprendices del SENA, herramientas que les permitan fortalecer la comunicación familiar.
- Analizar las actividades lúdicas pedagógicas que implementan las docentes del SENA para promover el desarrollo humano del aprendiz.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Actividades: Sensibilización, formación, indagación, organización, y evaluación, a través de la aplicación de talleres, recolección de información e investigación.

6.5.1 Resultado y análisis de la aplicación de los talleres

Fundación Universitaria Los Libertadores
Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Institución: SENA Nivel: Titulada
Integrantes: Maribel Guzmán Anaya – Adela de la Cruz Chávez

Taller 1
La importancia de la Autoestima

Variable: Características de la autoestima

Objetivo: Fomentar la autoestima de los aprendices del SENA como un valor fundamental en el desarrollo personal del ser humano.

Contenido y metodología

- a. Qué situación te ha hecho sentir importante en tu vida
- b. Personas que te han expresado su afecto, tus cualidades y sentimientos por tus logros
- c. Estímulos ante hechos o personas para salir adelante
- d. Momentos importantes de tu vida, describe alguno.
- e. En qué crees que sobresales más a menudo.

Se da inicio el taller con el ejercicio del “Abrazo”, que consiste en que cada uno se da un abrazo a sí mismo (si quiere cierra los ojos), y repite palabras que el instructor dice tales como: “Yo me quiero, yo me amo, yo me respeto, yo me acepto tal y como soy, sin lástima, con aprecio y consideración para querer y respetar a los demás”. Si alguno de los presentes quiere decir algo más lo puede hacer. Análisis del ejercicio.

Al final se hace una reflexión del ejercicio, de cómo se sintieron, que enseñanzas le dejó, como manejan su autoestima, controla sus emociones y sentimientos, se conoce a sí mismo, etc.

Se entrega a los estudiantes una hoja en blanco, se les dice que seleccionen a uno de sus compañeros el que quiera, para escribirle y darle un consejo constructivo, mejorar su autoestima algunas cualidades positivas que posee.

El consejo o halago debe tener el nombre de la persona. Pero no de quien lo envía. Después de hacerlo doblan el papel y se lo entregan al profesor, y cuando todos hayan entregado, el profesor los lee y al final comentan sobre la experiencia.

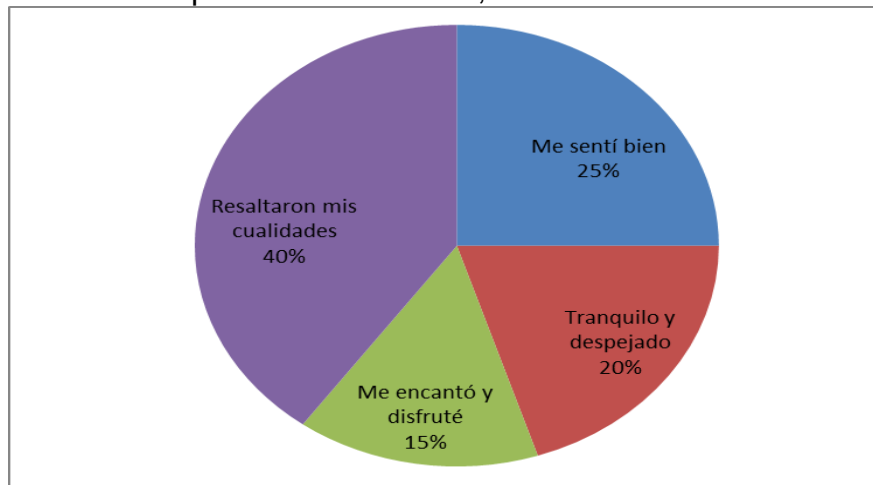
Evaluación: ¿De acuerdo a los nuevos conocimientos que concepto tiene usted ahora de la Autoestima?

Tabla 15. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 1

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Me sentí bien	5	25%
Tranquilo y despejado	4	20%
Me encantó y disfruté	3	15%
Resaltaron mis cualidades	8	40%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 14. Concepto de la autoestima, de acuerdo los nuevos conocimientos



Fuente: Las autoras

En la Tabla 15, Gráfica 14 se puede observar que el 40% de los aprendices de la muestra, considera que la autoestima es un elemento que permite que las cualidades del individuo se resalten, el 25%, piensa que se sintió bien, mientras que el resto de los participantes del taller, piensa que se sintió tranquilo y despejado y fue un espacio en que se resaltaron sus cualidades.

Cuadro 3. Diario de Campo del Taller 1

Diario de Campo del Taller 1	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	13-11-2015
Grupo observado	Aprendices del Curso Técnico en manejo Ambiental
Lugar de observación	Colegio INETIC – Turbana
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Autoestima
Descripción de la observación	
<p>Se inició el taller con un sondeo de conocimientos previos sobre el concepto de la autoestima, como un valor importante del desarrollo humano. Se hizo el ejercicio del “abrazo” para estimular el amor propio, auto aceptación y auto concepto; en el cual cada uno de los participantes se daba un abrazo a sí mismo con amor, respeto y cariño, sin temor a cohibirse ante la mirada de sus compañeros. Se socializaron las experiencias propias, pero algunos manifestaron que se sintieron cohibidos al inicio, pero luego estuvieron más tranquilos y en confianza; comentando que nunca hacían tenido esa experiencia de abrazarse a ellos mismos, lo que le permitió aceptar su físico, tal como es, sus cualidades y defectos, otros manifestaron que les gustaría realizar este ejercicio ya que les permite valorarse, apreciarse y estimarse aún más. Acto seguido, se leyeron los halagos o consejos para mejorar la autoestima que cada uno había realizado de su compañero, lo cual permitió conocer el concepto que cada uno tenía del otro y resaltar positivamente las fortalezas o cualidades que poseían, tales como, la solidaridad, responsabilidad, inteligencia, alegría y permitió además que orientaran al otro para mejorar y/o fortalecer sus cualidades. Esta experiencia resultó agradable para todos y todas, finalmente, agradeciéndose mutuamente por esta oportunidad de conocimiento y estímulo a su persona y fortalecer su autoestima para su desarrollo humano a lo cual se escucharon conceptos gratos y agradables, que al final todos comentaban lo bien que se sintieron.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>Participación activa de los aprendices Cambio de actitud Automotivación Expresión de sentimientos y emociones Agradecimiento ante el ejercicio Exaltación de cualidades físicas y de personalidad</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Temor para abrazarse a sí mismo Desconfianza al inicio del ejercicio Uno o dos aprendices que se mostraron cohibidos ante el ejercicio</p>
<p>Comentarios</p> <p>Se desarrolló la actividad en el tiempo estipulado y de acuerdo a las especificaciones requeridas. Una de las recomendaciones que se daban entre sí,</p>	

eran el amor al estudio, ser más abiertos al diálogo y mantener la motivación para alcanzar las metas propuestas.

Conclusiones

Se logró de manera satisfactoria el objetivo propuesto, se apropiaron de la importancia de la autoestima y mejoraron su auto concepto, reconociéndose importantes y valiosos para ellos mismos, lográndose la automotivación para desarrollarse como personas en el cumplimiento de sus sueños y metas, alcanzando su autoconfianza. Finalmente, se notó un compromiso en el cambio de actitud hacia su proyecto de vida, además de la integración en el grupo y agradecimiento a sus compañeros por resaltar sus cualidades y fortalezas que les resaltaron.

Fuente: Las autoras

Taller 2. Un encuentro para ser mejores

Variable: Los Valores

Objetivo: Identificar mis principales valores éticos y morales con el fin de fortalecerlos y aplicarlos en la vida diaria.

Contenido y Metodología

- a. Análisis del concepto de Valores Humanos y su función en nuestro diario vivir.
- b. Implementación de la dinámica de “El Avioncito” con el diseño de éste y sus explicaciones.
- c. Rescatar los valores de los compañeros y darlos a conocer.
- d. Analizar el diseño de herramientas lúdicas (avioncito) y su aplicación para el taller.
- e. Diseño de un Avioncito de papel de forma creativa recordando la niñez, en el cual van a anotar sus nombres; forman un círculo y todos al tiempo lanzan el avioncito al centro de la pista; luego se les dice que tomen un avioncito diferente al suyo y le van a anotar los valores que destacan en esa persona que les tocó; al final cada persona va a leer en voz alta el nombre, los valores que destacó y se acerca a esa persona entregándole el avioncito, dándole un fuerte abrazo.

El profesor coloca en una bolsa seis valores: amor, respeto, responsabilidad, dialogo y perdón. En otra bolsa coloca seis metodologías de trabajo: una cartelera, un dramatizado, unas coplas o versos, un acróstico, un colash y una canción. Se sortean los valores y metodología para que los estudiantes hagan la respectiva representación del valor con la metodología que le correspondió. Al final, hace la socialización de sus trabajos, y se da a conocer la importancia de estos valores.

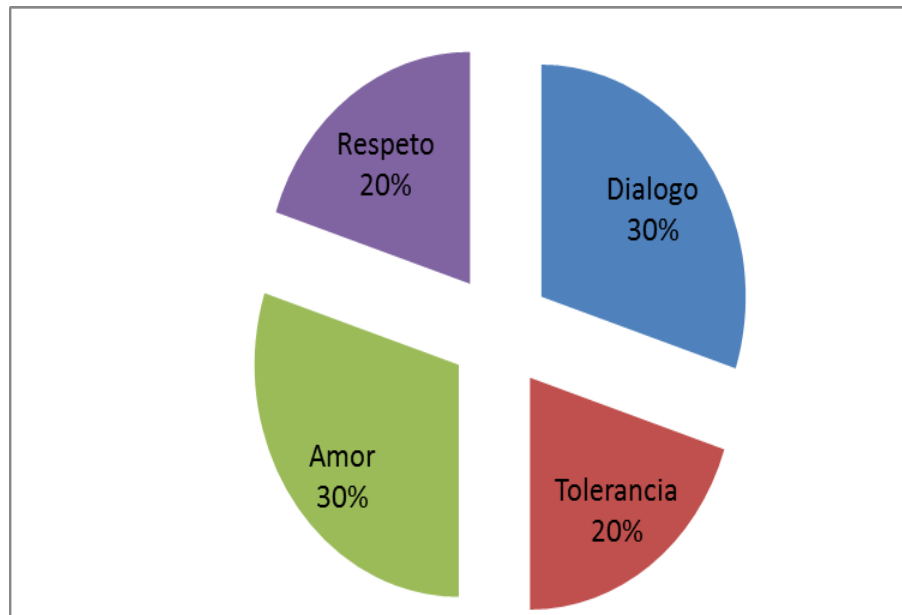
Evaluación: ¿Qué valores identificas en el ser humano?

Tabla 16. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 2

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Dialogo	6	30%
Tolerancia	4	20%
Amor	6	30%
Respeto	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 15. Valores que identificas en el ser humano



Fuente: Las autoras

La Tabla 16 y Gráfica 15, nos indica que el 60% de las personas que participaron en el taller consideran que el dialogo y el amor son los dos valores que se identifican en el ser humano, mientras que el 40%, piensa que son el respeto y la tolerancia.

Cuadro 4. Diario de Campo del Taller 2

Diario de Campo del Taller 2	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	30-10-2015
Grupo observado	Aprendices Curso Técnico en Proyectos Agropecuarios
Lugar de observación	Sede del SENA Mompox
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Valores
Descripción de la observación	
<p>Se inició el taller con una conceptualización del tema de los valores en un ambiente agradable como son las aulas de esta sede del SENA. La importancia de los valores y como la familia juega un papel importante en la construcción de la misma. Se realizó la actividad del avioncito, donde realizaron cada uno un avioncito transportándose a la niñez, lo cual fue muy gracioso para algunos, otros ayudaban a los demás.</p> <p>Se destacaron los valores que identificaban a cada uno como mejores personas, tales como: el respeto, la solidaridad, la inteligencia, la responsabilidad entre otros, lo cual socializaron con experiencia agradables, recordando algunas experiencias compartidas dentro del aula con los compañeros de estudio en la elaboración de trabajos, en situación de enfermedad y/o calamidad doméstica, en eventos festivos como en cumpleaños, día del aprendiz, etc.</p> <p>Se aplicaron metodologías de trabajo: una cartelera, representando el valor del perdón, un dramatizado referente al valor de la tolerancia, unas coplas o versos representando el valor de la responsabilidad, un acróstico referente al valor del amor, un colash representando el valor del respeto y una canción referente al valor del diálogo. Esta actividad se realizó con el acompañamiento y dirección del profesor y los alumnos respondieron con los materiales solicitados tales como revistas, marcadores de colores, tijeras, colbón, papel de seda, periódico, etc. Además, trabajaron en el tiempo asignado de 30 minutos todos los grupos. Se observó participación entre sí y mucha integración en el desarrollo de la actividad del taller.</p>	

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Trabajo en equipo Participación activa Identificación de valores el respeto, la solidaridad, la inteligencia, la responsabilidad entre otros. Creatividad e innovación en el desarrollo del taller Recuerdo de épocas infantiles que les permitieron vivir con satisfacción la experiencia	Inseguridad inicial Timidez en algunos Indecisión para hacer el avioncito (algunos). Espacio limitado para el desarrollo de la actividad en el aula
Comentarios: El taller fue dinámico, lo cual permitió la motivación e integración del grupo. El reconocimiento de los valores que cada uno posee. Se destacó la creatividad, la alegría, el juego y el recordar experiencias infantiles vividas que les permitió disfrutar la actividad.	
Conclusiones: Se logró concientizar a los aprendices de la importancia de los valores. El objetivo se cumplió, con el desarrollo de cualidades y valores a los demás. La lúdica aplicada desarrolló en los aprendices la creatividad y motivación.	

Fuente: Las autoras

Taller 3. Desarrollo Integral del aprendiz

Variable: Desarrollo Humano

Objetivo: Analizar y evaluar las acciones y valores de lo que ha logrado el ser humano identificando los aspectos fuertes y débiles con el fin de fortalecer su desarrollo integral en su entorno.

Contenido y Metodología:

- a. Se realiza un conversatorio con el tema del Desarrollo Humano previa información a los estudiantes para su preparación.
- b. Llevar papel, fotos, recortes de revistas, periódicos, que los identifiquen con su Proyecto de Vida, ahora y como se ven en el futuro.
- c. Llevar una frase escrita en el papel y/o cartelera y justificar porque la diseñaron con una breve explicación o que más les gustó y se la van a entregar al profesor; la frase más destacada por votación la van a analizar y porque es la mejor para cumplir con su proyecto de vida.

- d. Diseñar un autodiagnóstico de tus fortalezas y debilidades como un reconocimiento de tu proyecto de vida con las preguntas del cuadro.
- e. Socializar las actividades que éstas deja en la vida de los aprendices para su desarrollo humano integral.

Este autodiagnóstico si lo realizas con honestidad te permitirá fortalecer tu proyecto de vida, analiza.

Cuadro 5. Autodiagnóstico Dimensiones del Ser Humano. Fortalezas y Debilidades

DIMENSIONES DEL SER HUMANO	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Personal (aspectos psicológicos, físicos y espirituales)		
Relaciones (familiar y social)		
Vocacional (profesional y financiero)		

Fuente: Las autoras

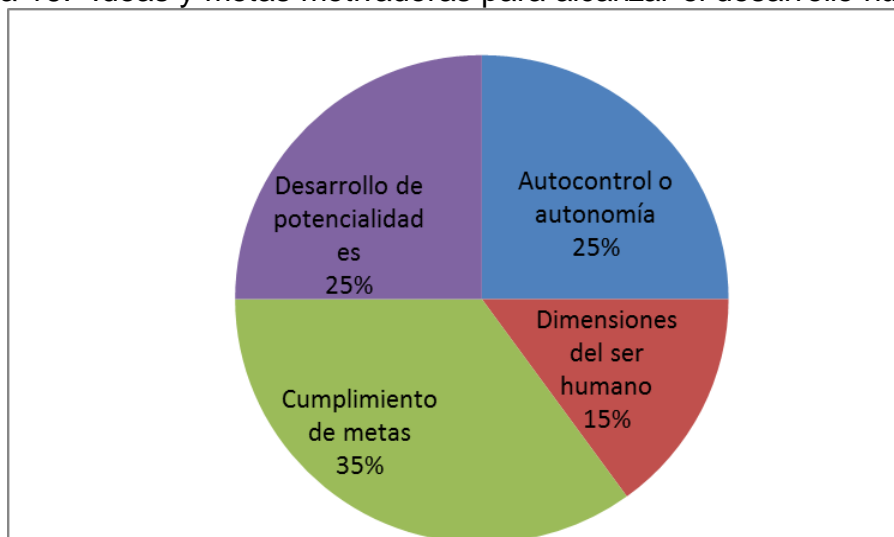
Evaluación: ¿Cuáles son tus ideas y metas motivadoras para alcanzar el desarrollo humano?

Tabla 17. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 3

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Autocontrol o autonomía	5	25%
Dimensiones del ser humano	3	15%
Cumplimiento de	7	35%
Desarrollo de potencialidades	5	25%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 16. Ideas y metas motivadoras para alcanzar el desarrollo humano



Fuente: Las autoras

La Tabla 17, Gráfica 16, del Taller 3, correspondiente al desarrollo integral del Aprendiz, el 35% consideró que el cumplimiento de metas le permite alcanzar el desarrollo integral.

Cuadro 6. Diario de Campo del Taller 3

Diario de Campo del Taller 3	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	20-11-2015
Grupo observado	Aprendices Técnico en Seguridad Ocupacional
Lugar de observación	SENA sede de Sopla viento Bolívar,
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Desarrollo Humano
Descripción de la observación	
<p>Se inició el desarrollo del taller bajo la orientación del tutor con la socialización del concepto de desarrollo humano. De acuerdo a las diferentes áreas y como la autorrealización se da en la medida que haya cumplimiento de metas, se identifican las fortalezas, oportunidades y recursos. Además, la autogestión y creatividad juegan papel importante en este tema a tratar con la aplicación de un análisis DOFA. Para lo cual, muchos manifestaron que entre sus fortalezas está el estudio, el deseo de superación, la responsabilidad y otros la perseverancia, En las oportunidades, encontraron al SENA, a la familia y algunas relaciones</p>	

sociales, también encontraron que en sus debilidades, tienen la desmotivación, la timidez en algunos, el temor o el miedo de no poder alcanzar las metas y otros, la desesperación de alcanzar los sueños los lleva a tomar malas decisiones e incluso algunos manifestaron el abuso del alcohol como una debilidad fuerte. Sé le propuso a los estudiantes trabajar su proyecto de vida de forma lúdica, teniendo en cuenta que hay que convertir las debilidades en fortalezas y aprovechar al máximo los recursos, especialmente, al SENA como su centro de formación para alcanzar otras metas.

Se planteó el taller para trabajar con revistas, marcadores, carteleras, fotos, etc. Manejaron su creatividad para desarrollar su proyecto de vida, teniendo en cuentas sus fortalezas, metas, recursos, estrategias y la visión hacia el futuro, que es muy importante. Así, se les guio, desde el punto de vista del desarrollo humano, a escribir una frase que los identificara, lo cual resultó muy motivador a la hora de hacer sus exposiciones. La mayoría enfoco su proyecto de vida desde el punto de vista profesional y otros, desde el familiar, pensaron en grande teniendo una buena calidad de vida, para ellos y su familia las frases más destacadas fueron: para atrás, ni para coger impulso, vale la pena luchar, sigo adelante venciendo los obstáculos, no hay nadie que me detenga, confío en Dios plenamente, los sueños no son imposibles de alcanzar, entre otros. Finalmente, se socializaron sus proyectos de vida, destacándose el área profesional y laboral, vivienda y medios de transportes. Para la proyección de un futuro en sus vidas, los dibujos se establecieron como un ejercicio de compromiso para cumplir sus metas revisándolos periódicamente, es decir, evaluando su cumplimiento. Se termino con fuertes aplausos y agradecimiento al tutor por orientarlos en su desarrollo como seres humanos.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Motivación Creatividad Misión Visión Participación compromiso	Temor a no poder cumplir sus metas Timidez de algunos aprendices
Comentarios Predominó la creatividad e innovación y aunque su exposición era individual hubo trabajo en equipo.	
Conclusiones Realización de su proyecto de vida de manera gráfica y creativa, por la motivación que tuvieron en el grupo. Compromiso total con ellos mismos.	

Fuente: Las autoras

Taller 4. La Comunicación Familiar

Variable: La comunicación

Objetivo: Brindar a los padres de familia herramientas que les permitan fortalecer la comunicación familiar.

Contenido y Metodología:

- a. Realización de una lectura (Alejandra y Julián) alusiva al tema de la familia para reflexionar.
- b. Socialización con la participación de todos los padres de familia, intercambiando ideas.
- c. Se les entrega un Test de manera individual con un tiempo de 1 hora
- d. Se realiza la evaluación y recomendaciones correspondientes para mejorar.
- e. Comentarios y puntos de vista referentes al tema.

Evaluación:

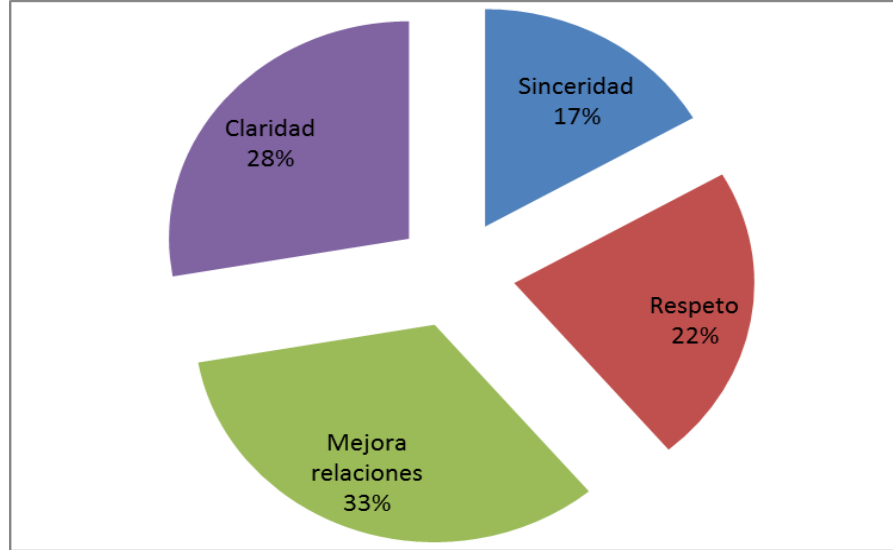
¿Qué características presenta la comunicación familiar?

Tabla 18. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 4

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sinceridad	3	15%
Respeto	4	20%
Mejora relaciones	6	30%
Claridad	5	25%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 17. Características que presenta la comunicación familiar



Fuente: Las autoras

En la Tabla 18 correspondiente a Taller 4, características de la comunicación familiar, el 30% de los aprendices consideraron que es el manejo de conflictos y el 25%, las dificultades en la comunicación.

LECTURA

Alejandra y Julián se sentaron una tarde a recordar los problemas que habían debido resolver durante los quince años que llevaban de casados. Ella preguntó:

- ¿Cuál ha sido el momento más duro que hemos vivido en estos años?

Él pensó solo un instante:

- Cuando nació Carlitos te liquidaron de la empresa y mi sueldo no era suficiente para continuar viviendo como lo hacíamos hasta ese momento.

- Fue una época difícil, pero creo que fue más duro cuando tuvimos que irnos a vivir durante seis meses a casa de mis padres, luego de liquidar el pequeño negocio que teníamos.

- No lo sé, de pronto el peor momento fue la enfermedad de Anita. Aquellas cinco semanas cuando tu estuviste internada en el hospital con ella y temíamos por su vida.

- Ese tiempo fue difícil, pero ha habido otros aún más duros como...

Al principio se sorprendieron un poco de la diferente apreciación que tenía cada uno de las crisis vividas. Y luego se alegraron al recordar cómo habían logrado superarlas. Y se preguntaron como lo habían logrado.

Se dieron cuenta de que la clave había sido la costumbre de sacar un tiempo, cada mes, para sentarse a dialogar sobre su vida familiar y expresar con claridad la opinión que cada uno tenía del problema por resolver.

TEST

1. ¿Con qué frecuencia se reúne la familia a dialogar? (Todos los días, mensualmente o a veces)

2. ¿Se utiliza una comunicación abierta, sincera y cortés?

3. ¿Todos tienen la oportunidad de expresar sus puntos de vista y se les respetan?

4. ¿Qué conflictos o crisis han tenido en su familia? ¿Cómo las ha resuelto?

5. ¿Les brindan todo el apoyo a sus hijos en su educación para fortalecer su proyecto de vida? ¿De qué manera?

6. ¿Existe una buena comunicación en su familia? Si o no. ¿Por qué?

Cuadro 7. Diario de Campo del Taller 4

Diario de Campo del Taller 4	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	20-11-2015
Grupo observado	Aprendices Curso Seguridad Ocupacional
Lugar de observación	Sede Centro Jubilados Soplaviento
Tiempo de observación	1 Hora
Variable	Comunicación
Descripción de la observación	
<p>Se desarrolló el taller con la asistencia de 12 padres de familia de los aprendices que acudieron a este taller sobre la comunicación familiar.</p> <p>Se les dio la bienvenida agradeciéndoles su asistencia al taller, acto seguido se realizó una presentación personal para conocerse mejor y romper el hielo.</p> <p>Se les pidió que se conformaran en grupos de tres para dar inicio a la lectura y reflexión sobre la comunicación familiar, socializando la comprensión de la lectura y haciendo una relación de sus propias experiencias. Continuando con el taller respondieron el Test de preguntas. Algunos expresaron que pocos se reúnen con sus familias a dialogar, otros que sí lo hacen diariamente, y otros que no programan el tiempo para dialogar.</p> <p>Se socializó que en algunas familias solo el padre o a madre toma las decisiones, los demás miembros de la familia no tienen la oportunidad de opinar, teniendo en cuenta que el que realiza los aportes económicos al hogar, el padre, es quién decide. Manifestaron que tienen hijos rebeldes adolescentes, problemas de escasos recursos económicos, alcohol, drogadicción, niños discapacitados, y otros que generan conflictos en el hogar; los cuales resuelven buscando apoyo con familiares, amigos, dialogando, refugiándose en la parte espiritual, y otros trabajando fuerte para sobrevivir. Otros apoyan a sus hijos de acuerdo a los recursos que tienen, en el deporte, pintura o algún arte o mandándolos a estudiar a otro lugar.</p> <p>Concluyeron los padres de familia que la comunicación es indispensable para la resolución de problemas y aunque no lo hacen frecuentemente, se comprometieron en mejorar o aplicar el diálogo con sus hijos y parejas del núcleo familiar.</p>	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Participación de sus experiencias familiares	Inasistencia por parte de algunos padres de familia al taller
Motivación durante la realización del taller	Timidez de algunos padres en la participación
Compromisos de mejorar el diálogo y apoyo en el proceso educativo de sus	

hijos	
<p>Comentarios Integración entre los padres de familia asistentes al taller, trabajo en equipo al momento de compartir experiencias y comentarios. Identificación de situaciones y experiencias comunes entre algunos y recomendaciones entre sí.</p>	
<p>Conclusiones El taller permitió que se resaltara la importancia de la comunicación familiar y como ésta influye en el proceso de aprendizaje de sus hijos, el intercambiar experiencias permitió conocer las problemáticas desde diferentes puntos de vista y diferentes soluciones. Finalmente, se cumplieron los objetivos del taller con los compromisos adquiridos por parte de los padres de familias.</p>	

Fuente: Las autoras

Taller 5. Importancia de la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje

Variable: La lúdica

Objetivo: Analizar las actividades lúdico pedagógicas que implementan las docentes del SENA para promover el desarrollo humano del aprendiz

Contenido y metodología:

- a. Reconocer la necesidad de la lúdica en el desarrollo humano en los docentes del SENA
- b. Describir las actividades pedagógicas que implementan los docentes en el aula a través de observaciones directas
- c. Promover la planeación conjunta para la integración de contenidos.
- d. El trabajo interdisciplinario a través del reconocimiento de los saberes, intereses y experiencias de los docentes

e. Propuesta de la estrategia didáctica en el aprendizaje

Evaluación:

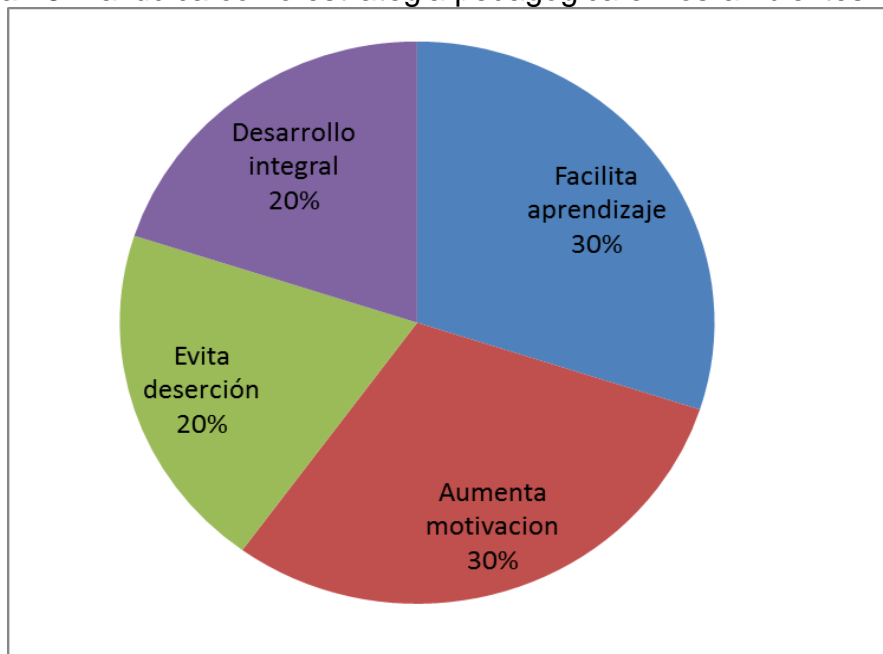
¿Por qué consideras la lúdica como estrategia pedagógica en los ambientes de aprendizaje?

Tabla 19. Procesamiento de la pregunta de evaluación del Taller 5

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Facilita aprendizaje	6	30%
Aumenta motivacion	6	30%
Evita deserción	4	20%
Desarrollo integral	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 18. La lúdica como estrategia pedagógica en los ambientes de aprendizaje



Fuente: Las autoras

Desarrollar talleres con los docentes mostrando la importancia de la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje para el aprestamiento en las diferentes áreas: social, humano, ambiental, etc., con base en la siguiente temática: Estudio de conceptos en referencia a la lúdica y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo humano.

- La lúdica es, por definición, un acto de re-creación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La lúdica como mecanismo del desarrollo humano es necesaria en el proceso enseñanza aprendizaje, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Desarrollo del ejercicio “El Lector”:

“EL LECTOR”

Persona que lee en voz alta o para sí. Colaborador que descifra los manuscritos enviados a un editor. Arte de interpretar lo leído. De acuerdo a los temas de crecimiento personal, para los adolescentes y jóvenes tomado de revistas, periódicos, libros, enciclopedias, internet u otros, como:

-La culpa es de la vaca, creciendo en valores, ética para vivir bien. Se desarrollarán las siguientes actividades lúdicas:

1. Invente. Cree. Produzca.

2. Seleccione una lectura interesante para los jóvenes sobre temas no vistos en clase en alta voz, buen tono, pausas, ademanes, mire al público, vocalice bien.
3. Realice un resumen y léalo, si el tema es largo, busque claridad y precisión en lo observado e interpretado.
4. Póngale sentido a lo leído, ayúdese con materiales didácticos para que despierte el interés del auditorio.
5. Dé el significado de las palabras desconocidas, averigüe con anterioridad en el diccionario.

Este ejercicio lo desarrollará el docente con sus compañeros de forma creativa y espontánea. Se simulará uno del papel de docente y otros de aprendices en formación.

Cuadro 8. Diario de Campo del Taller 5

Diario de Campo del Taller 5	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	11-30 -2015
Grupo observado	Docentes del SENA de diferentes programas.
Lugar de observación	SENA sede de Cartagena bolívar.
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Importancia de la lúdica.
Descripción de la observación	
<p>Se logró reunir un grupo de instructores para determinar la importancia de la lúdica en los ambientes de aprendizajes y estimular a través de esta técnica la necesidad de motivar al estudiante, bajar la deserción, y mejorar la metodología de las clases a través de la lúdica. Se mostraron al principio con muchas expectativas sobre el tema. Trabajaron en equipo y se socializo de manera abierta el tema dialogando sobre las técnicas o lúdicas utilizadas en el aula. Finalmente, se les hicieron sugerencias para mejorar y motivar a los estudiantes a seguir en su programa de formación.</p> <p>Se reunieron los docentes en grupos de tres para analizar la importancia de la lúdica y su aplicación en los ambientes de aprendizaje intercambiar ideas</p>	

<p>pedagógicas utilizadas por cada uno de ellos en la formación. Algunos de ellos, manifestaron la utilización de la lúdica con resultados positivos y favorables en cuanto a la motivación y poca deserción en el grupo de estudiantes. Otros, fueron muy pedagógicos con el uso de videobeam como técnica de enseñanza.</p> <p>En el taller se dieron intercambio de experiencias, recomendaciones para mejorar, compromiso con la aplicación de la lúdica a través de la implementación de juegos de roles, videos, dinámicas, lecturas, pausas activas, desarrollo del pensamiento lógico. Finalmente se concluyó que la automotivación del instructor es importante para la formación con calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	
<p>Aspectos positivos Asistencia al taller. Motivación e interés por el tema. Integración. Compañerismo. Sugerencias de parte de ellos mismo a sus otros compañeros para mejorar. Creatividad.</p>	<p>Aspectos negativos. Impuntualidad en la asistencia. Uso de celulares durante el taller. Falta de la lúdica en algunos docentes.</p>
<p>Comentarios Se llegaron a acuerdos para mejorar y aplicar la lúdica en los procesos enseñanza aprendizaje. Se notó la inasistencia de algunos instructores invitados al taller. El ambiente de formación donde se desarrolló el taller fue el adecuado, con luz, aire acondicionado y espacio físico suficiente.</p>	
<p>Conclusiones Se logró el objetivo del taller, socialización de diferentes técnicas lúdicas, se reconoció su importancia y utilización en el desarrollo de las clases, se tomaron en cuenta las sugerencias de cada uno y la responsabilidad del docente frente al desarrollo humano del aprendiz.</p>	

Fuente: Las autoras

6.5.2. Cronograma de actividades del Proyecto

Cuadro 9. Cronograma de actividades del Proyecto

	Marzo				abril				mayo				junio				julio				agosto				sept.				Oct.				nov.				dic.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema		X																																						
Revisión bibliográfica		X	X																																					
Formulación del problema			X																																					
Diseño del Proyecto				X	X	X	X	X																																
Presentación de propuesta										X																														
Ajustes al Proyecto									X	X	X																													
Prueba de instrumentos												X	X	X	X	X																								
Presentación del Proyecto																X																								
Recolección de la información																	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X												
Realización taller 1																				X																				
Realización taller 2																					X																			
Realización taller 3																								X																
Realización taller 4																									X															
Realización taller 5																											X													
Análisis información																									X	X	X	X	X	X										
Redacción informe final																																					X	X	X	

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Maribel Guzmán Anaya y Adela de la Cruz Chávez.

Personal de Bienestar al alumnado representado por: Jefe de Bienestar al Aprendiz (1), Psicólogas (2), Enfermera (1).

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

La población a la que va dirigida esta propuesta son docentes, aprendices y padres de familia de la formación titulada del Centro Agroempresarial y Minero del SENA en Cartagena, Regional Bolívar, Colombia.

6.8 RECURSOS

Recursos de la Propuesta

Los recursos para el proyecto de investigación son los siguientes: -Recursos Humanos: Asesor (1), Investigadoras (2), Secretaria (1). -Recursos Técnicos: computador (1), cámara (2), Videocámara (1), Videobeam (1) alquiler. -Recursos Didácticos: resma de papel (1), marcadores (10), bolígrafos (50)

Cuadro 10. Recursos de la Propuesta

No.	Recursos	Cantidad	Valor (\$)
1	Estudiantes	1.200	-
2	Padres de familia	300	-
3	Docentes	60	-
4	Fotocopias	600	60.000
5	Marcadores	1.500	750.000
6	Refrigerios	1.000	1.000.000
7	Asesor	2	2.000.000
8	Investigador	2	4.000.000
9	Vídeobeam(alquiler)	1	-
10	Resma de papel	1	15.000
11	Cámara	1	-
12	Computador	1	-
1	Secretaria		300.000

14	Jefe Bienestar	1	2.000.000
15	Psicólogas	2	2.000.000
16	Enfermera	1	1.000.000
	Total	4.673	13.125.000

Fuente: Las autoras

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Cuadro 11. Evaluación y Seguimiento

Establecer una propuesta pedagógica en la población de aprendices SENA, que conduzca a su desarrollo integral.	Aplicar los talleres establecidos para propiciar espacios de desarrollo de habilidades y herramientas lúdicas en la institución.
Evaluación y seguimiento continuo con la promoción, desarrollo de metas y objetivos propuestos a través del diálogo y la observación.	Se evaluarán y analizarán los logros alcanzados de manera permanente de acuerdo a los talleres planteados para fortalecer los puntos débiles.

Fuente: Las autoras

6.10 INDICADORES DE LOGRO

- La aplicación de la lúdica en la pedagogía por parte de los docentes.
- La participación activa de los Padres de Familia.
- Cambio actitudinal de los aprendices SENA en cuanto a sus comportamientos, valores, actitudes y aptitudes aplicados a su vida de relación como persona y como futuros trabajadores.
- Para el SENA afianzar su política de desarrollo humano, gestores de paz y formadores de valores para la formación profesional integral.

7. CONCLUSIONES

- Se puede concluir en esta investigación, que la lúdica como componente pedagógico en los procesos de enseñanzas aprendizajes tiene un papel fundamental, ya que las clases son más amenas e interesantes cuando se desarrollan actividades que conlleven a un fin pedagógico con el que se pretende lograr un aprendizaje significativo que marcará la diferencia entre el inicio y el final de este proceso.
- La metodología de la lúdica le facilita al docente llevar a cabo su proceso de enseñanza aprendizaje y por ende lograr los objetivo del desarrollo integral.
- La propuesta logro influir por medio de sus actividades en el desarrollo de la expresión oral, corporal y motivacional, del estudiante permitiendo la integración y socialización entre compañeros.
- La propuesta metodológica está diseñada para ser una herramienta flexible y ser utilizada de acuerdo a las necesidades del estudiante, ya sea que cuenten con los ambientes, herramientas tecnológicas o no.
- La propuesta es de gran beneficio para los padres, puesto que pueden conocer estrategias para mejorar la comunicación familiar y por ende el desarrollo integral de los aprendices. Finalmente se pretende con esta propuesta bajarlos niveles de deserción estudiantil, y despertar el deseo de aprender de diferentes manera.
- Con el presente proyecto se logrará fortalecer el rendimiento académico del estudiante aplicando metodologías didácticas y lúdicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje, el desarrollo humano en el contexto social y productivo del aprendiz SENA, mediante el compromiso del docente, estudiantes y la vinculación de los padres de familia.
- Se fomentará la autoestima de los aprendices del SENA como un valor fundamental en el desarrollo personal del ser humano.

- Se identificarán los principales valores éticos y morales con el fin de fortalecerlos y aplicarlos en la vida diaria del aprendiz.
- Se analizarán y evaluarán las acciones y valores de lo que ha logrado el ser humano identificando los aspectos fuertes y débiles con el fin de fortalecer el desarrollo integral en su entorno.
- Se brindará a los padres de familia de los aprendices del SENA, herramientas que les permitan fortalecer la comunicación familiar.
- Se analizarán las actividades lúdicas pedagógicas que implementan los docentes del SENA para promover el desarrollo humano del aprendiz.

8. BIBLIOGRAFÍA

HERNANDEZ Marina, REINA Brígida y MAHECHA Patricia. La Lúdica como dimensión del Desarrollo Humano, instrumento para la enseñanza, herramienta o juego y experiencia cultural. Tomado de:
<http://es.calameo.com/read/001790126bd813a078d22> . 19/11/2015.

FERREIRO, Gravié. El ABC del aprendizaje Cooperativo. Editorial Trillas. México 1999.

GARIBAY G., Luis. Temas esenciales de la educación. Folia Universitaria. Guadalajara, 1998.

HILGARD, E. y GORDON B. Teoría del aprendizaje. Editorial Trillas. México, 1983.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Fondo de Cultura. México, 1987.

JIMÉNEZ, Carlos. La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Fundación Universidad Montserrat. Bogotá, 2003.

KRASHEN, Stephen D. Principles and Practice in Second Language Acquisition. Phoenix ELT. Londres, 1982.

LEWIN, Kurt (1973). Dinámica de la personalidad. Editorial Morata. Madrid, 1973,

LUFT, J. (1977). Introducción a la dinámica de grupo. Herder. Barcelona, 1977.

ANEXOS
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS
APRENDICES EN FORMACIÓN - DESARROLLO DE TALLERES



Dinámica lúdica del Taller de la Autoestima, el “abrazo” a sí mismo (a).



Taller 2 – Descubriendo mis valores a través de “una canción”
Taller 3 – Desarrollo Humano Integral “Elaborando mi proyecto de vida”



Taller 1 – La importancia de la Autoestima
“Características del desarrollo humano integral”
Destacando mis fortalezas y debilidades
Fuente: Las autoras

Taller 3 –

DESARROLLO DE TALLERES



Taller 3 – Elaboración de mi Proyecto de Vida



Taller 2 – Descubriendo mis valores. A través de un drama



Taller 2 – Descubriendo mis valores. A través de una canción

Fuente: Las autoras

Evidencias del taller No. 2 - Dinámica del “Avioncito”



Los aprendices dieron a conocer los valores que les correspondió, con expresiones lúdicas, artísticas a través de las diferentes metodologías aplicadas tales como: cartelera, coplas, canción, colash y acróstico.

Cartelera



Coplas



Acróstico



Colash



Canción



Drama



Fuente: Las autoras

Evidencias del Taller No. 3



Elaboración del Proyecto de Vida de los aprendices, como propósito para alcanzar su desarrollo humano



Taller 5 – Importancia de la lúdica en los procesos
Enseñanza-aprendizaje a docentes



Fuente: Las autoras