

EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS¹

Leisure educational experiences

Experiências de lazer educacionais

César Augusto Cadavid Valderrama
Deisy Astrid Torres Penagos, M.Sc.

Recepción: 23/09/15 Aceptación: 19/11/15

Resumen

Existen en el ámbito educativo acciones desarrolladas por los docentes para lograr que los alumnos obtengan aprendizajes significativos, es decir, conocimientos que pueden utilizar en situaciones que lo requieran.

Desde la educación física, es importante conocer los conceptos que soportan algún tema, y tiene igual relevancia ponerlo en práctica para entender el vínculo que hay entre la teoría y las acciones que ejecutan los docentes, quienes finalmente, son los que transmiten conocimiento constantemente, sin reconocer que mucho de lo que se dice y se hace en el aula, es digno de replicar o comprobar en otros contextos, en donde los estudiantes van a tener la oportunidad de poner en práctica aquello que se aprende en clase. La dificultad radica en que hay poca credibilidad en lo que el docente dice y hace, en tanto que se convierte en información que se produce desde la experiencia y no se muestra como producción intelectual del docente y poco se sistematiza lo que se hace.

Específicamente, en el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid se han venido desarrollando eventos desde el Área de lúdica del programa Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deportes, en donde, después de enseñar los elementos teóricos de las asignaturas, se pone en escena lo aprendido. Este proceso sin embargo, no ha sido debidamente sistematizado y organizado durante los años que se ha ejecutado (2007 - 2014), requiriendo de un análisis y una evaluación constante que es necesaria en educación para retroalimentar lo aprendido; necesidad que resuelve este trabajo y faculta a los alumnos de ser participantes activos en su proceso educativo.

Palabras clave: educación, experiencia pedagógica, lúdica, sistematización.



1 • Cita sugerida: Cadavid C., Torres D. (2015). Experiencias pedagógicas lúdicas. Revista Ímpetus, vol. 9 (2), pp. 35-45.

Abstract

In the education field there is in actions that are developed by teachers to encourage that students get significant learning, in other words, applicable knowledge that can be used in situations that require them.

From the field of physical education it is important to know the concepts that support a topic and is equally important to put this into practice to understand the link between theories with stocks running teachers, who are constantly transmitting knowledge without finally acknowledge that much of what is being said and done in the classroom, it is worth to replicate or better check in other contexts that students will have the opportunity to implement what is said and learned in class. The difficulty has been filed in that there is little credibility in what the teacher says and does for one simple reason is that little systematized its own construction.

Specifically at the Politecnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid they have been developing events from the area of leisure of the degree program in basic education with emphasis on physical education, recreation and sport, after teaching the theoretical elements of the subjects, staging what they learned and thus boost the educational processes of the actors who will attend later claiming his role as teachers. This process, however, has not been properly systematized and organized over the years has been run (2007 - 2014), requiring constant analysis and evaluation is needed in education to feedback lessons learned; need to resolve this work and empowers students to be active participants in their education.

Keywords: education, teaching experience, ludic, systematization.

Resumo

Há em actividades de educação desenvolvidos por professores para garantir que os estudantes ganham uma aprendizagem significativa, ou seja, conhecimento que pode ser utilizado em situações que exigem isso.

Desde a educação física é importante conhecer os conceitos que suportam um tema, e têm igual importância implementar para entender a ligação entre teoria e professores de ação em execução, que finalmente são aqueles que transmitem conhecimento constantemente, reconhecer que muito do que é dito e feito em sala de aula, vale a pena replicar ou verificar em outros contextos, onde os alunos terão a oportunidade de colocar em prática o que aprendem em sala de aula. A dificuldade é que há pouca credibilidade no que o professor diz e faz; por uma razão simples, o que é que pouco sistematizado sua própria construção.

Especificamente, no Politecnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid eles têm crescido para desenvolver eventos da área Lúdica o programa de Licenciatura em Educação Básica, com ênfase em Educação Física, Esportes e Recreação, onde, depois de ensinar os elementos teóricos das disciplinas, recebe Eu aprendi no palco. Este processo, no entanto, não foi devidamente sistematizados e organizados ao longo dos anos tem sido gerido (2007 - 2014), o que requer análise e avaliação constante é necessária na educação às lições aprendidas de feedback; Preciso resolver este trabalho e capacita os alunos a ser participantes ativos em sua educação.

Palavras-chave: educação, experiência de ensino, brincalhão, sistematização

Introducción

Sistematizar experiencias es un ejercicio claramente teórico; es un esfuerzo riguroso que formula categorías, clasifica y ordena elementos empíricos, hace análisis y síntesis, inducciones y deducciones; obtiene conclusiones y las formula como pautas para su verificación práctica, relacionando los procesos inmediatos con su contexto y confrontando el quehacer práctico con los supuestos teóricos que lo inspiran (Jara, 1998). Sustentados en la apreciación de Oscar Jara, el ejercicio sistemático y analítico que se realizó con esta investigación tiene como objetivo final *“Sistematizar los eventos que se han realizado desde el área de lúdica como experiencias pedagógicas en la facultad de Educación Física, Recreación y Deportes del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, durante el periodo 2007 - 2014”*; describiendo elementos teóricos y prácticos que han de constituir, en este caso, acciones educativas que la facultad orienta de forma lúdica, sustentándose en que *“la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo, planteando que la metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar y que puede generar espacios y tiempos lúdicos, provocando a su vez interacciones y situaciones lúdicas”* (Motta, 2004). De esta manera entonces ha contribuido a que el aprendizaje pueda darse de diferentes maneras en el área, siendo los eventos un resultante del trabajo realizado durante el semestre y una propuesta metodológica, que permite materializar esfuerzos de docentes y estudiantes durante un semestre y acercándose al postulado educativo que define la educación como un *“proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso social”* (Nierici, 1990), aportando elementos necesarios para actuar de acuerdo a las situaciones que le plantea la cotidianidad y mejorando su convivencia con los demás.

Es así entonces como la opinión de docentes, estudiantes y actores externos a este proceso, aportaron información importante para que esta sistematización de experiencias, finalmente se analice e identifique como un ejercicio educativo importante para el continuo desarrollo y fortalecimiento del área de lúdica.

Metodología

Hernández, Fernández y Baptista (2003) señalan que los diseños mixtos *“representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo en la mayoría de sus etapas”*, por lo cual,

se establece la sistematización bajo este tipo de investigación, que ha requerido la recolección de datos, propia de la investigación cuantitativa, para llevar a cabo el registro de los eventos realizados por el Área de lúdica y se auxilia de técnicas cualitativas para registrar, clasificar e interpretar opiniones de los participantes en los eventos, y se inscribe en el método descriptivo, porque según Hernández et al. (2003) *“busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que es sometido a un análisis”*.

Población.

La población está constituida por siete docentes del Área de lúdica del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y 787 estudiantes de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes.

Muestra.

La muestra está constituida por siete docentes del área de lúdica del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y 110 estudiantes matriculados en el programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes. Se toma esta cantidad de estudiantes para la muestra, teniendo en cuenta que cumplieran con los criterios de selección definidos para el muestreo. Algunos de los estudiantes incluidos en la muestra no quisieron participar o firmar el consentimiento informado, por lo tanto no diligenciaron el instrumento.

Criterios de selección de la muestra.

- Los participantes deben haber cursado alguna de las asignaturas del Área de Lúdica.
- Los participantes deben haber sido asistentes a alguno de los eventos realizados y programados por el área de Lúdica.

Instrumentos de recolección de la información.

Matriz de recolección de la información.

En esta se consignaron los datos generales de los eventos que se han realizado en el periodo 2007 - 2014, para realizar una revisión documental de todo el material que existe y que se ha recogido de los eventos y así poder

analizarlo y obtener información importante referente a su intencionalidad, metodología y evaluación.

Encuestas.

Se aplicaron dos tipos de encuesta a la muestra seleccionada, una para los docentes y otra para los estudiantes, pretendiendo identificar sus percepciones sobre la realización de los diversos eventos del Área de Lúdica de la facultad de Educación física, recreación y deporte del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid a los que han asistido.

Para la aplicación de las encuestas de docentes y estudiantes, se contó con un tiempo de 25 minutos en cada salón, se recolectó la información de todos los estudiantes y de algunas de las docentes, otras de las profesoras las diligenciaron por fuera del aula reuniéndose con el investigador. Es importante anotar que las docentes que dictan las asignaturas de lúdica son solo mujeres, y es así porque se ha determinado desde la selección de profesores que se hace en la facultad.

Revisión documental.

Se basó, en su mayoría, en información física que existe de los eventos realizados como: fotografías, trabajos finales de los estudiantes y documentos de las docentes del Área. Se contó con la ayuda de las profesoras, quienes a través de correos electrónicos e información que tenían virtual, aportaron la información requerida, especialmente la brindada por Rosa Elena Pérez, Coordinadora del Área de Lúdica.

Resultados

A partir de los datos reunidos por medio de los instrumentos de recolección de información empleados, se expone de forma consecutiva el análisis de los mismos, haciendo evidenciable los objetivos propuestos en la investigación que se orientaron a “Sistematizar los eventos que se han realizado desde el Área de Lúdica como experiencias pedagógicas” por medio de la recolección y descripción de los diferentes eventos que se han realizado en la facultad y de la percepción que tienen los docentes y estudiantes, frente a la realización de estos.

Se han recopilado en carpetas de archivo, los elementos fotográficos y documentales que han sido producto de los eventos realizados durante el periodo elegido, y que han sido útiles para recrear los programas efectuados por el Área de Lúdica, y de esta manera, conformar un banco de imágenes y producciones teóricas, que servirán a quienes requieran información sobre alguna de estas actividades que han sido ejecutadas en el marco formativo, y pueden servir como estrategias pedagógicas como hasta ahora han sido tomadas, existiendo por cada evento la siguiente cantidad de registros (tabla 1), que dan cuenta de la recopilación que se tiene de la información en diferentes fuentes.

Como se puede apreciar en la tabla 1, la memoria documental no ha sido un elemento importante para recuperar información que permita dar cuenta de aspectos relevantes de los eventos, sin embargo, se encontraron algunos documentos que tenían todo el proceso de

Tabla 1. Cantidad de fotografías y escritos recolectados de cada evento

Nombre del evento	Cantidad de fotografías	Cantidad de escritos
Bazar del juego y juguete.	13	0
Día del niño y la recreación.	11	0
Gratiferia.	140	3
Gratiferia del libro.	157	0
Gratiferia navideña.	18	1
Casino recreativo.	0	0
Festival de la risa.	0	0
La facultad de Educación Física se toma el Poli desde el movimiento en su dimensión lúdica.	0	0
Regalo de amor en navidad.	0	0
Subasta de pasiones.	0	0
Torneo de catapiz.	0	0

Fuente: encuestas aplicadas a estudiantes de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte.

Tabla 2 Matriz de análisis de información

MATRIZ DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN				
Nombre del evento	Fecha de realización	Objetivo del evento	Evaluación del evento	Tipo de evidencias
La facultad de Educación Física, Recreación y Deporte se toma el Poli, desde el movimiento intencionado humano en su dimensión lúdica.	Mayo 22 de 2013	Integrar alrededor del movimiento intencionado del ser humano y sus dimensiones, las diferentes áreas de formación inscritas en los programas de la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte.	El evento realizado en el domo de la facultad de Educación Física permitía que sus asistentes estuvieran cómodamente sentados en las graderías. Se llevó a cabo de forma ordenada y se cumplió con el objetivo propuesto.	No registra
Día del niño y la recreación.	Abril 26 de 2013	Disfrutar de un día de actividades lúdico-recreativas con los niños de los empleados y estudiantes de la Institución, con el fin de hacer un homenaje al niño, al juego y a la recreación.	El evento se llevó a cabo en el coliseo de la institución con los hijos de los empleados de la misma como invitados, se decoraron las instalaciones, se prepararon y realizaron actividades por grupos. Debe mejorarse la organización y alentarse al cumplimiento y a la responsabilidad de los estudiantes-organizadores.	Fotografías

Fuente: revisión documental de archivos existentes (Recolectada por investigador principal y coordinadora del Área de Lúdica). -Esto es solo parte de la estructura de la Matriz-.

planeación, los cuales fueron entregados por la Coordinadora del Área de Lúdica, quien reforzó desde la narrativa y la memoria, la información necesaria que precisó lo faltante de cada evento. En algunos casos, no se encontró evidencia fotográfica ni documental, por lo tanto lo que se describe de estos casos, es lo que por parte de las docentes y estudiantes se pudo recordar.

Esto ha servido como soporte para describir los eventos que se han realizado en la facultad durante el periodo 2007 - 2014, teniendo en cuenta la intencionalidad, la metodología y la evaluación, que han sido registrados en una hoja de cálculo (tabla 2) la cual permite sintetizar el nombre del evento, su año de realización, el objetivo, la evaluación del mismo y el tipo de memoria documental que existe; en ella se puede apreciar la cantidad de actividades realizadas y de forma específica y resumida lo que soporta cada una de ellas.

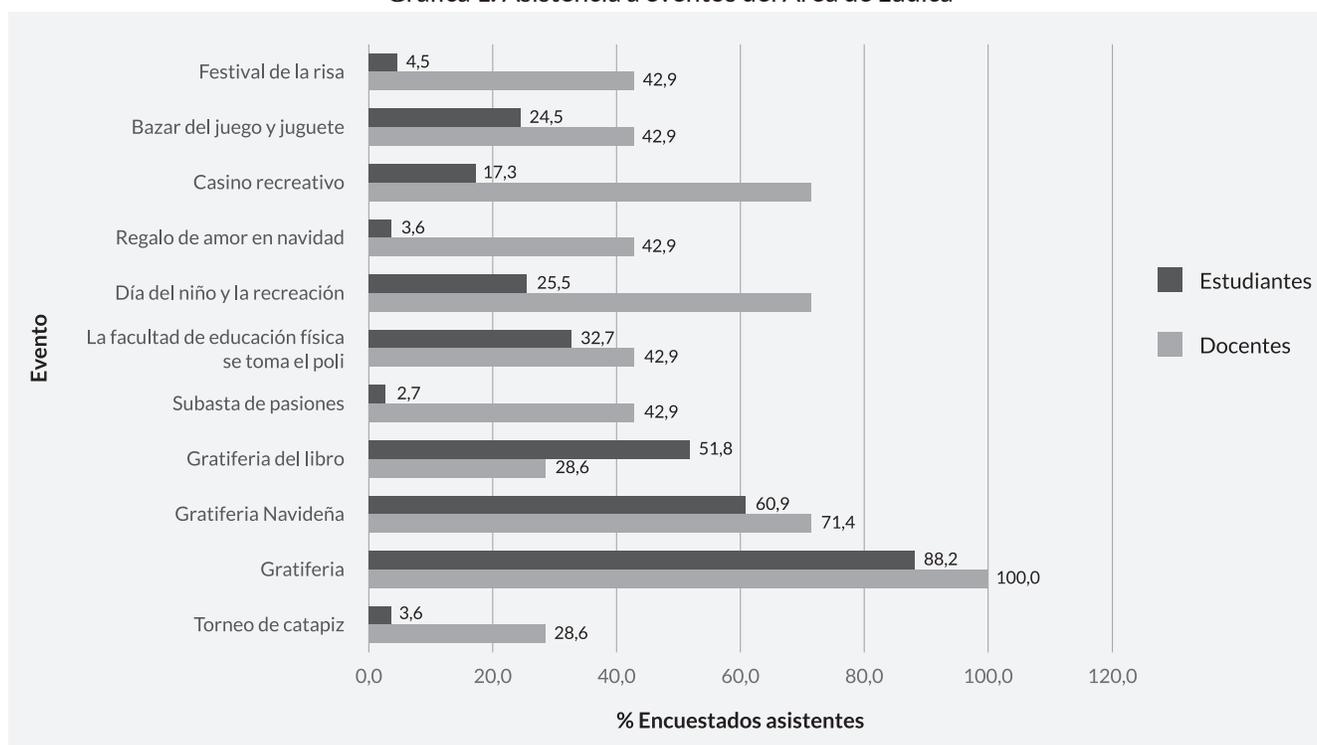
La tabla 2 hace parte de la compilación y descripción de los eventos que son fundamentales para identificar la percepción que tienen docentes y estudiantes frente a

su realización, orientados como experiencia pedagógica en la facultad de Educación Física, Recreación y Deporte. En la tabla solo se precisan dos de los eventos con la intención de mostrar la estructura del formato que se utilizó para recolectar la información.

Es importante tener en cuenta que los eventos son planteados por las docentes del Área de Lúdica como parte del seguimiento de las asignaturas de la dependencia y son ejecutados por los estudiantes de Licenciatura en Educación Básica, con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, en compañía de las docentes, y estos son evaluados teniendo en cuenta opiniones de estudiantes, docentes y comunidad que finalmente es la que participa de muchas de las actividades que se plantean.

Las referencias a los eventos que se han realizado se pueden ver en la Gráfica 1. A estos han asistido diversos miembros de la comunidad educativa de la institución, como docentes, personal administrativo, estudiantes, personas de oficios varios e invitados externos.

Gráfica 1. Asistencia a eventos del Área de Lúdica



Fuente: encuestas aplicadas a la muestra

Gráfica 1. Existen seis eventos: Festival de la risa, Casino recreativo, Regalo de amor en navidad, Día del niño y la recreación, Subasta de pasiones y Torneo de catapiz, en los que es muy baja la participación de estudiantes en comparación con la de los profesores, configurando un margen de conocimiento de los mismos muy amplio. Eventos como Día del niño y la recreación, reflejan ausencia de estudiantes matriculados actualmente en el Programa que hayan tenido la oportunidad de participar en él. Como es el evento más antiguo de todos los que se han realizado, los estudiantes que en la actualidad están matriculados no les tocó disfrutar ni conocer este evento, quienes participaron ya son estudiantes graduados que no estaban contemplados en la muestra.

Al referirse al conocimiento que tienen los estudiantes del proceso de organización y ejecución de los eventos, se evidencia que una gran cantidad de ellos (63.3 %), no conocen la manera en que se configura la idea inicial del evento que se realizará, porque esta es elaborada por las docentes que la planean, fundamentan y se encargan de transmitir el mensaje a los estudiantes, quienes son los encargados de madurar la idea y planificar de manera ordenada la ejecución de la actividad en los lugares y horas asignadas. Es importante anotar que la mayoría de los eventos de lúdica son programados por las docentes desde el inicio del semestre, como trabajo final de cada curso; por lo tanto, son los estudiantes

los encargados de realizarlos, y depende de ellos la proyección a la comunidad. Lo preocupante es que los estudiantes mencionan no conocer el proceso de organización, cuando son ellos quienes lo deben organizar, partiendo de la idea inicial. Ahora bien, es importante preguntarse entonces, cómo es el proceso de socialización de cada docente en el curso para que algunos lo sientan como impuesto y no como la actividad final de curso.

Al llevar a cabo los eventos, el ambiente en que se desarrollan es valorado por el 100 % de los docentes y gran parte (79 %) de los alumnos como favorable; sin embargo, 19.1 % de los estudiantes evalúan este ítem como poco favorable y 0.9 % de ellos como desfavorable; por lo cual, es importante consultar con los estudiantes otras formas de organización del espacio que sean más adecuadas para llevar a cabo los eventos del Área de Lúdica, porque esto hace que ellos se sientan motivados y se mejora la participación de todos los agentes involucrados en los mismos.

Lo anterior coincide específicamente, en que los eventos han sido decorados y recreados por docentes y estudiantes para hacerlos agradables para los participantes; sin embargo, en ocasiones se sienten incómodos por la manera en que se disponen las actividades. Por ejemplo, la Gratiferia, varias de sus versiones han sido realizadas en una zona de estudio conocida como “Las palmeras” privilegiando el orden, porque los estudiantes ponen por

mesas sus objetos y decoran cada una de ellas como si fueran *stands*, pero en una ocasión se hizo este mismo evento en el centro del Bloque P40 sobre la plazoleta de madera, allí los estudiantes ordenaron los objetos sobre sábanas dispuestas en el suelo en forma de bazar siendo difícil, incomodo e ineficiente para varias personas.

De cualquier modo, los eventos del Área de Lúdica, siempre han involucrado a cada uno de los actores que participan de ellos, constituyendo espacios de encuentro, socialización y expresión de sentimientos como puede interpretarse por medio de la Gráfica 2.

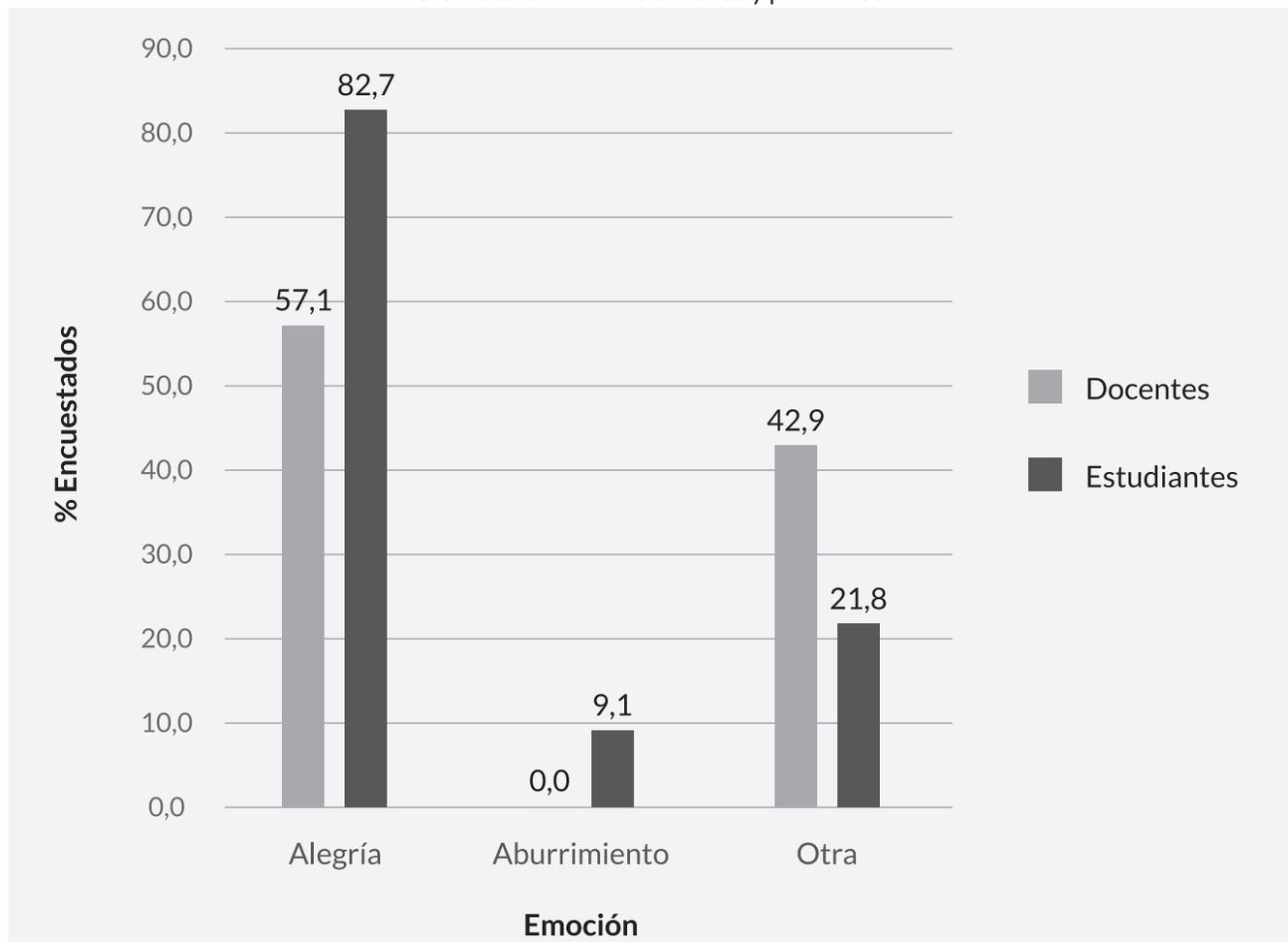
En esta gráfica se evidencia que es mayor el sentimiento de alegría en los estudiantes, ya que el 82.7 % de ellos la ha sentido y percibido de los participantes, y un 57.1 % de los profesores también lo ha experimentado; así mismo el 42.9 % de docentes y el 21.8 % de alumnos ha expresado sentir y percibir de otras emociones como ansiedad, pereza, angustia, insatisfacción, asombro, curiosidad, expectativa, agradecimiento, felicidad, tranqui-

lidad, unión, tolerancia, regocijo y disfrute; mientras que el 9.1 % de los estudiantes han manifestado aburrimiento. Es importante aclarar que la base de cálculo es mayor del 100 % porque en las respuestas tenían la opción de poner varias opciones a la vez y se analizó por respuesta.

Para los estudiantes que desarrollan los eventos, ha sido viable que se empleen estas actividades como estrategia pedagógica, permitiéndoles obtener aprendizajes significativos que se evidencian en la Gráfica 3. Han aprendido estrategias para aplicar en campo, con un 74.5 % de aprobación por parte de los estudiantes, evidenciando que les serán útiles para desempeñarse en el campo laboral, es decir, que utilizarán las actividades, juegos y formas de planeación y ejecución de los eventos para un próximo desarrollo de los mismos en otras instancias.

Del mismo modo, el 59.1 % de los alumnos encuestados, identificaron elementos complementarios para su quehacer docente, que hacen referencia a los ítems de planeación de los eventos, la contextualización de la

Gráfica 2. Emociones sentidas y percibidas



Fuente: encuestas aplicadas a la muestra

idea a ejecutar de acuerdo a las características poblacionales, la autoevaluación del desempeño en la actividad y la heteroevaluación y coevaluación de su compromiso con las acciones asignadas.

El 38.2 % restante, han fortalecido sus conocimientos en organización de eventos, retomando elementos del pre-evento como la planeación, consecución de espacios y preparación de materiales y actividades en cuanto a su montaje y puesta en escena; y del posevento hacen referencia a la recolección de datos en forma escrita y a través de la fotografía, que dan cuenta de lo sucedido y permiten evaluar el desempeño desde la participación en la actividad. Finalmente, un 6.4 % han aprendido a compartir en forma sana, fomentar valores, sensibilizar personas y confrontar los saberes teóricos con su utilidad en la práctica (Ver Gráfica 3).

Lo aprendido en el desarrollo de los eventos, es plasmado de forma teórica como recurso evaluativo. Los estudiantes deben elaborar un informe escrito, relato o ensayo que dé cuenta de lo hecho, articulando la producción escrita con la formación lúdica de los estudiantes; es un ejercicio consciente y estricto, puesto que ello les permitirá reconocer el lenguaje propio de su área de desempeño, las formas de plasmar ideas relacionadas con sus áreas de formación y comunicar de forma no verbal los conocimientos adquiridos por medio de la experiencia.

Al hablar de los aprendizajes que se logran a través de la experiencia, es importante anotar que se requiere de fundamentación teórica y su confrontación para evidenciar elementos difícilmente observables y necesarios para la conformación de nuevas teorías, y el desarrollo y trascendencia del conocimiento que día a día se busca desde el ámbito investigativo, siendo esta una de las razones por las cuales los docentes del Área de Lúdica, como orientadores del saber, se han preocupado por mantener evidencia escrita de cada una de las actividades que se ejecutan.

Es importante establecer medios para valorar la experiencia de los involucrados en el proceso de organización, realización y evaluación de los eventos realizados desde el Área de Lúdica (Gráfica 4), sirviendo como base para determinar los elementos positivos de las actividades que se desarrollan y los elementos que deben ser mejorados en los mismos, permitiendo que estos crezcan y sean mejores.

De forma general, según la Gráfica 4, los eventos del área han sido evaluados de buena manera, el mayor porcentaje de alumnos (57.3 %), los han establecido en la categoría Medio-Alto y el 57.1 % de los profesores los han valorado en la categoría Alto; sin embargo, deben explorarse formas de mejorar, porque algunos docentes

(14.3 %) y estudiantes (28.2 %) los evaluaron en el indicador Medio y un 2.7 % de estudiantes como Medio-Bajo.

Como consecuencia de la buena valoración de los eventos expuesta en el párrafo anterior, se ha obtenido que el 100 % de profesores y el 94.5 % de los estudiantes, reconocen la importancia de continuar con la realización de los eventos del Área de Lúdica, porque permiten socializar, poner en práctica lo aprendido en las asignaturas, compartir con personas que hacen parte de las demás facultades del Politécnico Colombiano y recrearse de forma sana; aunque un 3.6 % de los alumnos piensan que no es importante, porque lleva a que los docentes no culminen la totalidad de los temas de la asignatura para poderlos a realizar los eventos, y que estos son rutinarios porque se hacen continuamente.

Así mismo, se refuerza nuevamente el alto grado de importancia que tienen estos eventos, porque el 76.4 % de los estudiantes piensan en replicar los eventos en otros contextos, porque se brinda alegría a las demás personas, se experimentan cambios y se adaptan conductas favorables en los participantes; mientras que 19.1 % de ellos no quiere replicarlos porque consideran que requieren de mucha organización y material.

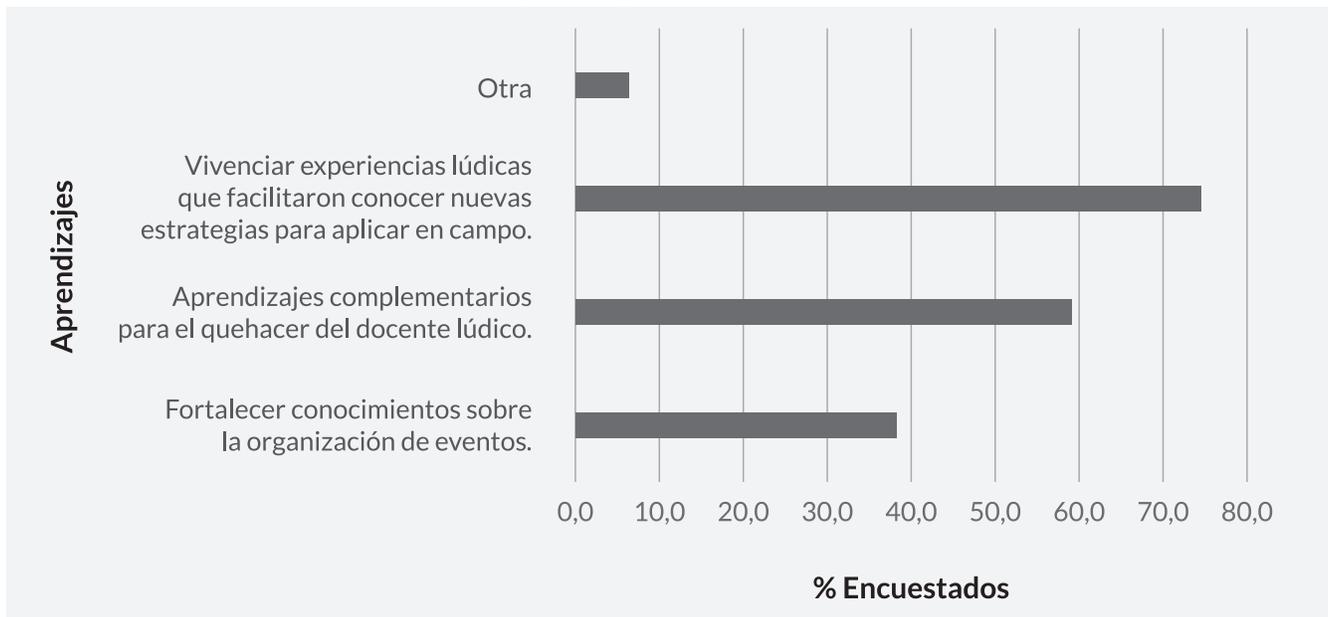
De forma general, luego de revisar y analizar la información anterior, se han obtenido por medio de las encuestas algunas recomendaciones que exponen los estudiantes para mejorar los eventos del Área de Lúdica, argumentando que deben planearse mejor y con más tiempo para evitar inconsistencias en su organización, registrarlos en libros, haciendo un seguimiento de los mismos y realizarlos con más continuidad pero que sean innovadores y diferentes, porque los mismos causan aburrimiento.

Es por esta última recomendación, que tanto docentes como alumnos, han propuesto algunos eventos para reemplazar los que actualmente se ejecutan y que permitan socializar los diferentes contenidos trabajados en cada uno de los niveles de educación y que les ayuden a apropiarse de sus didácticas; para tal fin, se exponen a continuación, de acuerdo a su enfoque, algunos eventos relevantes que aportan los encuestados.

Enfoque educativo: eventos de investigación, escritura expresiva, fundamentación y enseñanza del arte, por medio de la lúdica y nuevas tendencias deportivas y lúdicas.

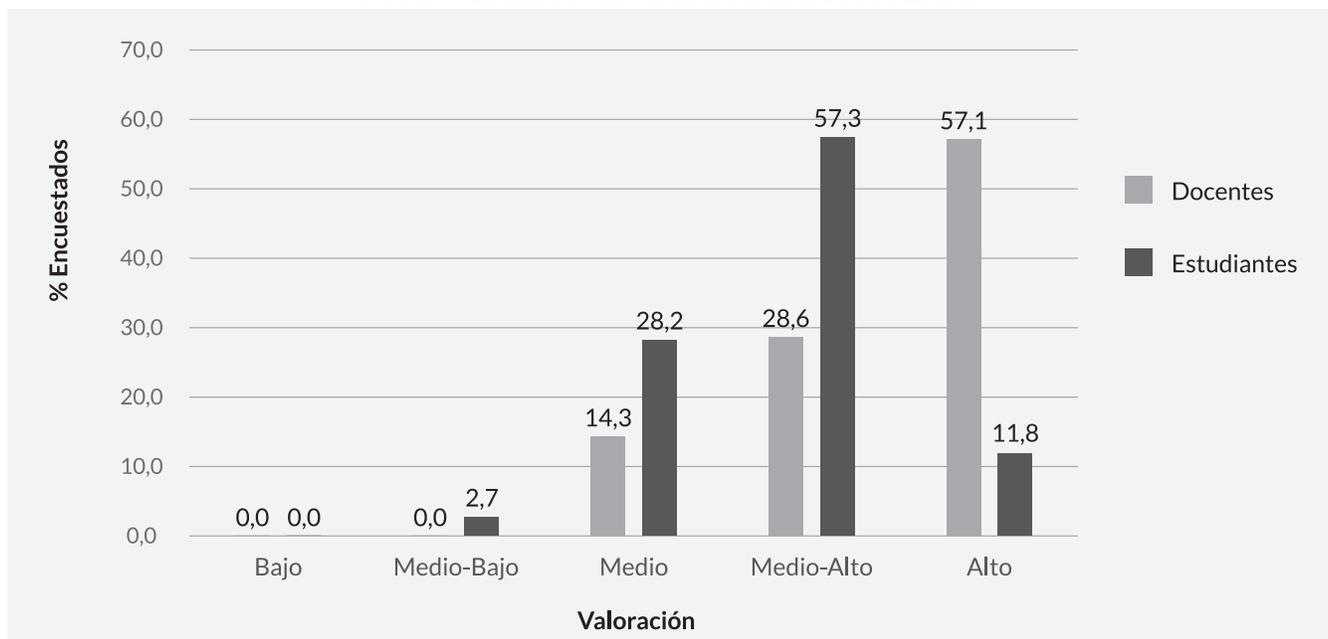
Enfoque deportivo: competencia de juegos predeportivos entre las facultades, feria de deportes paralímpicos para estudiantes regulares y actividades deportivas alternativas y extremas.

Gráfica 3. Aprendizajes obtenidos en los eventos



Fuente: encuestas aplicadas a la muestra.

Gráfica 4. Evaluación de los eventos del Área de Lúdica



Fuente: encuestas aplicadas a la muestra.

Enfoque recreativo: torneo de mímica (expresión corporal), actividades con familiares y amigos y “Recordando Ancestros” torneo de juegos callejeros entre facultades.

Conclusiones

Luego de realizar este trabajo investigativo y analizar los resultados obtenidos, es significativo resaltar que:

Es importante que dentro del proceso sistemático que se genere de la información que se construye en clase por parte de los docentes y estudiantes y que finalmente se materializa en un evento lúdico general, sea manejado bajo la misma estructura para que la información se convierta en un material académico producto de las experiencias y buenas prácticas realizadas en clase.



La percepción manifestada por docentes y estudiantes, frente a los eventos realizados muestran en algunos temas contrariedades, por lo tanto se hace necesario que frente a los posteriores eventos a realizar del Área de Lúdica, se realice un proceso de planeación en el que tengan participación de los estudiantes y se les tenga en cuenta sus opiniones.

Era necesario la recolección de información que diera cuenta de la memoria fotográfica de algunos eventos: Festival de la risa, Casino recreativo, Regalo de amor en navidad, Día del niño y la recreación, Subasta de pasiones y Torneo de catapiz, al igual que datos específicos como fechas de realización que ayudara a la reconstrucción de los hechos, lo cual no fue posible por falta de datos o de evidencias físicas de los mismos.

Los soportes escritos de los eventos del Área de Lúdica que realizan los estudiantes como parte de su evaluación final, son difíciles de compilar porque muchos no los facilitan, no los conservan o no asistieron a ellos.

El aprendizaje significativo se da de mejor manera, cuando se realizan experiencias pedagógicas lúdicas en las que se pone en práctica los conceptos estudiados.

La mayor parte de los estudiantes encuestados, es decir 63.6 % de ellos, no conocen el proceso de organización de los eventos del Área de Lúdica, por lo cual no entienden su rol dentro de la estructuración de los eventos.



Bibliografía

- Allport, F. H. (1947). *El problema de la percepción*. Nueva Visión: Buenos Aires, p. 81
- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. Internacional Thompson Editores: México, D. F. P.74.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras Selectas*. (Volumen I). Cádiz: COE, p.29.
- Carretero, M. (1995). *La práctica Educativa. Cómo enseñar*. España: G-R-O.
- Castenela. (1999). *Estrategias de aprendizaje*. Recuperado de: www.rugfi.org.cl
- CINDE. (1991). *Sistematización en educación*, módulo 4, Cinde: Manizales.
- García Aretio, L. (1989). *La educación. Teorías y conceptos*. Perspectiva integradora, Paraninfo: Madrid.
- García Carrasco, J. & García del dujo, A. (1996). *Teoría de la educación*. Educación y acción pedagógica, Universidad de Salamanca: Salamanca.
- Gil, J.F. (2011). *La educación artística como espacio de reconocimiento de las entidades culturales* (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Giraldo, R. B.; Hernández, H. A. (2008). *Sistematización del proceso de organización, participación y ejecución de los juegos deportivos y recreativos para personas con discapacidad realizados por el Inder Medellín entre el 2001 y el 2006*. (Tesis de pregrado). Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, Medellín, Colombia.
- Hall, E. T. (1983). *La dimensión oculta*. Siglo Veintiuno: México. p. 255
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* (3ª ed.). Editorial Mc Graw-Hill: México. p.21.
- Hleap, B. J. (1995). Sistematizando experiencias educativas. Biblioteca Virtual” sobre Sistematización. Documento extraído de la página del “Programa Latinoamericano de Apoyo a la Sistematización” del CEAAL. 1995. Recuperado de: www.cepalforja.org/sistem/bvirtual/?s=hleap
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza: Madrid.

- Jara, O. (1998). *El aporte de la sistematización a la renovación teórico-práctica de los movimientos sociales*. Programa Alforja. Ponencia Presentada en el Seminario Latinoamericano de Sistematización de Prácticas de Animación Socio Cultural y Participación Ciudadana en América Latina. Medellín.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Magisterio: Colombia.
- Kosik, K. (1967). *Dialéctica de lo concreto*. Ed. Grijalbo: México.
- Lavega, P. & Olaso, C. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Paidotribo: Barcelona.
- Martinic, S. (1998). *El objeto de la sistematización y sus relaciones con la evaluación y la investigación*. Ponencia presentada al Seminario latinoamericano: sistematización de prácticas de animación sociocultural y participación ciudadana en América Latina. Fundación Universitaria Luis Amigó-CEAAL, 12-14. Medellín.
- Martinic, S., Walker, H. (1998). *La reflexión metodológica en el proceso de Sistematización*. CIDE: Colombia.
- Melgarejo, L. M. V. (1994). *Sobre el concepto de percepción*. *Alteridades*, 4(8), pp. 47-53.
- Mendoza, C. A., & Serna, N. (s.f). *Algunas definiciones sobre lo que es sistematización*.
- Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Península: Barcelona. p. 476
- Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos: Madrid.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Cerlibre: Colombia.
- Muñoz, J. & Noriega, A. (1996). *Organización del contenido*. Escuela Española: Madrid.
- Nierici, I. (1990). *Apuntes sobre educación*. INCAFI. p.12.
- Ortiz, J. P. (2003). *Actividad lúdica y proyecto de vida*. *Lecturas: Educación física y deportes*, 6 (64).
- Paredes, D. F., Avendaño, W. (2003). *Sistematización del proceso de práctica profesional, coordinación del proyecto lúdico Institucional en el Liceo Antioqueño de Bello*. (Tesis de pregrado). Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Medellín, Colombia.
- Pierola, V. (1986). *Avances sobre sistematización*. CEBIABE: Bolivia. pp. 34-40.
- Pierola, V. (s.f). *La sistematización, Dimensión Educativa*. *Revista Aportes* (32). p. 53.
- Quiceno, F. A. (2008). *Sistematización de los juegos deportivos de la comuna 1 -zona nororiental- del municipio de Medellín realizados en los años 2005 y 2006*. (Tesis de pregrado). Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.
- Rimari Arias, W. (2003). *Para sistematizar experiencias*. DINESST-MED. Recuperado de: <http://www.campusvirtuales.com.ar/campusvirtuales/comun/mensajes/206523/1/Sistematizacion.pdf>
- Sarramona, J. (2000). *Teoría de la educación*. Ariel: Barcelona.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. Trillas: México.
- Vargas, L. M. (1995). *Los colores lacandones: un estudio sobre percepción visual*. México, Tesis presentada a la Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Vargas Amaya, J. (2007). *Sentido y significado pedagógico-cultural de las experiencias trabajadas por maestros investigadores desde la escuela*. *Revista educación y ciudad* (12).
- Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. Siglo XXI: España.

