



## **1. PRESENTACIÓN:**

**- PLAN DE LA ASIGNATURA LUDICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA CANDELARIA**

**- GRADOS Y CICLO/NIVELES A LOS QUE ESTA DIRIGIDO:**

(, 6º, 7º, 8º, 9º, 10º y 11º. Ciclo de Básica Secundaria. Los Niveles: Nivel de Educación Básica y Nivel de Educación Media Académica

**- INTENSIDAD HORARIA: 1 (UNA) HORA SEMANAL**

**- JEFE DEL AREA: CONRADO DE JESUS TASCÓN OLARTE**

**- DOCENTE DEL AREA: CONRADO DE JESUS TASCÓN OLARTE**

## **1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA:**

### **DISPOSICION GENERAL**

Según lo dispuesto en la circular 026 del 11 de abril de 2.013 de la SECRETARIA DE EDUCACION DE MEDELLIN, dirigida a Funcionarios Secretaria de educación, Directores de Núcleo, Directivos docentes y Docentes de la Institución y Centros Educativos del Municipio de Medellín, se dispuso a dar las orientaciones pedagógicas y curriculares para la implementación de los proyectos obligatorios, las cátedras escolares y otros temas transversales, Se manifiesta:

“ En virtud de las competencias otorgadas a los municipios certificados en materia de organización y prestación del servicio educativo, mediante ley 715 de



**2001, específicamente las que se refieren a las acciones puntuales esbozadas en los numerales:**

**7.1 “ Dirigir, planificar y prestar el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media en condiciones de equidad, eficiencia y calidad, en los términos definidos en la presente ley”**

**7.11 “ Promover la aplicación y ejecución de los planes de mejoramiento de la calidad en sus instituciones”**

**7.12 “Organizar la prestación del servicio educativo en su jurisdicción”.**

**“ La Secretaria de Educación de Medellín dictamina los procedimientos, mecanismos y estrategias de desarrollo de los proyectos de enseñanza obligatoria, cátedras escolares y otros temas transversales al currículo que se deben implementar en las instituciones y centros educativos del municipio de Medellín”.**

**“ La normativa vigente establece desde la ley 115 de 1994 y otras reglamentaciones futuras que modifican el artículo 14 de ésta, seis temas de enseñanza obligatoria; mientras que normas adicionales concretas o relacionadas con ámbitos e implicaciones del sector educativo, instauran seis proyectos o cátedras diferentes, que en su conjunto conforman el abanico de proyectos pedagógicos. A continuación se relacionan cada uno de los proyectos con sus especificaciones técnicas y legales, para finalizar con la formulación de las instrucciones para su ejecución”**

**II “ El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica y de la Educación física, la recreación y El deporte formativo” ley 115 de 1994, artículo 14 , modificado por la ley 1029 de 2006.**

**Para el logro de los objetivos propuestos, se requiere de la incorporación de una asignatura en la estructura curricular del plan de estudios. Operativamente, dicha asignatura puede integrarse con el área de Educación Física , Recreación y Deportes. Así como plantear acciones puntuales para desarrollarse en el tiempo libre**



**y de ocio de los estudiantes en el espacio extraescolar o extracurricular.**

**En congruencia con lo anterior, la ley 181 de 1995 dicta que en la Educación regular se debe “integrar las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema Educativo general en todos sus niveles” para “contribuir al desarrollo de la Educación Familiar, escolar y extraescolar de la niñez y la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario” (artículo tercero).**

**Cada institución educativa diseñará su programa específico según las necesidades y posibilidades del contexto escolar, así como, dependiendo de los recursos humanos y didácticos con que se cuente”.**

## **2.1 JUSTIFICACIÓN:**

**LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA.**

“Para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de las teorías conductistas – positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado psicólogos, pedagogos, filósofos, antropólogos, sociólogos, recreólogos, historiadores entre otros, cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser



entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una acción voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)” Tomado de BELEN MARIA MEDINA.

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés . A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron las siguientes precategorias: A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA: En esta precategoria se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. B. LA LUDICA COMO EXPRESION DE LA CULTURA: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos. C. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO En esta precategoria se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos: D. LA LUDICA COMO ACTITUD FRENTE A LA VIDA O DIMENSION HUMANA Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no. A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA: Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la



que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

De acuerdo con lo anterior se propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados. Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente. Por otro lado en la Universidad Juan de Castellanos, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo. El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. La consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida. La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de



estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Piensan “La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única. George Bernard plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw Bosqueja que se ha relacionado a los juegos con la infancia, alejándola de la posibilidad de aplicarla en una acción seria y profesional, traza que los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, concientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw Exponen que los juegos desarrollan habilidades y competencias en los individuos involucrados. Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw Por otro lado la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte



constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

los espacios de tiempo libre y como experiencia social y cultural el trabajo del profesor Fernando Romero permit. LA LUDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL En el reconocimiento que se da a la lúdica dentro de e una mirada de la actividad lúdica como experiencia cultural pero que atribuye al juego su máxima expresión. El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora “una experiencia en el continuo espacio – tiempo, una forma básica de vida”. (15). en éste el niño reúne objetos, fenómenos exteriores, los cuales son puestos al servicio de la interioridad, marcados con nuevos significados. Por ello creemos que una lectura externa, un “discenso funcional estructuralista” no cubre la totalidad de esta experiencia. sólo el establecimiento de estas relaciones, y de los sentidos en el grupo más cerca de la actividad lúdica. Fernando romero Loaiza del libro: el niño nasa: la socialización. Consejo regional indígena del cauca. Popayán. 1992. Además de reconocer el componente del placer en el acto ritual de las relaciones entre los hombres que abandona el valor instructivo y se impone la espontaneidad del juego. “Lo anterior nos permite sugerir que el juego no es una máquina de reproducción de sentidos o regulaciones sociales, sino una máquina de producción de sentidos y flujos en los cuales la cultura se reactualiza, es decir, es leída como un presente que es exteriorizado. Esta idea de texto,



ya había sido expuesta por Vygostki. Para el autor, el juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales” Fernando romero Loaiza del libro: el niño nasa: la socialización. Consejo regional indígena del cauca. Popayán. 1992. En la revista chilena de literatura se presenta una concepción de lo lúdico que plantea una cercanía directa con el juego y la relación de este con la cultura apoyado en algunos conceptos de huizinga; asimismo hace énfasis del juego con relación al origen de la civilización, identificándolo con el rito, la ceremonia y la fiesta, una manifestación clara que la cultura se expresa a través del juego, Huizinga relaciona al juego con los orígenes de la civilización. Lo identifica con el rito, la ceremonia y la fiesta, actividades en las que el hombre primitivo expresa poéticamente su experiencia de lo sagrado. La dimensión religiosa de la cultura, por lo tanto, se encuentra íntimamente vinculada con el juego, como se desprende de las siguientes palabras de este autor: revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre lo lúdico número 66, 5-27. Además concibe la lúdica como un espacio real que fortalece al sujeto, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando afirma que la vivencia de lo lúdico, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de verdad y realidad, hasta el punto de llevarlo a considerar más real el espacio lúdico que el objetivo y cotidiano. En la revista chilena de literatura abril 2005, algunos conceptos sobre lo lúdico número 66, 5-27 Por otro lado el Magíster Carlos Alberto Jiménez en varios de sus trabajos hace aportes referentes a la lúdica en donde hace una referencia al juego como ayuda didáctica, pero hace una crítica cuando manifiesta que este ha sido utilizado para manipular y controlar los niños y niñas, alejándose del concepto del juego como experiencia cultural y de vida. Adicionalmente considera que el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este, considera Jiménez es libremente escogido. asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, 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 normativizado e institucionalizado



como es la escuela, las teorías Piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo. ” Carlos Alberto Jiménez Vélez - lúdica, creatividad y desarrollo humano # tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa, editorial del magisterio – colección mesa redonda <http://www.funlibre.org/documentacion.html> También manifiesta que el juego en el ambiente escolar debe ser equilibrado donde las exigencias del juego deben marcar estado neutral entre la ansiedad y el aburrimiento. “En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. el estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de Nintendo en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel, Se considera por tanto que las concepciones dadas a la lúdica como componente cultural están realmente asociadas al juego como manifestación cultural del hombre a través de la historia como lo asume Huizinga en muchos de sus apartes en el documento del homo ludens. En el texto la lúdica como experiencia cultural, la actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. En este texto la dimensión lúdica va enfocada a entender el juego como un medio a través del cual el niño puede acceder a un conocimiento del mundo, no como una mera forma de entretenimiento sino como una forma de descubrir a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y su realidad. En el texto hacen referencia a autores como Vygostki, según este autor, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal



de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras, se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana. Vigotski [ 1,el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. En contraposición, los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar o investigativa. Otro de los autores a los cuales se hace referencia en el texto la lúdica como experiencia cultural, es Winnicott, en este autor, el juego es llamado una “tercera zona”, dado que el niño tiene la posibilidad de vivir su propia experiencia enmarcada desde la apropiación de la cultura que le es propia, así pues, el sujeto tiene la posibilidad de vivenciar y darle sentido a la cultura. Podemos entender entonces que el aprendizaje mediante el juego tiene la posibilidad de ser vivida y no imaginada. Así pues, según el autor, podemos decir, que mediante el juego, la apropiación de la cultura y la vivencia de las experiencias podemos acceder a un conocimiento para poder dar sentido a lo que vivimos.2 1 "el juego es una tercera zona", un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada y hay la posibilidad de darle sentido en la medida que la vivimos, y sólo podemos vivirla en el juego”. Se puede afirmar entonces, que el niño desde sus primeros años va descubriendo por medio de sus propias experiencias y va adquiriendo conceptos para obtener como resultado un proceso de aprendizaje enmarcado en las experiencias vividas desde sus inicios en el juego. Así pues, podemos afirmar que para los dos autores anteriormente citados el acto lúdico del juego va enfocado al aprendizaje a través de la experiencia, mediante la cual el niño construye sus experiencias y de esta



manera accede al aprendizaje, a demás de tener como referente su propia cultura. C. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto. 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. LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos.

Igualmente para Fullea 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” Fullea, considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastorna la conducta y lo arroja al abismo de la droga y el alcoholismo; propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida<sup>3</sup> 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 lúdica como sinónimo de



juego es considerada por varios ejercicios académicos que suelen referenciar su relación, está dada por que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, ésta se rastrea sobre algunas consideraciones dadas por Vigotski frente al papel del juego en el niño. Al igual que no podemos considerar el placer como una característica definitoria del juego, me parece que las teorías que ignoran el hecho de que el juego completa las necesidades 3 del niño desembocan en una intelectuación pedante del juego. Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Vigotski editorial critica 1989, Pág. 141. Podemos considerar, que el juego provee en si todos los activadores para la estimulación de la dimensión lúdica del niño. El termino lúdica como claramente lo cita Huizinga frente a sus raíces latinas hace relación es al juego como manifestación cultural, de allí la facilidad por asumir estos términos como sinónimos, sin embargo en el reconocimiento que hace sobre los dos términos opta por abordar el juego en la relación con la cultura pues reconoce que el componente lúdico que posee el juego se vuelve complejo para su análisis como lo referencia en uno de sus textos: “tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las normas superiores de juego. Son mas fáciles de describir que los juegos primarios de los niños, los animales, jóvenes, por que, por su estructura, están mas desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos mas diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis”<sup>4</sup> Frente a esta afirmación se interpreta que el autor en su libro, hace referencia al juego en todas sus formas generales en especial a los juegos sociales y a éste como expresión cultural, y que en ningún momento considero la lúdica como juego, ni tema de análisis en el libro, como lo plantea en el párrafo anterior cuando plantea la lúdica como algo inderivable y sin ninguna posibilidad de análisis. Sobre esta consideración, los criterios de expresión del hombre sean considerado dentro de su desarrollo humano o parte de su dimensión lúdica en diferentes escenarios y en consideración el desarrollo de sus propios valores; una investigación realizada en Venezuela cuya inquietud se centraba en analizar el recreo en instituciones publicas, busco evidenciar los valores en sus experiencias lúdicas tenidas en este espacio y el recreo como lugar



de expresión de la dimensión lúdica; el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar. el recreo: un espacio para el juego y el fomento de valores .

“La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria” 5 . En Colombia la lúdica ha sido parte del escenario educativo, también es motivo de conversación y discusión entre los docentes, en la construcción del plan decenal de educación en un debate público uno de los temas se movía frente a la implementación de la lúdica, encontrando un aporte importante en el debate: “Si partimos de su definición la Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Nuestros primeros aprendizajes o llamémosle ideas (representación de una cosa en la mente), o mejor aun toda la información primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística (tocar un instrumento, pintar.....), estas son las bases de nuestra enseñanza pero se pierden por que asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos ese niño que todos llevamos dentro. Existen diferentes percepciones sobre la lúdica: La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano. La lúdica como una predisposición del ser frente a la cotidianidad. .La lúdica como una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad. .La mayoría de los juegos son



lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al mandato del juego. Otro enfoque diferente dado a la lúdica, es el dado por la revista derechos y valores; llamado la lúdica en los procesos democráticos, participativos y pluralistas, en esta revista el enfoque dado a la lúdica va orientada hacia lo político, partiendo de la toma de decisiones, y tomando posición frente a un rol en el entorno de la sociedad o de situaciones que se presentan a diario en nuestras vidas, además que es una forma de conocer nuestra cultura y transformar la personalidad de los sujetos en el proceso de educación, el devenir diario de una suerte de situaciones impredecibles que siempre deben ser manejadas de la mejor forma posible y que en cierta forma hacen parte del juego de la vida. La lúdica alienta la personalidad; incide sobre la cultura de la toma de decisiones; desarrolla un espíritu conciliador, negociador y de estrategias frente a situaciones conflictivas; articula la socialización, así como el trabajo en equipo; construye valores como el respeto a la diferencia, la tolerancia y consolida la democracia, la participación y el pluralismo; igualmente se construyen y se respetan reglas; afirma la competencia, permite lo posibilita el juego limpio (valores) el comportamiento en el escenario del juego y consolida la regla como eje de la convivencia. En los autores citados anteriormente, se puede afirmar que, en torno a la lúdica, se tiene diferentes formas para entenderla, pero que siempre se ve enfocada hacia el reconocimiento de nuestro entorno, es decir, la lúdica es una herramienta con la cual podemos desarrollar en el estudiante su ser social, en otras palabras, con la lúdica el estudiante conoce desde la experiencia misma, viviendo sus propias experiencias y así construir sus propios símbolos de lo que conoció en la praxis. En este sentido, se puede decir que el escenario principal para que sea posible un conocimiento a partir de la lúdica, es en la vida cotidiana. D.LA LUDICA COMO PROYECTO DE VIDA O DIMENSION HUMANA Esta definición sigue retomando varios de los tópicos o referencias dadas en general tanto en las investigaciones como por los diferentes autores, resaltando esa concepción de lúdica como forma de estar en la vida en términos de disfrute, goce y felicidad esta consideración da una concepción distinta a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la centra más a una mirada sobre el sujeto; sobre esta postura existen también muchos otros autores y trabajos que comparten esta noción de lo lúdico; como es el caso de una investigación adelantada en el departamento de Leticia la cual hace varias referencias al respecto: El trabajo investigativo en Leticia propone una indagación sobre las Características y manifestaciones de la



función lúdica en niños de 12 – 14 años en contextos escolares de Leticia con un corte de tipo etnográfico que les permita conocer las manifestaciones Lúdicas de los niños entre estas edades; con el propósito de comprender el sentido y significado de la Lúdica en el ser humano; desde allí acuden a algunas referencias sobre la función lúdica que sigue teniendo relación de esta noción de lo lúdico centrada en el sujeto "Héctor Ángel Díaz Mejía en su libro "El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto", afirma que: "En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la Lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas.

Una capacidad lúdica abierta que repertorio está en todo acto creativo humano" (Cagigal, 1981). En esta relación entre lúdica y proyecto de vida asumen como necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica; atendiendo a su originalidad, tanto desde un punto de vista filogenético como desde su ontogénesis, el juego es un fenómeno holístico, y, por tanto, favorece de las dimensiones de lo humano . La actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad. Contribuye en la construcción cultural humana.

Todo juego forma parte de la conducta humana y, como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural. Consideramos que representa un elemento humanizador, en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizada; cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano. en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el



equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

En la condición lúdica se esconden los factores humanizadores que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor. La contribución del proyecto de vida engloba el trabajo para el desarrollo de los diferentes talentos personales, al potenciar las distintas inteligencias y así lograr el desarrollo global u holístico del ser humano. Las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser. Alcanzar el proyecto de vida debe ser una meta para el ser humano. Alcanzar la meta es conseguir las dimensiones de lo humano, dichas dimensiones, a la vez, potenciarían los valores que están en las bases de las relaciones humanas, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos. Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, un crecimiento equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día, del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social. Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida. El trabajo intenta asumir nuevas concepciones diferentes a las instrumentales que en muchos casos se hacen dentro de los escenarios educativos, asumiendo una concepción de lo lúdico que tenga coherencia con sus propósitos; La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración". La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de esta



en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce felicidad, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos; Es decir, no solamente se produce goce y placer ligado a la estimulación sensorial, sino felicidad como proceso selectivo y emocional del desarrollo humano. En este orden de ideas es necesario intentar construir nuevos discursos pedagógicos basados en la pedagogía del ser, del hacer y del conocer, para lo cual es imprescindible volver a replantear esas preguntas que llenan nuestro que hacer cotidiano como son: ¿Cómo conozco? ¿Cómo trasciendo? ¿Cómo juego? ¿Quién soy? Los autores citados anteriormente nos plantean un nuevo discurso pedagógico basado en el reconocimiento de nosotros mismos y de los espacios en los que interactuamos con otros, es decir, una pedagogía basada en el ser, el hacer y el conocer, esta concepción en últimas nos lleva a tener una conciencia colectiva de nosotros, los otros y lo social. Finalmente afirman que el significado de la Lúdica está determinado por el juego simbólico de la imaginación, pero el sentido profundo que lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que le atrapa en su inmediatez. El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad. La función Lúdica presenta una estructura determinada por cuatro variables: Función Simbólica, entendida como la capacidad de crear metáforas y analogías. - Movimiento, que es el resultado de la emocionalidad del hombre, la acción. - Reglas de Juego, en donde existe la capacidad de reglamentar las cosas. - Ritual, que es toda acción a través de la cual se evoca un símbolo. Ibíd. Acercan un criterio en lo simbólico con las múltiples identidades lúdicas que diferencian a un sujeto de otro pues muchos grupos y personas se identifican de diferentes formas de ver, interpretar la realidad desde una determinación lúdica de libertad y se convierten en testimonio de identidad y en desafío catártico del espíritu social; lo cual les impone lo cultural a las conductas, actitudes, pensamientos y manifestaciones aprendidas en la sociedad, bien sea a través de tradiciones o de innovaciones



contemporáneas. La nueva propuesta centra sus acciones en el rescate los valores y principios a través de la educación física, la recreación y el deporte y hacer mejores contribuciones a una sociedad que lo necesita.

Todo lo anteriormente mencionado está basado con lo dispuesto en la ley 115, en resolución 2343 de 1996 se plantean indicadores de logros curriculares por conjuntos de grados para los distintos niveles de la educación formal que aquí mencionaremos.

Para los grados primero, segundo y tercero:

- Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones.
- Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos.
- Realiza movimientos a partir de instrucciones y demostraciones, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica.
- Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas.
- Práctica libremente ejercicios rítmicos con o sin implementos, dentro y fuera de la institución escolar.
- Acepta y aplica normas en la práctica de los juegos predeportivos.
- Combina ejercicios y juegos apoyándose en su actividad e imaginación.
- Desarrolla su tendencia lúdico-social mediante la participación activa en clubes.
- recreativos, festivales escolares y semejantes, de acuerdo con sus intereses.
- Relaciona la práctica del ejercicio físico con un buen estado de salud y el uso lúdico de su entorno.
- Comprende la importancia de la práctica recreativa y deportiva al aire libre

Para los grados cuarto, quinto y sexto de la educación básica:

- Usa el tiempo extraescolar en actividades recreativas, deportivas, culturales, artísticas y, en general, en la percepción y aprovechamiento de un entorno más amplio.



- Demuestra afición por las actividades específicas de tipo recreativo, deportivo y cultural.
- Participa con agrado en actividades de conservación del medio ambiente y cuida y mejora su ecosistema institucional.
- Coordina patrones básicos de movimiento y conserva su equilibrio en la ejecución de ellos.
- Asocia los patrones de movimientos con los fundamentos de las prácticas deportivas.
- Consulta temas relacionados con la educación física, la recreación y el deporte y los valora en función de su práctica y del uso creativo del tiempo libre.
- Reconoce el significado de sus cambios corporales y muestra hábitos de cuidado persona.
- Ejecuta ritmos corporales en función de ritmos musicales.
- Adopta una actitud crítica ante actividades y prácticas sociales del deporte, la recreación y el uso del tiempo libre, susceptibles de provocar trastornos, enfermedades o deterioro del ambiente. F Muestra disciplina cuando participa en actividades físicas, deportivas y recreativas.
- Valora la competencia deportiva como elemento para su desarrollo personal.
- Asume el juego espacio para la creación y expresión de sus ideas, sentimientos y valores y ejecuta actividades de ocio para descansar.

Indicadores de logros curriculares para los grados séptimo, octavo y noveno de la educación básica.

- Asocia las categorías de movimientos a los fundamentos de las destrezas deportivas y otras manifestaciones culturalmente determinadas.
- Lidera grupos artísticos y deportivos y promueve la organización de grupos juveniles.
- Ejecuta los fundamentos básicos, en la práctica de movimientos culturalmente determinados.
- Participa en grupos juveniles extraescolares y en actividades deportivos comunitarias y realiza actividades de mantenimiento físico.

Indicadores de logros curriculares comunes para los grados décimo y undécimo de la educación media:

- Descubre y desarrolla elementos tácticos en situaciones de juego.



- Participa en la organización de proyectos y gestiona actividades recreativas, deportivas, turísticas y, en general, de uso de tiempo libre.
- Ejecuta en forma técnica los fundamentos deportivos de diferentes modalidades y usa correctamente los escenarios e implementos deportivos, recreativos y gimnásticos.
- Practica el viaje en grupo, la recreación social y las actividades de educación física en su tiempo libre.
- Promueve la creación de grupos juveniles para el uso creativo del tiempo libre, como estrategia de prevención del consumo de sustancias psicoactivas.
- Asume la educación física como una práctica diaria para contrarrestar la influencia nociva de la vida sedentaria y el estrés.
- Aplica en su comunidad los conocimientos de recreación, deporte, uso del tiempo libre, salud.
- Organiza y lidera frecuentemente actividades dirigidas a dinamizar, recuperar y conservar el medio ambiente.
- Otorga importancia a las prácticas deportivas, recreativas y del uso del tiempo libre en el desarrollo de la sociedad.
- Demuestra con el cultivo de su cuerpo, el respeto a la dignidad de su propia vida y de la vida de los demás.
- Respeta y valora las diferencias de cultura corporal en los distintos grupos étnicos y sociales.
- Entiende lo lúdico y la ludicidad como un valor que redimensiona e impacta el propio trabajo y en general, el quehacer de la vida cotidiana y no como algo episódico y circunstancial.

Los estándares básicos de competencias en educación física, recreación y deporte se fundamentan especialmente en la Constitución Política de 1991 y en la Ley General de la Educación (Ley 115 de 1994), las cuales han propuesto, en sus políticas de desarrollo, emprender la transformación del sistema educativo, para responder a los retos que plantea el mejoramiento de la calidad de vida como tarea de la modernidad en el contexto de la globalización.

Según la Ley 115 de 1994 en sus artículos 5.º y 23.º el área de educación física, recreación y deporte hace parte de los fines de la educación colombiana; es una de las áreas fundamentales del plan



de estudios, y constituye, además, un proyecto obligatorio transversal.

## **2.2 FINES Y OBJETIVOS DEL AREA:**

### **2.2.1 FINES DE LA EDUCACION QUE SE TRABAJAN EN EL AREA DE EDUCACIÓN FISICA, RECREACION, DEPORTES Y LA LUDICA**

En la ley 115, el Artículo 5º.- Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artísticas en sus diferentes manifestaciones.
- La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
- El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda



de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.
- La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. Decreto Nacional 114 de 1996, la Educación no Formal hace parte del Servicio Público Educativo.

## **2.2.2 OBJETIVOS GENERALES DEL AREA:**

En la ley 115, el Artículo 13º: Objetivos comunes de todos los niveles.

- Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes.
- Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos.

Ley 115, Artículo 20º.- Objetivos generales de la educación básica:

- Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.
- Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.
- Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua.



### **2.2.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL GRADO:**

Ley 115, Artículo 22º.- Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria.

- El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental.
- La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.
- La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales.
- La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella.
- La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Ley 115, Artículo 30º.- Objetivos específicos de la educación media académica.

- La profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando.
- La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno.
- La capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y convivencia en sociedad.

## **3. INVENTARIO DE RECURSOS**

**3.1 RECURSOS FISICOS:** Cancha, Salón, Auditorio y Patio

**3.2 RECURSOS LEGALES: MARCO LEGAL E INSTITUCIONAL**



El Plan Nacional de Educación Física, se fundamenta en razones legales, sociales, educativas y políticas, que justifican la necesidad de su diseño, estudio, concertación y puesta en marcha en beneficio de la sociedad colombiana.

Desde el punto de vista normativo, el Plan Nacional de Educación Física, se apoya en un amplio cuerpo de referencias contenidas en la constitución política y la legislación colombiana que proporcionan las bases de concertación, diseño, elaboración, aplicación y evaluación de programas específicos, de su implementación y de la atención a las necesidades de la comunidad.

- ✓ Marco Constitucional: La Constitución Política de Colombia hace referencia al deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, y por comprensión, a la educación física, en el artículo 52. Adicionalmente, el Art. 67 es contundente al establecer que el estado debe "velar por la formación moral, intelectual y física de los educandos", lo cual señala la obligatoriedad y el derecho de la Educación física para los educandos.
- ✓ Marco normativo educativo: La Ley 115 General de Educación de 1994, reconoce la educación física como uno de los fines de la educación colombiana (art. 5), de la Educación Preescolar (art. 15; Literal d), como uno de los objetivos de la Educación Básica tanto para el ciclo de primaria (art. 21; Literales h, i, j) como del Ciclo Secundario (art. 22, literal ñ); igualmente le establece los objetivos (art. 16, 20, 21 y 22), su carácter de proyecto pedagógico transversal obligatorio (art. 14), la define como área fundamental y obligatoria en general del currículo (art. 23) y de la Educación Media (art. 32).

Dicha Ley igualmente proyecta la educación física hacia segmentos poblacionales específicos como la Educación para personas con limitaciones (art. 46), las instituciones dedicadas a la educación especial (art. 47), la Educación para adultos (art. 50) y sus objetivos específicos (art. 51, literal d.), la educación para grupos étnicos (art. 55) y la educación campesina y rural (art. 64). Adicionalmente, la Ley General de Educación en su Artículo 141 determina los requisitos de infraestructura para la práctica escolar.



Así mismos son pertinentes, el decreto 1860 de 1996 -que establece las horas lúdicas y orienta la organización y evaluación del currículo- y la resolución 2343 de Junio 5 de 1997, que dicta orientaciones sobre lineamientos curriculares e indicadores de logros para las diferentes Áreas Curriculares, entre ellas la educación física.

Marco normativo del sistema nacional del deporte, la educación física, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre La Ley 181 de 1995 regula el derecho a la práctica de la educación física, el deporte, la recreación y aprovechamiento del tiempo libre y establece la implantación, el fomento, patrocinio, masificación, planificación, coordinación, ejecución, asesoramiento y práctica de la educación física (art. 1); la creación del sistema nacional de deporte, educación física y recreación ( art. 2); los objetivos rectores del Estado para garantizar su práctica (art. 3); la definición de la educación física como una disciplina científica (art. 10); reitera la responsabilidad del currículo por el Ministerio de Educación Nacional (art. 11); el desarrollo de la educación física extraescolar como campo de intervención del sistema (art. 12); la investigación científica y la producción intelectual (art. 13 ); los programas de iniciación y formación deportiva, los festivales escolares, los centros de educación física y los juegos intercolegiados (art. 14) Establece además en la creación del Sistema Nacional del Deporte la articulación de organismos para permitir el acceso de la comunidad al deporte, la educación física, la recreación, la educación extraescolar y el aprovechamiento del tiempo libre (art. 46); los objetivos del sistema (art. 47 y 48); la elaboración del Plan Nacional, sus objetivos, instituciones, contenidos, convocatoria, organización y plan de inversiones (art. 52, 53, 54, 55, 56 y 57).

La Educación Física como ámbito de intervención del estado a través de una política pública debe tener presentes 2 referentes:

- Como componente del Sistema Educativo formal, en el que se inscribe como uno de sus fines (Art. 12 de la Ley 115) ya que la educación se desarrollará atendiendo, entre otros, al fin de: "La formación para la promoción y reservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización del tiempo libre.
- Como componente del Sistema Nacional del Deporte, en el que se inscribe fundamentalmente en el campo de la educación



extraescolar como factor social, asociada a los fines de salud, bienestar y condición física de la población.

**3.3 RECURSOS TECNOLOGICOS:** Uso de las Tic (portátiles, computadores de escritorio, tablero digital, internet, televisores, amplificadores de sonido, grabadora, micrófonos, entre otros)

**3.4 RECURSOS DIDACTICOS:** Balonería de diferentes deportes, colchonetas, bastones, cuerdas, aros, claves, pelotas de fundamentación, juegos de mesa, conos, balones medicinales, cajón sueco, inflador, pito.

#### **4. METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PROPIAS DEL AREA**

METODOLOGIAS:

✓ Instrucción Directa o Reproducción de Modelos

También denominado Instrucción Directa (a semejanza del método), plantea que el profesor posee el conocimiento y el alumno, elemento secundario, debe recibirlo, de tal manera que convierte a éste en mero ejecutante de todo aquello que se ha preparado para él, bajo la perspectiva de las respuestas que se desea obtener de su grupo

✓ Asignación de única Tarea

Introduce dosis de individualización, siendo sus características esenciales:

- Se plantean tareas ordenadas secuencialmente sin rigidez temporal.
- No existe duración fija para la ejecución
- Plantea respuestas unitarias
- Se abandona la rigidez organizativa, hay más libertad de actuación
- La evaluación se basa en modelos conseguidos.

✓ Asignación de Tareas



Conserva las características del estilo anterior. Se divide el espacio de trabajo en una serie de zonas marcadas al efecto, en cada una de las cuales se desarrolla una actividad diferente dentro de una determinada cualidad. Se forman grupos de alumnos distribuidos en cada una de las zonas, y se establecerá un turno rotatorio sobre las actividades planteadas (CIRCUITO). El educador marca el momento de efectuar rotaciones y tiempos de trabajo. La evaluación se basa en respuestas previstas y modelos presentados.

✓ Individualización por ritmo de aprendizaje

Si partimos de la base de que existen diferencias de capacidades, debemos admitir que no todos los alumnos han recibido la misma formación de base ni han podido adquirir las mismas experiencias de movimiento. Si además añadimos que en determinados momentos evolutivos la edad cronológica y biológica pueden no coincidir dentro de un mismo grupo de edad; asumimos que cada persona tiene un ritmo personal de aprendizaje. Aceptado esto diremos que este estilo no varía la calidad de las realizaciones sino el tiempo de consecución.

✓ Enseñanza Recíproca

En este estilo el profesor encarga a los alumnos la función de evaluar y corregir a los compañeros. El elemento fundamental es la existencia de un grupo de trabajo formado por dos alumnos que alternan roles de ejecutante y observador a lo largo de la clase.

Una variante de la enseñanza recíproca la constituye los Grupos Reducidos de tal manera que un grupo de varios alumnos se asocian para repartirse funciones de ejecutante, observador, corrector... a lo largo de la clase.

Es importante comentar que en este estilo el profesor se encarga de transmitir información, tareas, modelos....

✓ Micro enseñanza

Se denomina así al estilo que propicia la participación del alumnado con total libertad para "monitorizar" al resto, es decir, el docente delega sus funciones en determinados alumnos.

✓ Descubrimiento Guiado



El docente planteará preguntas o situaciones problema de forma encadenada (guiado) cuyas respuestas originen la solución. La eficacia se basa en la estrategia del profesor para conducir al alumno por cuestiones problemáticas íntimamente relacionadas y consecutivas.

✓ Resolución de Problemas

Según Pieron (1988) el educador plantea una determinada situación que ha de ser resuelta por el alumno bajo una premisa de carácter general, a cuyo objetivo se puede acceder desde distintas líneas de actuación que, a su vez, serán todas válidas. El educador es un elemento de ayuda y estímulo del alumno para que encuentre distintas soluciones a los problemas planteados.

**ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:**

<b>No</b>	<b>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA</b>	<b>FORMA DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA EN EL AULA DE CLASE</b>
1	<b>APRENDO CON MIS COMPAÑEROS</b>	Mediante el trabajo en equipo se busca potencializar las habilidades y destrezas de los dicentes avanzados trabajando en grupo con sus compañeros mediante orientaciones previas y acompañamiento permanente del docente.
2	<b>ENTRENANDO EL APRENDIZAJE</b>	A través de la práctica de acciones motoras por parte de los dos dicentes, se irán generando conocimientos, los cuales se perfeccionaran aplicando la técnica de ensayo –error con autoevaluación constante como mecanismo para manejar procesos.

**5. SEGUIMIENTO, CONTROL Y EVALUACION:**

Talleres, prácticas deportivas, tareas asignadas, consultas, trabajos manuales, revisión de cuaderno.



**AUTOEVALUACIÓN:** entendida como la valoración que cada persona hace de su propio trabajo, es decir, aspectos que sólo quien se autoevalúa conoce bien.

**HETEREOEVALUCIÓN:** en este tipo de evaluación es el docente quien la ejerce sobre el educando y para ello recurrimos a la observación permanente del desempeño del alumno, procurando también combinar diferentes estrategias para hacer más eficaz su trabajo. Este tipo de evaluación también la ejerce los educandos frente a nosotros como docentes.

## **6. BIBLIOGRAFIA Y/O NET-GRAFÍA:**

- ✓ Ley 115, ley General de la Educación Colombiana (el artículo 5º, 13, 16, 20, 21, 22 y 30.
- ✓ Resolución 2343. los indicadores de logros curriculares, disponible en: [https://www.bq-portal.de/sites/default/files/legal\\_basis/files/Kolumbien-Resolucion%20No.%202343-Jahr1996.pdf](https://www.bq-portal.de/sites/default/files/legal_basis/files/Kolumbien-Resolucion%20No.%202343-Jahr1996.pdf)
- ✓ Beatriz Elena Chaverra Fernández. Estándares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia. Universidad de Antioquia.  
Disponible: <http://meduapa.mex.tl/imagesnew2/0/0/0/1/0/0/6/8/5/2/estandares%20edufisica%202011.pdf>
- ✓ DELGADO NOGUERA, M.A. (1991):” Los Estilos de Enseñanza en EF”. Universidad de Granada. Granada.
- ✓ MOSSTON, M (1976): La Enseñanza de la EF. Piados. Buenos Aires.
- ✓ PIERON, M (1988): Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte. UNISPORT. Málaga.
- ✓ SÁNCHEZ BAÑUELOS, F (1990): Bases para una Didáctica de la EF y el Deporte. Gymnos. Madrid.



- Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Autores: Esp. Jaime Hernán Echeverri Esp. José Gabriel
  
- LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER. Guillermo Zúñiga Benavides, FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.
  
- Grados de Lúdica Educativa La Fundación Universitaria Juan de Castellanos, P. Oswaldo Martínez Mendoza, PH.D. Fernando romero Loaiza: el niño nasa: la socialización. Consejo regional indígena del cauca. Popayán. 1992.
  
- Carlos Alberto Jiménez Vélez - lúdica, creatividad y desarrollo humano # tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa, editorial del magisterio – colección mesa redonda <http://www.funlibre.org/documentacion.html>