

Ser lúdico: una propuesta pedagógica senti-pensante-actuante

DANIEL ORTIZ*

Pensar, sentir y actuar son tres habilidades bien distintas, pero sumamente necesarias para relacionarnos de forma adecuada con nosotros mismos, con los demás y con el mundo. Diseñar y ejecutar una propuesta pedagógica que busque el desarrollo simultáneo de estas habilidades suena utópico, complicado y probablemente frustrante... y más todavía si se realiza desde el área de educación física. Sin embargo, ésta fue la apuesta que se hizo, la cual, después de muchos años de vivencias, experiencias y de evaluar procesos, resultados, fortalezas y debilidades, se hizo realidad.

En este artículo se comparten diez reflexiones de utilidad para aquellos maestros inquietos y arriesgados que sueñan –como todos los maestros– con cambiar la realidad del país por medio del oficio de educar.

Bases sólidas acercan el éxito

Realizar una propuesta pedagógica innovadora es más que hacer una serie de actividades para cumplir con un objetivo planteado. Suena viable y puede ser válido, pero si lo que se pretende es innovar de manera pedagógica y con resultados fascinantes y trascendentes en los estudiantes, se requiere fundamentar

* Docente de educación física en el Colegio Jorge Soto del Corral. Egresado de la Universidad Pedagógica Nacional.

el plan de acción sobre bases sólidas. Hay que tener claro qué se va a enseñar, cómo y cuándo se va a enseñar, cómo se van a evaluar los resultados y cómo la propuesta puede ser utilizada en diversos contextos.

Fue así como empezó la travesía *Ser lúdico*. Lo primero que se identificó fue el modelo pedagógico a implementar. El modelo debía ser coherente con los objetivos deseados: enseñar a pensar, a sentir y a actuar de manera simultánea.

Después se definió la estrategia para enseñar las actividades que se realizarían, los materiales necesarios y se buscó una herramienta para evaluar los procesos y resultados en los niños:

- La propuesta se desarrolla mediante la metodología de “concurso”. Este concurso se divide en diez etapas y cada una de ellas pretende generar el aprendizaje de una habilidad motriz, una habilidad socio-afectiva y una habilidad cognitiva de manera simultánea. Esto permite abordar las diez habilidades para la vida, las diez habilidades básicas de movimiento y las diez herramientas TIC.
- El concurso se desarrolla en las clases de educación física y hora lúdica de los grados cuarto y quinto de primaria de la sede A y B del colegio, en la jornada de la tarde.
- Cada una de las diez etapas tiene un microdiseño que consta de objetivo motriz, objetivo cognitivo, objetivo socio-afectivo, actividades, recursos y evaluación.
- Cada etapa tiene una duración de dos meses en promedio y cada curso realiza una etapa diferente durante esos dos meses (mientras el grado quinto desarrolla la etapa uno, el grado cuarto desarrolla la etapa dos y así sucesivamente).
- El docente es el moderador y juez del concurso, es el encargado de explicar la prueba del día, otorgar los puntos y realizar las variables necesarias para su ejecución.
- Durante los dos meses cada uno de los cursos diseña y realiza un video musical o cortometraje audiovisual con base en los temas vistos; estos videos son subidos a la página de Internet de la propuesta [www.serludico.com] y durante otros dos meses la comunidad podrá votar y comentar estos videos.
- Al finalizar el año lectivo se realizará una ceremonia de premiación, a la cual asistirán todos los concursantes con sus familias. Las categorías se dividen en: *categoría cognitiva* (mejor video, mejor canción, actor, camarógrafos, vestuario, entre otras) *categoría afectiva* (al más creativo, más empático, respetuoso, responsable, por ejemplo) y *categoría motriz* (el más veloz, el mejor bailarín, el que posee mejor equilibrio o coordinación motriz, entre otras).

Cuando se realiza una propuesta con bases sólidas y fuertes, las probabilidades de éxito son muy altas. No es una tarea fácil pero, de seguro, los resultados serán satisfactorios.

Pensando, sintiendo y actuando: esa es la actitud

Pensar, sentir y actuar son habilidades que los seres humanos realizamos en todo momento, simultáneamente. Ejemplo: una persona, camina por la calle y habla con su novia desde su teléfono celular. Al mismo tiempo que interactúa con un aparato tecnológico, camina esquivando peatones y obstáculos urbanos, mientras se relaciona afectivamente con su ser querido.

Lo hacemos a diario en la vida, por tanto, los estudiantes pueden aprender de esta misma manera: cuando un estudiante aprende de manera lineal, probablemente actuará de manera lineal, lo cual es un desperdicio, teniendo en cuenta la maravillosa cualidad de los seres humanos para aprender utilizando todos nuestros sentidos.

Con el fin de transformar positivamente las relaciones que los niños de quinto de primaria del Colegio Jorge Soto del Corral establecen con ellos mismos, con los demás y con el medio que les rodea, la propuesta pedagógica *Ser lúdico* busca desarrollar sus habilidades motrices, afectivas y cognitivas, por medio de juegos, concursos y competencias.

Organización y agrupamiento de las habilidades

En el desarrollo motor, afectivo y cognitivo, hay múltiples habilidades, que no es posible desarrollar en las clases de educación física durante un año escolar. Por tanto, se decidió actuar con base en clasificaciones previas de la siguiente manera:

- Para el desarrollo motor se trabajan ocho habilidades: golpe y bateo de objetos, desplazamientos, equilibrio corporal, puntería, lanzamientos y recepciones, coordinación general, saltos y ritmo corporal.
- Para el desarrollo afectivo, se tomaron ocho de las diez habilidades para la vida propuestas por la Organización Mundial para la Salud –OMS–: resolución de problemas, manejo apropiado de las emociones, relaciones interpersonales, empatía, autoconocimiento, asertividad, toma de decisiones y pensamiento creativo.
- Para el desarrollo cognitivo, se decidió trabajar con base en el aprendizaje del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, tales como el computador y la Web, la cámara de video, el micrófono, la emisora escolar, el video beam y el teléfono celular, entre otros.

Por último, se diseñaron ocho etapas de ejecución, cada una con una duración aproximada de un mes y con el objetivo de desarrollar una habilidad motriz, una habilidad afectiva y una habilidad cognitiva –de las ya mencionadas–. Un ejemplo: la primera etapa busca desarrollar la coordinación general en los estudiantes, mientras se trabaja la resolución de problemas y, al mismo tiempo, se aprende a usar la cámara de video.

El concurso como herramienta pedagógica

La televisión ofrece un sinnúmero de ejemplos de concursos; los hay de muchas categorías y con diversos premios. Se propone el concurso como herramienta pedagógica, y más aun si el objetivo es desarrollar distintas habilidades, pues a los niños y niñas les gusta jugar y competir, experimentar la victoria y ganar.

Ser lúdico es eso: un concurso en el que los estudiantes compiten, de forma grupal e individual, durante ocho etapas, a lo largo del año, en las clases de educación física. Como en todo concurso, debe haber un premio y un ganador. En este caso, el verdadero premio son las experiencias vividas que, a la vez, les permiten desarrollar un poco más sus habilidades, las cuales les serán útiles para entender, comprender y, ¿por qué no?, para cambiar el mundo.

Al final del año lectivo, y en la ceremonia de graduación, se realizan “Los premios *Ser lúdico*”, donde los concursantes están nominados a diferentes categorías, según sus procesos y resultados. Se identifica el logro más relevante de cada estudiante y se hace un reconocimiento público.

Usar el concurso como herramienta en las clases posibilita una interacción distinta entre el estudiante, el maestro y el saber. El sentido competitivo de los niños hace que estén muy atentos, concentrados e interesados en las pruebas que deben realizar; el reconocimiento por sus procesos y resultados mejora su autoestima y auto-conocimiento.

Desde esta estrategia, se puede abordar cualquier tema: los niños ríen y se divierten –al fin y al cabo son niños–, aprenden a respetar reglas y resultados, trabajan en equipo, asumen roles y el conocimiento adquirido es aplicado y evaluado inmediatamente.

El mundo cambia, la forma de enseñar también

Para esta aventura lúdica era muy importante encontrar un modelo pedagógico que permitiera enseñar a pensar, a sentir y a actuar, facilitando el proceso de aprendizaje. El concepto *modelo pedagógico* es el conjunto de toma de decisiones

que un maestro adopta para enseñar. Así, a lo largo de nuestra experiencia docente hemos tenido la posibilidad de conocer muchos modelos pedagógicos que han sido implementados a lo largo de la historia.

El modelo que se ajusta perfectamente a los objetivos planteados es *la pedagogía dialogante*, pues propone respetar y enseñar el conocimiento que ha creado el mundo a lo largo de la historia, sin dejar de lado la responsabilidad por el desarrollo de habilidades afectivas en los niños, mientras se desarrollan habilidades para que el niño pueda hacer, actuar e interactuar directamente con su mundo.

Mientras se le enseña al niño, por ejemplo, a trepar con seguridad y fluidez, se puede abordar el tema del auto-conocimiento de una manera analítica y reflexiva; a la vez, el estudiante puede aprender a usar con responsabilidad y versatilidad un equipo tecnológico, desarrollando así una habilidad cognitiva. Es probable que unos niños que trepen mejor que otros y lo hagan con mayor facilidad; algunos niños serán más conscientes de la importancia de conocerse a sí mismos; y quizás otros tantos se interesen más por la cámara de video que por trepar una reja en el menor tiempo posible... pero estas experiencias permiten que el niño interactúe con muchos saberes al mismo tiempo.

Evaluar el comportamiento de los estudiantes durante estas interacciones facilita la identificación de vocaciones a temprana edad, lo cual es de suma importancia para su futuro.

Evaluar y autoevaluar

En cada etapa del concurso hay unos objetivos y unos indicadores descriptivos, que permiten asignar un puntaje a cada concursante, teniendo en cuenta sus procesos. En la tabla 1 se presenta la matriz de evaluación del proyecto.

Todos somos niños hasta que se demuestre lo contrario

Para realizar una propuesta pedagógica innovadora es necesario leer mucho y aprender a escribir, replantear muchos preconceptos sobre la educación y sobre las maneras como un niño aprende. Es necesario planear, hacer, verificar, actuar y volver a planear. No es una tarea fácil y probablemente nunca lo sea, pero el reto de ser mejor profesional y transformar creativamente las experiencias escolares deja grandes aportes.

Hoy en día los estudiantes que han participado en el concurso *Jugando en serio* poseen herramientas para relacionarse mejor con ellos mismos, con los

Tabla 1. Evaluación por etapas y aspectos de *Ser lúdico*

| | | Puntos | | | | Puntos | | | Puntos | | |
|---------------|---|---|--------------|-------|---|---------|--------------|---|---------|--------------|-------|
| | | 3 | 2 | 1 | | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| | | Siempre | Casi siempre | Nunca | | Siempre | Casi siempre | Nunca | Siempre | Casi siempre | Nunca |
| Etapas | | Desde lo motriz | | | Desde lo psico-social | | | Desde lo cognitivo | | | |
| | 1 | Realiza movimientos coordinados, se ubica espacial y temporalmente en las actividades. | | | Entiende la importancia de buscar alternativas para solucionar los problemas | | | Utiliza la cámara de video con responsabilidad y de la manera adecuada. | | | |
| | 2 | Transporta objetos en la mano, usando el equilibrio, y se desplaza de varias formas por barras de equilibrio. | | | Entiende la importancia de controlar las emociones e identifica como hacerlo. | | | Se relaciona adecuadamente con los equipos de audio y video. | | | |
| | 3 | Tumba objetos quietos y en movimiento con pelotas o balones con precisión. Introduce pelotas con puntería. | | | Se relaciona con sus compañeros y profesores de una manera educada y amorosa. | | | Sabe utilizar con propiedad y cuidadosamente el micrófono. | | | |
| | 4 | Lanza y atrapa discos, jabalinas, pelotas y balones con fluidez y precisión. | | | Entiende que es la empatía y se evidencian comportamientos empáticos. | | | Utiliza los equipos tecnológicos adecuadamente. | | | |
| | 5 | Se desplaza de un lugar a otro de varias formas con fluidez y velocidad | | | Conoce como funciona su cuerpo conoce su fortalezas y debilidades. | | | Sabe utilizar el video Beam. | | | |
| | 6 | Realiza saltos de distintas maneras con seguridad y precisión | | | Sabe qué es la asertividad y muestra conductas asertivas. | | | Manipula con responsabilidad equipos tecnológicos. | | | |

Fuente: Elaboración propia, 2011.

demás y con el mundo. Algunos son más hábiles en su motricidad, unos aprendieron a realizar videos y cortometrajes, otros comprendieron la importancia del buen trato, pero lo más gratificante fue que la mayoría de los estudiantes lograron realizar y pasar de forma satisfactoria casi todas las pruebas y competencias vividas en la experiencia.

Por tratarse de un contexto en condiciones de vulnerabilidad, la deserción escolar es un factor constante –desafortunadamente–. Varios estudiantes han dejado el colegio por problemas familiares, sociales y de violencia. Esto genera frustración como docente ya que es el contexto el que decide cuando un niño se va del proceso y lamentablemente han sido muchos los que abandonan el *show*, dejando sinsabores y nostalgias que duelen.

Se puede afirmar que hoy en día muchos niños y niñas han aprendido a comunicarse mejor con sus compañeros, la convivencia ha mejorado notablemente; el interés por las técnicas audiovisuales se ha despertado en algunos estudiantes que buscan cada vez más y más comunicarse a través de las TIC, la página Web se visita a diario por padres de familia, docentes y jóvenes de todo el país. Se ha transformado la manera de dictar la clase de educación física, proponiendo un aprendizaje multidimensional, dialogante y serio.

El sueño se ha hecho realidad: ahora lo que sigue es contagiar a padres y maestros con el virus de la lúdica; el cuaderno y el pupitre es probable que sean didácticas que funcionen en el proceso de enseñanza y aprendizaje en un niño, pero el exceso agobia y mata la creatividad.

Bibliografía de consulta

Altabas, M. (2007). *Didáctica del deporte infantil*. Buenos Aires: Kinesis

Camacho, H. (2003). *Pedagogía y didáctica de la educación física*. Armenia: Kinesis.

Habilidades para la vida. (s.f.). Obtenido de www.habilidadesparalavida.com

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza, Emece.

Institucion Educativa Distrital Jorge Soto Del Corral. (2007). *Proyecto educativo institucional, PEI*. Bogotá: Colegio Técnico Jorge Soto Del Corral, fotocopiado.

Meinel, K. (1977). *Didáctica del movimiento*. La Habana: Orbe.

Mejía Garzón, J. C. (1989). *La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo social en los niños de educación preescolar de la Escuela Jorge Eliécer Gaitán*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Tesis de grado.

Ministerio de Educación Nacional. (2001). *Lineamientos curriculares de educación física*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Piaget, J. (1965). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Buenos Aires: Paidós.