

Lúdica como componente pedagógico en los syllabus de los programas de licenciatura de la
UGC

Julián Montañez

Jonatan Tovar Horta

Universidad la Gran Colombia
Especialización en pedagogía y Licencia Universitaria
Bogotá D.C
12/2016

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

Lúdica como componente pedagógico en los syllabus de los programas de licenciatura de la
UGC

Julián Montañez

Jonatan Tovar Horta

Trabajo para optar el título de: Especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria

Universidad la Gran Colombia
Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria
Bogotá D.C
12/2016

Lúdica como componente pedagógico en los syllabus de los programas de licenciatura de la**UGC ¹****Julián Montañez****Jonatan Tovar Horta****Resumen**

Este trabajo desarrolla una revisión documental de la lúdica como componente pedagógico en los syllabus de los programas de licenciatura ofrecidos en la Universidad La Gran Colombia (UGC). Se analizaron 23 syllabus, con la finalidad de identificar y analizar los elementos lúdicos en las asignaturas de énfasis pedagógico y didáctico, para ello se clasificaron los documentos en dos grupos: El primero, lo conforman las asignaturas transversales de énfasis pedagógico y el segundo las asignaturas disciplinares de énfasis didáctico, de esta manera se realizó un abordaje metodológico cualitativo. En el proceso de recolección de datos se sistematizó por medio de 5 categorías pertenecientes al componente lúdico: Desarrollo del pensamiento abstracto, desarrollo de la habilidad cooperativa, desarrollo de la habilidad comunicativa, promoción de la innovación y la creatividad, promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas, las cuales se describían a través de criterios y permitieron evaluar el porcentaje de implementación lúdica en los syllabus, para ello se utiliza una matriz de

* Este trabajo representa el informe final del trabajo investigativo para optar al título de Especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria, de la Universidad La Gran Colombia.

** Licenciado en Filosofía e Historia, UGC, docente del área de

*** Licenciado en Filosofía e Historia, UGC, docente del área de Filosofía del Colegio Gimnasio Monseñor Manuel María Camargo.

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

valoración que permitió obtener datos cuantitativos de la implementación de la lúdica como componente.

Los resultados evidencian que en los syllabus se presenta un mayor puntaje en las primeras tres categorías: desarrollo del pensamiento abstracto, desarrollo de la habilidad cooperativa, desarrollo de la habilidad comunicativa, mientras que en las categorías: promoción de la innovación y la creatividad, promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas, es más bajo indicando que es necesario reforzar la práctica de este componente en planeaciones curriculares de los syllabus, con el fin de que la formación de los nuevos licenciados sea más dinámica.

Palabras clave

Componente lúdico, categorías lúdicas, pedagogía, didáctica, syllabus.

Abstract

This work develops a documentary review The lúdica as pedagogical component in the syllabus of the programs of degree offered at the University La Gran Colombia.

23 syllabus were analyzed, in order to identify the play elements in the subjects of pedagogical and didactic emphasis, for this the documents were classified into two groups: The first one is composed of transversal subjects of pedagogical emphasis and the second the disciplinary subjects of Didactic emphasis, in this way a qualitative methodological approach was carried out. In the process of collecting data it was systematized through 5 categories belonging to the play component: Development of abstract thinking, development of cooperative ability, development of communicative ability, promotion of innovation and creativity,

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

promotion in the application of resources And recreational tools, which were described through criteria and allowed to evaluate the percentage of playful implementation in the syllabus, for it is used a valuation matrix that allowed to obtain quantitative data of the implementation of the ludic as a component.

The results show that the syllabus presents a higher score in the first three categories: development of abstract thinking, development of cooperative ability, development of communicative ability, while in the categories: promotion of innovation and creativity, promotion In the application of resources and recreational tools, is lower indicating that it is necessary to reinforce the practice of this component in syllabus curricular planning, in order to make the training of new graduates more dynamic

Key words

Ludic componets, categories lúdica, pedagogy, didactic and syllabus.

Introducción

La formación docente y el ejercicio de la docencia contemplan una responsabilidad social y personal, siendo esta profesión una de las más estudiadas tanto en instituciones de educación superior de carácter privado como público, investigaciones como la realizada por Calvo (2004), afirman que desde 1996 ha crecido la formación del profesorado y la implementación de nuevos programas en licenciaturas en diferentes áreas de conocimiento.

Debido a esta demanda y al crecimiento de la población estudiantil, las instituciones de educación superior han adquirido compromisos más profundos en la formación de sus currículos dirigidos hacia el cumplimiento de las políticas de educación de calidad y si bien las instituciones de educación superior cumplen con los requerimientos exigidos desde el Ministerio

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

de Educación Nacional, como lo son: La realización de modelos pedagógicos, proyectos institucionales, currículos, planes de estudios y syllabus actualizados, los cuales tienen la meta de orientar una formación integral del profesional docente que se encuentra en formación.

Aunque para este fin en las Universidades se habla constantemente de análisis curricular y cada semestre se presentan en las diferentes asignaturas de los programas los syllabus que informan al estudiante como se desarrollarán las temáticas, se evidencia que:

Existe un gran porcentaje de maestros que orientan sus prácticas desde la enseñanza tradicionalista, basada en la adquisición de conceptos y la magistralidad de la clase, en donde día tras día los niños, niñas y adolescentes pasan clase tras clase de aburrimiento (Alameida, 2002, p.48).

En este sentido, la implementación de técnicas lúdicas y estrategias de aprendizaje han sido dejadas de lado para dar prioridad a la planeaciones de clases exhaustivas y las calificaciones basadas en evaluaciones memorísticas y mecánicas.

Esta problemática causa preocupación entre el medio educativo, ya que la sociedad actual de jóvenes prefieren clases, como lo indica Alameida (2002), "dinámicas en donde tengan la oportunidad de acercarse al conocimiento práctico, así, aprender a través de técnicas lúdicas los motiva, lo que es fundamental para la aprehensión de los conocimientos y el desarrollo de competencias ciudadanas transversales".

Por lo tanto es una responsabilidad que en las Instituciones de Educación Superior que orientan programas de Licenciaturas se evidencie en sus currículos y Syllabus la proposición del desarrollo de competencias propias del componente lúdico que fomenten la creación de nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes pertenecientes a los programas de

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

licenciatura ya que en un futuro dirigirán procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones de educación básica, secundaria y superior.

Es por ello que desde la investigación en Educación Superior nace la necesidad de indagar, cuáles son los elementos lúdicos en los syllabus de los programas de pedagogía y didáctica en la facultad de ciencias de la educación de la Universidad la Gran Colombia y por ende, factores que favorecen más la enseñanza desde la implementación curricular del componente lúdico, viendo la lúdica como la indica Jiménez (2008), “una estrategia de aprender a través del “juego”, sino como una dimensión del ser humano que fortalece competencias y habilidades relacionadas con: El pensamiento abstracto, la comunicación, el cooperativismo, la innovación y la creatividad”.

La lúdica vista desde la dimensión humana, permite que pueda ser transversalizada en todas las áreas del conocimiento, por lo cual puede ser fundamentada curricularmente desde las competencias transversales y disciplinares, desde este punto de vista, investigaciones como la realizada por Calvo (2004), afirman que:

La falta de actividades lúdicas y motivantes en el aula afectan alcanzar mejores resultados por parte de los estudiantes para evidenciar una ,mejor calidad educativa en las instituciones y que por lo tanto es necesario que el currículo y el plan de estudios involucren en su diseño actividades que fomenten el componente lúdico en los estudiantes.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Es así, que el currículo se convierte en un estrategia educativa, cultural a través del cual la sociedad, selecciona, clasifica, distribuye, transmite y evalúa el conocimiento y los valores propios de una cultura; es decir, se plantea el currículo como el mecanismo cultural a través del cual el conocimiento se distribuye socialmente. Desde esta postura, se define el currículo como: “La mediación que proporciona contenidos y valores propios de una cultura para que los alumnos mejoren la sociedad en que viven en orden a su reconstrucción” (Universidad La Gran Colombia [UGC], 2016).

En la actualidad estas características son importantes a la hora de elaborar currículos, para ello existen diferentes tipos de currículo que en este ámbito las Instituciones de Educación Superior (IES) tienen la autonomía de elegir el que crean conveniente para el cumplimiento del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el perfil profesional que deseen formar, de igual manera las asignaturas de cada programa de enseñanza.

Con el fin de ejercer una mejor evaluación de la aplicación adecuada del Plan de Estudios y el currículo en sí, las Instituciones de Educación Superior utilizan los Syllabus en donde se correlacionan los contenidos con el modelo pedagógico y sus enfoques de dominio que debe llevar el docente en su didáctica, Posner (1998), define esta herramienta como:

Un plan para un curso completo. En general, el plan incluye las metas y/o la justificación del curso, los temas, los recursos utilizados, las asignaturas establecidas y las estrategias de evaluación recomendadas. Ocasionalmente, el syllabus podría incluir también objetivos y actividades de aprendizaje y pregunta de estudio, tanto de elementos relacionados con los medios como des sus fines

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

De esta manera, los syllabus son la herramienta fundamental para el ejercicio de la planeación que realiza el docente, es por ello que también son nombrados como programas de estudio y como lo indica Pansza (2005):

Un programa de estudio es una formulación hipotética de los aprendizajes, que se pretenden lograr en una unidad didáctica de las que componen el plan de estudios, documento que marca las líneas generales que orientan la formulación de los programas de las unidades que lo componen

Por ende en el syllabus se comprenden las siguientes características:

- Datos generales
- Introducción o justificación del curso
- Objetivos terminales
- Temáticas de las unidades
- Bibliografía básica y complementaria
- Metodología del trabajo
- Criterios de evaluación
- Bibliografía del curso

Esta especificación permite al estudiante estar debidamente informado de cómo se llevara a cabo el proceso de enseñanza de los contenidos.

Por lo tanto, si hay una transversalización del componente lúdico y sus categorías en los syllabus de los programas de Licenciatura, es posible evidenciar por parte de administrativos, docentes y estudiantes que se está llevando a cabo la implementación de una enseñanza creativa que aporta herramientas necesarias para la formación del profesional.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Como resultado de todo lo anterior se busca realizar un análisis documental de los syllabus pertenecientes a los programas de Licenciaturas de la Facultad de Educación de la Universidad La Gran Colombia, con el fin de evidenciar la transversalización del componente lúdico en estos, permitiendo la reflexión dada desde el saber y sus metodologías, sobre la pedagogía y la didáctica, lo cual es vital en el desarrollo del saber generado en la universidad.

Como mencionan Porlan y Rivero (1998 p. 60) citado por Posada (2014) :

En la educación superior se presenta una multidisciplinaridad que genera un mundo complejo dado por la confluencia de diversas epistemologías parciales y entremezcladas, que confluyen en la formación del profesional, para lo cual es pertinente enfoques didácticos y epistemológicos que se encuentren dentro de un orden pedagógico que lleve al logro de los objetivos de la educación superior, que permitan abordar este “collage universitario”.

Por lo tanto, la universidad como ente autónomo, puede generar actividades de conocimiento haciendo uso de herramientas que orienten el cómo y hacia dónde apunta el saber y su construcción. En este sentido, es importante indagar las propuestas de enseñanza que realizan los docentes de los programas de licenciatura de la UGC y su relación con el componente lúdico, reflexionando desde esta forma sobre el análisis curricular, formación e incidencia en lo que podría ser la práctica de los futuros docentes Gran Colombianos.

Materiales y métodos

Este trabajo es una investigación documental de índole mixta, ya que indaga en cada uno de los syllabus de fundamento pedagógico y didáctico la presencia de las categorías que conforman el componente lúdico como dimensión del ser humano.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Para ello, dentro de los materiales y métodos a utilizar en la recolección y análisis de la información se aplicaron fases metodológicas:

Fase 1: Recolección y clasificación de la información investigativa y teórica que fundamenta tanto los objetivos como el propósito de la investigación dada desde el componente lúdico y el análisis curricular desde los syllabus.

Fase 2: Se solicitó a la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad La Gran Colombia, los syllabus correspondientes a las asignaturas transversales y disciplinares de orden pedagógico y didáctico, pertenecientes a los cinco programas de licenciatura que se orientan en esta Universidad.

Fase 3: Se realizó la clasificación de 23 Syllabus en dos grupos como se evidencia en la tabla 1 y 2.

Tabla 1.

Grupo 1: Syllabus de las asignaturas transversales de énfasis pedagógico

Asignaturas de Énfasis Pedagógico	Programas de Licenciatura
Filosofía de la educación	Licenciatura en Literatura y Lingüística. Licenciatura en Inglés. Licenciatura en Matemáticas y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Licenciatura en Filosofía e Historia. Licenciatura en Ciencias Sociales.
Modelos pedagógicos	
Sociología de la Educación	
TIC en educación	
Innovaciones pedagógicas	
Pedagogía socio crítica	
Psicología educativa	
Teorías y problemas del aprendizaje	
Didáctica General	
Política educativa	
Currículo y evaluación	
Gestión educativa	
Consultorio I	

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Consultorio II	
Practica I	
Practica II	
Historia de la educación	

Fuente propia.

Tabla 2.

Grupo 2: Syllabus de las asignaturas disciplinares de énfasis didáctico

Asignaturas disciplinares	Programa
Didáctica de la lengua	Licenciatura en literatura y lingüística
Didáctica de la literatura	
Didactics of english	Licenciatura en Ingles
Didáctica del pensamiento aleatorio	Licenciatura en matemáticas y tecnologías de la información
Didáctica del pensamiento numérico métrico	
Didáctica de la filosofía	Licenciatura en filosofía e Historia

Fuente propia.

Fase 4: Se realizó una clasificación categórica del componente lúdico, a la cual se llegó a través de la revisión y clasificación documentada dada en la fase 1, de esta manera se

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

propusieron cinco categorías que describen el componente lúdico, cada una de estas esta a su vez especificada en criterios, tal y como se ilustra en el anexo 1

Fase 5. Se realizó la elaboración de una matriz evaluativa, anexo 2, a través de la cual se evaluó la presencia del componente lúdico en las cada una de las partes del syllabus, las cuales se consolidan en la Tabla 3, con el fin de obtener una valoración cuantitativa en cada uno de los aspectos analizados: Categorías lúdicas, porcentaje lúdico del syllabus y presencia del componente lúdico en las partes del syllabus.

Tabla 3.
Partes del syllabus

CONVENCION	SIGNIFICADO	CONVENCION	SIGNIFICADO
J	Justificación	CP	Competencias del programa
PR	Propósitos	CC	Competencias del curso
PB	Problemas	AC	Actividades
CT	Competencias transversales	PL	Plan Lector
V	Virtualidad	B	Bibliografía

Fuente propia.

De igual manera, se estableció una escala de puntuación, la cual es reflejada en la Tabla 4, es así como se pudo establecer un puntaje ideal en la presencia del componente lúdico a través de la matriz, en una valoración de 84 puntos que permito realizar una confrontación con el real obtenido y a su vez dar una puntuación máxima a cada categoría tabla 5, con el fin de especificar la presencia de la lúdica como dimensión humana la literatura expresada en los syllabus.

Tabla 4.

Descripción de la valoración	Puntaje
-------------------------------------	----------------

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

No se presenta	1
Pocas veces se presenta	2
La mayoría de las veces se presenta	3
Todas las veces se presenta	4

Escala de valoración

Fuente propia.

Tabla 5.

Puntaje por categoría lúdica.

Categoría	Puntaje
Desarrollo del pensamiento abstracto (C1)	20
Desarrollo de la habilidad cooperativa (C2)	12
Desarrollo de la habilidad comunicativa (C3)	12
Promoción de la innovación y la creatividad (C4)	20
Promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas (C5)	20

Fuente propia.

Fase 6. Se evaluó cada syllabus a través de la matriz realizada, los puntajes obtenidos fueron tabulados en el programa Excel arrojando los datos necesarios para la elaboración del análisis de la investigación.

Análisis y Discusión

Teniendo en cuenta el proceso metodológico se obtuvieron los siguientes resultados referentes a los grupos establecidos:

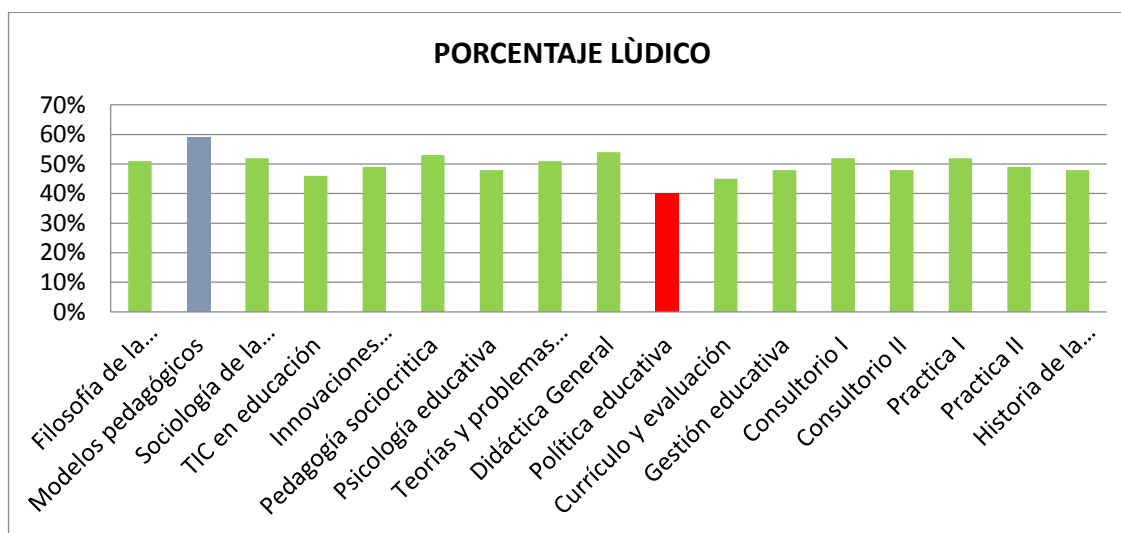
LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Grupo I. Asignaturas transversales:

En la gráfica 1 se observa la tabulación realizada de los 17 syllabus pertenecientes al grupo I, la cual permitió determinar el porcentaje lúdico de cada una de las asignaturas transversales de énfasis pedagógico que abarcan desde el primer a octavo semestre en los programas de licenciatura, para ello se utilizó la matriz de evaluación expuesta en el Anexo 1, es de aclarar que estas asignaturas son requisito fundamental para poder optar el título de licenciado, ya que es uno de los elementos esenciales en el plan de estudios definidas como:

“Los contenidos complementarios que son necesarios para la ejecución de los disciplinares” (Universidad La Gran Colombia [UGC], 2016)

Gráfico1. Porcentajes del componente lúdico en las asignaturas del grupo 1



Fuente propia

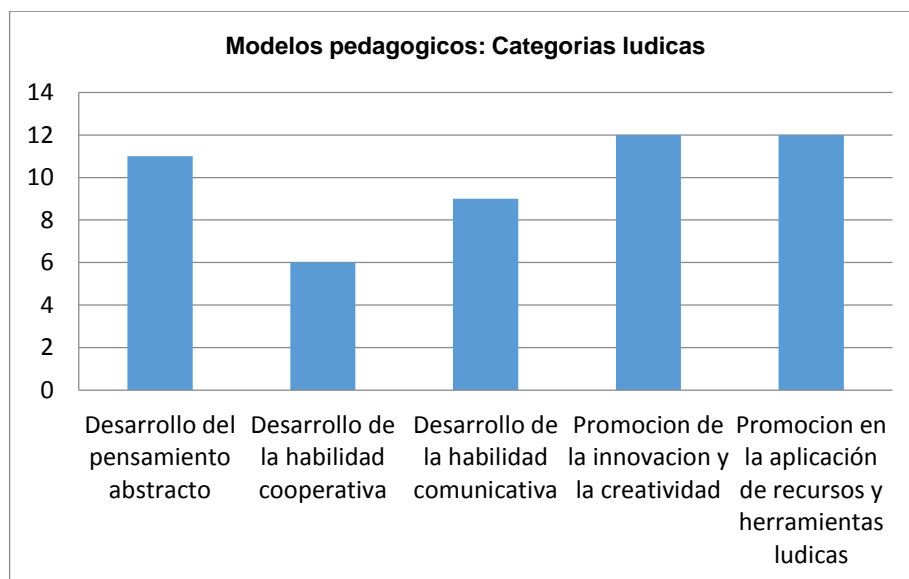
Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se realizó un análisis comparativo entre los syllabus de mayor y menor porcentaje lúdico, siendo estos:

1. Modelos Pedagógicos

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Esta asignatura ofertada en el primer semestre de los programas, obtiene un porcentaje del 59 %, siendo el más alto , esto es reflejado debido a la puntuación de las categorías lúdicas tabuladas como lo indica la Grafica 2:

Grafica 2. Puntaje del syllabus de modelos pedagógicos en las categorías lúdicas



Fuente propia

En cada una de las categorías analizadas y sus criterios esta asignatura obtuvo puntajes muy parejos, lo que proporciona a la planeación expuesta por los docentes del syllabus un buen porcentaje lúdico. A continuación se realiza una descripción analítica del uso de las categorías y sus criterios en este documento:

- Categoría C1 desarrollo del pensamiento abstracto: Teniendo en cuenta que el pensamiento abstracto:

“Implica la posibilidad de cambiar, a voluntad, de una situación a otra, de descomponer el todo en partes y de analizar de forma simultánea distintos aspectos de una misma realidad”.

(Piaget, 1997),

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Los cinco criterios utilizados en la evaluación del syllabus buscan reflejar que el docente haya realizado una planeación y documentación curricular enfocada en el cambio del pensamiento por parte del estudiante, lo cual se evidencia en la literatura del syllabus ya que: “Plantea actividades relacionadas con la teoría correspondiente al desarrollo histórico de los modelos pedagógicos y como estos se caracterizan por sus estrategias en el aula” (Syllabus modelos pedagógicos [UGC], 2016), para ello hace uso de las competencias transversales que se encuentran relacionadas con los objetivos del modelo pedagógico socio crítico el cual busca: “Ofrecer una educación donde se puede ahondar en el saber de manera integral, no solo teniendo como objetivo la transmisión informativa sino apuntando a una educación que privilegia los espacios para el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la imaginación”. (Acuerdo 007 Diciembre 14 de 2009, Universidad la Gran Colombia, 2016)

De esta manera se fortalecen los criterios lúdicos como:

- La identificación del fomento de competencias transversales que le permiten al docente en formación, la formulación de hipótesis frente a las problemáticas tratadas en el tema.
- Se evidencia en el documento acciones que el docente en formación debe desarrollar autónomamente en donde propone estrategias creativas frente a la solución de problemas.
- El contenido y material que formula el docente para el desarrollo del área, tiene relación con las problemáticas sociales actuales a nivel nacional e internacional, fomentando el pensamiento crítico y propositivo con el fin de facilitar el planteamiento de nuevas estrategias pedagógicas y didácticas por parte del docente en formación.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Esto se debe a que dentro de las actividades a realizar, al docente en formación se le propone el uso de esquemas, comparaciones, análisis y elaboración de conclusiones en donde se evidencia la relación conceptual con el proceso práctico y social, una de estas es el árbol de problemas que según (Campos, 2004) es:” Una herramienta utilizada para la elaboración de proyectos ya que permite identificar problemas, sus causas y efectos” . Actividades como estas promueven el desarrollo del pensamiento abstracto en la planeación curricular realizada por los docentes.

En el criterio de bibliografía actualizada, si es pertinente utilizar fuentes de se enfoquen en trabajos investigativos que daten de 2014 a 2016, ya que estas van máximo hasta 2009.

Categorías C4 y C5: Promoción de la innovación y la creatividad / Promoción del uso de recursos y herramientas lúdicas:

Estas dos categorías obtuvieron puntajes parejos siendo las más altas en puntaje dentro del syllabus, aunque se encuentran separadas como categorías ambas se complementan ya que las actividades de promoción a la innovación y creatividad necesitan de recursos y herramientas lúdicas que permitan su ejecución.

Para el análisis de estas categorías la definición de innovación educativa que realiza Francisco Imbernón (1996):

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación.

De acuerdo a lo propuesto Imbernón (1996), esta categoría resalta debido a la pertinencia de las actividades que se desarrollan, entre estas se encuentra la propuesta de la elaboración de

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

un proyecto integrador en donde se fundamenten estrategias didácticas y el trabajo cooperativo. Durante la literatura del syllabus es notable la importancia de la elaboración de este proyecto, el cual se transversaliza con otras asignaturas de énfasis pedagógico, los docentes desde este punto de vista buscan que el estudiante elabore estrategias innovadoras a través de la formulación de un problema educativo que evidencian de forma real, para ello el docente plantea dentro de la programación fechas claras de entrega y seguimiento al proceso que el estudiante realizara.

Evidenciándose en la planeación actividades como: Cine foros, juego de roles , utilización de entrevistas y análisis de casos que son herramientas lúdicas que permiten el dinamismo no solo de la clase sino también fortalecen la adquisición de conceptos vistos como el cambio conceptual desde la habilidad del pensamiento abstracto. La utilización de otros espacios diferentes al aula de clase como lo es la biblioteca, también permite nuevas experiencias de acercamiento al conocimiento.

Sin embargo no es evidenciable incentivos frente al trabajo investigativo que se realiza con el proyecto integrador, estos vistos como parte de la motivación hacia el aprendizaje, ya que esta es la estrategia transversal más marcada en la ejecución de las asignaturas de énfasis pedagógico, sería importante que se realizara un encuentro tipo simposio de exposición de los mejores proyectos integradores que demuestren la innovación e investigación educativa dentro de la UGC

De esta manera se infiere que el uso de los procesos creativos y la proposición por parte del docente en la aplicación de recursos, herramientas, hacen que a través de la implementación adecuada de este syllabus los estudiantes puedan llegar a desarrollar además de las competencias transversales y disciplinares, fortalecer su dimensión lúdica con el acercamiento de problemáticas educativas reales, tal como lo indica Jiménez (2007):

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida.

Esto posibilita que se propongan diferentes soluciones a una problemática establecida dentro del curso de enseñanza, el uso de nuevas estrategias de aprendizaje, plantea la creación y ejecución de proyectos de investigación que promueven la proposición de nuevas estrategias creativas que aportan a la innovación educativa, proponiendo innovación y creatividad en el desarrollo de estrategias pedagógicas para el aprendizaje de la temática con el fin de promover el aprendizaje del docente en formación.

Categorías C2 y C3: Desarrollo de la habilidad cooperativa/Desarrollo de la habilidad comunicativa:

Estas categorías buscan evidenciar en la planeación propuesta por el docente el fomento de la utilización de varias estrategias que se encuentren ligadas al trabajo cooperativo basado en tres ámbitos principales:

1. Fomento la interdependencia positiva, en donde se proponen tareas y objetivos grupales para resolver problemáticas.
2. Promoción de técnicas interpersonales y de trabajo en equipo para el fomento de competencias ciudadanas.
3. Evidencia dentro del componente evaluativo, el proceso reflexivo del trabajo grupal, a través de la autoevaluación y evaluación.

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

En la literatura del syllabus se evidencia que la actividad principal que fomenta la interdependencia positiva es la formulación del proyecto integrador, luego se citan actividades como el foro y las entrevistas, de los cual se promueven las técnicas interpersonales y el trabajo en equipo.

Sin embargo, en referencia al componente evaluativo no se evidencia una propuesta de evaluación reflexiva desde el trabajo grupal, puede verse que esta se da desde el sentido individual en donde se describen incluso criterios, sería importante que existiera desde la misma forma para este tipo de trabajo.

Con respecto a la categoría del Desarrollo de la habilidad comunicativa

- Se identifican actividades que promueven el desarrollo de habilidades de interpretación textual.
- Existen actividades en donde los estudiantes deben producir un discurso oral y escrito.
- Se percibe el uso de técnicas grupales como: el seminario, cine foro, panel, mesa redonda, con el fin de fortalecer las competencias propositiva y argumentativa.

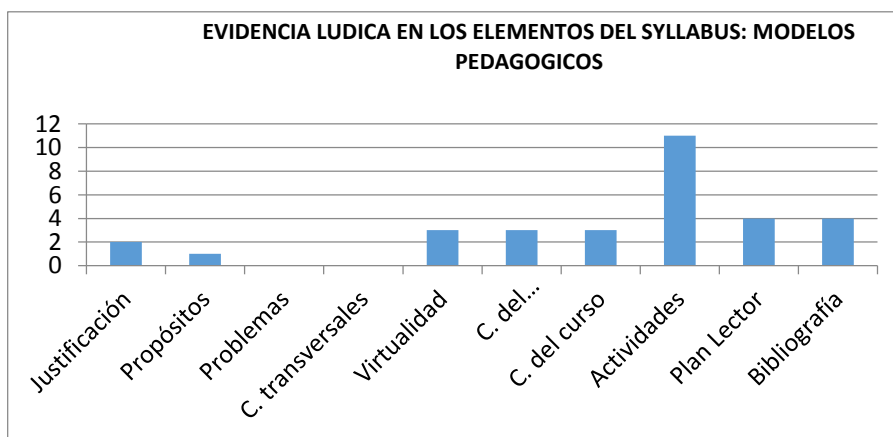
Esta categoría encuentra un punto de apoyo en lo propuesto por el docente en el plan lector, la elaboración de ensayos y escritos en donde se pretende que el estudiante demuestre sus habilidades argumentativas, interpretativas y propositivas, según lo expuesto por el syllabus en los criterios evaluativos de las actividades que desarrollan este apartado, lo cual se evidencia la aplicación de estrategias que fortalecen las competencias: interpretativa, argumentativa y propositiva a través de la implementación de diferentes medios diferentes al magistral.

Por otro lado, al observar los resultado de la presencia de los criterios categóricos del componente lúdico evaluado en las diferentes partes de los syllabus en la Gráfica 3 se indica que,

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

la fundamentación de los componentes se presenta en mayor puntuación en el ítem de actividades, reflejando que el docente le propone al estudiante una clase dinámica, a través de elementos lecto escritores, virtuales entre otros,, cumpliendo en algunos aspectos con el enfoque de propósitos especificado en el documento.

Grafica 3. Evidencia lúdica en los elementos del syllabus: Modelos pedagógicos



Fuente propia

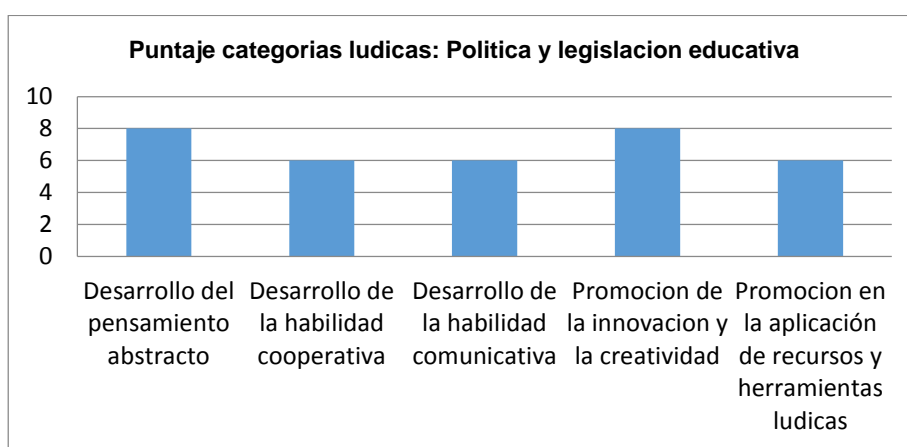
Las estrategias lúdicas aplicadas coinciden con los desarrollos teóricos revisados y además resultan eficaces para el logro de los objetivos propuestos por el docente que:

Diseña y aplica el juego en el ámbito áulico como motor para la mejora cognitiva y actitudinal. Durante las prácticas lúdicas se acrecienta el interés y la motivación de los estudiantes, creándose conciencia de equipo y trabajo colectivo . Además de ello, en las actividades programadas en el componente de los syllabus, no basta con referenciarlas sino más bien “asimismo, pretender formular estrategias de enseñanza y aprendizaje que favorezcan la construcción de conocimientos desde el enfoque lúdico requiere, indudablemente, de un docente comprometido. (kobila, Cardini y Salazar., 2015, p. 4).

2. Política y legislación educativa

Esta asignatura ofertada curricularmente en Quinto semestre, es el caso opuesto al de modelos pedagógico ya que obtuvo un porcentaje del 40% siendo este el menor valor en referencia a los porcentajes lúdicos de las asignaturas de énfasis pedagógico, tal como lo muestra la Grafica 4.

Grafica 4. Puntaje de las categorías lúdicas en el syllabus de: Política y legislación educativa



Fuente propia

Una de las causas por las cuales se evidencia este puntaje, es debido a la connotación teórica que se maneja en la literatura del syllabus, ya que la mayoría de las actividades son de lectura teórica frente al manejo de políticas y estamentos administrativos a nivel institucional y su relación con la legislación educativa vigente, un punto a rescatar es la implementación del Proyecto integrador, el cual le propone al estudiante elaborar propuestas desde el ámbito de la política educativa.

En referencia a la evidencia de los elementos lúdicos en el syllabus, se encontró que se fundamentan en una mayor parte, en donde se enfatiza el seguimiento por parte del docente a

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

través de rubricas frente a la ejecución del proyecto integrador por parte del estudiante, sin embargo el elemento que menos presenta el componente lúdico son las competencias relacionadas con el programa y el curso, ya que estas van dirigidas hacia la parte teórico disciplinar de la asignatura.

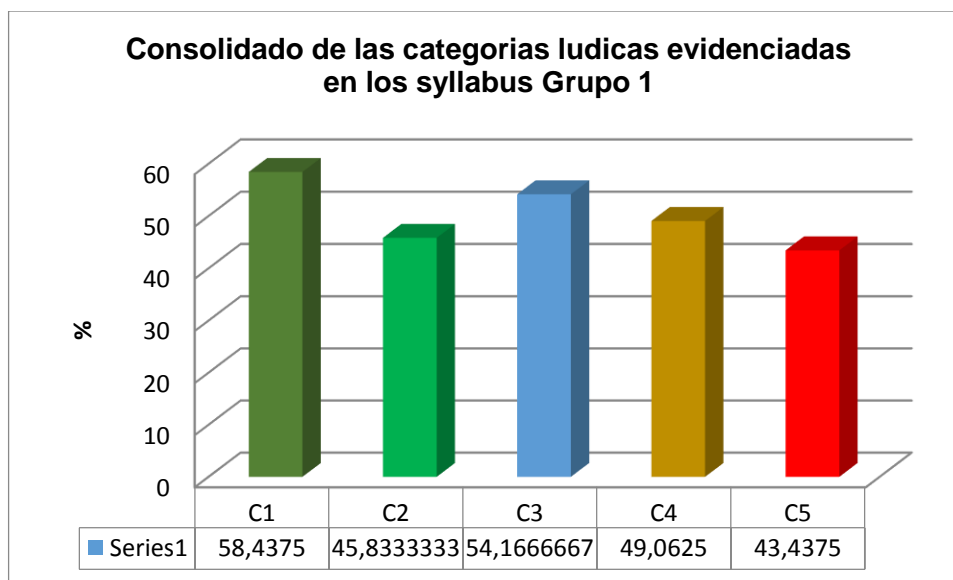
Por lo tanto, es necesario que dentro de la planeación del syllabus los docentes involucren el elemento lúdico en el aspecto teórico del syllabus ya que a través de este se pueden dinamizar las competencias disciplinares, puesto que:

La función de la Educación es guiar la transformación del niño en persona adulta, que desarrolle acciones responsables para una determinada sociedad, para lo cual no es necesario un cambio de paradigma, sino un cambio de actitud del maestro desde una concepción lúdica – creativa. (Jiménez, 2007).

3. Categorías lúdicas y su incidencia en los elementos de los Syllabus en las asignaturas transversales de enfoque pedagógico.

Teniendo en cuenta los datos obtenidos de la tabulación de cada uno de los Syllabus referente a la presencia de las categorías lúdicas, se realizó un consolidado Grafica 5 que permitió evidenciar el porcentaje de desarrollo de estas a nivel general en los documentos, en donde se evidencia que existe un mayor porcentaje de implementación de la categoría: Desarrollo del pensamiento abstracto (C1) evidenciada en un 58,4%, lo que indica que los docentes al realizar la elaboración del documento realizan una mayor fundamentación en la construcción de los conceptos esenciales de la asignatura.

Grafica 5. Consolidado del puntaje por categoría lúdica en los syllabus del Grupo I



Fuente propia

El desarrollo del pensamiento abstracto, como categoría lúdica permite identificar el fomento de competencias transversales que le permiten al docente en formación, la formulación de hipótesis frente a las problemáticas tratadas en el tema, además, evidenciar acciones que el docente en formación debe desarrollar autónomamente en donde propone estrategias creativas frente a la solución de problemas, cuyo contenido y material tiene relación con las problemáticas sociales actuales, fomentando el pensamiento crítico y propositivo con el fin de facilitar el planteamiento de nuevas estrategias pedagógicas y didácticas.

De acuerdo con lo anterior como dice Guillermo Zúñiga citado por (Echeverry y Gómez., 2009, p.2)

Propone 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.

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

Por otro lado, las actividades como ensayos, relatorías, informes de lectura, mapas mentales y conceptuales fundamentales la categoría de habilidad comunicativa, sin embargo aunque se presenta un plan lector no se evidencian objetivos frente a este, solo se citan las lecturas que serán implementadas lo cual hace que el fundamento lúdico baje en esta categoría

En el caso de la categoría de habilidad cooperativa, se presenta una fundamentación dentro de las competencias transversales de todos los syllabus, en donde se especifica en el apartado de proyección social:

- Comprender el rol profesional del educador y su impacto en la construcción y transformación de la sociedad.
- Reconocer el panorama social a nivel local, nacional y global con el fin de generar propuestas que contribuyan a la transformación social.
- Formular, ejecutar y evaluar proyectos educativos y sociales para enfrentar académicamente problemas y oportunidades del entorno social.

Sin embargo en las actividades esto solo es evidenciado en la formulación del proyecto integrador, de igual manera los syllabus carecen de bibliografía frente a estas temáticas, esta se encuentra enfocada más hacia los apartados teóricos del desarrollo de las asignaturas.

En referencia a la categoría de Promoción a la innovación y la creatividad, se evidencia que los docentes especifican en las competencias transversales, competencias es innovación e investigación, como lo indica la Figura 1:

7. COMPETENCIAS.

TRANSVERSALES:

Competencias en innovación

- Promover la innovación y el emprendimiento en el ámbito educativo mediante la formulación de propuestas de transformación socioeducativas a través de herramientas, metodologías y estrategias que favorezcan las prácticas pedagógicas.
- Propiciar condiciones para la creatividad y la innovación a partir de las características de los sujetos y los contextos, aportando con nuevas ideas en la resolución de problemáticas educativas, sociales y culturales.

Figura 1. Competencias en innovación

Fuente: Syllabus modelos pedagógicos, Universidad La Gran Colombia UGC, 2016

Nota: Las competencias que se muestran en la figura se mencionan en todos los syllabus de énfasis pedagógicos presentados en el plan curricular del segundo semestre 2016, por tal motivo se toma como ejemplo el de modelos pedagógicos.

Estas son evidenciadas en la ejecución del proyecto integrador, y los proyectos propuestos para consultorio II, practica I y II, en donde se busca un acercamiento por parte del estudiante a las problemáticas educativas reales. En la planeación dada por los docentes en este aspecto, sería de gran importancia la socialización de los trabajos en estas asignaturas a través de la publicación de artículos o posters que den registro de las experiencias y el proceso investigativo de los estudiantes, ya que esto fundamentaría las competencias investigativas en el estudiante, además de la motivación y la oportunidad que otras personas conozcan el trabajo realizado.

En la categoría de Promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas se observó que existe poca aplicación por parte de los syllabus, aunque en estos en los apartados de las competencias se habla de competencias TIC, en donde se cita en la Figura 2:

TIC

- Aportar a la calidad educativa, mediante la transformación de las prácticas pedagógicas, integrando las TIC para facilitar los procesos enseñanza-aprendizaje y la evaluación en ambientes de aprendizaje.
- Usar las TIC para sistematizar sus prácticas pedagógicas desde ejercicios de análisis y reflexión que permitan el mejoramiento continuo y la producción del conocimiento a partir de su quehacer pedagógico.

Figura 2. Competencias TIC

Fuente: Syllabus modelos pedagógicos, Universidad La Gran Colombia UGC, 2016

Nota: Las competencias que se muestran en la figura se mencionan en todos los syllabus de énfasis pedagógicos presentados en el plan curricular del segundo semestre 2016, por tal motivo se toma como ejemplo el de modelos pedagógicos.

En el desarrollo del ítem de actividades la proposición de estas son escasas, la mayoría de los syllabus promueven el uso de presentaciones en prezi y power point, no se indican el uso de otros programas que puedan favorecer la creatividad del estudiante, esto teniendo en cuenta que en el currículo se oferta la asignatura Tecnologías de la información y la comunicación, y que en la literatura del syllabus se propone la utilización del ítem virtualidad , el cual se menciona, en los syllabus pero no se encuentra un desarrollo constante de este.

En la utilización de otras herramientas de tipo lúdico, se encuentran técnicas como el juego de roles, la cual es poco utilizada pero sin embargo se describe en syllabus como modelos pedagógicos dentro del ítem de actividades, lo que indica un esfuerzo por parte de los docentes en la dinamización de la clase.

Esta teoría es la de menor puntaje, ya que son pocos los docentes que proponen herramientas y recursos dentro de las planeaciones del syllabus para que el estudiante desarrolle las competencias de innovación que se proponen.

Grupo II: Evidencia de categorías lúdicas en Didácticas Disciplinarias

La importancia de la enseñanza de las didácticas en los programas de licenciatura, es un puesta que posibilita:

Planificar y aplicar estrategias lúdicas como medios para facilitar la comprensión y el aprendizaje, procurando estimular el interés, mejorar la concentración y la capacidad de recuperación de los contenidos de parte de los estudiantes, factores que se presume favorecen el aprendizaje significativo”, (Kobila, Cardini y Salazar., 2015, p. 2)

Herramienta que debe desarrollarse especialmente en los programas de licenciatura, es de esta misma manera que Jiménez (2007) en Cerebro creativo y lúdico, aclara que

Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad

Esto forma dinamiza las competencias disciplinares, pues “las estrategias lúdicas son superadoras a las modalidades tradicionales de enseñanza y aprendizaje debido a que reducen algunas de las problemáticas referenciadas en la formación de los estudiantes universitarios” (Kobila, Cardini y Salazar., 2015, p. 10).

Al analizar cada una categorías que describen el componente lúdico, se da la importancia de trabajarlas en cada uno de los componentes que constituyen los syllabus de los programas de licenciatura de la UGC, especialmente en lo referente a lo pedagógico y didáctico. Por ende, imprime un carácter potenciador de competencias en los futuros maestros. Lo que pone a consideración a la lúdica como una posibilidad didáctica y pedagógica para los procesos

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

de enseñanza aprendizaje en aula, sin lugar a duda que fundamenta y dinamiza el trabajo docente de los futuros maestros y no solo de ellos, sino también de quienes ya asumen un rol docente. Por consiguiente, la importancia entre de la enseñanza de las didácticas disciplinares y su relación con la dimensión lúdica en los programas de licenciatura.

Teniendo en cuenta lo anterior se realizó el análisis de estas asignaturas que son específicas en cada programa de la siguiente manera:

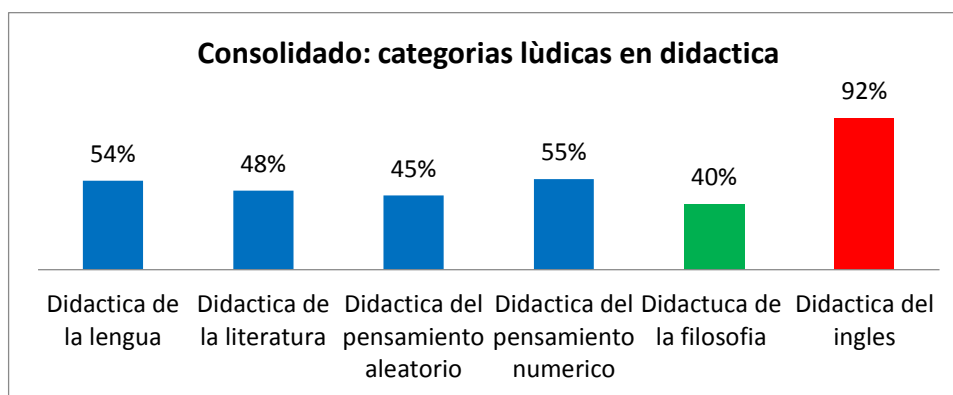
1. Consolidado de didácticas disciplinares y su porcentaje lúdico

De los cinco programas de licenciatura ofertados por la UGC se evaluaron a través de la utilización de la matriz del Anexo 2 seis syllabus, consolidados como lo indica la Tabla 4.

Es de resaltar que el programa de Licenciatura en Ciencias Sociales no ofrece dentro de la malla curricular una didáctica disciplinar como si lo hacen los otros programas, solo cuentan con la Didáctica General, ofertada en todos los programas de forma transversal como énfasis pedagógico.

Es de esta manera que de los datos obtenidos de la tabulación de cada uno de los Syllabus referente a la presencia de las categorías lúdicas arrojó un consolidado Grafica 7 que permitió evidenciar el porcentaje de desarrollo de los componentes lúdicos

Grafica 7. Consolidado de las categorías lúdicas en los syllabus de énfasis didáctico



Fuente propia

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

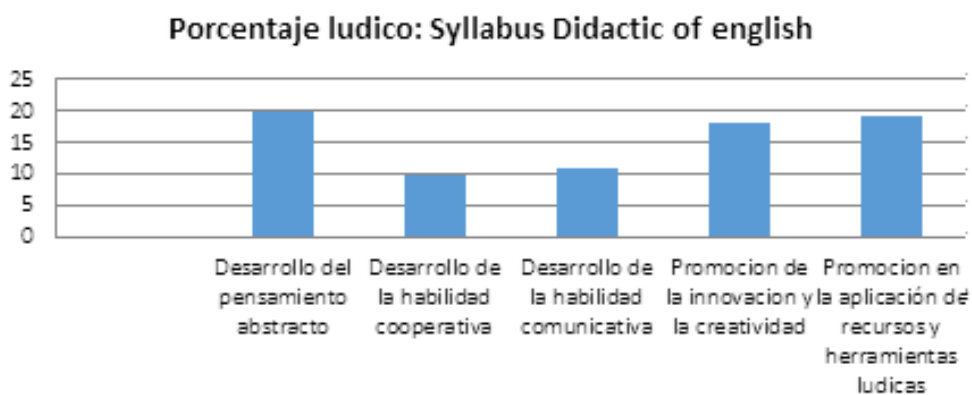
En donde resalta didáctica del inglés con un 92%, siendo la asignatura con mayor fundamentación lúdica, posteriormente se indica con un porcentaje del 55% y 45% el programa de Licenciatura en matemáticas y tecnologías de la información y la comunicación con didáctica del pensamiento aleatorio y numérico, de la misma manera el programa de Licenciatura en literatura y lingüística obtiene porcentajes del 54% y 48% referente a didáctica de la lengua y didáctica de la literatura, muy diferente al programa de licenciatura en filosofía e historia, que a pesar de ser de doble titulación solo oferta la asignatura de didáctica de la filosofía que obtuvo el porcentaje más bajo referido en un 40% .

Por esta razón los syllabus de Didactics of english y Didáctica de la filosofía son los que se utilizaran dentro del análisis que se desarrolla a continuación:

Syllabus Didactics of English y su porcentaje lúdico

La grafica 8 muestra la relación lúdica con el syllabus en Didáctica del Inglés, en donde se puede evidenciar que las categorías lúdicas se encuentran en porcentajes equilibrados y hay una sobresaliente en las actividades, esto se ajusta a la necesidad de que al aprender una segunda lengua se necesitan de muchas herramientas y estrategias, ya que no es fácil.

Grafica 7. Porcentaje lúdico del syllabus Didactics of english en las categorías lúdicas



Fuente propia

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

El inglés al ser una lengua que implica mayor complejidad al momento de ser enseñada, muestra sin lugar a duda de la presencia de las categorías lúdicas en la didáctica como:

Desarrollo del pensamiento abstracto: El syllabus fundamenta esta categoría a través de actividades no solo dentro del marco teórico sino practico que permiten al estudiante adquirir herramientas que le permitan en su campo profesional la creación de estrategias para la enseñanza de una segunda lengua, esto teniendo en cuenta que la actualidad Colombia la requiere y exige a través de los programas de bilingüismo, no solo ofertados en las Universidades sino también en algunas instituciones de educación media.

Para ello se indica en la Figura 3 uno de los propósitos más representativos de este syllabus:

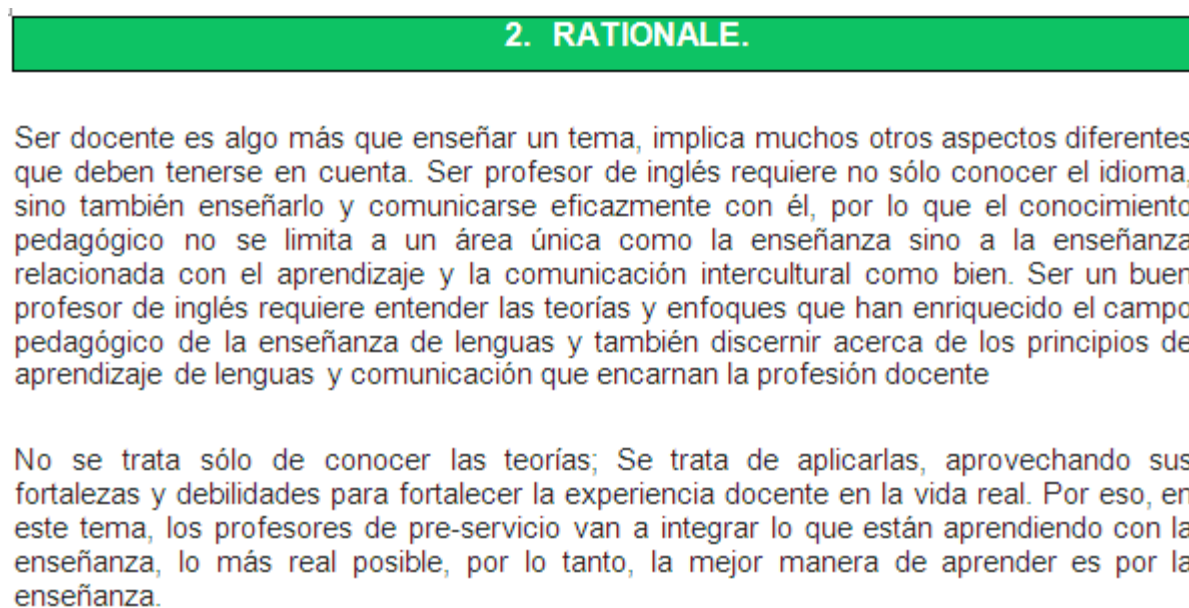


Figura 3. Proposito del syllabus Didactics of English.

Nota: El syllabus se presenta en su totalidad en inglés, para poder realizar su análisis este fue traducido por la docente Maritza Torres Licenciada en Español e Inglés Universidad Pedagógica Nacional y Magister el Educación y Comunicación Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

El anterior propósito se correlaciona de manera transversal con las competencias de la asignatura y se evidencia en diferentes actividades que en su ejecución se infiere el cambio conceptual del estudiante y la adquisición de un compromiso con el desarrollo profesional.

Desarrollo de la habilidad cooperativa: Aunque referencia un porcentaje menor en comparación con las otras categorías, el syllabus propone varias actividades de orden grupal que ayudarían a fortalecer las competencias ciudadanas y el trabajo en equipo, ya que como lo indica Pallares, Rodríguez, Traver y Herrero (2006):

La sociedad de hoy en día nos exige, cada vez más, trabajar cooperativamente. Si observamos los anuncios laborales de los periódicos podemos observar que para acceder a la vida laboral la capacidad de trabajar en grupo es cada vez más requerida. Ahora bien, la pregunta sería si realmente se enseña a trabajar cooperativamente a nuestro estudiantado.

Para cumplir con tal fin, en la Figura 5 se exponen las competencias del curso se expone:

Responsabilidad social:

Responsabilidad social:

- Trabajar en equipo, identificar puestos de trabajo y funciones, analizar situaciones y proponer diferentes estrategias que conduzcan a resolver problemas relacionados con su campo profesional.
- Fortalecer sus habilidades personales y profesionales a través de la auto-reflexión, autonomía y servicio comunitario.

Proponer y participar en proyectos que permitan mejorar las condiciones de su entorno educativo, social y cultural, de las necesidades identificadas en su experiencia profesional

Figura 4. Competencias del curso, ítem de responsabilidad social

Nota: El syllabus se presenta en su totalidad en inglés, para poder realizar su análisis este fue traducido por la docente Maritza Torres Licenciada en Español e Inglés Universidad Pedagógica Nacional y Magister el Educación y Comunicación Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

De igual manera esta se evidencia en las actividades propuestas por el docente como lo son: La participación de los estudiantes a través de la lectura de trabajos investigativos en didáctica del inglés, entrevistas y micro clases entre otras, que promueven las competencias anteriormente mencionadas

Desarrollo de la habilidad comunicativa: Esta categoría es una de las que más se fundamenta en las literatura del syllabus tanto en los elementos de competencias como en las actividades y bibliografía, el docente propone lecturas, análisis e interpretaciones de textos que involucran al estudiante a desarrollar las competencias comunicativas descritas en la Figura 5

7. CROSS COMPETENCES.

Al finalizar con éxito este curso, los estudiantes serán capaces de:

Bilingüismo:

- Uso de L1 y L2 para interactuar, entender y comunicarse con otros a la luz de aspectos lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos basados en estándares nacionales e internacionales.
- Entender y elaborar discursos tanto en L1 como en L2 para describir los contextos propios y ajenos, desde un punto de vista crítico

Figura 5. Competencias del curso, ítem Bilingüismo

Nota: El syllabus se presenta en su totalidad en inglés, para poder realizar su análisis este fue traducido por la docente Maritza Torres Licenciada en Español e Inglés Universidad Pedagógica Nacional y Magister el Educación y Comunicación Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

A demás del problema a trabajar en el área el cual busca resolver:

¿Cuáles son las competencias pedagógicas, comunicativas, tecnológicas y de investigación necesarias en la formación del profesorado de pre-servicio para fomentar cambios significativos en su contexto social?

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Es de esta manera que el syllabus en Didactics of english, fomenta la lúdica a través del uso de los criterios descritos en la categoría de habilidad comunicativa, fomentando el desarrollo de competencias como la argumentación, interpretación y proposición además de la lectoescritoras.

Categorías: Promoción de la innovación y la creatividad /promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas: Estas categorías obtuvieron puntajes afines, esto es debido a que aunque se evalúan por separado ambas se complementan, ya que no solo se debe a la proposición de estrategias sino también a la implementación de estas.

Esto es posible evidenciarlo en el desarrollo documental del syllabus, ya que la asignatura promueve que el estudiante utilice varias estrategias a través del uso de herramientas virtuales, elaboración de micro clases enfocadas en el juego de roles y actividades que ayudan a la dinamización del aprendizaje.

Las competencias de innovación descritas en el syllabus se encuentran ligadas a las actividades lo cual hace que este syllabus adquiera un porcentaje lúdico ya que transversaliza los objetivos, problemas y competencias teóricas con las actividades que ayudaran a cumplirlas.

Es de esta manera posible inferir que el profesional Licenciado en Inglés a través de la asignatura Didactics of english tiene la oportunidad de desarrollar la dimensión lúdica en su campo personal y profesional, lo que le permitiría proponer nuevas estrategias para la enseñanza de una segunda lengua como lo es el inglés.

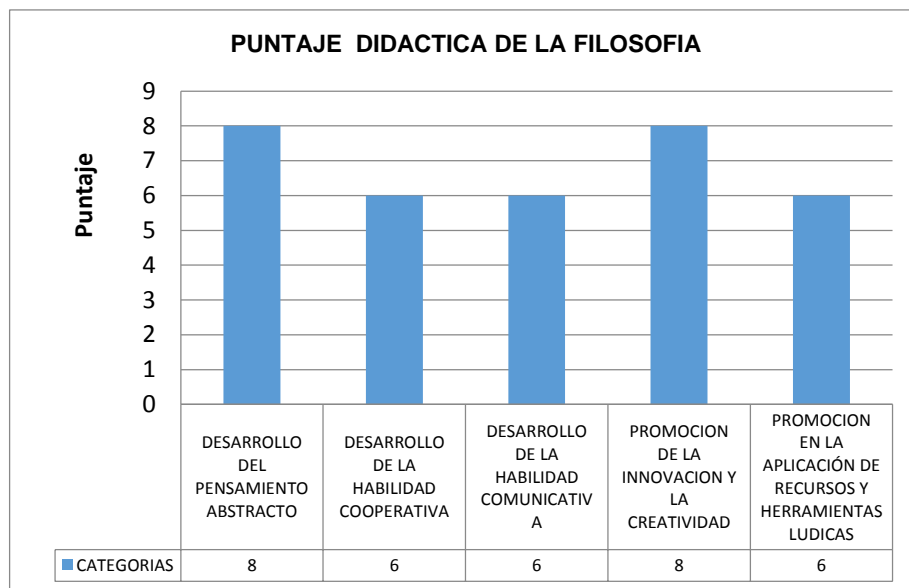
2. Syllabus Didáctica de la filosofía

En los resultados obtenidos en Didáctica de la filosofía se observa un syllabus orientado hacia los procesos teóricos y las actividades de tipo argumentativo y escrito, con una repetición en lo que son las discusiones con la utilización de la técnica de Seminario alemán, lo cual se

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

evidencia en un porcentaje bajo en la implementación de las categorías lúdicas, las cuales se reflejan en la Grafica 9:

Grafica 9. Puntaje de las categorías lúdicas en el syllabus de Didáctica de la filosofía



Fuente propia

Si bien la importancia del desarrollo de la habilidad comunicativa, permite en los futuros maestros dinamizar sus procesos de enseñanza, pues “la comunicación en la sociedad del conocimiento cumple una función importante” (Cantú, Florez y Roque., 2001, p. 3), y por consiguiente, el trabajar actividades que promueven el desarrollo de habilidades de interpretación textual, el uso de técnicas grupales como: El seminario, cine foro, panel, mesa redonda, con el fin de fortalecer las competencias propositiva y argumentativa y la aplicación de estrategias que fortalecen las competencias: interpretativa, argumentativa y propositiva a través de la implementación de diferentes medios diferentes al magistral imprimen un carácter dinamizador en la enseñanza de las didácticas en los programas de licenciatura, es necesario que se involucren otras actividades que permitan al Licenciado en Filosofía e historia proponer estrategias de aprendizaje a través del juego u otras técnicas lúdicas en la enseñanza de

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

conceptos propios del área que deberá llevar al aula en el ejercicio profesional, esto teniendo en cuenta que,

El ser humano como ser social por naturaleza, necesita relacionarse con su entorno social, académico y profesional, y esto sólo se logra si posee la competencia comunicativa adecuada, además debe saber aplicarla en los diferentes contextos y con los registros pertinentes: cómo, dónde, con quién, cuándo comunicarse. (Cantú, Florez y Roque., 2001, p. 1).

De esta manera se lograría una habilidad discursiva en los futuros maestros en su desempeño académico, más específicamente los procesos pedagógicos y didácticos.

Otro aspecto se evidencia en la implementación de herramientas y recursos lúdicos, a pesar de que en el syllabus se propone la virtualidad esta no se desarrolla en las actividades propuestas por el docente, al igual que las competencias transversales de bilingüismo, ya que en la bibliografía no se proponen textos de este estilo. Esto teniendo en cuenta que en los propósitos generales se indica en la Figura 6:

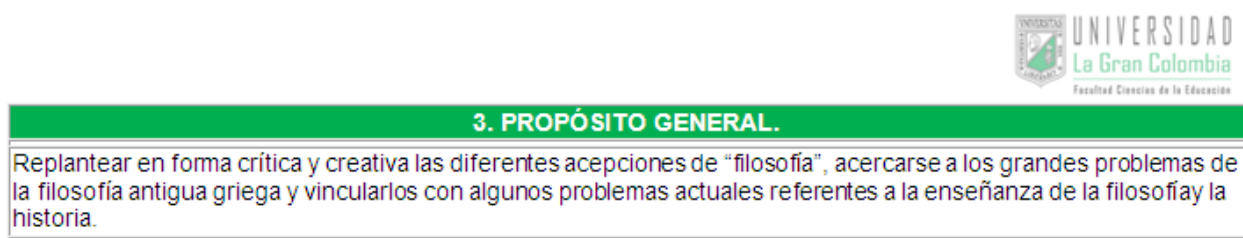


Figura 6. Propósito general. Documento Syllabus Didáctica de la Filosofía segundo periodo 2016. Universidad La Gran Colombia.

Pero no se observa una propuesta de ejecución sólida dentro de la literatura del syllabus en lo que refiere a creatividad.

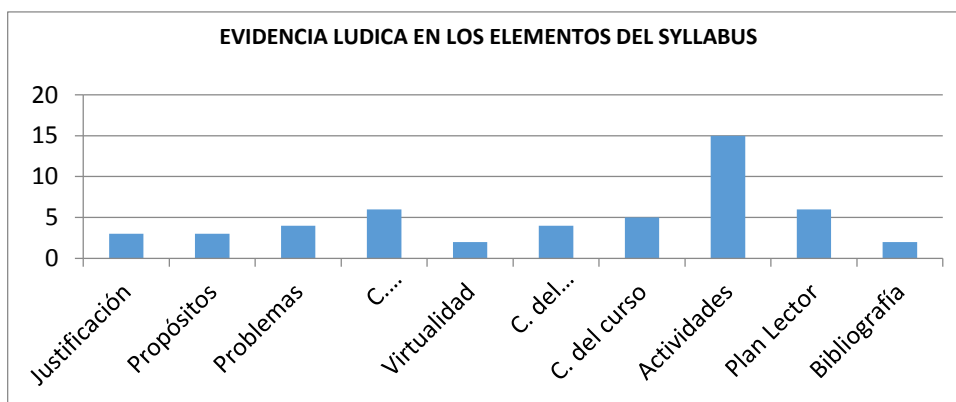
- **Lúdica en los elementos del syllabus**

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

En los elementos del syllabus Grafica 10 los que tienen más fundamentación lúdica son las actividades, junto con plan lector y las competencias transversales, es importante destacar que la asignaturas disciplinares en didáctica de las Licenciaturas en inglés y Licenciatura en literatura y lingüística son las que proponen actividades con un acercamiento más lúdico, además de ello proponen evaluaciones auténticas a través del uso de rubricas con la finalidad de que tanto estudiante como docente puedan evidenciar el progreso-

La virtualidad es uno de los elementos del syllabus que menos se fundamentó en todas las licenciaturas, sin embargo la licenciatura en matemáticas y tecnología busca que el estudiante cree proyectos de enseñanza de las matemáticas desde la utilización de herramientas virtuales, estos también podrían fundamentarse transversalmente en los demás programas.

Grafica 10. Componente lúdico en los elementos del Syllabus



Fuente propia

Es de importancia que en los syllabus exista una transversalidad de los elementos del syllabus con las actividades ya que las primeras enmarcan el para qué y las actividades el cómo, lo que ayuda a la formación integral del futuro profesional docente Gran Colombiano.

Conclusiones

De esta manera se concluye que:

Los syllabus pertenecientes al grupo I, el cual está conformado por las asignaturas transversales de énfasis pedagógico tienen una fundamentación lúdica media, sería interesante que en asignaturas teóricas como política y legislación educativa los docentes propusieran actividades más dinámicas promoviendo el aprendizaje de las temáticas.

La proposición en espacios diferentes al aula y la biblioteca permitirían a los estudiantes evidenciar nuevas experiencias tanto en las asignaturas de énfasis pedagógico como las de enfoque didáctico disciplinar.

El proyecto integrador es una herramienta excelente para la investigación y la proposición de estrategias lúdicas por parte de los estudiantes, ya que ayuda al desarrollo de competencias transversales y disciplinares, sería importante incentivar a los estudiantes a través de la escritura de artículos de investigación pedagógica los cuales podrían ser presentados en memorias semestrales del trabajo realizado, esto ayudaría a fundamentar la investigación en la Universidad y el compromiso por parte de docentes y estudiantes.

Los resultados evidenciaron que en los syllabus se presenta un mayor puntaje en las primeras tres categorías: desarrollo del pensamiento abstracto, desarrollo de la habilidad cooperativa, desarrollo de la habilidad comunicativa, mientras que en las categorías: promoción de la innovación y la creatividad, promoción en la aplicación de recursos y herramientas lúdicas, es más bajo indicando que es necesario reforzar la práctica de este componente en planeaciones curriculares de los syllabus, con el fin de que la formación de los nuevos licenciados sea más dinámica.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Así como en la didáctica del inglés hay una sobresaliente en las actividades del componente lúdico, en los syllabus correspondientes a las prácticas pedagógicas se necesitan involucrar más el componente lúdico, esto con el fin de hacer más fácil los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ejercicio de los futuros maestros.

No existe una didáctica de las ciencias sociales, lo cual es necesario ya que los futuros licenciados en este programa también necesitan desarrollar la lúdica como dimensión creativa e imaginativa del ser humano, además de adquirir herramientas que ayuden a proponer nuevas estrategias en la enseñanza de esta disciplina.

Referencias Bibliográficas

Calvo, G. (2004). Un diagnóstico de la formación docente en Colombia. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Cuervo (2002). La Importancia de la Pedagogía Lúdica en las Facultades de Educación: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4907050>

Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). Lo ludico como componente de lo pedagogico, la cultura, el juego y la dimension Humana. s,n, 1-2.

Lafrancesco, G. (2004). Currículo y plan de estudios: Estructura y Planeamiento. Bogota: Cooperativa editorial magisterio.

Magnolia, A. (2005). Aproximacion critica al concepto de curriculo. Revista electronica de la Red de Investigacion Educativa, 12.

Machado (2010). Extensión Universitaria y Docencia, una posibilidad de intervención curricular: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4207137>

Ministerio de Educación Nacional. (2011) Ley general de educación

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

de 1994. Colombia.

Pansza, M. (2007). "Elaboración de programas". Operatividad de la Didáctica. Vol.1. México. Gernika.

Paya, A. (2006). Lactividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea: Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didactica.Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de:. Bogota: Universidad Nacional.

Posner, G. J. (1998). Analisis del currículo. Bogotá: Mc Graw Hill.

Kobil, M., Cardini, M, y Salazar, L. (2015). Aportes sobre estrategias lúdicas aplicadas a nivel universitario. Una experiencia en la cátedra de introducción a la administración. Argentina: Universidad Nacional del Mar del Plata.

Jiménez, C. (s.f). Cerebro creativo y lúdico. Construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio. Ensayo interactivo en internet. Recuperado de <http://www.ludica.com.co/ensayos.html>

Cantú, L., Florez, J., Roque, M., Dulmer, V, y Iglesias, A. (2011). Programa analítico. Nuevo León: Universidad autónoma de Nuevo León.

Johnson, D., Johnson, T, y Holubec, E. (1994). El aprendizaje cooperativo en el aula. Argentina: Paidos.

Pallares, P., Rodriguez, M., Traver, J, y Herreo, S. (2006). Construyendo puentes con periódicos y celo: una propuesta de formación de habilidades cooperativas en alumnado universitario. Recuperado de http://157.88.123.53/JAC/GIAC_JAC/07/37.pdf

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

Margalef, G y Arena, M. ¿Qué entendemos por innovación educativa? a propósito del desarrollo curricular Perspectiva Educacional, 47. 13-41. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002>

Gaete, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Educación y Educadores. 14. 289-307. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83421404005>

Echeverri, J., y Gómez, J. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión Humana. s,n, 1-18.

Bianchi, E. (s.f). Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis: Una contribución a la causa de los niños. 1-2.

Anexo 1

Tabla de categorías lúdicas y sus criterios evaluativos

CATEGORIAS	CRITERIOS
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO C1	Se identifica el fomento de competencias transversales que le permiten al docente en formación, la formulación de hipótesis frente a las problemáticas tratadas en el tema.
	Se evidencia en el documento acciones que el docente en formación debe desarrollar autónomamente en donde propone estrategias creativas frente a la solución de problemas.
	El contenido y material que formula el docente para el desarrollo del área, tiene relación con las problemáticas sociales actuales a nivel nacional e internacional, fomentando el pensamiento crítico y propositivo con el fin de facilitar el planteamiento de nuevas estrategias pedagógicas y didácticas por parte del docente en formación.
	Se evidencia el uso de bibliografía actualizada y coherente con la dimensión lúdica.
	Dentro de las actividades a realizar, al docente en formación se le propone el uso de esquemas, comparaciones, análisis y elaboración de conclusiones en donde se evidencia la relación conceptual con el proceso práctico y social
	Se fomenta la interdependencia positiva, en donde se proponen tareas y objetivos grupales para resolver problemáticas.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

<p>DESARROLLO DE LA HABILIDAD COOPERATIVA</p> <p>C2</p>	<p>Se promueven técnicas interpersonales y de trabajo en equipo para el fomento de competencias ciudadanas.</p> <p>Se evidencia dentro del componente evaluativo, el proceso reflexivo del trabajo grupal, a través de la autoevaluación y evaluación.</p>
<p>DESARROLLO DE LA HABILIDAD COMUNICATIVA</p> <p>C3</p>	<p>Se identifican actividades que promueven el desarrollo de habilidades de interpretación textual.</p> <p>Existen actividades en donde los estudiantes deben producir un discurso oral y escrito.</p> <p>Se percibe el uso de técnicas grupales como: el seminario, cine foro, panel, mesa redonda, con el fin de fortalecer las competencias propositiva y argumentativa.</p> <p>En la evaluación se evidencia la aplicación de estrategias que fortalecen las competencias: interpretativa, argumentativa y propositiva a través de la implementación de diferentes medios diferentes al magistral.</p>
<p>PROMOCION DE LA INNOVACION Y LA CREATIVIDAD</p> <p>C4</p>	<p>Se evidencia que el docente en formación tiene la posibilidad de proponer diferentes soluciones a una problemática establecida dentro del curso de enseñanza.</p> <p>El docente dentro de la bibliografía utilizada propone el uso de artículos de investigación, donde se evidencia el uso de nuevas estrategias de aprendizaje relacionadas con la asignatura.</p> <p>Los textos consultados por el docente son actuales y evidencian la relación teórica-practica requerida para la didáctica del tema.</p>

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

	<p>En las prácticas propuestas por el docente dentro del syllabus se plantea la creación y ejecución de proyectos de investigación que promueven la proposición de nuevas estrategias creativas que aportan a la innovación educativa.</p>
	<p>Dentro de la evaluación se evidencian estímulos para los estudiantes que proponen innovación y creatividad en el desarrollo de estrategias pedagógicas para el aprendizaje de la temática con el fin de promover el aprendizaje del docente en formación.</p>
<p>PROMOCION EN LA APLICACIÓN DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS LÚDICAS C5</p>	<p>Se evidencia, tanto en la teoría como en los trabajos prácticos y evaluativos, la promoción del uso de herramientas tecnológicas a través de tareas desarrolladas en diferentes programas y plataformas que fomentan la creatividad, conceptualización y diversas percepciones de la temática a trabajar en el curso.</p>
	<p>Dentro de las actividades propuestas por el docente se utilizan herramientas como el juego de roles, en donde el *estudiante tiene la posibilidad de acercarse al conocimiento teórico y práctico de forma más dinámica.</p>
	<p>En las actividades expuestas en el syllabus se evidencia la participación activa del estudiante a través de la conformación de grupos como semilleros de investigación, participación de congresos, simposios, en donde puedan discutir y ampliar visiones frente a la utilización e implementación de diferentes estrategias pedagógicas y didácticas a nivel Ínter e intra universitario.</p>
	<p>En las tareas propuestas dentro del syllabus el docente en formación debe hacer uso de diferentes herramientas y estrategias pedagógico-didácticas en donde utiliza la innovación a partir de la lúdica para socializar, realidades</p>

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGÓGICO

	<p>sociales propias del campo educativo y afianzar conceptualizaciones de la temática a desarrollar dentro del curso.</p>
	<p>El docente desde la planeación del syllabus propone la utilización de espacios diferentes al aula de clase en donde el docente en formación puede interactuar de forma más dinámica con el conocimiento estos incluyen: Laboratorios de informática e inglés, bibliotecas, museos, auditorios, galerías expositivas entre otros.</p>

Fuente propia.

LÙDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

	través de la implementación de diferentes medios diferentes al magistral.																		
<p>PROMOCION DE LA INNOVACION Y LA CREATIVIDAD</p> <p>C4</p>	Se evidencia que el docente en formación tiene la posibilidad de proponer diferentes soluciones a una problemática establecida dentro del curso de enseñanza.																		
	El docente dentro de la bibliografía utilizada propone el uso de artículos de investigación, donde se evidencia el uso de nuevas estrategias de aprendizaje relacionadas con la asignatura.																		
	Los textos consultados por el docente son actuales y evidencian la relación teórica-práctica requerida para la didáctica del tema.																		
	En las prácticas propuestas por el docente dentro del syllabus se plantea la creación y ejecución de proyectos de investigación que promueven la proposición de nuevas estrategias creativas que aportan a la innovación educativa.																		
	Dentro de la evaluación se evidencian estímulos para los estudiantes que proponen innovación y creatividad en el desarrollo de estrategias pedagógicas para el aprendizaje de la temática con el fin de promover el aprendizaje del docente en formación.																		
<p>PROMOCION EN LA APLICACIÓN DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS</p>	Se evidencia, tanto en la teoría como en los trabajos prácticos y evaluativos, la promoción del uso de herramientas tecnológicas a través de tareas desarrolladas en diferentes programas y plataformas que fomentan la creatividad, conceptualización y diversas percepciones der la temática a trabajar en el																		

LÚDICA COMO COMPONENTE PEDAGOGICO

LÚDICAS C5	curso.																	
	Dentro de las actividades propuestas por el docente se utilizan herramientas como el juego de roles, en donde el *estudiante tiene la posibilidad de acercarse al conocimiento teórico y práctico de forma más dinámica.																	
	En las actividades expuestas en el syllabus se evidencia la participación activa del estudiante a través de la conformación de grupos como semilleros de investigación, participación de congresos, simposios, en donde puedan discutir y ampliar visiones frente a la utilización e implementación de diferentes estrategias pedagógicas y didácticas a nivel Ínter e intra universitario.																	
	En las tareas propuestas dentro del syllabus el docente en formación debe hacer uso de diferentes herramientas y estrategias pedagógico-didácticas en donde utiliza la innovación a partir de la lúdica para socializar, realidades sociales propias del campo educativo y afianzar conceptualizaciones de la temática a desarrollar dentro del curso.																	
	El docente desde la planeación del syllabus propone la utilización de espacios diferentes al aula de clase en donde el docente en formación puede interactuar de forma más dinámica con el conocimiento estos incluyen: Laboratorios de informática e inglés, bibliotecas, museos, auditorios, galerías expositivas entre otros.																	

Fuente propia

