

El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos♦

Fecha de recepción: 25/06/2019
Fecha de revisión: 16/08/2019
Fecha de aprobación: 02/12/2019

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo:
Cepeda, N. J. y Belalcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105.



DOI: <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/26.2-art4>

♦ Artículo Resultado de Investigación. Hace parte del trabajo La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores éticos en estudiantes adscritos a los centros de formación, asociados a la Institución Educativa San Alejandro en Guaitarilla, Nariño, desarrollada desde el año 2014 hasta el 10 de junio del año 2019 en el departamento de Nariño, Colombia

*✉ Magíster en Pedagogía. Docente del Centro Educativo Villa Nueva asociado a la Institución Educativa San Alejandro, municipio de Guaitarilla, Nariño, Colombia. Correo electrónico: nancepeda07gue05@gmail.com

* Magíster en Pedagogía; Especialista en Pedagogía e Investigación en la Educación Superior, Trabajadora Social. Docente, Universidad Mariana. Correo electrónico: abelalcazar@umariana.edu.co

Nancy Janneth Cepeda Guepud*✉
Ana Patricia Belalcázar España*

Resumen

El presente artículo nace como resultado de comprender cómo la lúdica puede contribuir al fortalecimiento de los valores éticos en los estudiantes adscritos a los centros educativos de la Institución San Alejandro en el municipio de Guaitarilla, Nariño. El cumplimiento de las metas en esta investigación se apoyó en la mirada de una metodología cualitativa, pues desde las experiencias de los participante (docentes/estudiantes) en el aula de clases, se facilitó alcanzar los objetivos trazados; de igual manera, trabajar desde un enfoque histórico-hermenéutico consintió resaltar cómo estas vivencias se interpretan y significan en la cotidianidad desde el aula de clases; además, a través de un tipo de investigación descriptivo-comprensivo, se facilitó organizar y dar sentido a la realidad evidenciada a lo largo del estudio realizado. Los hallazgos emergentes del estudio mostraron que tanto para docentes como para estudiantes, la lúdica se considera una estrategia pedagógica favorable hacia la enseñanza-aprendizaje integral de los valores. Gracias a los elementos encontrados, se concluyó que existe una relación directa entre los componentes de la lúdica y el afianzamiento de los valores, pues en la medida en que se implemente estrategias flexibles en los procesos de enseñanza, puede asegurarse con mayor éxito la apropiación, interiorización y práctica de los valores en los diferentes escenarios de la vida.

Palabras clave: pedagogía, estrategias lúdicas, valores éticos.

The role of playful strategies in the practical strengthening of ethical values

Abstract

This article was born as a result of understanding how playful can contribute to the strengthening of ethical values in students attached to the educational centers of the San Alejandro institution in the municipality of Guaitarilla, Nariño, Colombia. The fulfillment of the goals in this research was based on a qualitative methodology, since from the experiences of the participants (teachers / students) in the classroom, it was facilitated to achieve the objectives set. In the same way, working from a historical-hermeneutical approach allowed highlighting how these experiences are interpreted in the daily life of the classroom. In addition, through a type of descriptive-comprehensive research, it was facilitated to organize and make sense of the reality evidenced throughout the study. The emerging findings of the study showed that for both teachers and students, playfulness is considered a favorable pedagogical strategy towards the integral teaching-learning of values. Thanks to the elements found, it was concluded that there is a direct relationship between the components of playfulness and the consolidation of values, because to the extent that flexible strategies are implemented in the teaching processes, appropriation, internalization and practice of values can be more successfully ensured in the different scenarios of life.

Key words: pedagogy, playful strategies, ethical values.

O papel das estratégias lúdicas no fortalecimento prático dos valores éticos

Resumo

Este artigo nasceu do entendimento de como a lúdica pode contribuir para o fortalecimento dos valores éticos em estudantes vinculados aos centros educacionais da instituição San Alejandro, no município de Guaitarilla, Colômbia. O cumprimento dos objetivos desta pesquisa baseou-se no olhar de uma metodologia qualitativa, uma vez que a partir das experiências dos participantes (professores / alunos) em sala de aula, foi facilitado o alcance dos objetivos estabelecidos. Da mesma forma, trabalhar a partir de uma abordagem histórico-hermenêutica permitiu destacar como essas experiências são interpretadas no cotidiano da sala de aula; além disso, por meio de um tipo de pesquisa descritivo-abrangente, foi facilitada a organização e compreensão da realidade evidenciada ao longo do estudo. Os resultados emergentes do estudo mostraram que, para professores e alunos, a lúdica é considerada uma estratégia pedagógica favorável ao ensino-aprendizagem integral de valores. Os elementos encontrados permitem concluir que existe uma relação direta entre os componentes da lúdica e o fortalecimento de valores, pois, na medida em que estratégias flexíveis são implementadas nos processos de ensino, é possível garantir que a apropriação, internalização e prática dos valores nos diferentes cenários da vida terão maior sucesso.

Palavras-chave: pedagogia, estratégias lúdicas, valores éticos.

1. Introducción

En consonancia con la realidad vivenciada en los contextos de inclusión social de los que se hace parte, referirse al tema del debilitamiento de los valores en el accionar humano se constituye en un tema de interés investigativo, al observar cómo la crisis de los valores incide en los procesos de construcción social. Todo esto hace evidente la responsabilidad de diseñar y proponer proyectos que se acerquen a comprender esa realidad, desde las vivencias y experiencias interpersonales dentro del contexto. Este punto de vista puede apoyarse en la perspectiva de Sánchez (2015), para quien el resquebrajamiento de los valores en la práctica convivencial está asociado al relegamiento de los mismos en la vida cotidiana, situación que aunada a la desatención ética, ocasiona un detrimento de la capacidad humana en valorar la realidad desde puntos de partida flexibles y proactivos que se correspondan con las circunstancias dispuestas en el contexto, desencadenando dificultades en el tipo de respuestas dadas por un individuo.

En un primer momento, las situaciones encontradas alrededor de la práctica de los valores dentro de los centros educativos adscritos a la institución San Alejandro en el municipio de Guaitarilla, Nariño, mostraron una constante en el actuar de la comunidad educativa, relacionada con los altos índices de trasgresión de las normas que, asociada a las problemáticas sociales e intrafamiliares, conducen a la aceptación de la violencia y la injusticia social, como un factor común dentro de las prácticas sociales. Se puede vincular y/o circunscribir las características de esta realidad, al debilitamiento en la práctica de los valores éticos desde las primeras etapas de desarrollo. Considerando las situaciones descritas, es inevitable no pensar que de mantenerse estas condiciones, es imperativa la necesidad y responsabilidad de las instituciones educativas en la implementación de mecanismos, estrategias y herramientas de protección que posibiliten la resignificación y reorganización de esa realidad, mediante el desarrollo de prácticas pedagógicas flexibles que permitan una deconstrucción de la práctica de los valores éticos en la cotidianidad de la vida.

En correspondencia con la situación identificada, se vio conveniente e indispensable formular como objetivos, el comprender de qué manera la lúdica puede contribuir al fortalecimiento de los valores éticos en las prácticas que los estudiantes de los centros educativos adscritos a la institución San Alejandro exteriorizan al momento de interactuar en su contexto. La idea de proponer como ejes de trabajo el tema de la lúdica y los valores éticos para esta investigación, pudo sustentarse en que los fundamentos teóricos representan una postura y una visión complementaria, al señalar que desde la enseñanza-aprendizaje en el aula, puede proponerse situaciones que permitan un afianzamiento en la adquisición y manejo práctico de los valores. En este caso, Álvarez (2015) reconoce la relevancia en el carácter funcional de la lúdica sobre la enseñanza

de los valores, pues este tipo de estrategias pedagógicas pueden estimular un aprendizaje activo que fomente el desarrollo integral de las capacidades y habilidades prosociales. Considerando esta perspectiva, se hace indispensable el diseño e implementación de estrategias que busquen el aprovechamiento de los recursos existentes en el medio educativo, lo que resaltaría la pertinencia de abordar este tipo de situaciones escolares que presentan incidencia sobre la vida cotidiana. En este punto, la relevancia de volcar una mirada reflexiva a la pedagogía lúdica empleada por los docentes en sus clases, permite generar una perspectiva frente a las demandas y exigencias que presenta la educación contemporánea.

La investigación aportó conocimientos enfocados a reconocer el fortalecimiento que tienen las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos. En este sentido, la lúdica se constituyó en una parte fundamental y estructurante del proyecto, pues desde la visión propuesta por Ochoa y Peiró (2012), Murillo (2007), Vasco (2006), los saberes relativos a las prácticas pedagógicas flexibles influyen de modo positivo en los procesos de aprehensión y asimilación de contenidos teórico-prácticos de los valores para la vida en sociedad. Según los autores, la ineficacia e ineficiencia de las estrategias pedagógicas en los procesos de formación afecta negativamente el cumplimiento de los objetivos del rol docente.

La perspectiva de análisis de este estudio se apoyó en una base referencial de trabajo con la misma línea investigativa, proyectada a examinar y establecer de qué forma, la inclusión de modelos lúdicos puede favorecer la construcción de escenarios flexibles en la enseñanza-aprendizaje de los valores. Entre las investigaciones identificadas se encontró propuestas realizadas tanto a nivel macro como microcontextual; por ejemplo, el trabajo realizado por Acosta, Páez y Vizcaya (2007) evidenció cómo la escuela puede favorecer escenarios de aprendizaje y práctica de los valores desde la administración de estrategias flexibles al interior del aula de clases. Por ende, se reconoce que la lúdica presenta una estructura funcional al flexibilizar los escenarios de enseñanza-aprendizaje en los que existe una mejor aprehensión de contenidos.

Desde las contribuciones realizadas por Tarrés, Montenegro, Gayol y D'Ottavio (2005) se reconoce cómo la aplicación de estrategias pedagógicas flexibles en la enseñanza de los valores éticos posibilita el desarrollo de las capacidades y potencialidades estudiantiles en generar experiencias individuales y colectivas favorables hacia la construcción social. En ese sentido, las estrategias lúdicas son asumidas como una parte fundamental del quehacer pedagógico.

La investigación llevada a cabo por Cedeño (2015) condujo a reconocer que a través de la lúdica se puede afianzar procesos en la vida cotidiana que permiten

un ejercicio reflexivo-práctico en el que los valores son representados como una parte del quehacer social. Esta realidad deja entrever que el aula de clases necesita flexibilizarse, tomando en cuenta a los estudiantes como parte activa del aprendizaje.

También puede rescatarse los aportes realizados por Gómez, Rodríguez y Yate (2015), cuya investigación permitió resaltar la parte práctica en la aplicación de los valores, al mostrar cómo una enseñanza flexible puede contribuir a la consolidación de escenarios de sana convivencia en los que se genera vínculos saludables entre los diferentes actores escolares.

Finalmente, la investigación realizada por Castro y Terán (2015) deja entrever que el juego puede llegar a constituirse en una estrategia pedagógica que permite focalizar la atención de los estudiantes, desde sus propios gustos, expectativas, capacidades y posibilidades. Según los autores, la lúdica fortalece la aplicación de los valores, pues incorpora nuevos paradigmas y perspectivas frente al aprovechamiento de los recursos endógenos y exógenos que se manifiestan dentro de los escenarios educativos.

En ese sentido, para dar una mayor estructura y organización al trabajo investigativo realizado, se tomó como referencia teórica, aquellos elementos que configuran una visión general acerca de los ejes temáticos que dieron forma al estudio ejecutado. Por tal motivo, para alcanzar un acercamiento conceptual, se elaboró un proceso de categorización deductivo que dio como resultado, la definición de categorías como las estrategias, la lúdica y los valores éticos; como subcategorías, los aspectos referidos a las estrategias lúdico-pedagógicas, la lúdica en las clases de ética y valores, además de la importancia de las prácticas de los valores éticos.

Desde el campo de las estrategias, como las define Sánchez (2013), éstas se constituyen en herramientas claves frente a la transformación de las situaciones de desventaja socio-educativa, facilitando procesos de gestión e intervención que se ajustan a las necesidades y demandas establecidas dentro de los contextos de actuación y participación. Por tanto, las estrategias buscan favorecer escenarios flexibles y alternativos que permitan abordar la realidad desde una perspectiva integral en la que exista un desarrollo apropiado de las capacidades y potencialidades de los individuos hacia la construcción social. Por su parte, autores como Hargreaves y Fink (2006, citados por Sánchez, 2013) permiten afianzar la concepción de las estrategias, aludiendo que gracias a un adecuado diseño e implementación de éstas, puede alcanzarse cambios sostenibles que posibiliten enriquecer el quehacer de la vida cotidiana.

Al hablar de la lúdica como una estrategia pedagógica, se menciona a Bolívar, Castrillón, Tobón, Vargas y Velázquez (2004), quienes desde su experiencia

admiten que las características lúdicas flexibilizan el quehacer pedagógico, en tanto permiten entrelazar múltiples posibilidades interactivas que enriquecen el aprendizaje, al proponer escenarios alternativos que consienten mayores niveles de inclusión escolar. Por tal razón, la lúdica abarca una serie de principios pedagógicos que son redireccionados hacia proponer mejores canales de educación que favorezcan la asimilación de contenidos por parte de los estudiantes. García (2004) concibe las estrategias lúdicas como un elemento sólido que invita a reflexionar el papel del estudiante en la educación, asumiéndolo como un actor activo e incluso en la construcción de los conocimientos y saberes que parten desde el quehacer institucional. Propiciar escenarios que integren elementos como las imágenes, la música, los colores, los movimientos, los sonidos, puede despertar el interés estudiantil.

Por ende, el papel que cumple la lúdica como estrategia pedagógica, como lo señala Jiménez (2008), debe significarse como un componente indispensable dentro del quehacer educativo, pues según el autor, a través del juego se puede incluir nuevos principios que aseguren mejores procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. Como se puede ver, la lúdica en el aula de clases puede promover un aprovechamiento de las capacidades y habilidades estudiantiles, en el sentido que los contenidos curriculares son adaptados a las expectativas y demandas de quien aprende. Apoyando la construcción de este concepto, Sánchez (2008) determina que el juego en la lúdica no únicamente cumple la función de diversión, dado que de forma complementaria incentiva un aprendizaje activo, permitiendo al estudiante el desarrollo de las capacidades imaginativas, creativas y el trabajo en equipo.

En este orden de ideas, la lúdica adquiere un valor significativo dentro del quehacer formativo, pues visualiza un aprendizaje eficiente desde el cumplimiento de los objetivos escolares. No obstante, Domínguez (2015) admite que hoy en día, la lúdica debe alejarse de la visión tradicionalista en la que se limita su funcionalidad, al referenciarse tan solo como juego improductivo. Esta nueva configuración debe resignificar los esquemas y estereotipos sobre el juego, visualizándolo como una parte fundamental en la construcción de conocimientos.

Al referirse al tema de los valores éticos, es indispensable reconocer su importancia en la construcción social que, como lo menciona la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2012), radica en la capacidad de generar espacios y/o escenarios de participación e inclusión prosocial en la que los ciudadanos reivindiquen su papel hacia la construcción de una sociedad igualitaria y equitativa. Según esta organización, las nuevas exigencias del contexto conducen a modelar mecanismos que permitan la aceptación de responsabilidades compartidas entre todos los colectivos humanos, orientadas a lograr un bienestar particular y colectivo. Las concepciones abordadas sobre los valores deben contribuir a

una reconstrucción social, sustentada bajo prácticas que fomenten un actuar coherente y consonante con la búsqueda de un bienestar integral dentro de los diferentes campos de los que se hace parte.

Ahora bien, el abordaje de los valores éticos desde la escuela lleva a pensar de qué forma los procesos de enseñanza conducen a la construcción y consolidación de valores aplicables a las diferentes relaciones que surgen dentro del contexto socioeducativo. En este orden, Cobos (2009) señala que la educación debe fomentar un desarrollo cognitivo-afectivo, que conduzca al estudiante a establecer mejores procesos de inclusión y adaptación social; sostiene que el tema de la ética no solo tiene un impacto sobre el desarrollo prosocial de prácticas de modo transversal, sino que permite el desarrollo de una autonomía responsable hacia la construcción y aplicación de principios y normas conductuales que favorecen mejores escenarios de socialización.

Estas aserciones facilitan reconocer que la importancia de los valores éticos dentro de la construcción social se encuentra supeditada a la capacidad del docente para proponer y propender escenarios flexibles que conduzcan a una asimilación y manejo de estos contenidos dentro de las prácticas sociales en las que se ven inmersos permanentemente.

Al abordar el tema de la lúdica en la enseñanza de los valores éticos, vale la pena tomar como referencia, la visión propuesta por Álvarez (2015), para quien las demandas y necesidades del contexto educativo contemporáneo conducen de forma permanente a reevaluar el tipo de pedagogías implementadas en el aula de clases; expresa que la lúdica ha alcanzado una posición favorable dentro de los procesos de formación, pues adquiere un carácter funcional en la enseñanza-aprendizaje de los valores, dado que a través del juego se hace posible el desarrollo de estrategias que se adecúen a las características evolutivas de los estudiantes, permitiendo de este modo enfrentar los retos y desafíos que se da en la educación.

Los principios teóricos aludidos, en correspondencia con los objetivos de la presente investigación, condujeron a dimensionar la importancia de las estrategias lúdicas dentro de la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos; por tal razón, buscar comprender cómo la flexibilidad de estas pedagogías fortalece adecuadas prácticas sociales desde la aplicación de los valores, hizo indispensable la elaboración de lineamientos que facilitaran exponer esta realidad desde las experiencias de los participantes de los centros educativos pertenecientes a la institución San Alejandro en el municipio de Guaitarilla, Nariño.

2. Metodología

2.1 Paradigma de investigación

Este estudio se fundamentó en el paradigma cualitativo, al posibilitar una comprensión de la información obtenida desde las mismas experiencias intra e

interpersonales en el aula de clases. De este modo, se alcanzó a reconocer de qué forma se concibe el fortalecimiento de la lúdica hacia la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos. Tomando la posición propuesta por Bonilla y Rodríguez (2005), el enfoque cualitativo permite caracterizar la realidad estudiada desde las propias vivencias que los sujetos tienen dentro de su contexto. Por su parte, Agreda (2004) admite que la importancia de este paradigma está en asumir la naturalidad de los contextos y las prácticas sociales.

2.2 Enfoque de investigación

Teniendo como referencia los objetivos propuestos dentro del proceso investigativo, al igual que el paradigma de investigación, se vio conveniente la elección del enfoque histórico-hermenéutico el cual, como expresa López (2001), permite un acercamiento comprensivo a la realidad de los fenómenos y percepciones sociales desde aquellas vivencias y experiencias históricas que han significado de una forma determinada dentro de la vida en sociedad. Asimismo, desde la visión propuesta por Cifuentes (2011), la relevancia de este enfoque radica en que posibilita identificar aquellos aspectos simbólicos interiorizados como parte de las prácticas sociales dentro del contexto. Se requirió identificar aquellas construcciones interiorizadas por parte de los participantes frente a la aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos en el aula.

2.3 Tipo de Investigación

Como aporte metodológico, la investigación tomó las posturas del tipo de estudio descriptivo-comprensivo, el cual según Hernández, Fernández y Baptista (2014), busca especificar las características y perfiles de las situaciones y/o fenómenos sociales estudiados, tratando de comprender cómo ese tipo de realidades ha institucionalizado determinadas situaciones como parte del quehacer cotidiano. En este orden, se hace posible recoger una información que de manera independiente o conjunta dé a conocer los elementos que representan o significan a la realidad abordada. Asimismo, para Monje (2011) los estudios descriptivo-comprensivos conducen al investigador a prestar atención a los múltiples hechos y eventos que ocurren dentro de los campos de trabajo. Esta investigación toma como referencia ese tipo de estudio, pues se describió de forma comprensiva aquellas situaciones relacionadas con las estrategias lúdico-pedagógicas empleadas por el docente en la clase de ética y valores. Por tal razón, cabe considerar la visión de Bonilla y Rodríguez (2005), para quienes desde un nivel descriptivo se puede identificar y descubrir perspectivas claras y coherentes con el objeto de investigación.

2.4 Técnicas de recolección de datos

La presente investigación se fundamentó en el empleo de técnicas como la observación y los grupos focales, con las cuales se pudo identificar aquellos

aspectos que se relacionan con la forma cómo los participantes vivencian el tema de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos.

2.5 Observación

Monje (2011) define que la observación, como herramienta de recolección, se constituye en una fuente importante de información al permitir que el investigador pueda reconocer de forma directa y vivencial hechos o situaciones particulares y específicas que ocurren en los procesos de socialización. Para el estudio de investigación, las observaciones fueron efectuadas teniendo como referente las prácticas docentes al interior del aula de clases; desde estos procesos se pudo identificar de qué forma se diseña, aplica y evalúa las estrategias lúdicas por parte del docente del área de ética y valores.

2.6 Grupos focales

Según Monje (2011) los grupos focales permiten organizar y planificar de forma previa los ejes temáticos sobre la realidad abordada, favoreciendo de este modo, la obtención de información desde las percepciones construidas por los grupos participantes. Para la presente investigación, esta técnica contribuyó a discriminar de qué modo las experiencias compartidas acerca de las estrategias lúdico-pedagógicas están relacionadas con el fortalecimiento y la práctica de los valores por parte de los participantes dentro del contexto social.

Para lograr un uso eficiente de esta técnica de recolección, se formó seis grupos focales pertenecientes a cada uno de los centros educativos participantes dentro de la investigación realizada. Cada grupo estuvo conformado por cinco a seis estudiantes, quienes mediante el empleo y orientación de unas preguntas día, manifestaron sus experiencias frente al tema de la lúdica en el desarrollo de las clases de ética y valores. En ese sentido, cada una de las preguntas realizadas les permitió expresarse de forma libre, dando a conocer su perspectiva en torno al tema tratado. Cabe aclarar que, para la aplicación de esta técnica, se pasó por un proceso de validación por jueces, quienes desde su evaluación permitieron establecer las interrogantes necesarias frente a la investigación realizada.

2.7 Triangulación de la información

Considerando los elementos mencionados, es fundamental reconocer que el análisis de los resultados que se describe en este artículo, se realizó mediante procesos de triangulación de información, la cual según Rodríguez, Pozo y Gutiérrez (2006) es una técnica de confrontación y comparación de diferentes tipos de análisis de información, empleadas con el objetivo de validar, contribuir y enriquecer la construcción de nuevos conocimientos sobre el análisis de la realidad social. El procedimiento en mención permitió comprender de qué forma los procesos lúdicos pueden contribuir al desarrollo de la enseñanza-

aprendizaje de los valores éticos, al mostrar una relación directa entre estos dos ejes temáticos.

2.8 Unidades de análisis de información

Es importante recalcar que el análisis de los hallazgos identificados se llevó a cabo mediante la categorización de la información suministrada por los participantes, la cual se sometió a proceso de organización, selección, tamizaje, triangulación y ordenamiento, con el propósito de ofrecer al lector un informe estructurado que permitiera entender con claridad de qué forma se logró el cumplimiento de los objetivos propuestos. En ese sentido, para una mejor comprensión de la realidad estudiada, se realizó la formulación de categorías deductivas e inductivas, de acuerdo con cada uno de los objetivos específicos. Cada una de las categorías deductivas e inductivas establecidas como parte del proceso de análisis de información fueron establecidas de acuerdo con las similitudes que presentaron las respuestas dadas por los participantes durante el proceso de recolección de información. En ese sentido, al finalizar cada una de las categorías inductivas se conjugó la jerarquización de los hallazgos según su relevancia y recurrencia dentro de las posturas asumidas por los docentes y los estudiantes desde sus experiencias dentro del contexto de actuación y participación escolar.

3. Resultados

La organización, sistematización, procesamiento, análisis e interpretación de resultados, permitieron construir una visión de la realidad desencadenada sobre el tema de la lúdica y los valores éticos, comprendiendo la situación manifiesta en los centros educativos adscritos a la Institución Educativa San Alejandro. Con estos hallazgos se otorgó sentido y significado a las categorías y subcategorías propuestas en los objetivos de investigación, tales como: estrategias lúdico-pedagógicas; la lúdica en las clases de ética y valores y la práctica de los valores éticos en los entornos de inclusión y participación social, en coherencia con la investigación planteada.

Frente al análisis de información, se encontró que para la subcategoría de estrategias lúdico-pedagógicas, los docentes sostienen que la lúdica puede concebirse como una estrategia flexible que contribuye a los procesos de aprendizaje de los estudiantes, debido a que favorece escenarios de inclusión e integración fundamentados en la participación continua, la construcción de saberes y en otorgar mayor efectividad en el desarrollo de contenidos teórico-prácticos. En este caso, los docentes acuden a las estrategias lúdicas a fin de ofrecer elementos que facilitan la asimilación de los nuevos conocimientos que parten de la elaboración conjunta entre el docente y sus estudiantes.

Las percepciones sobre estrategias lúdicas señalan la necesidad de instaurar espacios de reflexión sobre el tema de los valores, de tal manera que los

estudiantes sean capaces de responsabilizarse en el aprendizaje de las temáticas relacionadas con el área de eje valores; por tanto, esta apropiación de contenidos debe apoyar el surgimiento de herramientas facilitadoras hacia una mejor expresión de sentimientos ante la realidad intra e interpersonal en la que los estudiantes se ven inmersos.

No puede olvidarse que la lúdica, como estrategia pedagógica, requiere de elementos estructurales y formales que permitan su uso en el aula. Los hallazgos investigativos mostraron que desde la percepción del docente, estas estrategias pueden ser adaptadas a las características del contexto, lo que favorece una flexibilidad en los procesos formativos del área de ética y valores, como consecuencia de la capacidad del docente para lograr una mayor participación de los estudiantes.

En consonancia con la naturaleza de los recursos lúdicos en el aula de clases, los docentes admiten la necesidad de transformar y resignificar las estrategias pedagógicas tradicionales, debido a la responsabilidad de proponer mecanismos motivacionales en la construcción de conocimientos que induzcan a los estudiantes a participar en los procesos de formación, desde posturas crítico-reflexivas acerca de la realidad evidente dentro de la sociedad actual. En ese sentido, los docentes consideran que deben desarrollar sus capacidades y habilidades en el manejo de las estrategias lúdicas, con el propósito de conseguir que los estudiantes se asuman como parte activa de la construcción y el cambio escolar.

En lo que respecta a la subcategoría de la lúdica en las clases de ética y valores, puede establecerse que por parte del estudiantado existe una adecuada percepción en la forma de enseñanza de los valores por parte del docente; en este caso, sí se cumple apropiadamente las funciones de enseñanza de los valores éticos en la escuela. Estas apreciaciones realizadas por los estudiantes favorecen un afianzamiento y fortalecimiento de los valores en la práctica dentro de la escuela, que aunadas al apoyo docente, se convierten en parte importante del actuar observado en el aula.

En continuidad con los hallazgos emergentes en esta investigación, también se identificó que desde la perspectiva de los estudiantes, las estrategias lúdicas permiten un fortalecimiento y fomento de los valores, en la medida en que los procesos de aprendizaje ofrecen un mayor sentido y significado a los contenidos dispuestos sobre los valores, consintiendo una apropiación teórico-práctica de los mismos en las diferentes esferas de las que hace parte el estudiante; por tal razón, esta visión contribuye a comprender la responsabilidad de los escenarios educativos y su adaptación a las demandas y necesidades del contexto; su representatividad radica en la oportunidad de proyectar una sana convivencia

escolar, que se ve favorecida bajo el reconocimiento de las capacidades del estudiante en analizar e interpretar sus vivencias intra e interpersonales desde una óptica flexible que atienda a las dificultades y problemáticas emergentes.

Atendiendo las características que emergen alrededor de la subcategoría de la lúdica al interior de la enseñanza de los valores éticos, es posible concluir que para los estudiantes, trabajar en escenarios flexibles contribuye en la promoción y afianzamiento de experiencias gratificantes que se fundamentan a partir del cumplimiento de las expectativas, intereses y demandas que aparecen como parte de la vida cotidiana de los estudiantes.

Finalmente, en la subcategoría relacionada con la práctica de los valores éticos en los entornos de inclusión y participación social de la cual forman parte los estudiantes, se encontró que el análisis e interpretación que hacen de las situaciones cotidianas, presentan una connotación reflexiva, fundamentada en el desarrollo de competencias intra e interpersonales que se adaptan a las características de la realidad emergente en la que se ven inmersos. Por tanto, los estudiantes demuestran una coherencia entre lo que han aprendido en el aula y su aplicabilidad en las situaciones escolares, sociales y familiares.

Este panorama de la enseñanza-aprendizaje en el aula requiere del empleo de herramientas que permitan potenciar, desarrollar, fortalecer y empoderar a la comunidad escolar en la práctica de los contenidos teóricos dispuestos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el abordaje del área de ética y valores, apoyada desde la lúdica como estrategia pedagógica, puede ofrecer una nueva perspectiva ante la vida en sociedad, más aún, cuando en la actualidad se hace común encontrar actitudes que llevan al debilitamiento de la integridad humana, al punto de afectar los procesos de desarrollo individual y colectivo.



Figura 1. Taxonomía categorial

4. Discusión

Las nuevas tendencias relacionadas con los progresos y avances en las diferentes áreas de conocimiento conducen a la sociedad a impulsar la reconstrucción y transformación de contextos de formación escolar, a partir de propuestas que se enfocan a afianzar la participación y proyección de estrategias lúdicas como elementos centrales en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos; en este orden, los modelos pedagógicos y metodológicos deben cumplir con la formulación de objetivos que atiendan efectivamente las demandas y necesidades de la realidad social. Por ejemplo, aludiendo a la perspectiva de Díaz (2008), las instituciones educativas actuales requieren implementar estrategias lúdicas que estimulen el desarrollo y potencialización de las capacidades y motivaciones intrínsecas del estudiante, a fin de promover la aplicación de los contenidos desde la vida práctica. Por tanto, la importancia de la lúdica contempla la formulación de principios y metas específicas proyectadas a reforzar los procesos de aprehensión y reflexión de los contenidos dispuestos en el aula.

En correspondencia con esto, la realidad presente en los centros educativos participantes demostró que desde el área de ética y valores, las estrategias lúdicas requieren fundamentarse bajo bases teórico-prácticas que permitan un mejor desenvolvimiento a la hora de su aplicación en el aula de clases, pues según lo observado dentro de las prácticas docentes, el desconocimiento de lineamientos claros y consistentes con la realidad, puede desencadenar la ineficacia e ineficiencia de las estrategias implementadas. Esta postura puede apoyarse en lo señalado por De La Torre, Oliver y Sevillano (2008), para quienes los recursos empleados en los procesos de formación deben ser contemplados como vehículos encaminados a concebir una enseñanza objetiva, organizada y coherente con las condiciones que presentan los escenarios educativos. De esta forma, es plausible advertir que los nuevos escenarios de inclusión escolar deben resignificar el papel de la educación frente al desarrollo de capacidades y habilidades en la aplicación de los valores éticos dentro de la sociedad.

Por tal razón, como lo señalan Posada (2014) y Medina (1999, citado por Calderón, Marín y Vargas, 2014), las estrategias lúdicas deben contar con una estructura formal que clarifique el objeto de estudio en el aula, ya que un inadecuado uso de la lúdica puede provocar resultados erróneos en las percepciones asumidas por los estudiantes al momento de interactuar con estas herramientas pedagógicas. Ahora bien, desde los campos de aplicación de los centros educativos adscritos a la Institución San Alejandro, se reconoce que las estrategias empleadas por los docentes, no únicamente deben ser orientadas como estímulos hacia el cumplimiento de algunas tareas, sino que, de forma complementaria, la lúdica en el aula debe proyectarse a ofrecer condiciones y/o parámetros que permitan un aprovechamiento de los recursos materiales e inmateriales existentes. Desde el aporte transversal que las estrategias lúdicas hacen al desarrollo formativo, como lo establecen Echeverri y Gómez (2009), se orientan a viabilizar procesos de adaptación desde la dimensión humana hacia la adquisición de conocimientos que se aplica a aquellas condiciones que emergen como parte del interactuar social.

La implementación de estrategias lúdicas en las clases de ética y valores puede contribuir a un mejor acercamiento de los contenidos teórico-prácticos de los valores al consentir una mayor flexibilidad en el uso de los recursos existentes en el contexto. En ese sentido, tomando como referencia la visión de Betancourt, Guazaquillo y Millán (2016), cuando en el salón de clases se implementa actividades recreativas, se viabiliza la construcción de escenarios pedagógicos capaces de fomentar una formación en valores desde una perspectiva constructivista que evidencie una transformación de las conductas y/o comportamientos sociales. Para los autores, el docente del área de ética y valores debe contar con una serie de aptitudes y actitudes que le permitan un mejor desempeño del rol que

cumple en el aula, asumiendo posturas flexibles que se adapten a un trabajo mancomunado con los estudiantes.

En este orden de ideas, la promoción y práctica de los valores éticos anclados a las estrategias lúdicas, como argumentan Castro y Terán (2015), hacen parte de la responsabilidad institucional que debe encargarse de acompañar y reforzar una adecuada asimilación teórico-práctica de los valores, incorporando metodologías flexibles y alternativas que den respuestas favorables a la construcción y desarrollo social. En el caso de lo afrontado en la Institución Educativa San Alejandro, a pesar de identificarse y establecerse que los docentes manejan algunas estrategias flexibles en la enseñanza-aprendizaje del área de ética y valores, se requiere que este tipo de conocimientos se afiance desde los procesos de formación y profundización de metodologías lúdicas que puede aplicarse apropiadamente en el salón de clases.

Considerar las conceptualizaciones referidas a las estrategias lúdicas, así como su impacto e incidencia en la formación de los valores éticos, conduce a reflexionar acerca de cómo este tipo de aspectos puede favorecer la práctica de los valores dentro de los escenarios de participación e inclusión social de los que hacen parte los estudiantes. Frente a este hecho, González (2006, citado por Ruiz, 2017) reconoce que cuando existe una adecuada apropiación e interiorización de contenidos dentro del aula de clases, esto posibilita el desarrollo de capacidades y habilidades reflexivas de los valores que contribuyen a generar un mejor proceso de aplicación de los mismos en las relaciones dadas dentro del contexto social.

Reconociendo el impacto y las consecuencias desencadenadas a raíz de los cambios y transformaciones experimentadas en los espacios de participación e inclusión social en los que los estudiantes se desenvuelven permanentemente, se hace evidente que esta práctica de los valores confluye en establecer procesos de adaptación y resignificación de la realidad social, a partir de los aspectos que menciona Ruiz (2017), en los que se busca una mayor responsabilidad de las instituciones para el fomento de la sostenibilidad y mejoramiento de los entornos sociales, a partir de la puesta en escena de estrategias pedagógicas enfocadas a recrear sentidos y significados que lleven a los estudiantes a crear vínculos saludables desde la práctica de los valores en su quehacer cotidiano; por ende, estas nuevas herramientas y estrategias pedagógicas deben contar con una proyección prospectiva al mantenimiento de la realidad.

Por consiguiente, un punto indispensable en los procesos de formación en valores estará en comprender todos los aspectos personales sobre el desarrollo infantil -sociales, psicológicos, culturales, biológicos-, con el propósito de desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas pertinentes a las características que

se representa en los niños. En este caso, los docentes deben reflexionar sobre su compromiso formativo dentro y fuera de la escuela, pues gracias a este tipo de propuestas pedagógicas puede asegurarse que a largo plazo los estudiantes pertenecientes a la institución San Alejandro continuarán manteniendo la respectiva visión que actualmente tienen de la importancia de los valores dentro de su cotidianidad.

5. Conclusiones

La realidad que se evidenció en los centros de formación asociados a la Institución Educativa San Alejandro, permite desarrollar las siguientes conclusiones, que se plantea como elementos representativos de la realidad en la que se ven inmiscuidos los temas de la lúdica en el fortalecimiento de los valores:

Desde la realidad que se manifiesta al interior de los procesos pedagógicos llevados a cabo al interior de la enseñanza-aprendizaje de los valores éticos, se identificó que la lúdica por parte de los actores escolares (docentes-estudiantes) es tomada como una herramienta funcional y práctica en el desarrollo de las clases, al posibilitar una mayor flexibilidad y abordaje de las temáticas tratadas de manera eficaz y eficiente, las cuales desempeñan un papel fundamental en el acercamiento vivencial y experiencial de los valores como parte del quehacer cotidiano. Sin embargo, las estrategias lúdicas implementadas por los docentes de los centros educativos presentan falencias y debilidades al momento de ejecutarlas, lo cual lleva a entender la necesidad de afianzar mejores procesos que incentiven el empleo de estas estrategias.

Con relación a la posición de los docentes frente a las estrategias lúdicas, se reconoció que el empleo de estas herramientas contribuye a la construcción de escenarios en los que se logra un mayor aprendizaje desde la integración e inclusión escolar de los estudiantes y el reconocimiento de sus aptitudes y actitudes en el manejo de los contenidos teóricos y su aplicabilidad en el contexto escolar, familiar y social. De este modo, se concibe los valores desde las reflexiones que puede hacerse de los mismos frente a la construcción de la realidad.

Contemplando la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la enseñanza y el aprendizaje de los valores éticos, se establece que es necesario hacer transformaciones y cambios en los esquemas y paradigmas tradicionales contruidos sobre el uso de la lúdica, posibilitando una redefinición de los papeles y roles que cada actor preescolar cumple frente a los procesos de formación escolar.

Por parte de los estudiantes, el manejo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las clases de valores éticos, se concibe de forma positiva, en el sentido en que

los modelos flexibles facilitan un manejo de las clases en las que los estudiantes pueden participar desde la interiorización y apropiación de los contenidos teóricos, teniendo en perspectiva el fortalecimiento de sus capacidades y habilidades para la construcción social. Por tanto, la lúdica es considerada como un medio que favorece una mejor aprehensión de los valores éticos.

La importancia de establecer y/o ejecutar un modelo pedagógico lúdico en las instituciones educativas radica en la posibilidad de favorecer un acercamiento apropiado a los diferentes contenidos que permiten una contribución social. Así, la lúdica en el fortalecimiento de los valores representa una oportunidad para favorecer escenarios educativos que se adecúen a las demandas y necesidades del contexto.

6. Conflicto de intereses

Las autoras de este artículo declaran no tener ningún tipo de conflicto de intereses sobre el trabajo presentado.

Referencias

- Acosta, M., Páez, H. y Vizcaya, O. (2007). ¿Es posible educar en valores en las instituciones educativas? *Revista Educación en Valores*, 1(7), 25-40.
- Agreda, J. (2004). *Guía de investigación cualitativa interpretativa*. San Juan de Pasto: Institución Universitaria CESMAG.
- Álvarez, F. (2015). *La lúdica y el fortalecimiento de valores en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa 7 de agosto, municipio de Santiago de Cali, Valle del Cauca* (Trabajo de Especialización). Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/132/FannyAlvarezSalas.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Betancourt, E., Guazaquillo, E. y Millán, L. (2016). *La lúdica: herramienta para fortalecer los valores* (Trabajo de Especialización). Universidad Los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/894/BetancourtElizabeth.pdf?sequence=2>
- Bolívar, M., Castrillón, M., Tobón, G., Vargas, M. y Velásquez, I. (2004). *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros*. Bogotá: Ediciones Paulinas.
- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en las ciencias sociales*. Bogotá: Grupo Editores Norma.
- Calderón, L., Marín, S. y Vargas, N. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué* (Trabajo de Grado). Universidad del Tolima. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20>

estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf

Castro, H. y Terán, C. (2015). *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de los valores* (Tesis de Maestría). Universidad Santo Tomás. Recuperado de repository.usta.edu.co/pedagogia_del_juego_para_educar_con_valores

Cedeño, S. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica en la construcción de valores para fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños de 4-5 años en la Institución Educativa San Simón de Ibagué* (Trabajo de Grado). Universidad del Tolima. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1661/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Stefanyn%20Cede%C3%B1o%20Version%20aprobada.pdf>

Cifuentes, R. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.

Cobos, J. (2009). Valores: familia y escuela. *Revista digital, Innovación y experiencias educativas*, 25, 1-9.

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2012). *La importancia de los valores en la vida cotidiana*. Ciudad de México: Comisión Nacional de los Derechos Humanos.

De La Torre, S., Oliver, C. y Sevillano, M. (2008). *Estrategias didácticas en el aula. Buscando la calidad y la innovación*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED.

Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Juárez: Universidad Autónoma de Juárez.

Echeverri, J. y Gómez, J. (s.f.). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

García, J. (2004). *Ambiente con recursos tecnológicos, escenarios para la construcción de procesos pedagógicos*. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia, EUNED.

Gómez, L., Rodríguez, R. y Yate, C. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para rescatar los valores del respeto, tolerancia, diálogo y honestidad, en la institución Educativa Claraval Chuscales: sede Chuscales* (Trabajo de Especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/136/G%C3%B3mezAcostaLuzEdelmira.pdf?sequence=2>

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). Bogotá: Mc-Graw Hill.
- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropsicología*. Bogotá: Aula Abierta.
- López, H. (2001). *Investigación cualitativa y participativa. Un enfoque histórico hermenéutico y crítico-social en Psicología y Educación ambiental*. Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Neiva, Colombia: Universidad Surcolombiana.
- Murillo, J. (2007). *Investigación iberoamericana sobre la eficacia escolar*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Ochoa, A. y Peiró, S. (2012). El quehacer docente y la educación en valores. Teoría de la educación. *Educación y cultura*, 13(3), 28-48.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Rodríguez, C., Pozo, T. y Gutiérrez, J. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuestas recurrentes e investigaciones de réplica en educación superior. *RELIEVE, Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 12(2), 289-305.
- Ruiz, A. (2017). Importancia de los valores humanos en la educación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 12(3), 345-356.
- Sánchez, A. (2015). Nuevos valores en la práctica psicosocial y comunitaria: autonomía compartida, autocuidado, desarrollo humano, empoderamiento y justicia social. *Universitas Psychologica*, 14(4), 1235-1244.
- Sánchez, C. (2013). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED.
- Sánchez, G. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoEle, Revista de Didáctica, Español como Lengua Extranjera*, 11.
- Tarrés, M., Montenegro, S., Gayol, M. y D'Ottavio, A. (2005). Educación en valores: un enfoque desde la investigación científica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1, 83-89.
- Vasco, C. (2006). *Siete retos de la educación colombiana para el período 2006 a 2019*. Medellín: Universidad EAFIT.