



Universidad de Carabobo
Área de Estudios de Postgrado
Facultad de Ciencias de La Educación
Programa de Especialización en Docencia
Para la Educación Superior



**MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA
ENSEÑANZA SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA**

Autora: Mgsc. María W. Gallango T.

Valencia, Julio 2013



Universidad de Carabobo
Área de Estudios de Postgrado
Facultad de Ciencias de la Educación
Programa de Especialización en Docencia
Para la educación Superior



**MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA
ENSEÑANZA SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA**

Tutora: Mgsc. Gladys Y. Rivas

**Trabajo de Especialización Presentado Ante la
Dirección de Post Grado de La Facultad de Ciencias de
la Educación de la Universidad de Carabobo para optar
al Título de Especialista en Docencia en Educación
Superior**

Valencia, Julio 2013



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Área de Estudios de Postgrado
Programa de Especialización en Docencia
Para La Educación Superior



VEREDICTO

Nosotros, miembros del jurado designados para la evaluación del trabajo de Grado titulado: **MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA ENSEÑANZA SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA**. Presentado por **MARÍA W. GALLANGO T** para optar al Título **ESPECIALISTA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACION SUPERIOR** estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como: _____

Nombres y Apellidos

Cédula de Identidad

Firmas

Valencia, Julio de 2013

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo, a todos los estudiantes de enfermería, los cuales fueron fuente de inspiración para que esta investigadora, tomara la asertiva decisión de indagar y reflexionar acerca de cómo el docente universitario puede participar positiva y efectivamente sobre los estudiantes, evitando así, que estos sean solo meros receptores de información, si no que por el contrario, interactúen entre sí, logrando que a través de la puesta en práctica del aprendizaje significativo, edifiquen su propio conocimiento sobre las bases de los adquiridos con anterioridad.

Espero con mucho entusiasmo, que el docente universitario específicamente en la escuela de enfermería, tome en consideración los aspectos teóricos mencionados en este estudio, para que su práctica profesional sea más placentera y fructífera.

Para Uds. estudiantes y docentes universitarios, mis respetos y mi proyecto.

RECONOCIMIENTO

Primeramente a Dios, quien como orfebre de mi vida, ha moldeado cada uno de mis actos, convirtiéndome en quien ahora soy.

A la profesora Minerlines Racamonde, quien con su paciencia, constancia, carisma y sencillez, ha servido de ejemplo especial, de cómo un docente puede de una manera práctica, amable y cordial, dirigir y complementar el aprendizaje, de aquellos que tuvimos el privilegio de tenerla como facilitadora.

A los docentes del Departamento de Salud Reproductiva, quienes participaron en este estudio, aportando la información necesaria para poder desarrollar la Fase I o estudio diagnóstico. A ellas mi más sincero, respeto y agradecimiento.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
Índice de Cuadros	viii
Índice de Gráficos	x
Resumen	xii
Introducción	1
CAPÍTULO I : EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	4
Objetivos del Estudio: General	8
Específicos	9
Justificación	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	11
Bases Teóricas	14
Bases Andragógicas	18
Bases Lúdicas	21
Bases Psicológicas	34
Bases Legales	37
Operacionalización del Objeto de Estudio	42
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
Naturaleza del Estudio	43
Fases del Estudio	44
CAPÍTULO IV: FORMULACION DEL PROYECTO	
Fase I: Estudio Diagnóstico	
Análisis e Interpretación	50
Conclusión Fase I	67
Fase II: Estudio de la Factibilidad	69
Factibilidad Operativa	
Factibilidad Técnica	

Factibilidad Económica Proceso Global de Transformación		
Fase III: Diseño de la Propuesta Objetivo Organización	73
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
Conclusiones	118
Recomendaciones	119
REFERENCIAS	121
ANEXOS		
Anexo: Instrumento Fase I	126

INDICE DE CUADROS

Nº	INFORMACION	Pág.
1	Distribución según el sexo de docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	51
2	Distribución según la edad de docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.	52
3	Distribución Según Años de Servicio de Docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	53
4	Distribución Según su Formación Docente de Profesores de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	54
5	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la aplicación y promoción de la creatividad durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	55
6	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la motivación y fomento de la iniciativa durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	57
7	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la generación de placer	

y búsqueda de disfrute del aprendizaje, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	59
8 Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas para fomentar la participación y cohesión grupal, por el docente durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	61
9 Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para fortalecer los valores grupales y el respeto hacia las reglas, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	63
10 Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para la promoción de la socialización y la comprensión entre los participantes durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	65

INDICE DE GRAFICOS

Nº	INFORMACION	Pág.
1	Distribución según el sexo de los docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	51
2	Distribución según la edad de docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.	52
3	Distribución Según Años de Servicio de Docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	53
4	Distribución Según su Formación Docente de Profesores de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	54
5	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la aplicación y promoción de la creatividad durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	56
6	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la motivación y fomento de la iniciativa durante el desarrollo de la asignatura SR	

	del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	58
7	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la generación de placer y búsqueda de disfrute del aprendizaje, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	60
8	Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas para fomentar la participación y cohesión grupal, por el docente durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	62
9	Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para fortalecer los valores grupales y el respeto hacia las reglas, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	64
10	Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para la promoción de la socialización y la comprensión entre los participantes durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia	68



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de La Educación
Área de Estudios de Postgrado

Programa de Especialización en Docencia Para La Educación Superior



MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA ENSEÑANZA SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA

Gallango

Autora: Mgsc. Maria

Tutor: Mgsc. Gladys Rivas

Año: Junio, 2013

RESUMEN

Esta investigación propone un Modelo de Estrategias Lúdicas desde una Enseñanza Significativa (MELESE), dirigido a los facilitadores de la asignatura Salud Reproductiva (SR) del Departamento Salud Reproductiva y Pediatría, de la Escuela de Enfermería de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo. Enmarcada en la modalidad proyecto factible, con un diseño descriptivo, de campo; desarrollado en tres fases: I: Diagnóstica, II: Estudio de factibilidad operativa, técnica y financiera y III: Diseño de la propuesta. La población estuvo conformada por 13 docentes de la asignatura Salud Reproductiva y la muestra por 10. Se aplicó un cuestionario con alternativa de respuestas tipo Likert conformado por 12 preguntas, que arrojaron el siguiente diagnóstico: más del 80 % de los docentes reconocen que casi nunca utilizan lo lúdico, para motivar la participación, creatividad, iniciativa o placer al aprender, pero un 90% asegura utilizarlo para el fortalecimiento de los valores; un 60 % admite que utiliza estas estrategias para promover la socialización. Esto hace visible la necesidad del uso de lo lúdico para el desarrollo de esta asignatura a nivel universitario.

Palabras Claves: Enseñanza, aprendizaje significativo, Lúdica andragógica

Línea de Investigación: Pedagogía, andragogía y currículo, temática Estrategia

INTRODUCCIÓN

Jugar es para los adultos una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que lleva dentro, es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos. A través de ellos se transportan a mundos emocionantes, permitiéndose jugar nuevos roles y cumplir fantasías imposibles de realizar en el mundo real. Tal vez sea por ello que Cornella, referido por Margullis (2004) expresa que “Ser un jugador es abrazar el futuro, ser un trabajador es defenderse de él” (S/N). El que juega tiene la esperanza de ganar y en el trayecto se divierte, pero quién ve al trabajo como una actividad de adulto, la siente como un castigo. Por ello, el mismo autor cita a Neruda “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta (...)”.

Es importante entender que esto se da muy seguido a nivel de la educación universitaria debido a que el profesor, se siente obligado a mantener una postura que infunda respeto y donde por supuesto no hay cabida ni siquiera para la intimación con los estudiantes. La labor como docentes la basan en instrucciones específicas establecidas en el currículo de la materia que imparten, al respecto Díaz (citada por Dávila, 2000), advierte que la “función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un *mediador*

en el encuentro del alumno con el conocimiento” (s/n). En esta mediación, el profesor debe orientar y guiar la actividad mental constructiva de los estudiantes, a quienes proporciona ayuda de acuerdo a su competencia profesional.

Cuando se trata de brindar apoyo y guía docente al adulto (Andragogía), debe tomarse en consideración no sólo el aprendizaje que estos adquirirán para ese momento, sino además las estrategias educativas que utilizaran para impartir o diseminar igual información a sus futuros discípulos. Es entonces una cadena de eventos que puede dejar frutos positivos, si se utilizan los engranajes adecuados para su efectivo funcionamiento, obteniendo los mejores resultados andragógicos. Este trabajo de investigación está enmarcado en la línea de investigación del Programa de Especialización en Educación Superior (PEDES) denominada Pedagogía, andragogía y currículo; además está inmersa en la temática Estrategias.

La investigación está estructurada en cuatro capítulos desarrollados de la siguiente manera organizacional: Capítulo I: Contiene el desarrollo del problema, la presentación de los objetivos tanto el general como los específicos, la justificación o importancia del proyecto y su alcance. El Capítulo II: contiene el marco referencial donde se mencionan los antecedentes bibliográficos más relevantes, su fundamentación teórica y bases legales del proyecto, además de la operacionalización del objeto de estudio. El Capítulo III: Contiene el desarrollo metodológico del proyecto como: Naturaleza del estudio, fases del estudio, población y muestra, la elaboración y aplicación del instrumento. El Capítulo IV:

Expone el desarrollo de cada una de las fases del proyecto factible. En la Fase I: Análisis e interpretación de los resultados, lo cual conlleva a una conclusión relacionada con esta etapa. La Fase II: El estudio operativo, técnico y económico del proyecto que demuestra la factibilidad de su aplicación y por último la Fase III: El diseño del Modelo de estrategias de enseñanza desde lo lúdico para la asignatura SR en enfermería. El Capítulo V: muestra el cuerpo de las conclusiones generales del estudio y de las recomendaciones propuestas por la investigadora.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Este capítulo presenta la explicación e interpretación de los factores desencadenantes de la problemática que motiva la elaboración de este estudio, a manera de ubicar una posible solución a la misma. Además plantea los pasos a seguir para su ejecución y la importancia de este estudio para la profesión, la institución, la educación y la sociedad.

Planteamiento del Problema

Las estrategias lúdicas han tenido mayor uso en la educación primaria que en cualquier otro nivel educativo, esto debido tal vez a su relación cultural con la edad de los estudiantes, es decir sólo con los niños se debe jugar mientras se imparte una clase o se hace referencia a una explicación. Esto debido tal vez a que la pedagogía ha tomado la lúdica como su medio de enseñanza fundamental, pero si bien es cierto, que este es un elemento antiguamente tratado en los procesos de creación y aprendizaje, no es menos cierto que la lúdica ha sido seriamente desplazada de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta la referencia hecha por Cifuentes y otros (1998) “El juego como proceso vital expresa necesidades básicas comunes a todo hombre y se articula en el campo de la conducta específica considerándola como un conjunto de operaciones mentales, corporales y afectivas” (s/n). Lo cual hace notar que es tan importante aplicar estrategias lúdicas en la pedagogía, al igual que en la andragogía, debido a que el adulto continúa teniendo las mismas necesidades de aprendizaje.

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como el aprendizaje – experiencia o aprendizaje significativo, cumplen con la finalidad de contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en la prosecución de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo donde este se desenvuelve. Si como dice Yturralde (2010) “aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos”(s/n). Sin lugar a dudas podemos inferir que a través de estrategias lúdicas con el aprendizaje significativo se potencia al 80% la capacidad de aprendizaje.

El problema radica en que por alguna razón los docentes del nivel universitario, dentro de sus actividades didácticas no aplican la lúdica, el autor antes mencionado refiere al respecto

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples. (s/n)

Para muchos docentes el jugar equivale a perder el tiempo, y puede que sea cierto, si en su aplicación no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes como estrategia educativa del adulto y ser muy constructivas al aplicarlas bajo la metodología del aprendizaje significativo, conscientes de que los seres humanos se mantienen en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacen y permanentemente mientras haya vida. Es a través de la lúdica que se puede aplicar con mayor y mejor efectividad la activación de los conocimientos previos y su verificación con los recién adquiridos.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo espacios mentales que se han cerrado y limitado al aprendizaje para la edad adulta. Bernard (referido por Yturralde, 2010) expone "No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar" (s/n), el hecho de estar desarrollando actividades educativas andragógicas, no necesariamente obliga a eliminar las estrategias de enseñanza lúdicas; debido a que estas pudiesen no sólo reforzar el conocimiento adquirido y mejorar la adquisición de otros nuevos,

sino que además proporciona un ambiente ameno donde el participante se siente cómodo, presto a intervenir, socializar y desarrollar con placer las actividades.

Por otra parte la Escuela de Enfermería, de la Universidad de Carabobo (E.E-U.C) específicamente en el departamento de Salud Reproductiva y Pediatría, en su asignatura Salud Reproductiva, posee en su programa curricular una unidad donde se desarrolla un tema denominado actividades lúdicas para el Programa de Atención de la Salud de la Adolescente Embarazada (PASAE), pero no aparece dentro de dicho currículo especificaciones de cómo desarrollar el tema, con la intención de que el docente pueda obtener el máximo rendimiento de esta herramienta, y ha sido ejecutado como seminario por los estudiantes sin que estos hayan recibido información previa respecto a cómo utilizar dicha estrategia.

Adicional a esto, dentro de las prácticas clínicas de la asignatura anteriormente mencionada, solo, en el Centro de Medicina Integral de la Universidad de Carabobo (CMIUC) en la Romana, en la consulta del PASAE, los estudiantes al impartir sesiones educativas a las adolescentes embarazadas, deben poner en práctica estrategias lúdicas, utilizando como guía el texto de González y otros (1997) elaborado para tal fin y denominado Manual de Promoción de Salud Sexual y Reproductiva del Adolescente (MOPEA), donde ellos escogen una actividad de su preferencia y la aplican durante el desarrollo de la sesión.

Al respecto investigaciones realizadas con antelación por docentes del Dpto. de Salud reproductiva y pediatría de la escuela de enfermería, evidenciaron la

importancia en la aplicación de estas actividades en las adolescentes y como influía en la captación y aceptación del aprendizaje, sin embargo estos docentes no utilizan dentro del desarrollo de la asignatura tan importante herramienta de aprendizaje significativo. Por todo lo antes expuesto y tomando en cuenta que el aprendizaje es un elemento interno, se hace necesario preguntar ¿De qué manera el docente de la asignatura Salud Reproductiva de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Carabobo (U.C) aborda la enseñanza en el aula? ¿Contribuirá el diseño de un modelo de estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa a mejorar el desarrollo de esta?

Objetivo General

Proponer un modelo de estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa, dirigido a los facilitadores de la asignatura Salud Reproductiva de la Escuela de Enfermería de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo (SR-EE-FCS-UC).

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar de qué manera el facilitador de la asignatura Salud Reproductiva (SR) aborda la enseñanza en el aula de clases.
- Validar la factibilidad de estrategias que contribuyan a una enseñanza significativa por parte de quien facilita el aprendizaje.
- Operacionalizar estrategias significativas de enseñanza desde lo lúdico.

Justificación

Esta investigación se basa principalmente, en la necesidad aparente observada en el aula de clases durante el desarrollo de la asignatura SR del Departamento Clínico de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría (DCESRP) de la Escuela de Enfermería de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo (FCS-UC), respecto a las estrategias clásicas utilizadas por el docente en el proceso de enseñanza de la misma. A través de esta se pretende dar opciones estratégicas de enseñanza utilizando como herramienta la lúdica, con lo cual se obtendrá mejores resultados educativos respecto a la forma de enseñar y la motivación para aprender en el aula de clase.

Los estudiantes universitarios necesitan reforzar lo aprendido con anterioridad, pero, al mismo tiempo, necesitan desarrollar de forma más autónoma habilidades de aprendizaje más especializadas. En este sentido, este proyecto pretende proporcionar al docente estrategias que al ser aplicadas logren que el estudiante de enfermería refuerce y consolide, los contenidos aprendidos, las estrategias comunicativas y su capacidad para analizar y reflexionar sobre la promoción de la salud reproductiva con mayor autonomía. Moraga, J (2009) refiere “La técnica del clowns (payaso) es una herramienta educativa que se aplica para las presentaciones de teatro dirigidas a la prevención del VIH... y poder sensibilizar a las personas con respecto a temas de la salud sexual y reproductiva” (s/n).

Por otro lado el uso adecuado de esta herramienta también estimulará suficientemente al estudiante, de manera que le sirva de anclaje con los temas de la asignatura desarrollados lúdicamente, con el fin de que aplique técnicas similares en el futuro durante su praxis profesional, mejorando así las actividades de enfermería desarrolladas para promocionar la salud reproductiva y prevenir complicaciones en la madre y el neonato. Felibertt, J (2007) refiere al respecto “Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja... explorar el mundo, conocerlo y dominarlo” (s/n). Al conocerlo el estudiante aprende y actúa apropiadamente.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

Este capítulo refleja todos y cada uno de los contextos teóricos ubicados en las bibliografías consultadas, los antecedentes investigativos realizados con anticipación y las teorías que sustentan el estudio los cuales servirán de soporte a la estructura del proyecto conformando su matriz epistémica.

Antecedentes de la Investigación

Torres, C (2002) desarrollo el proyecto “El Juego Como Estrategia de Aprendizaje en el Aula” trabajo descriptivo y de campo, en el cual se propone el uso del juego como estrategia a través de micro clases de aprendizaje, entre las recomendaciones están, el uso de la iniciativa y la creatividad del docente para el desarrollo de las estrategias; consideración de las competencias a facilitar, uso apropiado de la planificación y la integración del aprendizaje. Su relación con este proyecto se debe a que en ambos se pretende utilizar estrategias lúdicas dentro del aula de clases para la integración adecuada del aprendizaje significativo a la enseñanza.

Rivas, G (2007) realizo un trabajo de investigación denominado “Opinión De Las Usuaris Embarazadas del Programa de Prevención y Asistencia de Embarazo en Adolescente (PASAE), Acerca de las Actividades Lúdicas para el Desarrollo de las Sesiones Educativas”, de tipo descriptivo, de campo, de corte transversal, aplicada a las adolescentes embarazadas que acudieron al programa PASAE del CMIUC y que asistieron al grupo terapéutico II, de las sesiones educativas.

Se utilizó un muestreo aleatorio, simple o al azar de 31 adolescentes embarazadas de un total 62, lo cual representa el 50% de la población. Concluyendo que la opinión de la mayoría de las adolescentes embarazadas fue favorable, respecto al uso de las actividades lúdicas en las sesiones educativas. Su relación con este proyecto consiste en que las actividades lúdicas aplicadas en este programa (PASAE) forman parte de los cuidados de enfermería de la asignatura SR, donde será aplicado el mismo.

Felibertt, J. (2009) realizo un estudio denominado “La actividad Lúdica Como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño”. En una institución educativa de San Francisco de Yare, Edo. Miranda. Trabajo descriptivo, de campo. Con el fin de demostrar cómo influyen las actividades lúdicas en la socialización, demostrando que entre las reacciones positivas observadas se encontró que más del 40% de los participantes mejoraron sus habilidades de participación, toma de decisiones, confianza en sí mismo y el respeto mutuo.

Entre sus recomendaciones se encuentra la sugerencia a los docentes, de aplicar estrategias lúdicas de contacto físico además del rescate de otras como el rompecabezas, socialización y dramatización para mejorar el aprendizaje significativo. Se relaciona con este proyecto debido a que en ambos se considera importante el uso de actividades lúdicas en el aula de clases, con la finalidad de mejorar el aprendizaje a través del fortalecimiento de la confianza, el respeto grupal e individual, para mejorar la participación y la toma de decisiones.

Velasco, M (2010) realizó un estudio denominado “Estrategias de Enseñanza para el Desarrollo de Aprendizajes Significativos en los Alumnos del 6to. Grado de la Unidad Educativa Virgen de la Trinidad Valencia Estado Carabobo”, basado en el uso asertivo de Estrategias de Enseñanza en el aula basándose en las teorías de Aprendizaje Significativo de Ausubel (1986) y la Sociocultural de Vygotsky (1998). Investigación cuantitativa, tipo pre-experimental con pre test y post test aplicado a un solo grupo de 24 alumnos.

El pre test permitió conocer que los docentes utilizan Estrategias de Enseñanza poco adecuadas para el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Considerando los resultados, se planificó y ejecutó un plan de actividades que permitió el conocimiento y manejo de nuevas estrategias de enseñanza antes, durante y al término de cada clase. Ello permitió concluir que el uso asertivo de estrategias de enseñanza en el aula, coadyuvan en el desarrollo de aprendizajes significativos en los alumnos. A pesar de ser una investigación aplicada en educación básica, se relacionan con este proyecto debido a que

utilizan las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo, para estimular el aprendizaje en el aula.

Bases Teóricas

Existen tres elementos que interactúan entre sí para que se haga posible la enseñanza: el docente, el estudiante y el objeto de conocimiento o tema en el cual se enfoca la enseñanza. A estos elementos en algunos momentos de la historia y dependiendo del contexto histórico se les ha cambiado de nombre (maestro, profesor; alumno, participante, tema, materia, entre otros), pero sin lugar a dudas su esencia sigue siendo la misma, otro aspecto que ha cambiado, es la forma de hacer efectiva dicha enseñanza, debido a que las necesidades de aprendizaje de los estudiantes han generado modificaciones no sólo de la actitud del docente, también de la metodología.

Estos cambios provenientes de diferentes investigaciones, generaron teorías, entre ellas, la del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner, la cual según Gallegos, P (2005) “se ocupa de la organización y sistematización del proceso didáctico a partir del carácter normativo con criterios y condiciones para la enseñanza y del prescriptivo con las reglas para obtener una mejor eficacia” (Pág. 80), es decir, para que pudiera funcionar adecuadamente la enseñanza el docente debía exponer normativas y reglamentos que servirían de control y guía

para que el aprendiz pudiese captar mejor el conocimiento y la respectiva destreza.

Le siguió a esta, la Teoría Ecléctica, diseñada por Albert Bandura el cual según Gallegos (2005) consideraba que “la conducta original se reproduce guiada siempre, por la combinación que se realiza entre las imágenes y los códigos retenidos en la memoria y algunos indicios ambientales” (Pág. 81). Obteniéndose entonces un aprendizaje de tipo conductual. Posteriormente llegó la Teoría Sistémica de la Enseñanza de Robert Gagné, esta se basaba en sistemas abiertos, retroalimentación, la informática y entra en práctica los juegos y la simulación.

Para Gagne referido por Gallegos, P (2005) “el aprendizaje es un proceso mediante el cual los organismos vivos, adquieren la capacidad para modificar sus comportamientos rápida y permanentemente” (Pág. 83) Cuando habla de ser vivo lo extiende a toda criatura, no específicamente a la especie humana, con lo cual también se interpreta como cambio de conducta, obtenida a través de la enseñanza.

Por último la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, para este según Gallegos (2005) “el sujeto obtiene el conocimiento fundamentalmente a través de la recepción y no por descubrimiento, porque los conceptos se presentan y se entienden no se descubren” (Pág. 90) Para lograr esto es necesario el uso del sentido lógico propio de los contenidos y el sentido psicológico que

transforma lo lógico en comprensión psicológica, con lo cual se refuerza el desarrollo cognitivo.

Entendiéndose entonces que este desarrollo cognitivo, es causado por la reestructuración del conocimiento de acuerdo a esquemas mentales y a conocimientos obtenidos previamente. Según Giménez, Conde y Valencia (2009) en esta teoría “el rol del educador atiende al desarrollo de destrezas y de capacidades del pensamiento” (Pág. 32) las estrategias de enseñanza de los docentes que apoyan esta teoría, van dirigidas primero a servir de facilitador-mediador y segundo a permitirle en todo momento al aprendiz a crear nuevas formas de aprender.

Estas nuevas formas estarán supeditadas a la manipulación de dos factores: el primer factor es el cognoscitivo, en el que interviene el desarrollo y la capacidad intelectual, dependiendo básicamente de la organización de la estructura cognoscitiva lo cual influirá en el aprendizaje y la retención. La adquisición de un cuerpo claro, estable y organizado, es la meta a largo plazo del aprendizaje y el mecanismo necesario para adquirir nuevos conocimientos dentro del mismo campo, sin embargo la adquisición del conocimiento siempre dependerá de la organización de las estructuras cognitivas y de la adaptación.

El proceso de adaptación es dinámico y progresivo y se obtiene a través de la asimilación de lo nuevo al conocimiento pre existente y de la acomodación, por medio del cambio que tiene que sufrir la experiencia pre existente, para poder incorporar lo asimilado. El segundo factor es el socio afectivo, el cual considera aspectos motivacionales y actitudinales, la personalidad, los grupos, la sociedad y

al docente o facilitador. Esto influye en el aprendiz tanto en el modo de adquirir nuevos juicios de valor, como en el alcance, profundidad y eficiencia en el mismo proceso de aprendizaje y lo hace significativo.

Es por ello que este trabajo de investigación se apoya en la teoría de Ausubel, como base teórica estructural, por otro lado, tomando en cuenta que se creará un Modelo de estrategias de enseñanza significativa, es relevante citar a Wolff, referido por Díaz y Hernández (1999), el cual define como estrategia de enseñanza a “ aquellas utilizadas por el docente con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes y sirve de apoyo tanto a los textos académicos, como en la dinámica de enseñanza desarrollada en clase” (Pág. 102) es decir son las actividades desempeñadas sólo por el docente o facilitador, con el fin de estimular el aprendizaje.

A diferencia de las estrategias de aprendizaje que según los mismos autores, “Son procedimientos que el estudiante requiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible, para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas” (Pág. 105) Es decir herramientas utilizadas por el estudiante para garantizar su propio aprendizaje, mucho más aún en el caso de los estudiantes universitarios, que son adultos jóvenes, los cuales desean culminar con éxito su meta pre establecida.

Este trabajo de investigación pretende específicamente crear o diseñar un Modelo de Estrategia Lúdica desde una Enseñanza Significativa en Enfermería (**MELESE**), que pueda servir de respaldo al facilitador universitario en el

desempeño de su labor, en un ambiente adecuado que permita al participante de la asignatura SR, fungir como colaborador principal en la adquisición de su propio conocimiento lo cual le favorecerá en la aplicación de las destrezas necesarias para posteriormente poner en práctica dicho conocimiento, como adulto joven universitario y futuro profesional de Enfermería.

Por otra parte es oportuno resaltar que a pesar de que este trabajo trata de la estructuración de un modelo de estrategias de enseñanza, es imposible separarlo del aprendizaje, porque aunque cada una de estas estrategias es desarrollada y aplicada por diferentes ejecutores, ambas tienen un mismo fin, lograr la adquisición de conocimientos.

Una teoría de aprendizaje importante para esta investigación sin lugar a dudas es la Teoría Social de Vigotsky, el cual según Giménez, Conde y Valencia (2009) expresa lo siguiente “mientras mayor sea la interacción social del individuo, más potentes serán sus funciones mentales superiores” (Pág. 42), a mayor contacto de los participantes universitarios con el entorno social, compañeros, pacientes, usuarios y otros, podrá comprender mejor lo aprendido y su aplicabilidad en la práctica.

Además también agregan (Giménez, Conde y Valencia) para Vigotsky “lo que se enseña es importante, pero aún más es el ambiente de aprendizaje, la forma como se presentan los contenidos y la función que juega la experiencia del estudiante en su propio proceso de aprendizaje” (Pág. 42). Es decir no es suficiente con investigar un buen concepto, plasmarlo en una lámina y leerlo a la

clase. Es necesario encontrar la manera más creativa, activa, eficiente, dinámica, proactiva y amena de lograr su comprensión para los diferentes participantes, de manera que al final, sean ellos quienes expresen su propia versión del concepto presentado, aplicando el aprendizaje significativo.

Bases Andragógicas

Los adultos jóvenes universitarios además de participar en la asignatura SR de la escuela de enfermería, viven su proceso evolutivo, se enfrentan a diversos factores que entran en juego y que hacen posible o no, la sucesión positiva de este estadio de crecimiento, para Giménez, Conde y Valencia (2009) se refieren a ellos como **Participantes Jóvenes-Adultos Universitarios** y los definen como “Población a la cual van dirigidos los fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de formación de las personas en edades comprendidas entre 20 y 40 años, a los cuales se identifica como pertenecientes a la etapa juvenil adulta”(Pág. 26), estas son personas que además de estudiar, también tienen responsabilidades familiares y sociales que se unen a sus necesidades de autotranscendencia.

Por otra parte, la UNESCO (1997) refiere que “la educación de jóvenes y adultos es el medio para incrementar de manera significativa la creatividad y la productividad” (s/n). Interpretándose con esto que no se debe pensar en el adulto como un mero receptor de información, el adulto debe ser el principal actor en su aprendizaje, a este tipo de enseñanza se le denomina Andragogía, en esta el docente se convierte en facilitador y el adulto en participante, quien busca el

conocimiento para una aplicación inmediata, que le permita obtener resultados satisfactorios en el menor tiempo posible, con lo cual existe la clara conciencia de buscar ser más competitivo en la actividad que realice o realizará.

El primero en utilizar la palabra andragogía fue Alexander Kapp, en 1833, al intentar interpretar el tipo de educación brindada por Platón a sus pupilos; sin embargo es a Knowles a quien se le atribuye el título de padre de la educación de adultos, debido a que en 1970 expresó según refiere Yturralde E (2012) que la “Teoría de la Andragogía es el arte y la ciencia de ayudar a adultos a aprender” (s/n/), Knowles define al Andragogo como “un facilitador del aprendizaje orientado al adulto, quien ayuda a construir aprendizajes significativos”, con lo que se interpreta que el docente deja de ser el centro del aula de clases y se convierte en un participante más, que sirve de moderador, facilitador y guía, mientras el estudiante, participa activamente y utiliza sus experiencias y contenidos psicológicos previos para la construcción de nuevos conocimientos..

Yturralde E (2012) refiere a Knowles quien expresa que, “los facilitadores deberían utilizar un proceso adecuado para facilitar el aprendizaje. Sin lugar a dudas a pesar de que la lúdica es un aspecto típico en la pedagogía”(SN), el uso de la lúdica en la educación de adultos, dependerá de las características específicas de los principios de la andragogía, descritos por Yturralde (2012) a especificar: a) la **participación**: capacidad de interactuar e intercambiar experiencias que ayuden a la mejor asimilación del conocimiento, b) la **horizontalidad**: presencia de iguales características cualitativas entre facilitador y participante, que hace factible la

homogeneidad y c) la **flexibilidad**: donde se reconoce que el participante necesita lapsos de aprendizajes acordes con sus aptitudes y destrezas.

En este sentido la lúdica tiene una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los participantes en los procesos de aprendizaje andragógico y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de dichos procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo en un entorno gratificante para cada uno de ellos.

Adicionalmente muchos de estos participantes ya tienen núcleos familiares conformados y en el caso de la asignatura SR, estos, aplican el conocimiento adquirido en su propio entorno familiar, es allí entonces donde la lúdica permite al participante, enseñar a los miembros de su familia de una manera más agradable y amena, pero sobre todo con respeto y amor, como debe aplicarse el cuidado humano.

Bases Lúdicas

La Lúdica del latín ludicer, ludicus; del francés ludique, ludus y del castellano lúdrico o lúdico significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego. A esta palabra le precede otra muy conocida el “juego” el cual viene de la raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, en ambas coincide un aspecto importante para la salud mental y social de la persona, “la recreación, la diversión”.

La lúdica como estrategia es una metodología de enseñanza y de aprendizaje donde tiene un papel importante el aspecto participativo y dialógico, lo cual es impulsado por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos elaborados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o destrezas sociales, como la incorporación de valores. Todo esto logra que el juego, se transforme en una actividad lúdica, que a pesar de que comúnmente se le asocia con la infancia, se mantiene presente a lo largo de toda la vida del ser humano, incluyendo su senectud.

Los etólogos, como estudiosos de la cultura, lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis o transformación del ser humano, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis). Pero no se debe ver al juego como un aspecto banal del convivir, por el contrario el valor didáctico del juego se basa en que combina las experiencias vividas con aspectos de la enseñanza, tales como, participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Para Torres, C (2002) “El juego en el aula sirve para fortalecer los valores” (pág. 116), esto podría deberse a que el participante debe estar atento para entender las reglas y no violarlas, pero a su vez utilizar la iniciativa, la imaginación y el sentido común, para salir triunfante en la estrategia, y todos estos

valores facilitan su incorporación en la sociedad. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias para una persona se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas, a la cotidianidad, e incluso a la solución de problemas.

Algunos de los elementos de la actividad lúdica son: a) Participación: debido a que sin ella no se puede hablar de verdad, de educar en la diversidad. b) Dinamismo: todo juego tiene principio y fin y por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste, el mismo significado primordial que en la vida, lo que demanda de los profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica. c) Entrenamiento: cuyo valor didáctico consiste en que refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivo y d) La Interpretación de papeles: basado en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación.

Además de estos, a) la retroalimentación, la cual supone la obtención de información, su registro, procesamiento y almacenamiento; b) la elaboración de efectos correctores y su realización. c) El carácter polémico, en el que se expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. d) La obtención de resultados concretos. e) La toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa. f) La competencia, que incita a

la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual y por último g) La iniciativa y el carácter sistémico. Por todo lo anterior además de ser una actividad independiente, Ortega referido por Bautista y Moya, (2001), opina:

La riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (s/n).

Interpretándose entonces que el juego como herramienta lúdica permite el uso de habilidades y destrezas idóneas para la obtención del máximo rendimiento didáctico por parte del docente, y una mejor captación del conocimiento asociándolo inmediatamente a las experiencias previas del participante, el cual disfruta mientras aprende. Además incrementa el potencial comunicativo y axiológico necesario para el intercambio cultural a través de la socialización de los participantes, desarrollada conjuntamente con la participación.

Todo esto permite comprender la relevancia del uso de la lúdica como estrategia educativa, al respecto Inlatina (2005) define a la estrategia lúdica como “una metodología de enseñanza de carácter participativo y dialógico, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consiente de técnicas, ejercicios y juegos creados específicamente para crear aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores” (SN). El uso de la lúdica como estrategia educativa permite al docente

desarrollar en el ambiente de clases actividades que además de generar conocimientos, mantienen activa la atención del participante, con lo cual hace más efectivo su aprendizaje.

Es por ello que en éste modelo de estrategia lúdica, se pretende usar la acción del aprendizaje significativo que brinda la lúdica, para de alguna manera rescatar tal como lo expresa Ramírez, J (1998) “lo que somos (identidad), lo que tenemos (realidad), lo que nos proponemos (misión - visión), lo que hacemos (metodología) y nuestra manera de proceder (cotidiano)” (s/n). Es decir a través de la asignatura SR, de la escuela de enfermería de la U.C, se simularan situaciones reales y se transferirán conceptos y contenidos necesarios para influenciar prospectivamente desde la percepción del joven - adulto y esto a su vez repercutirá en la comunidad y en las instituciones de salud.

De allí la importancia de emplear la lúdica como un enfoque transpersonal, para estimular la necesidad de trascendencia del participante como ser humano individual, pero a su vez potenciar todos aquellos procesos que van más allá del individuo y que le permitirán aplicar con mucha más efectividad todos los aprendizajes obtenidos en dicha asignatura, con el fin de brindar un cuidado humano excelente, al usuario, su familia y su comunidad. Para Ferguson referido por Dinelo y otros (2005) “la experiencia transpersonal apunta hacia un nuevo grupo de aprendiz y a una nueva especie de sociedad, Por encima de la auto-aceptación, fomenta la auto-trascendencia” (pág.63). El uso de la lúdica en la enseñanza, la convierte en educación transpersonal y por ende en una educación

universitaria más humana, más allá del aprendiz, del docente, del aula y de la propia institución educativa; basada en la formación del ser, del hacer y del conocer.

Al respecto Dinelo y otros (2005) refieren:

Es necesario explicitar en este tipo de currículo (lúdico)... las dimensiones del afecto, de la compasión y del amor, como fundamento del lenguaje humano (Maturana) y de su actuar lúdico (Jiménez) dentro de un contexto de cooperación-solidaridad-compasión. Lo anterior permitirá ver el proceso pedagógico no como un proceso Emisor-Receptor, Educador-Educando, enseñanza-Aprendizaje; sino como el proceso más grande y significativo de cooperación que debería existir entre los seres humanos, para poder sobrevivir en el contexto caótico en que vivimos. (pág.81)

La construcción cognitiva permanente del ser humano, amerita de un proceso dialéctico que le ayude a comprender lo humano en toda la integridad, desde lo instintivo-visceral, hasta lo lógico-cognitivo, mediado por la creatividad y las emociones de base cognitiva como el sentido del humor. La creatividad por supuesto se desarrolla como consecuencia de satisfacer la necesidad de encontrar nuevos esquemas, nuevas maneras de ser y hacer. Ser creativo confirma y atribuye nuevos resultados al que aprende. La lúdica como estrategia de enseñanza, permite organizar un nuevo esquema epistémico, un nuevo enfoque metodológico que convierte en protagonista al aprendiz, donde puede expresar creativamente la interacción holística con su medio ambiente.

Cuando la persona está seria, reproduce lo que ya conoce o lo que el otro espera de él, con el espíritu de la lúdica se autoriza a ser libre y surge la creatividad. Lo formal administra nuestra interdependencia, la creatividad

alimenta la imprevisibilidad en el tiempo. La lúdica moviliza las posibilidades creativas, proporcionando una mayor comprensión del lenguaje comunicativo, de la lógica matemática y de principios de convivencia. En otras palabras la intensión en la aplicación didáctica de la lúdica es sembrar lúdica y cosechar creatividad, que incluso se sumerge en el aspecto económico, social y ecológico, a través del desarrollo de actividades.

Actividades donde el participante puede emplear material de desecho para crear y recrear nuevos elementos, nuevos objetos que le sirvan para demostrar lo aprendido, pero a su vez, poder posteriormente enseñar a los usuarios de los diferentes servicios, en las instituciones hospitalarias (madres, padres, niños...) durante las prácticas de la asignatura SR, y después de titularse. Al respecto Cifuentes, M (1998) Insiste en la "importancia de la creatividad y en particular el papel de la imaginación en el aprendizaje". Es decir la creatividad es prioritaria para un adecuado aprendizaje y está sin lugar a dudas promueve la iniciativa.

Todo esto permite entender que la iniciativa es la respuesta del individuo ante la motivación, cuando una situación vivida deja una mala experiencia, se evaden otras similares por miedo de correr riesgos, hay quienes dejan de hacer cosas por temor a lo que dicen los demás y a hacer el ridículo. Sin embargo las personas no deberían perder energía por las cosas ocurridas en el pasado o por lo negativo que cree que será su futuro y debería concentrarse sólo en el presente, de esa manera

tendrá mayor y mejor actuación o iniciativa. La lúdica proporciona elementos que permiten vivir el aquí y el ahora.

Las emociones negativas traen como consecuencia la falta de iniciativa y para contrarrestar esto es necesario apelar al sentido del humor como herramienta para solucionar y superar los problemas. El reto es que el docente utilice la lúdica para enseñar al estudiante de enfermería la importancia de las emociones positivas para adquirir conocimientos teórico-prácticos, pero además para enseñarle que deben aprender a reírse de ellos mismos, para que puedan sentirse a gusto con su personalidad y en consecuencia con su autoestima. Guía (2010) “La persona capaz de reírse de sus equivocaciones es lo suficientemente consciente para asumir un error, no lo asume como fracaso, ya que se le hará más fácil canalizarlo (...) sacando el mejor provecho para no volver a cometerlo” (pág. 85).

Evidentemente es difícil conseguir esta actitud, pero no imposible, debido a que al adulto se le ha inculcado a evitar el ridículo, y realizar actividades que generen risas en los demás es su equivalente, por ello la falta de iniciativa en la participación no sólo dentro del grupo, además en las actividades lúdicas sin importar cuál sea. La sociedad, la institución, su propia cultura le impide ser el mismo, evitan aplicar la iniciativa y coartándose así mismo la posibilidad de crear y participar, prefiere mantener su sufrimiento y evita el placer de disfrutar lo lúdico.

La lúdica es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, éxtasis, entusiasmo; recordándole continuamente al individuo su humanidad, permitiéndole imaginar, percibir, encontrar relacionar abstraer y encontrar, no pretende dominar, se nutre de la espontaneidad y de la creatividad. En ella se aprende creando y a su vez durante el aprendizaje creativo la alegría y la diversión permiten que este aprendizaje deje un recuerdo agradable del docente y de las personas con quien se comparte el aula, la institución, el medio ambiente. La enseñanza lúdica trasciende a la mera información curricular, su transversalidad conecta lo individual-colectivo, lo propio-lo ajeno, es decir va conectado a la complejidad.

A medida que el joven universitario desarrolla su aprendizaje con la lúdica va utilizando y adquiriendo, conjuntamente con su grupo social universitario de aprendizaje herramientas importantes para satisfacer algunas necesidades de autorrealización. Tal vez por ello Maslow referido por la UPEL (1997) como uno de los primeros investigadores del potencial humano presenta el siguiente listado de atributos que tiene una persona autorrealizada:

1) Honestidad: Expresarse como realmente se siente, sin dañar física o psicológicamente a los demás. Reconociendo las propias emociones de amor, miedo e ira, para lo cual se necesita: a) Sentido del humor, b) interés social y c) interés por las relaciones interpersonales. 2) Toma de Conciencia: vivir el aquí y el ahora, percibiendo al mundo con los cinco sentidos a cada momento. Para lo cual se requiere: Percepción bien clara de la realidad, fresca en la apreciación y toma de conciencia ética.

3) Libertad: Ser libre de ser congruente, con aquello que se piensa y se hace. Esto implica: a) Despersonalización: amar a la persona sin intentar cambiarla, b) Creatividad: labor intensa, disciplina, práctica y de vez en cuando aplazamiento de los ocios, para lograr un objetivo y c) Espontaneidad: adoptar posturas sin pose. 4) Confianza: Tener presente los aspectos positivos de uno mismo y de los demás. Esto incluye tener: a) Metas: canalizar la actividad hacia un vital asunto, b) Autonomía: Ser responsable por los propios actos y c) Aceptación de uno mismo, de los otros y de la naturaleza. (pág.45) cuatro atributos que representan valores imprescindibles y que generan respuestas positivas en el ser humano.

Entre las respuestas humanas generadas a través de las actividades lúdicas, sin lugar a dudas la risa se destaca como el eje central y principal mecanismo, que refleja el disfrute del participante durante su aplicabilidad. Tanto así que la risoterapia es vista como terapia alternativa para la recuperación y mantenimiento de la salud y se ha incluido además el concepto de la risa preventiva. Guía C (2010) cita algunos autores que estudiaron este elemento lúdico; Planchart menciona a los Mayas con sus mitos y deidades relacionadas con la risa (el mono) el cual estaba ligado al proceso creativo y estético de su cultura. Ruiz habla de los griegos y el uso de la risa para liberarse de los miedos, leyes y la muerte; a través de la comedia y la sátira, la alegría y la risa eran la salud del alma.

A través de la alegría y la risa se olvida de los límites de la existencia y se vencen los obstáculos que ponen en peligro la continuidad de la vida. En la biblia (1987), proverbios.15:13, se lee “El corazón alegre hermosea el rostro; más por el

dolor del alma el corazón se abate” y en 15:15 “Todos los días del afligido son difíciles; más el corazón contento tiene un banquete continuo”. De igual forma Guevara M (2001) expone que Sigmund Freud le atribuye a la carcajada el poder de liberar al organismo de energía negativa, también alegaba que esta, era el mejor remedio para la soberbia, la opresión y la intolerancia y consideraba el chiste, como el momento para proporcionar satisfacción en el mecanismo humano de inteligencia.

Entendiéndose así porque la risa previene enfermedades del corazón, ya que estas son generadas por el miedo y el enojo. Al reír se siente ganas de vivir al reducir los niveles de estrés, es mejor que hacer aeróbico, porque al reír a carcajadas se ejercitan más de 400 músculos del cuerpo, contrayéndose y relajándose, aumentando la circulación y el intercambio gaseoso. García, referido por Guía (2010) refiere “(...) 20 minutos de carcajadas, supone el mismo ejercicio para el corazón que 3 minutos de remo” (pág.34). Entonces la felicidad, la alegría, la actitud positiva, la risa, la sonrisa y la carcajada son elementos propios del ser humano y corresponde al docente desarrollar estrategias que permitan a los participantes obtenerlas como resultado de las actividades lúdicas.

En las ciencias de la salud se maneja la aplicación del cuidado holístico, este paradigma de holisticidad también debiera ser desarrollado dentro de la educación y de esta manera dejar de ver al aprendiz como un cerebro con pies, sino por el contrario un ser humano que siente y padece y que al igual que el

docente, tiene una percepción individual y particular de su entorno y en función a ello actúa. La lúdica permite unificar el placer de las actividades de enseñanza y de aprendizaje entre todos los participantes y de esta manera garantizar el aprendizaje y además contribuir con la protección de la salud, psicológica, física y social de cada uno de ellos.

La participación de cada aprendiz en la actividad lúdica, influyen en la elección de una meta grupal común, lo cual afectará el comportamiento de cada miembro y al compartir motivos comunes la cohesión grupal se eleva, satisfaciendo las necesidades originadas por la interacción del juego. Lo lúdico demanda una participación comprometida, donde se respeten las diferentes normas tradicionales (propio de la actividad), de comportamiento y grupales con carácter de inviolabilidad que permiten que la actividad funcione adecuadamente. La participación efectiva dependerá de la claridad, sencillez y propiedad de las normas de cada una de las actividades lúdicas desarrolladas.

La actitud ante estas normas y sus valores, garantiza el clima psicológico para la realización de la actividad, y su trasgresión implica una penalización, de esta forma el participante aprende y entiende la importancia de respetar las normas y reglamentos impuestos por el grupo. Al respecto Santos y Correa (2000) opinan “las normas son evaluadoras del comportamiento de los miembros del grupo, regulando su conducta para con los integrantes del mismo en cada

situación específica” (pág. 29). Las normas guían la conducta del participante, al igual que los reglamentos institucionales y las leyes.

Con la explicación de las reglas y normas en la actividad lúdica, se puede observar en el participante la diferencia entre la conciencia de la norma la cual se puede considerar sagrada e inviolable y la práctica de la misma, donde para el adulto podría ser el cumplimiento estricto de las normas, el adulto utiliza su aprendizaje significativo, recordando valores y principios éticos aprendidos y los pondrá en práctica durante el desarrollo de la actividad. Por otro lado se denota la participación de la formación familiar y la interacción social de cada uno de los participantes revelando su cultura, valores y creencias.

La actividad lúdica debe estar concentrada en el reconocimiento del otro, como ser humano que comparte nuestro mismo entorno social, el respeto, la tolerancia, la afectividad, la cooperación, la honestidad, solidaridad y esos otros valores necesarios para que exista un convivir adecuado entre cada uno de los seres humanos, entre cada uno de los participantes. La lúdica tiene además entre sus objetivos el desarrollo y fortalecimiento de la camaradería, donde existe la competencia entre ellos sin necesidad de verse como enemigos, sino por el contrario, compartir la actividad para entre todos, reforzar aprendizajes viejos y generar nuevos. Esto se verá reflejado en la convivencia diaria del estudiante no sólo en la universidad, sino además en los diferentes estratos sociales donde se desenvuelven como miembros de un grupo social.

Grupo social que utilizara el juego como instrumento de entendimiento entre sus pares y como canal de comunicación que respeta la cultura de cada sociedad, cuyos ritos y símbolos tienen diferentes significados. La lúdica es un agente de transmisión muy eficaz, a través de ella se interiorizan valores éticos y actitudes de la sociedad en la que se vive. El individuo que participa en estas actividades, aporta parte de su cultura, creencias y valores durante su desarrollo, recibiendo como retroalimentación igual influencia de la participación de los otros miembros, de su grupo y de los otros que coexistieron con el suyo, promoviendo de esta manera la socialización.

Esta socialización por consiguiente genera en cada uno de los participantes, el conocimiento de su compañero y promueve su aceptación de este como ser humano, con defectos y virtudes. Durante el desarrollo de estrategias lúdicas en la asignatura SR de la escuela de enfermería de la FCS-UC se pretende que el estudiante reconozca la importancia de cada uno de los seres humanos que comparten con él en el aula, facilitando el aprendizaje entre sí, pero sobre todas las cosas que reproduzca esta actitud durante la práctica clínica y posteriormente la práctica profesional, conectando su aprendizaje significativo, con el significado de su profesión, para la sociedad donde se desenvuelve.

Bases Psicológicas

Desde el punto de vista psicológico el juego se considera como liberador de tensiones, afectos y energía. Para los psicoanalistas, el juego sirve para

transformar las situaciones no placenteras, en placenteras. Por esto como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorar, por lo tanto deberían utilizarla los docentes de todos los niveles educativos, pues al ser una actividad útil para el aprendizaje sistemático, favorece la adquisición de conocimiento y a la vez genera placer. Es decir el juego es fundamental en la estructuración del pensamiento del estudiante (adquisición de conocimiento), en la construcción del lenguaje (habilidades) y en la representación objetiva de la realidad (destrezas), en pocas palabras el accionar del aprendizaje significativo.

La interacción entre la lúdica y los proceso de enseñanza y de aprendizaje no es novedoso, forma parte de la ontogénesis humana, Piaget referido por Parrat-Dayan (1998) en su teoría de la causalidad, sostenía que “la realidad interna y externa se construyen a lo largo del desarrollo y que el conocimiento no partía del sujeto, ni del objeto, sino de la interacción” (p-21). El interaccionismo es una de los ingredientes necesarios para las actividades lúdicas, lo cual se obtiene a través de la participación activa de cada uno de los integrantes del grupo (estudiantes y docente), situación que genera un importante intercambio sociocultural y termina por causar un efecto transformacional en cada uno de los individuos que participa en la acción. Esto se debe a que cada sujeto actúa por sí mismo, pero también sobre los otros causando un efecto cascada durante el desarrollo de la actividad.

A través de la aplicación de estrategias lúdicas en el aula de clases universitaria, se pretende motivar efectivamente al estudiante de manera tal, que

estos a través de su interacción constante y activa sean copartícipes de la creación de su propio conocimiento y colaboradores en el de sus compañeros. Tal como lo expresa Parrat-Dayan (1998) “el sujeto, al alterar el medio, se modifica el mismo” (p-29), a su vez esta generación de cambios, incitan a readaptaciones productivas.

Por otro lado Montserrat (1998), señala que “cuando el sujeto debe interpretar un fenómeno de la realidad emplea (...) los conocimientos anteriores que posee (...) Si sus conocimientos no son adecuados, recurrirá entonces a modelos analógicos extraídos de sus conocimientos anteriores almacenados en su memoria a largo plazo” (p-4). Es decir utilizará estrategias aplicadas en momentos anteriores para solucionar problemas similares, al que se le presenta en la actualidad, a lo cual Holyoack, Holland, Nisbett y Thagard referidos por Montserrat (1998), definieron como homomorfismo.

Por otra parte Muñoz (2005) refiere que el psicólogo Jean Piaget en su Teoría Intelectual, refiere “la actividad lúdica es reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo del individuo”(s/n), el individuo necesita permanentemente el uso de la lúdica para mantener un equilibrio en su desarrollo, esta autora considera además que durante la etapa adulta el individuo deja relegado a un segundo plano esta actividad. Froebel citado por Muñoz (2005) opina “el juego es imprescindible en la vida del niño y necesario en la vida del adulto” (Pág. 35). El juego como parte de la lúdica es un mecanismo necesario para el equilibrio psicológico del adulto, mucho más aún del adulto joven universitario.

Están demostrados científicamente todos los beneficios que produce la risa en el organismo, y esta es un elemento presente en la mayoría de las actividades desarrolladas en las estrategias lúdicas de enseñanza, esa generación de endorfinas naturales que permitirán de una manera placentera estimular la creatividad, la espontaneidad, la iniciativa y el afloramiento de sentimientos positivos respecto a las actividades de enseñanza que permitirán de una manera más eficiente y eficaz la aprehensión del conocimiento, tal vez por ello Piaget referido por Giménez. Conde y Valencia (2009) expreso, “la acción educativa debe estructurarse esencialmente en las actividades de descubrimiento para favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social” (Pág. 42), el MELISE pretende poner en práctica actividades que favorezcan, el aprendizaje y que impulsen el desarrollo de valores y sentimientos que permitan al estudiante de enfermería de la UC, hacer empatía con sus pares y con los pacientes durante el desarrollo del pregrado y posteriormente durante el desarrollo de su actividad profesional.

Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

Toda actividad educativa que se realice dentro de la República Bolivariana de Venezuela debe estar enmarcada en el contexto de la carta magna, es por ello que esta lo describe en los siguientes artículos

Artículo 3. El Estado tiene como fines esenciales la defensa y el desarrollo de la persona y el respeto a su dignidad, el ejercicio

democrático de la voluntad popular, la construcción de una sociedad justa y amante de la paz, la promoción de la prosperidad y bienestar del pueblo y la garantía del cumplimiento de los principios, derechos y deberes consagrados en esta Constitución. La educación y el trabajo son los procesos fundamentales para alcanzar dichos fines.

Este artículo establece claramente que el gobierno nacional tiene dos mecanismos esenciales para alcanzar el máximo desarrollo del venezolano como ser humano integral, la educación y el trabajo; ambas perfectamente alcanzables a través del desarrollo de estrategias lúdicas dentro de las aulas universitarias, lo cual después se verá reflejado en el campo laboral y en la sociedad.

Artículo 19. El Estado garantizará a toda persona, conforme al principio de progresividad y sin discriminación alguna, el goce y ejercicio irrenunciable, indivisible e interdependiente de los derechos humanos. Su respeto y garantía son obligatorios para los órganos del Poder Público de conformidad con la Constitución, los tratados sobre derechos humanos suscritos y ratificados por la República y las leyes que los desarrollen.

Artículo 20. Toda persona tiene derecho al libre desenvolvimiento de su personalidad, sin más limitaciones que las que derivan del derecho de las demás y del orden público y social.

Durante el desarrollo de las actividades lúdicas en la asignatura SR los participantes podrán fortalecer valores como la responsabilidad, la tolerancia, solidaridad y la cooperación, entre otros; los cuales evidenciaran el respeto por los demás ciudadanos y por sí mismo.

Artículo 75. El Estado protegerá a las familias como asociación natural de la sociedad y como el espacio fundamental para el desarrollo integral de las personas. Las relaciones familiares se basan en la igualdad de derechos y deberes, la solidaridad, el esfuerzo común, la comprensión mutua y el respeto recíproco entre sus

integrantes. El Estado garantizará protección a la madre, al padre o a quienes ejerzan la jefatura de la familia.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir, ser criados o criadas y a desarrollarse en el seno de su familia de origen. Cuando ello sea imposible o contrario a su interés superior, tendrán derecho a una familia sustituta, de conformidad con la ley. La adopción tiene efectos similares a la filiación y se establece siempre en beneficio del adoptado o la adoptada, de conformidad con la ley. La adopción internacional es subsidiaria de la nacional.

Cada uno de los estudiantes que participan de las actividades lúdicas son miembros integrantes de una familia e incluso de sus propias familias nucleares, los cuales durante el aprendizaje significativo crearan bases de socialización importantes, lo cual se verá reflejado en sus familias y en la sociedad.

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

Artículo 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones...

Artículo 111. Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación

como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. ...

Estos artículos respaldan el proyecto debido a que confirman la necesidad de educación desde una visión holística, respetando no sólo el derecho a educarse, sino además a recrearse, con lo cual el individuo pondrá en práctica la creatividad individual y colectiva.

Ley Orgánica de Educación (2009)

Artículo 3º La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana. La educación fomentará el desarrollo de una conciencia ciudadana para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente, calidad de vida y el uso racional de los recursos naturales; y contribuirá a la formación y capacitación de los equipos humanos necesarios para el desarrollo del país y la promoción de los esfuerzos creadores del pueblo venezolano hacia el logro de su desarrollo integral, autónomo e independiente.

Artículo 14º La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afro descendiente y universal. La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen

como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes.

Estos artículos se suman a la intención final del proyecto respecto a la puesta en práctica de estrategias educativas tendientes a conseguir la transformación a través del uso del aprendizaje significativo en los participantes de la asignatura SR de la escuela de enfermería de la FCS-UC

Ley de Universidades (2001)

Artículo 3. Las Universidades deben realizar una función rectora en la educación, la cultura y la ciencia. Para cumplir esta misión, sus actividades se dirigirán a crear, asimilar y difundir el saber mediante la investigación y la enseñanza; a completar la formación integral iniciada en los ciclos educacionales anteriores; y a formar los equipos profesionales y técnicos que necesita la Nación para su desarrollo y progreso.

Artículo 145. La enseñanza universitaria se suministrará en las Universidades y estará dirigida a la formación integral del alumno y a su capacitación para una función útil a la sociedad.

Artículo 146. Además de establecer las normas pedagógicas internas que permitan armonizar la enseñanza universitaria con la formación iniciada en los ciclos educacionales anteriores, las universidades señalarán orientaciones fundamentales tendientes a mejorar la calidad general de la educación en el país.

La ley de universidades establece que estas tienen el deber de impartir una enseñanza integral al estudiante capacitándolo para ejercer su profesión con principios y respetando la dignidad de sus congéneres. Este tipo de formación debe tener como base fundamental los conocimientos obtenidos en etapas anteriores, a los cuales se unirán los recientes y esto se logrará con mayor placer en los participantes al implementar estrategias lúdicas en el aula de clase.

Operacionalización del Objeto de Estudio

Objetivo	Objeto de Estudio	Dimensiones	Sub Dimensión	Indicadores	Ítems
Proponer un Modelo de Estrategias Lúdicas Desde una Enseñanza Significativa, Dirigido a los Facilitadores de la Asignatura Cuidado de la Mujer, Niño Y Adolescente de la Escuela de Enfermería de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo.	Proceso de Enseñanza	Estrategia	Lúdica	Creatividad	1, 2
				Iniciativa	3, 4
				Placer	5, 6
				Participación	7, 8
				Valores	9, 10
				Sociabilidad	11, 12

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Este capítulo presenta la aplicación de los diferentes procedimientos y estrategias que se utilizaron para recabar los datos estadísticos dispensados por los participantes y por el investigador. Este y los siguientes capítulos se desarrollaron según las instrucciones para la elaboración de proyectos factibles de Jiménez, W (2002)

Naturaleza del Estudio

El estudio está ubicado en la modalidad de proyecto factible sustentando una investigación de campo, de tipo descriptivo, realizado con la finalidad de diseñar un modelo de estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa para los docentes de enfermería, facilitadores de aprendizaje y promotores de salud. Por otro lado pretende generar una alternativa respecto al uso de estrategias de enseñanza desde lo lúdico, para el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. Clínico de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Carabobo.

El Manual de Trabajo de Grado de la Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2006), señala al respecto lo siguiente, “El proyecto factible consiste en la investigación,

elaboración... de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o proceso” (p-7). Este trabajo de investigación va dirigido específicamente al diseño de un MELESE como una herramienta a utilizar por el docente universitario para facilitar y mediar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la asignatura SR de la escuela de enfermería de la UC.

Por otra parte el estudio diagnóstico está apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo, como recurso para la búsqueda de información en la formulación de este tipo de proyectos, respecto a esto Sabino (1992) refiere que es el “método a emplear, cuando los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad” (p-89). Para la realización de este estudio se tomó la información de primera fuente, es decir de los docentes que dictan la asignatura SR de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC.

Fases del Proyecto Factible

A fin de operacionalizar el presente estudio por medio de esta modalidad, cabe destacar que sólo se desarrollaron sus tres primeras fases, es decir: la Fase I: Diagnóstico de la situación en estudio, Fase II: Estudio de Factibilidad de la propuesta, Fase III: Diseño de la propuesta. Las cuales se describen a continuación:

Fase I:

Diagnóstico de la Situación: La finalidad inicial es conocer de qué manera el facilitador de la asignatura SR de la escuela de Enfermería UC, aborda la enseñanza en el aula de clases., como facilitador de aprendizaje. Este diagnóstico se realizó a través de la información obtenida por el docente respecto a las herramientas apropiadas utilizadas para el desarrollo de dicha asignatura y el beneficio obtenido tanto para los estudiantes como para la institución. Esta fase comprende los siguientes elementos:

Objetivo del Proyecto: El objetivo general es, Proponer un modelo de estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa, dirigido a los facilitadores de la asignatura SR de la Escuela de Enfermería de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo. El objetivo de esta fase es diagnosticar de qué manera el facilitador de esta asignatura aborda la enseñanza en el aula de clases.

Propósito del Proyecto: A través de esta primera fase se pretende detectar la necesidad y/o aplicación de estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura anteriormente mencionada con la intención de que el docente ponga en práctica herramientas efectivas para el logro efectivo de sus objetivos curriculares incluyendo los transversales. Se

Caracterización del Proyecto: Este proyecto es un mecanismo con características educativas y lúdicas dirigidas al docente, que pretende servir de guía no sólo a los profesores del departamento de salud reproductiva responsable de la asignatura SR escuela de enfermería, sino también al resto de los

profesionales de la educación que se encuentra tanto en el dintorno, como en el contorno de la escuela de enfermería e incluso de la facultad de ciencias de la Salud y de la Universidad de Carabobo.

Población y Muestra: Alcaide citado por Arias, F (2006) refiere que la población es "...cualquier conjunto de elementos de los que se quiere conocer o investigar alguna o algunas de sus características" (Pág.110), este mismo autor además cita a Morlés quien se refiere a la muestra como el "subconjunto representativo de un universo o población" (Pág.110). Debido a que el Departamento de Salud Reproductiva de la escuela de Enfermería al cual pertenece la asignatura en estudio, está constituida por 13 docentes y para el momento sólo 10 estaban disponibles, la muestra está representada por los 10 docentes disponibles para ese momento.

Descripción del Instrumento: Arias (2006) "Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información" (Pág. 111). El instrumento estuvo estructurado por una encuesta con opciones de respuestas tipo Likert (siempre, casi siempre, algunas veces y nunca), la cual quedó dividida en dos partes la primera de donde se obtuvo información socio laboral específica del docente y la segunda parte donde se explicitan doce preguntas, a través de las cuales se obtuvo información relacionada con las estrategias lúdicas que se aplican en el salón de clase como herramientas de enseñanza significativa, así como de la opinión del docente respecto a su uso en las aulas universitarias.

Validación del Instrumento: Para obtener la versión definitiva del instrumento, este fue sometido a juicio y revisión por 3 expertas que avalaron la validez del contenido, las cuales son docentes de instituciones de educación universitaria, de instituciones tanto públicas como privadas. Al respecto Polit y Hungler (1997) señalan que la validez es el “... criterio de importancia para evaluar la idoneidad de un instrumento cuantitativo. Denota el grado en que el instrumento mide lo que se supone que debe medir” (p-399). Precisamente los criterios sobre los cuales se basó la revisión de los expertos fueron los siguientes: Redacción de los ítems, pertinencia de los ítems con los objetivos del estudio y pertinencia con la variable de estudio, es decir los expertos realizaron una evaluación del contenido estructural y del criterio del instrumento.

Confiabilidad del Instrumento: Para Pólit y Hungler (1999), “la confiabilidad es el grado de congruencia con el cual se mide el atributo que supuestamente debe medir” (p-351). En este caso para calcular la confiabilidad del instrumento se aplicó el instrumento a cinco profesionales de enfermería, que realizan actividades docentes en el área materna e infantil, en otras instituciones educativas universitarias privadas o públicas, a este resultado se aplicó la prueba Alpha de Crombach, arrojando un resultado de 0,85 % lo cual es considerado como estadísticamente bueno.

Procedimiento para la Recolección de los Datos: Para la recolección de la información, se aplicó la encuesta a todos los elementos que conforman el universo en estudio. Previo a la aplicación del instrumento, se solicitó la respectiva permisología a la dirección de la escuela de enfermería de la Facultad

de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo, al igual que a los diferentes docentes del Dpto. al cual pertenece la asignatura SR.

Análisis e Interpretación de los Resultados: Una vez aplicado el instrumento se procedió a recopilar y tabular toda la información obtenida para su respectivo análisis e interpretación. Una vez clasificada, analizada y tabulada la información se procedió a elaborar una conclusión de esta primera fase de la investigación la cual permitiría obtener los datos necesarios para poder elaborar la respectiva propuesta.

Fase II:

Estudio de Factibilidad de la Propuesta: En esta fase se realizó una evaluación de los datos recolectados en la primera fase con la finalidad de reconocer las deficiencias referentes a la aplicación de estrategias lúdicas, encontradas en el docente de la asignatura SR de la escuela de Enfermería de la FCS-UC y que servirán para poder avanzar en la fase siguiente. Se dividió en tres estudios: 1) Operativo: el cual refleja la aplicación de la lúdica como estrategia de enseñanza por parte del docente y si este la reconoce como necesaria para el aprendizaje significativo en el ambiente educativo universitario, 2) Técnicos: El cual refleja la capacidad y condiciones en las cuales se desarrollará el proyecto, incluyendo ubicación física y 3) Financiero: En el cual se evidencia la disponibilidad económica y financiera, que facilitará la culminación exitosa del proyecto.

Fase III:

Diseño de la Propuesta: Esta fase se conformó por la descripción de los elementos considerados como esenciales dentro de la estructura del MELESE, en la cual aparece la estructura cognitiva y estratégica de la propuesta, la cual se desarrolla con mayor amplitud en el capítulo respectivo.

CAPITULO IV

FORMULACION DEL PROYECTO.

En este capítulo se presenta la descripción detallada de cada uno de los aspectos que componen las diferentes fases que se deben desplegar para verificar el desarrollo del proyecto.

FASE I: ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En esta fase se presenta el análisis e interpretación de los datos estadísticos dispensados por los participantes en el estudio, información obtenida a través de la aplicación del instrumento de evaluación elaborado, posterior a lo cual se recopiló y organizó toda la información para el respectivo análisis de las características socios laborales de la muestra.

Análisis e Interpretación de los Resultados:

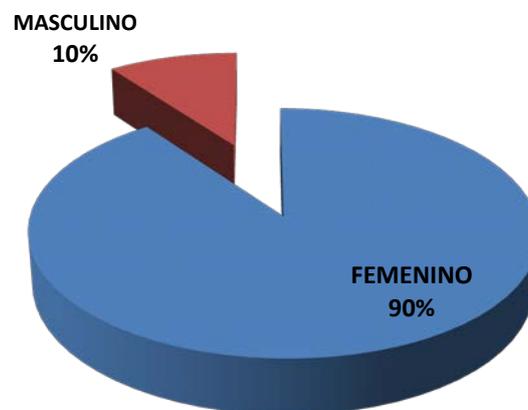
A continuación se detalla el análisis de los cuadros informativos con sus respectivos gráficos, obtenidos durante la primera fase del proyecto.

Cuadro 1**Distribución según el sexo de los docentes de la asignatura SR del Dpto. de SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia**

Sexo	f	%
Femenino	9	90%
Masculino	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Gallango, María (2011)

Este cuadro refleja que el 90 % (9) de los docentes pertenecen al sexo femenino y solo 1 (10%) al masculino, manteniendo el porcentaje global dentro de la profesión de enfermería donde la mayoría son del sexo femenino.

Gráfico 1**Distribución Según el sexo de docentes de la asignatura SR del Dpto. de SR y P. de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia**

Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 2

Distribución según la edad de docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia

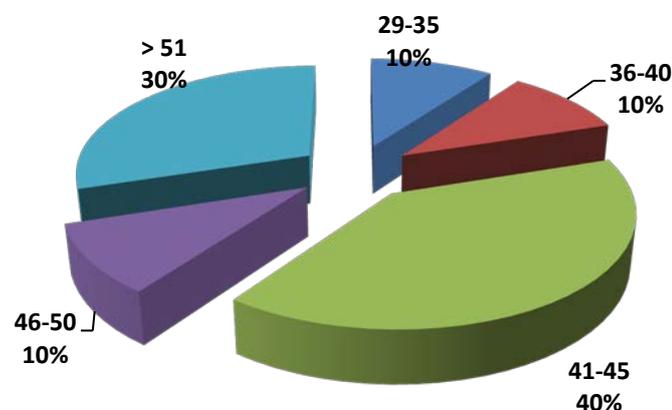
Edad	f	%
29-35	1	10%
36-40	1	10%
41-45	4	40%
46-50	1	10%
> 51	3	30%
Total	10	100%

Fuente: Gallango, María (2011)

El 70% (8) de los docentes tienen entre 41 y > de 51 años, pudiendo esto ser una barrera importante, en la aplicación de estrategias lúdicas. Al respecto Guía, C (2010) refiere “Lo adecuado no es dirigirnos hacia los demás con una falsa seriedad o una armadura que nos interfiera con la conexión que deberíamos tener con la felicidad y las ganas de vivir al máximo cada día de nuestras vidas” (pág. 37). Indistintamente de la edad debemos siempre estar prestos a utilizar métodos de enseñanza que motiven el aprendizaje.

Gráfico 2

Distribución Según la Edad de Docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 3

Distribución Según Años de Servicio de Docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

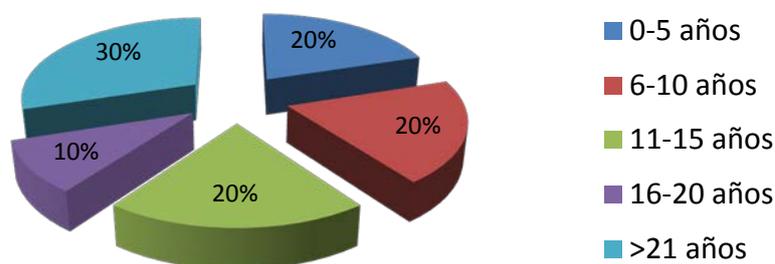
Años Servicio	f	%
0-5	2	20%
6-10	2	20%
11-15	2	20%
16-20	1	10%
>21	3	30%
Total	10	100%

Fuente: Gallango, María (2011).

El 60% (6) tienen más de 10 años de experiencia docente universitaria, lo cual debería darle mayor experiencia a la hora de aplicar estrategias efectivas para la facilitación del aprendizaje significativo, entre ellas la lúdica. “Podemos hacer de nuestra profesión un espacio donde la rutina sea desplazada por nuestro ánimo y energía positiva” Guía. C (2010).

Grafico 3

Distribución Según Años de Servicio de Docentes de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC-Valencia



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 4

Distribución Según su Formación Docente de Profesores de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia

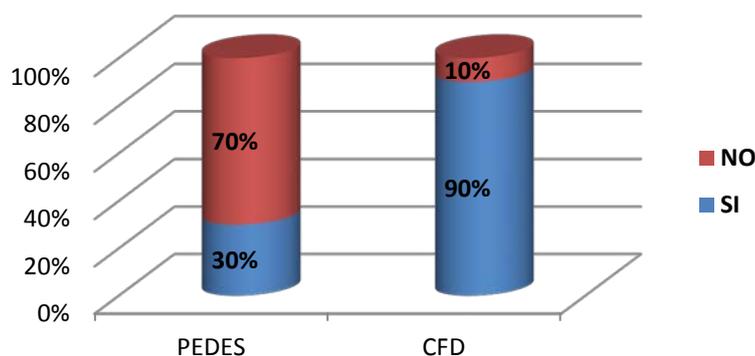
FORMACION	SI	%	NO	%	Total
PEDES	3	30%	7	70%	10
CFD	9	90%	1	10%	10

PEDES: Especialización en docencia en educación superior, CFD: Curso de Formación Docente. Fuente Gallango, María (2011)

El 90% (9) de los docentes poseen conocimientos relacionados con métodos, herramientas y técnicas dirigidas al desarrollo del proceso de enseñanza a nivel universitario. Lo cual debería garantizar a los estudiantes la aplicación de estrategias idóneas que fomenten el aprendizaje significativo durante el desarrollo de la signatura.

Grafico 4

Distribución de Profesores Según su Formación Docente de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia



PEDES: Especialización en Educación Superior, CFD: Curso de Formación Docente. Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 5

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la aplicación y promoción de la creatividad durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia

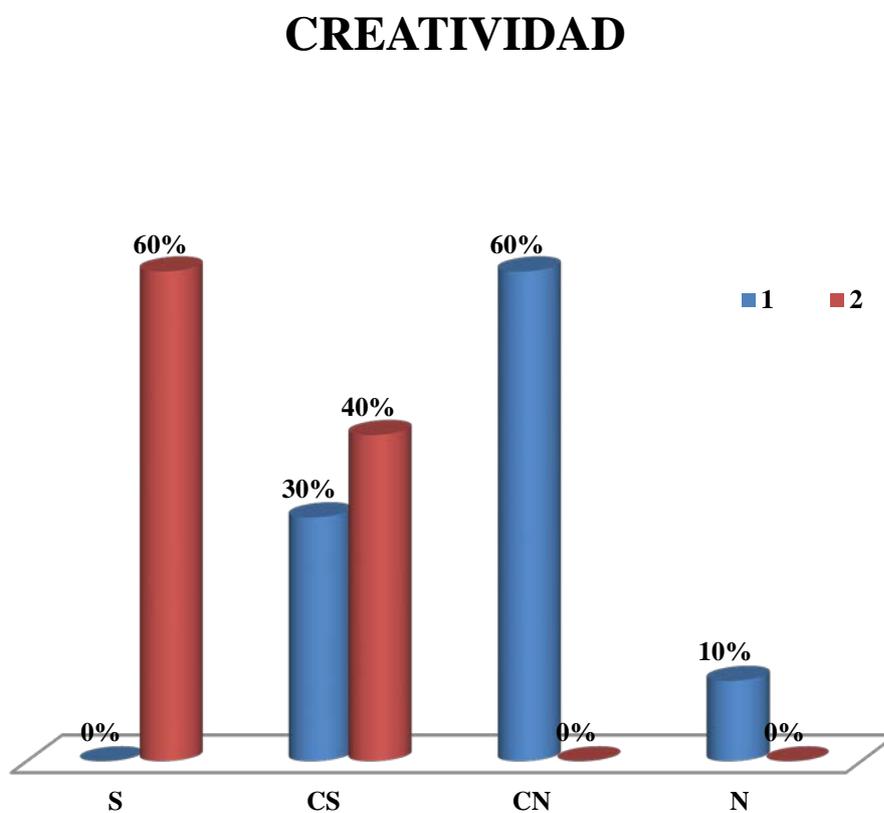
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
1	0%	0	30%	3	60%	6	10%	1	10
2	60%	6	30%	3	10%	1	0%	0	10

Fuente: Gallango, María (2011)

En el cuadro N° 5 se puede evidenciar que se desarrollaron dos ítems relacionados con la creatividad, en el primer ítem los docentes responde que el 60% (6) de las veces casi nunca utilizan estrategias de enseñanzas lúdicas que fomenten la creatividad del estudiante, 10% (1) nunca lo hace y un 30% (3) que casi siempre lo hacen. Sin embargo, la respuesta al segundo ítems respecto a que si considera que las estrategias de enseñanza lúdicas promueven la búsqueda de nuevos resultados, el 60% (6) responde que siempre y el 30% (3) casi siempre, lo que revela que el 90% de estos están conscientes de que la aplicación de lo lúdico generaría un estímulo que serviría de anclaje para motivar el aprendizaje significativo en los estudiantes de esa signatura. Aún así de acuerdo a la respuesta del ítem 1, el 70% casi nunca o nunca lo pone en práctica.

Grafico 5

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la aplicación y promoción de la creatividad durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 6

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la motivación y fomento de la iniciativa durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

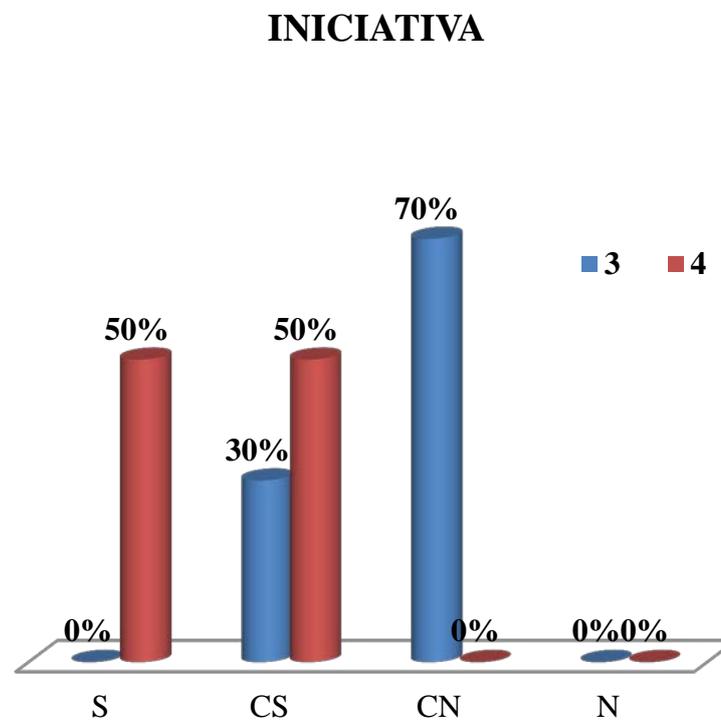
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
3	0%	0	30%	3	70%	7	0	0%	10
4	50%	5	50%	5	0%	0	0	0%	10

Fuente: Gallango, María (2011)

En el cuadro N° 6 se puede observar que se aplican dos ítems para obtener información relacionada con la iniciativa, en el ítem 3 los docentes responden que el 70% (7) casi nunca organizan en su plan de clases estrategias de enseñanza lúdica que motiven la iniciativa y un 30% (3) que casi siempre lo hace, reflejando que el 100% utiliza muy pocas veces las estrategias lúdicas en el proceso diario de enseñanza de la asignatura. Por otra parte en el ítems 4 el 50% (5) de los docentes están de acuerdo con que las estrategias de enseñanzas lúdicas fomentan la toma de decisiones en el estudiante y el otro 50% (5) con que casi siempre la fomentan. Es decir prácticamente el 100% reconoce de alguna manera la importancia de la aplicación de estas estrategias para el estímulo de la iniciativa del estudiante durante el proceso de enseñanza y el aprendizaje significativo.

Grafico 6

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la motivación y fomento de la iniciativa durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto.SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro N 7

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la generación de placer y búsqueda de disfrute del aprendizaje, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

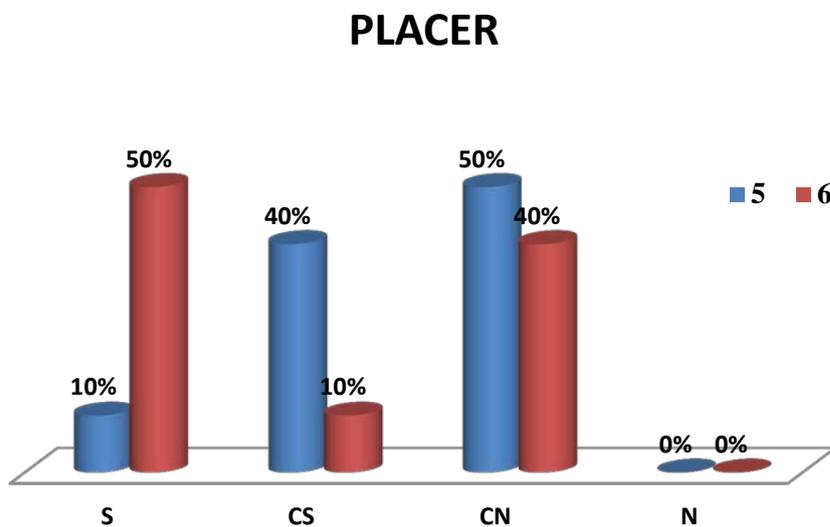
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
5	10%	1	40%	4	50%	5	0%	0	10
6	50%	5	10%	1	40%	4	0%	0	10

Fuente: Gallango, María (2011)

En el cuadro N° 7, se observa que los docentes responden a 1 ítems 5 que el 50% (5) casi nunca utiliza estrategias lúdicas que generen placer al aprender y el otro 50% (5) casi siempre o siempre lo utiliza, con lo cual se puede inferir que los docentes aplican estrategias lúdicas en un porcentaje importante de sus clases para generar placer, lo cual contrasta con ítems anteriores donde se evidencia que un porcentaje importante de docentes no utiliza frecuentemente estrategias lúdicas en clase. Por otra parte en el ítem 6 el 60% (6) de los docentes considera necesario el uso de estrategias lúdicas para promover la búsqueda del disfrute del aprendizaje y un 40% (4) que casi nunca es necesario. Se podría decir que un porcentaje importante considera que el estudiante universitario no precisa de la búsqueda del disfrute del aprendizaje durante el desarrollo de la asignatura.

Gráfico 7

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas por el docente para la generación de placer y búsqueda de disfrute del aprendizaje durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 8

Información relacionada con el uso de estrategias lúdicas para fomentar la participación y cohesión grupal, por el docente durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

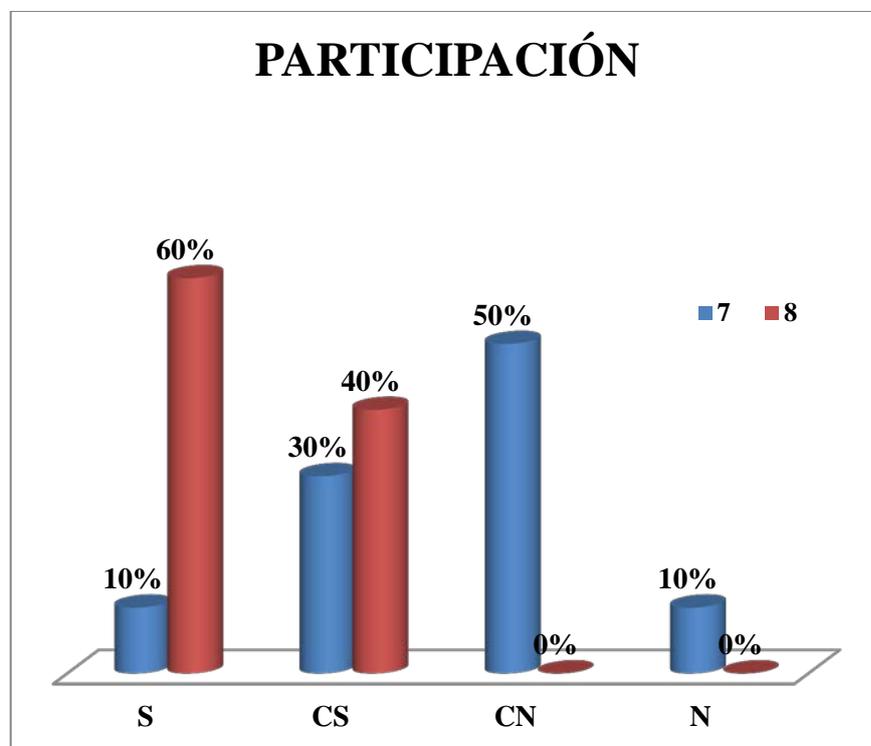
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
7	10%	1	30%	3	50%	5	10%	1	10
8	60%	6	40%	4	0%	0	0%	0	10

Fuente: Gallango, María (2011)

Este cuadro refleja que en relación al ítem 7, el 60 % de los docentes respondió que casi nunca o nunca utilizan estrategias lúdicas que fomenten la participación grupal de los estudiantes y un 40% (4) considera que casi siempre o siempre las utilizan. Referente al ítem 8, el 100% (10) de los docentes están de acuerdo acerca de que el uso de estrategias de enseñanza lúdica, permite la cohesión grupal. Manifestándose una vez más el conocimiento del docente respecto a las técnicas adecuadas para la aplicación de estrategias efectivas y eficaces de enseñanza, en contraste con el déficit en su aplicabilidad.

Grafico 8

Información relacionada con el uso de las actividades lúdicas para promover la participación y cohesión grupal por el docente durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro N° 9

Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para fortalecer los valores grupales y el respeto hacia las reglas, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

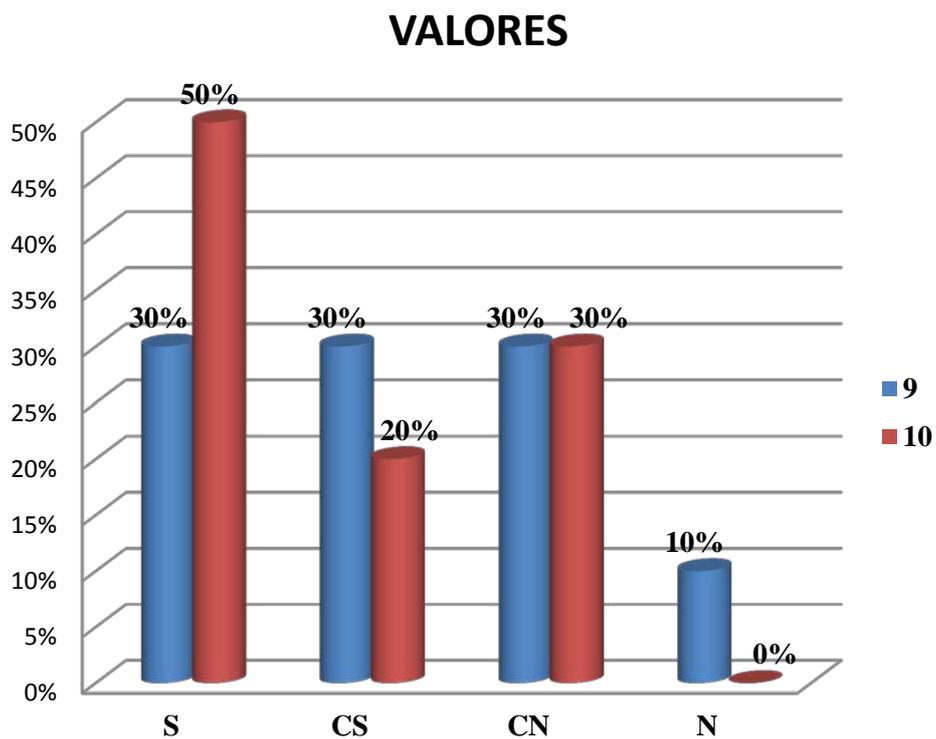
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
9	30%	3	30%	3	30%	3	10%	1	10%
10	50%	5	20%	2	30%	3	0%	0	0%

Fuente: Gallango, María (2011)

En este cuadro se puede evidenciar que con respecto al ítem 9, el 60% (6) de los docentes considera que siempre o casi siempre utilizan estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los valores grupales y el 40 % (4) considera que casi nunca o nunca las utiliza. Con relación al ítem 10 el 70% (5) está de acuerdo acerca de que las estrategias lúdicas promueven el respeto hacia las reglas siempre o casi siempre y un 30% (3) considera que casi nunca lo promueven.

Grafico 9

Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para fortalecer los valores grupales y el respeto hacia las reglas, durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.



Fuente: Gallango, María (2011)

Cuadro 10

Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para la promoción de la socialización y la comprensión entre los participantes durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.

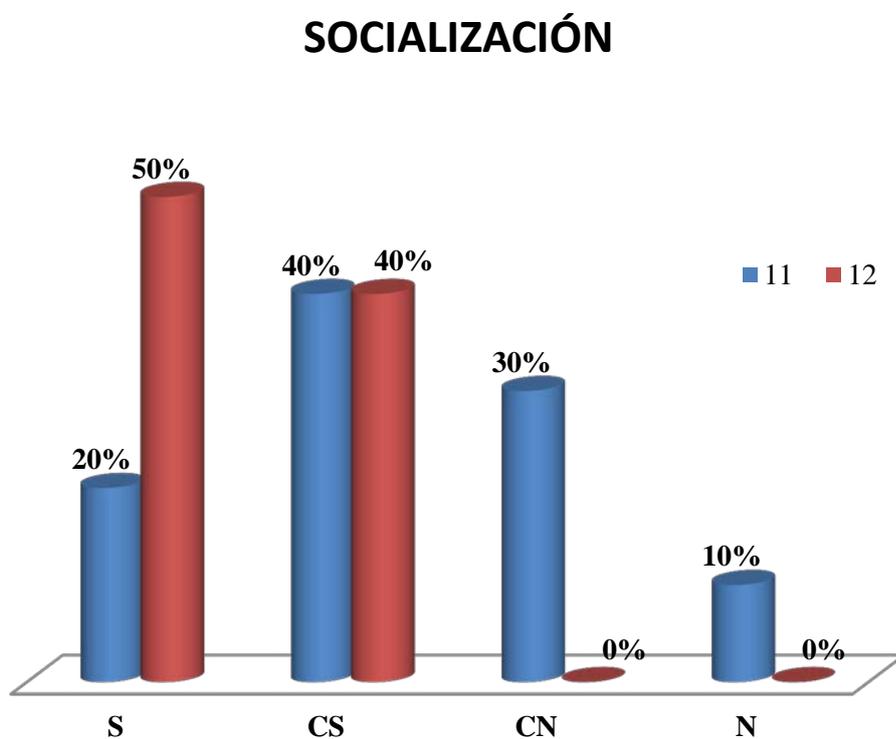
ITEMS	S	f	CS	f	CN	f	N	f	Total
11	20%	2	40%	4	30%	3	10%	1	10
12	50%	5	40%	4	0%	0	0%	0	10

Fuente: Gallango, María (2011)

En el cuadro N° 10 se puede evidenciar con respecto al ítem 11, que el 60% (6) de los docentes utilizan siempre o casi siempre estrategias lúdicas que promueven la participación entre los estudiantes durante el desarrollo de la asignatura y el 40% (4) que casi nunca o nunca la utilizan. De igual manera con relación al ítem 12, el 90% (9) los docentes están de acuerdo acerca de que el uso de las estrategias lúdicas durante el desarrollo de las actividades académicas propician la comprensión entre los compañeros de clase.

Grafico 10

Información relacionada con el uso de las estrategias lúdicas por el docente para la promoción de la socialización y la comprensión entre los participantes durante el desarrollo de la asignatura SR del Dpto. SR y P de la Escuela de Enfermería de la FCS-UC. Valencia.



Fuente: Gallango, María (2011)

Conclusiones de la Fase Diagnóstica:

Una vez elaborado el análisis e interpretación de cada una de las interrogantes se obtuvo la siguiente conclusión.

Indicador: Creatividad

El 70% de los docentes casi nunca o nunca utilizan estrategias de enseñanzas lúdicas que fomenten la creatividad del estudiante y sólo un 30% lo hace casi siempre. Pero el 90% de ellos consideran que siempre y casi siempre promueven la búsqueda de nuevos resultados. Demostrando que la mayoría están conscientes de que la aplicación de estrategias lúdicas, genera un estímulo que sirve de anclaje para motivar el aprendizaje significativo en los estudiantes de esa asignatura.

Indicador: Iniciativa

El 70% de los docentes casi nunca organiza en su plan de clase estrategias de enseñanza lúdica que motiven la iniciativa y sólo un 30% casi siempre lo hace, reflejando que prácticamente el 100% utiliza pocas veces las estrategias lúdicas en el proceso diario de enseñanza de la asignatura. Pero paradójicamente el 100% de estos están de acuerdo con que las estrategias de enseñanzas lúdicas fomentan la toma de decisiones en el estudiante. Reconociendo de alguna manera la importancia de la aplicación de estas estrategias para el estímulo de la iniciativa del estudiante durante el proceso del aprendizaje significativo, a pesar de su poca aplicación.

Indicador: Placer

El 50% de los docentes utiliza estrategias lúdicas que generen placer al aprender y el otro 50% casi nunca lo hace, con lo cual se puede deducir que los docentes aplican estrategias lúdicas en un porcentaje importante de sus clases para generar placer, contrastando con las respuestas de los ítems relacionados con la creatividad donde se puede apreciar que un 70% de los docentes no utilizan frecuentemente estrategias lúdicas en clase. Sólo un 60% considera que es necesario el uso de la lúdica para promover la búsqueda del disfrute del aprendizaje. Infiriendo con esto que un porcentaje importante piensa que el estudiante universitario no precisa de la búsqueda del disfrute del aprendizaje, durante el desarrollo de la asignatura.

Indicador: Participación

El 60 % de los docentes casi nunca o nunca utilizan estrategias lúdicas que fomenten la participación grupal de los estudiantes y sólo un 40% casi siempre o siempre. Sin embargo el 100% coincide en que estas estrategias permiten la cohesión grupal. Manifestándose una vez más el conocimiento del docente respecto a las técnicas adecuadas para la aplicación de estrategias efectivas y eficaces de enseñanza, en contraste con el déficit en su aplicabilidad.

Indicador: Valores

El 60% de los docentes mayormente utiliza estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los valores grupales y un 40 % considera que casi nunca o

nunca. Por otro lado el 70% está de acuerdo de que estas estrategias siempre o casi siempre promueven el respeto hacia las reglas y a diferencia de un 30% que considera que casi nunca lo promueven. Olvidando tal vez que lo lúdico responde en muchas oportunidades, al sistema de valores que la sociedad necesita promover.

Indicador: Socialización

El 60% de los docentes utiliza estrategias lúdicas que promueven la participación entre los estudiantes durante el desarrollo de la asignatura y el 40% casi nunca o nunca. De igual manera el 90% están de acuerdo con que el uso de la lúdica durante el desarrollo de las actividades académicas propicia la comprensión entre los compañeros de clase. Continúa observándose el desfase entre lo que los docentes consideran que se debe hacer y lo que realmente aplican en el aula de clases.

FASE II: ESTUDIO DE LA FACTIBILIDAD

Presenta la factibilidad desde los puntos de vista operativo, técnico y económico, para el MELESE, por parte de los facilitadores de la asignatura SR.

Factibilidad Operativa: Se consideró viable debido a que serán los docentes de la asignatura SR quienes recibirán la información dirigida a la aplicación efectiva de las estrategias lúdicas de enseñanza para el fomento del aprendizaje significativo, en el desarrollo de la asignatura.

Factibilidad Técnica: Resultados relacionados con la disponibilidad de recursos técnicos necesarios para construir un modelo de estrategia lúdica desde

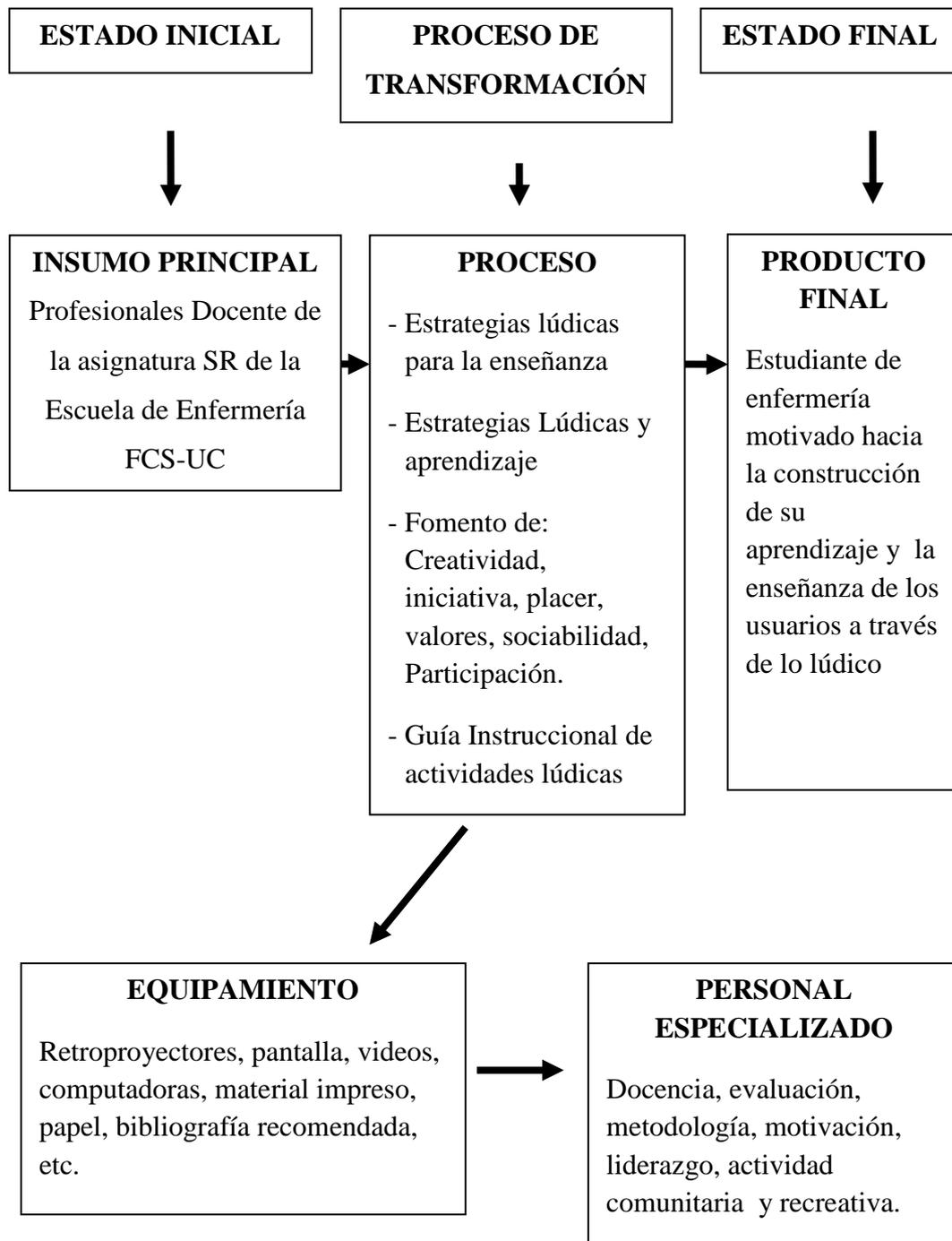
una enseñanza significativa en enfermería. Se expone la viabilidad técnica, al demostrar y justificar la alternativa técnica que mejor se ajusta a los criterios de optimización que corresponde aplicar al proyecto.

Fortalezas del Proyecto: La mayor fortaleza de este programa está en la utilización de profesionales de enfermería que realicen funciones docentes, dentro de la Escuela de Enfermería, específicamente en el Departamento Clínico de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría, los cuales poseen más de 10 años de experiencia en sus funciones y que además algunos de ellos han realizado trabajos de investigación relacionados con las actividades lúdicas.

Proceso Global de Transformación: Procedimiento técnico ha utilizarse con la finalidad de conseguir que el docente de la asignatura SR utilice durante el desarrollo de la clase estrategias lúdicas de aprendizaje con lo cual se pretende mejorar su actuación como profesional de la enseñanza, promotor y cuidador de la salud reproductiva materna.

Descripción del Proceso Global de Transformación: En este proceso se cuenta con un insumo inicial (el docente de de la asignatura SR en enfermería), un proceso de transformación (aplicación del modelo de estrategias lúdicas para la enseñanza en enfermería) y un estado final (Un estudiante de enfermería concienciado a través del desarrollo de su propio aprendizaje significativo). Para la mayor comprensión de este proceso se elaboró un flujo grama tomando como base el esquema de Jiménez, W (2002) el cual fue modificado por la autora, para adaptarlo a las características de este estudio.

Flujograma del Proceso Global de Transformación.



Fuente: Jiménez, W (2002) Adaptación: Gallango, M (2012)

Localización Física del Proyecto.

Macrolocalización del Proyecto: Esta propuesta se desarrollará en el Estado Carabobo, específicamente en la ciudad de Valencia, en el municipio Naguanagua, en la comunidad universitaria de la Universidad de Carabobo, en la Facultad de Ciencias de la salud, en la escuela de enfermería Dra. Gladys Román de Cisneros.

Microlocalización del Proyecto: La propuesta será desarrollada en el departamento Clínico de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría, en la asignatura SR, en el segundo año de la carrera de Enfermería. Aplicado a un aproximado de 120 estudiantes.

Factibilidad Financiera. Este estudio determinó la manera de obtener los recursos financieros para cubrir los costos del proyecto, lo cual permitió discernir la factibilidad de su aplicación.

Necesidades de Capital: El departamento cuenta con tres equipos de video proyectores y tres computadoras portátiles, adicionalmente la escuela provee de láminas de papel bond, marcadores y borradores, y los estudiantes pueden colaborar con material de reciclaje (revistas, periódicos, entre otros), materiales con los cuales se pueden desarrollar las diferentes actividades para ejecutar las estrategias lúdicas.

Fuentes de Financiamiento: Para la ejecución del proyecto no se requiere de financiamiento externo.

Conclusiones del Estudio Financiero: El estudio demostró la viabilidad financiera de la aplicabilidad del proyecto

FASE III: DISEÑO DE LA PROPUESTA

Universidad de Carabobo
Área de Estudios de Postgrado
Facultad de Ciencias de La Educación
Programa de Especialización en Docencia
Para la Educación Superior



**MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA
ENSEÑANZA SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA (MELESE)**

Autora: Mgsc. María W. Gallango T.

Valencia, Julio 2013

INDICE

Introducción	74
Objetivos del Diseño	75
Justificación Asignatura	76
Asignatura Salud Reproductiva	77
Teorías que Respaldan el Modelo	79
Esquema Integrador	87
Guía Instruccional	94

INTRODUCCION

Este constructo contiene información relacionada con los antecedentes, metodología y descripción de un Modelo de Estrategias Lúdicas Desde una Enseñanza Significativa en Enfermería. Esta propuesta educativa contiene los elementos necesarios para obtener como producto final un estudiante de enfermería con conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, y valores pertinentes, que satisfagan las necesidades de salud de la comunidad materno infantil, gracias al uso de estrategias lúdicas de enseñanza, durante el desarrollo de la asignatura Salud Reproductiva (SR), lo cual hará más eficaz su aprendizaje y posteriormente su práctica profesional.

El diseño ha sido elaborado a partir de un análisis de las respuestas expresadas por los docentes de la asignatura respecto a las estrategias lúdicas y su aplicación o no durante el desarrollo de la asignatura que estos representan; lo cual permite identificar a los diferentes elementos teóricos que se requieren para lograr el desempeño adecuado del docente durante la puesta en práctica de las estrategias lúdicas y la receptividad de dicha enseñanza por parte del participante.

La fundamentación metodológica está basada en el diagnóstico elaborado durante la fase I del proyecto factible, la cual permitirá plantear las alternativas de operatividad y funcionamiento del modelo elaborado.

OBJETIVOS DEL DISEÑO

Objetivo General: Representar a través de un mecanismo metodológico diferentes estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa, con el fin de coadyuvar al binomio facilitador - participante, durante el desarrollo de la asignatura Salud Reproductiva (SR) en Enfermería.

Objetivos Específicos:

1. Considerar el uso de diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de las actividades docentes de asignatura SR.
2. Promover el proceso de interacción facilitador-participante a través de la enseñanza y el aprendizaje significativo.
3. Construir un instrumento que sirva de herramienta lúdica al facilitador de la asignatura.

JUSTIFICACION

La educación para el trabajo profesional, obtenida a través del proceso de enseñanza y de aprendizaje, constituye uno de los mecanismos más efectivos para acortar la brecha entre lo ideal y lo real, eso a lo que los facilitadores conocen como **EL DEBER SER**, lo cual impone sin lugar a duda la participación sinérgica de cada uno de los actores del proceso. Los facilitadores de la asignatura SR, según análisis previo de sus respuestas, saben la importancia que tiene para enfermería la intervención activa de los participantes en sus propio aprendizaje, lo cual se verá reflejado posteriormente en el desempeño de uno de los roles del profesional de enfermería el **Rol Docente**.

El desarrollo de la actividad educativa dentro de un ambiente adecuado permitirá al participante de la asignatura SR, fungir como colaborador principal en la adquisición de su propio conocimiento lo cual le favorecerá en la aplicación de las destrezas necesarias para posteriormente poner en práctica dicho conocimiento, como adulto joven universitario y futuro profesional de Enfermería. Es necesario concienciar la necesidad que tienen estos participantes de ver a la asignatura SR como un mecanismo que coadyuve a la comunidad universitaria de la Escuela de Enfermería, a mejorar la salud reproductiva de la población venezolana

Este modelo pretende servir al docente o facilitador como mecanismo metodológico para guiarlo durante su praxis profesional, de manera que pueda fungir de mediador eficaz, para que el aprendiz sea el artesano de su propio

conocimiento, utilizando sus experiencias y vivencias previas. Esta situación propiciara ente el facilitador y el participante, el favorecimiento de un diálogo más horizontal, que permita el establecimiento de discusiones efectivas pero sobre todo afectivas, donde predomine la libertad para que cada participante pueda expresar con sus propias palabras lo observado y experimentado, durante el desarrollo de cada una de las estrategias o metodologías planteadas por el docente al inicio de la sesión de clases.

Aplicando lo que llaman Giménez, Conde y Valencia (2099) los “encuentros dialógicos, dialecticos, hermenéuticos, axiológicos, con una visión transformadora y recontextualizada, para aprehender la realidad y valorarla” (Pág. 40) Es decir con este modelo docente y estudiante, lograran manipular el ambiente de enseñanza y aprendizaje de tal manera que lograran la manipulación objetiva del mismo, interactuando de forma sinérgica, respetando culturas, costumbres, valores y acuerdos preconcebidos, para de esta manera obtener de la situación el mejor provecho posible y al final lograr una reflexión crítica sobre el tema en estudio asociándolo con la cotidianidad.

ASIGNATURA SALUD REPRODUCTIVA

La asignatura Salud Reproductiva (S.R) pertenece al departamento Salud Reproductiva y Pediatría de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Carabobo, para el desarrollo de la misma el facilitador se apoya en un currículo, que incluyen aspectos pre concepcionales , concepcionales y post concepcionales. El mismo está fundamentado principalmente por los criterios, principios y

estrategias, planteadas por el Programa Nacional de Salud Sexual y Reproductiva del Ministerio del Poder Popular para la Salud (MPPS, 2003) y respaldados por la Norma Oficial para la Atención Integral de La Salud Sexual y Reproductiva, elaborado por el MPPS como un instrumento que regula la atención brindada a los usuarios en los diferentes niveles de atención.

Esta asignatura está estructurada por un componente teórico y otro práctico, durante el desarrollo de los aspectos teóricos, el facilitador tiene la difícil tarea de proporcionar al participante la información, orientación y apoyo necesarios para que estos adquieran las herramientas necesarias que les permitan la aplicación adecuada, efectiva y eficaz de los cuidados de enfermería pertinentes, según las necesidades encontradas en los usuarios durante la práctica clínica. Es por ello que la Cerda, H (2005) considera que “La teoría y la práctica se encuentran en indisoluble unidad, y no existe la una sin la otra y se influyen recíprocamente.

El facilitador de la asignatura S.R, reconoce que durante la teoría el participante no sólo debe recibir información escrita o verbal, de cada uno de los temas exigidos por el programa, también debe aprender a aplicarlos y convertirse de cierta forma en el facilitador para los usuarios, al momento de replicar la información recibida; es decir, estos aprenderán de las estrategias aplicadas por sus docentes, las técnicas que aplicaran a los usuarios para que mejoren su salud desde el punto de vista reproductiva y sexual, como por ejemplo prevención de enfermedades sexuales y de embarazos no deseados.

Uno de los aspectos relevantes del programa de la asignatura SR, es el requerimiento al participante del uso de actividades lúdicas durante la aplicación de las sesiones educativas en la práctica clínica, es por ello que el facilitador requiere manejar adecuadas estrategias lúdicas de enseñanza, con el fin de poder brindar al participante experiencia intra aula adecuadas, que luego estos podrán aplicar en la práctica clínica.

TEORÍAS QUE RESPALDAN EL MODELO

Estará respaldado por las teorías del Aprendizaje Significativo de Ausubel, la Teoría Social de Vigotsky, la andragogía de Knowles y la metodología Lúdica de Yturalde, las cuales apoyan el aprendizaje significativo, sin duda herramienta fundamental para el adulto joven universitario.

Consideraciones Fundamentales de las Teorías

Filosóficas

En la Teoría del Aprendizaje Ausubel, sin ignorar el papel de la maduración cognitiva de los participantes en el aprendizaje, da lugar esencial al dominio sobre la materia de estudio. Es por ello que Alvares, C (1989) considera que “cada individuo posee su conocimiento organizado conceptualmente y juega un papel mediador entre el medio y el propio individuo”, en esta teoría Ausubel defiende que el aprendizaje de nuevos conocimientos está determinado por las estructuras conceptuales ya poseídas por cada individuo. En pocas palabras la

clave del aprendizaje significativo radica en averiguar lo que el participante ya sabe antes de obtener información relacionada con la asignatura y a partir de ahí hacer énfasis en la enseñanza de forma consecuyente.

Durante la clase el participante y el facilitador, estarán en interacción constante produciendo un intercambio de saberes donde se pone de manifiesto de una manera constante la dualidad entre lo subjetivo y lo objetivo, lo real y lo ideal, conjugando permanentemente en el estudiante universitario la necesidad de comparar los conocimientos aprendidos con anterioridad y engranarlos con la nueva información cognitiva, lo cual deberá crear una nueva forma de pensar, ser y hacer.

Para lograr esta nueva identidad el participante necesita que la interacción, sea tanto homogénea, como heterogénea entre sus pares, para ello entonces el modelo amerita la puesta en marcha de la Teoría Social de Vigosky la cual según Peyer, M (2008) consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial, con lo cual se interpreta que tanto los participantes como el facilitador utilizan el proceso de enseñanza y el de aprendizaje como un entorno donde a través de la utilización del lenguaje tanto coloquial, como científico, se pueda simular situaciones similares a lo real, para su mejor comprensión y aprehensión.

Por supuesto este intercambio social, ocurre dentro y fuera del aula magnificando las posibilidades de comprensión debido a que participa en ello la cultura de cada uno de los participantes, que a su vez es similar en cierta forma a la de los usuarios en el área clínica. Cada momento o sesión de clase será más

interesante debido a que el docente universitario utiliza preferentemente la Andragógica durante su enseñanza. Peyer, M (2008) cita a Knowles el cual llama andragogía “al arte de enseñar a los adultos a aprender”, en ella el docente actúa como facilitador y el aprendiz, para a ser responsable y participe de su propio aprendizaje y el de sus otros compañeros.

El docente al fungir como facilitador, también le da la oportunidad al participante, de realizar actividades donde enfrenta y practica su rol docente ante sus compañeros, para lo cual debe investigar y prepararse con relación al tema a desarrollar en clase, además de expresar sus ideas y conocimientos ante sus compañeros y el facilitador con lo cual reforzará el conocimiento y la seguridad en sí mismo. Es por ello que es importante para el desarrollo de la asignatura SR que los estudiantes utilicen estrategias lúdicas.

Para ello este modelo empleara la Teoría de la Metodología Lúdica de Yturalde, E (2010) el cual expresa "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta". A través de la puesta en práctica de estas herramientas, los participantes y el facilitador podrán compartir vivencias, desde una perspectiva real, permitiendo aflorar emociones y sentimientos., que ayudaran a comprender mejor las diferentes experiencias desarrolladas en el aula de clases y por ende sabrán cómo aplicarlas durante la práctica clínica.

Andragógicas:

El aprendizaje significativo forma parte del procesamiento humano de información el cual según Quesada, R (2009) "Se basa en la concepción de tres instancias fundamentales: memoria sensorial, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo y dos clases de procesos (interpretativo y de control)" (Pág.11). El MELESE le permitirá al participante de la asignatura SR percibir los estímulos del medio ambiente (memoria sensorial), con lo mantendrá la información en la memoria a corto plazo, pudiéndola utilizar cuando lo considere necesario durante el desarrollo de la clase, mientras más se ejercite la experiencia, esta pasará a la memoria a largo plazo. Es precisamente aquí donde se guarda la información de todo lo aprendido durante toda la vida.

Esta memoria se encuentra organizada de tal manera, que al momento de necesitarla sea fácil evocarla de manera coherente, congruente y oportuna. Para Ausubel citado por Quezada, R (2009) esta memoria es el "conjunto de hechos, definiciones, proposiciones, conceptos...almacenados de una manera organizada, estable y clara" (Pág. 12). Durante la aplicación del MELESE el participante llevará el conocimiento nuevo a integrarse con la memoria a largo plazo, conjuntamente con sus compañeros, al interactuar en el salón de clases.

Giménez, Conde y Valencia (2009) citan a Vigotsky el cual expresa lo siguiente "mientras mayor sea la interacción social del individuo, más potentes serán sus funciones mentales superiores" (Pág. 42), a mayor contacto de los participantes universitarios con el entorno social, compañeros, pacientes, usuarios y otros, podrá comprender mejor lo aprendido y su aplicabilidad en la práctica.

Además agregan para Vigotsky “lo que se enseña es importante, pero aún más es el ambiente de aprendizaje, la forma como se presentan los contenidos y la función que juega la experiencia del estudiante en su propio proceso de aprendizaje” (Pág. 42).

Es decir no es suficiente con investigar un buen concepto, plasmarlo en una lámina y leerlo a la clase. Es necesario encontrar la manera más creativa, activa, eficiente, dinámica, proactiva y amena de lograr su comprensión para los diferentes participantes, de manera que al final, sean ellos quienes expresen su propia versión del concepto presentado, aplicando el aprendizaje significativo.

Yturralde E (2012) cita a Knowles quien refiere que la “Teoría de la Andragogía es el arte y la ciencia de ayudar a adultos a aprender” (s/n/), y además define al Andragogo como “un facilitador del aprendizaje orientado al adulto, quien ayuda a construir aprendizajes significativos”, con lo que se interpreta que el docente deja de ser el centro del aula de clases y se convierte en un participante más, que sirve de moderador, facilitador y guía, mientras el estudiante, participa activamente y utiliza sus experiencias y contenidos psicológicos previos para la construcción de nuevos conocimientos

Psicológicas:

EL ser humano por naturaleza desarrolla mecanismos de autodirección, respondiendo a sus propias acciones de manera autoevaluativa, cada persona cuenta con criterios internos para guiar y juzgar su propia conducta, sin embargo muchas de ellas son tomadas de modelos, por experiencia familiar o por

interacción social, esta interacción forma parte de la ontogénesis humana, Piaget referido por Parrat- Dayan (1998) en su teoría de la causalidad, sostenía que “la realidad interna y externa se construyen a lo largo del desarrollo y que el conocimiento no partía del sujeto, ni del objeto, sino de la interacción” (p-21). El interaccionismo es una de los ingredientes necesarios para las actividades lúdicas planteadas en el MELESE, lo cual se obtiene a través de la participación activa de cada uno de los integrantes del grupo (estudiantes y docente), situación que genera un importante intercambio sociocultural y termina por causar un efecto transformacional en cada uno de los individuos que participa en la acción.

A través de la aplicación de estrategias lúdicas en el aula de clases universitaria, se pretende motivar efectivamente al estudiante de manera tal, que estos a través de su interacción constante y activa sean copartícipes de la creación de su propio conocimiento y colaboradores en el de sus compañeros. Tal como lo expresa Parrat-Dayan (1998) “el sujeto, al alterar el medio, se modifica el mismo” (p-29), a su vez esta generación de cambios, incitan a readaptaciones productivas.

Por otro lado Montserrat (1998), señala que “cuando el sujeto debe interpretar un fenómeno de la realidad emplea (...) los conocimientos anteriores que posee (...) Si sus conocimientos no son adecuados, recurrirá entonces a modelos analógicos extraídos de sus conocimientos anteriores almacenados en su memoria a largo plazo” (p-4). Es decir utilizará estrategias aplicadas en momentos anteriores para solucionar problemas similares, al que se le presenta en la actualidad.

A continuación se establece un esquema de los teorizantes que respaldan el MELESE, con la intención de contrastar sus teorías y realizar un enfoque mucho más detallado de las mismas.

AUSUBEL	VIGOTSKY	KNOWLES	YTURRALDE
T Aprendizaje Significativo	Teoría Social	Teoría Andragógica	T. Metodológica Lúdica
Desarrollo Cognitivo	Desarrollo Socio Cognoscitivo	Desarrollo Socio Cognoscitivo	Desarrollo Socio Cognoscitivo
Reestructuración del conocimiento de acuerdo a esquemas mentales y conocimientos previos	El aprendizaje remolca al desarrollo	Participación, horizontalidad y flexibilidad favorecen el conocimiento	Participación Dialógica, con técnicas que generan aprendizaje significativo
Conceptos Claves: Aprendizaje significativo concepto integrador	Conceptos Claves: Ley genética cultural, Zona del Desarrollo Próximo (ZDP), mediar	Conceptos Claves: Aprendizaje significativo ayudar al adulto	Conceptos Claves: Aprendizaje significativo aprender creando, Sistema integrador
Rol del Educador: Atiende el desarrollo de destrezas y capacidades del pensamiento	Rol del Educador: Identificar la zona del desarrollo próximo, para mediar desde dentro de ella	Rol del Educador: Facilitador del aprendizaje, contribuye al aprendizaje significativo	Rol del Educador: Facilitador del aprendizaje para la obtención del máximo rendimiento didáctico

Fuente: Giménez, Conde y Valencia (2009) Adaptado por: Gallango M (2012)

La lúdica como sistema integrador del aprendizaje y la recreación en el adulto joven universitario, permite a los participantes, llámese facilitador o aprendiz, interactuar con un sin fin de elementos, que al final consiguen una

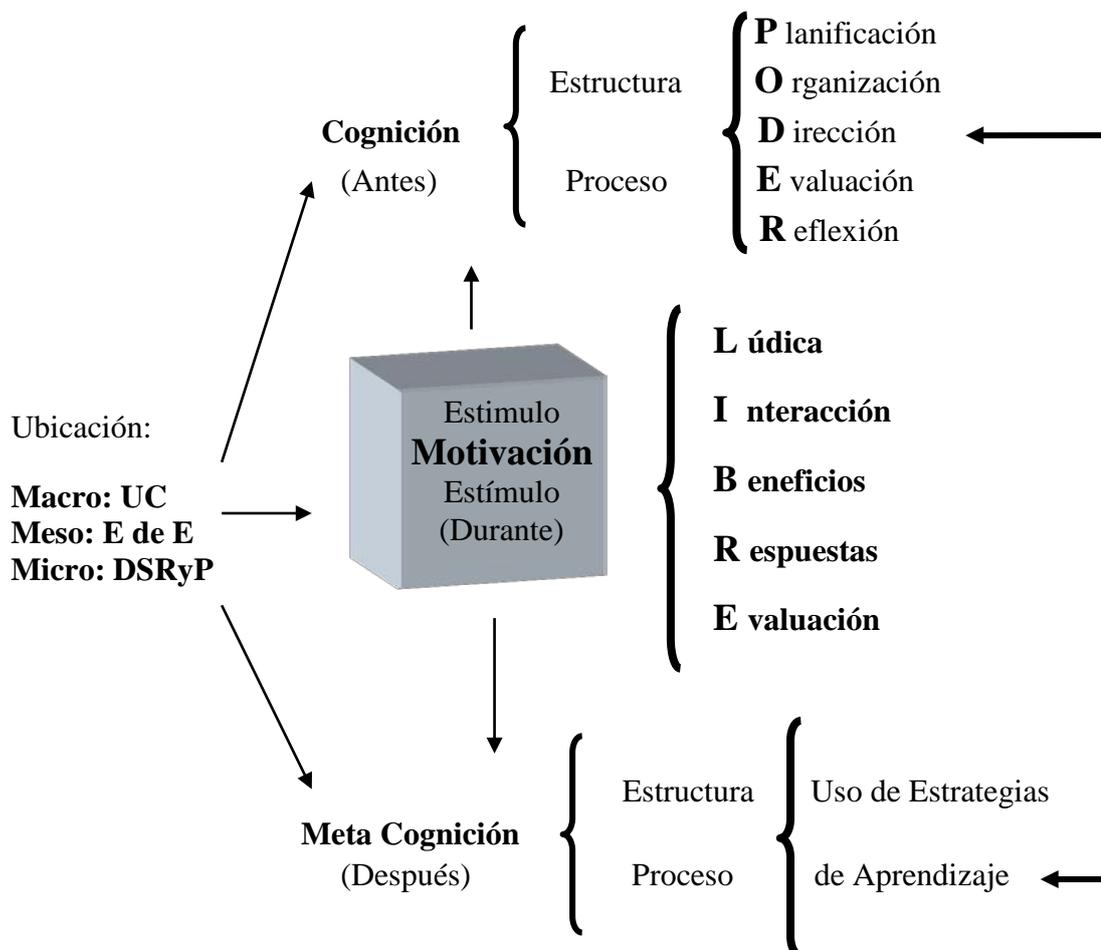
poderosa sinergia capaz de hacer confluír, la hermenéutica, la axiología, la ontología y la teología, entre tantos, con el fin de obtener una adecuada espíteme, a través de una dialéctica andragógica, ecléctica y por demás multifuncional, relacionada con el tema de interés curricular, que en este caso es la asignatura SR. La integración de estrategias lúdicas a la enseñanza y el aprendizaje significativo, hace necesario la elaboración de un esquema que permita visualizar esta integración.

El uso de este método servirá de herramienta educativa a través de la cual el facilitador- mediador universitario logrará que el aprendiz – participante, utilice de manera asertiva sus conocimientos adquiridos en asignaturas previas, para formar conocimiento meta cognitivo. El facilitador, utilizará al mismo tiempo sus conocimientos previos relacionados con la asignatura SR, logrando Planificar y organizar estrategias lúdicas de enseñanza, servirá de moderador, guía y director, para que el participante pueda obtener la información necesaria para desarrollar las actividades pertinentes que le ayuden a comprender el fundamento u objetivo principal de la estrategia. Al final ambos evaluarán los resultados y efectuarán una reflexión, es decir expresarán su pensamiento crítico reflexivo, con respecto a la actividad.

Al mismo tiempo el docente facilitador durante el desarrollo de las actividades, efectuará intervenciones específicas relacionadas con las estrategias lúdicas como proceso motivacional, generando expectativas y estableciendo objetivos específicos que servirán como mecanismo asociativo y de apoyo, para reducir la ansiedad, dirigir la atención, para así de esta manera facilitar la

interacción, participativa, mejorar los beneficios, psicológicos, afectivos y sociales, que permitan fomentar una respuesta o reacción favorable respecto al aprendizaje y que se pueda observar primero en el aula de clase y luego en la práctica clínica y profesional. Respuesta que se generara como resultado del la adquisición del conocimiento meta cognitivo, que posteriormente desempeñará un papel fundamental en la selección y regulación inteligente de estrategias y técnicas futuras de aprendizajes.

ESQUEMA INTEGRADOR DEL MELESE



Fuente: Esquema Integrador de Estrategias y Procesos de Elosua y García (1993) citados por Diaz y Hernández (1999), Adaptado por: Gallango, M (2012). UC: Universidad de Carabobo, E de E: Escuela de Enfermería, DSR y P: Departamento de Salud Reproductiva y Pediatría

Descripción de los Elementos del Esquema Integrador del MELESE

Cognición: Este elemento plantea el nivel de conocimiento que posee el aprendiz o participante de la asignatura SR, respecto a las experiencias intrínsecas y extrínsecas vivenciadas en asignaturas anteriores, las cuales le servirán como base epistémica, que le permitirá captar, aplicar y elaborar nuevas estructuras cognitivas organizadas.

En este aprendizaje, tanto el proceso de organización como el de adaptación se dan de forma dinámica y progresiva, a través del uso de la **PLANIFICACIÓN** y **ORGANIZACIÓN** de la metodología utilizada para obtener el conocimiento de cada contenido, la **DIRECCIÓN** de los métodos a utilizar tanto por el participante como por el facilitador, la **EVALUACIÓN** de la transformación cognitiva observada a través de la expresión de su pensamiento y por último la **REFLEXIÓN** respecto a lo aprendido y su utilidad, lo cual se convierte en un **PODER** futuro para el aprendiz. El docente empleará todas las herramientas necesarias para poder administrar y desarrollar la asignatura Salud Reproductiva (SR) empleando las estrategias educativas necesarias para estimular el aprendizaje significativo

Esta etapa del MELESE está inserta en lo que Vigotsky denomina dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la “Zona Real de Desarrollo”, el cual está determinado por la capacidad que posee el aprendiz de responder independientemente ante un problema, de acuerdo a los conocimientos y el lenguaje que maneja o que ha adquirido, con las vivencias previas, en el caso de

los estudiantes de la asignatura SR, todo lo aprendido y aprehendido durante el primer año de su carrera.

Por esta razón Araujo y Chadwick (1988) consideran que este es “el mecanismo humano mejor indicado para adquirir y guardar la enorme cantidad de ideas y de informaciones existentes en cualquier cuerpo de conocimientos” (página 18), el aprendizaje de cada contenido permite que ocurra un proceso instruccional entre el facilitador y el aprendiz que le da sentido a la estructura cognitiva.

Motivación: Sin lugar a dudas las actitudes de los participantes y del facilitador se encuentran inmersas entre el aspecto biológico (motivación) y el cognitivo (estímulo) durante el proceso de aprendizaje. Mc Clelland referido por la UPEL (1997) refiere que “la motivación implica tanto la cognición como la emoción” (página 54) El conocimiento le da la codificación al aprendiz respecto a respuestas obtenidas previamente al satisfacer sus necesidades internas y las emociones le permite percibir el grado o no de las experiencias y sobre todo la satisfacción necesidades de alegría, confianza, socialización y aprendizaje.

A través del uso de estrategia **LUDICAS** el facilitador pretende provocar las diferentes expresiones emocionales del participante con el fin de estimular su motivación interna, como reacción individual y grupal que le permita a cada uno la consecución de sus metas, mientras desarrollan actividades que le permitan expresar afecto y emociones placenteras, durante la **INTERACCIÓN** grupal y social, no sólo desde el punto de vista educacional, sino además cultural, intercambiando conocimientos, emociones, costumbres, adaptación y percepción.

Todo esto permite entre los participantes manifestaciones sociales simultáneas de logro, lo cual influirá en el desarrollo de las actividades y en la sinergia del grupo social, afianzando en la teoría de la interacción social de Knowles, lo cual se verá reflejado en los **BENEFICIOS** que se obtendrá durante el empleo de las diferentes estrategias lúdicas de aprendizaje. Para Mc Clelland referido por UPEL (1997) “La motivación al logro consiste en un patrón de pensamiento y de sensaciones que se asocian con la planificación y el esfuerzo en la consecución de una meta de excelencia” (pág.56) Cada uno de los participantes tienen como meta incrementar el nivel de conocimiento para avanzar en la carrera, al mismo tiempo las estrategias lúdicas generan sensaciones que motivan a la consecución efectiva de la misma como **RESPUESTA**.

Sin embargo al mismo tiempo que se obtiene la motivación individual, también se obtiene la conducta social, que responde al disfrute de sus vínculos afectivos con otras personas, logrando alcanzar otra meta, la de una amistad recíproca y al mismo tiempo de influir en las otras personas dentro de los diferentes grupos de intercambio de aprendizaje. Le corresponde entonces al docente evaluar las estrategias aplicadas, pero además solicitar al participante, parte de la **EVALUACIÓN** (autoevaluación y co-evaluación) para determinar a través de esta, la efectividad de su aplicación, pero sobre todo permitiendo al joven universitario determinar si su aprendizaje ha sido lo suficientemente **LIBRE** y responsable.

META-COGNICIÓN: Según Burón, J (1996) es “ la capacidad que tienen las personas de autoregular su propio aprendizaje, es decir de planificar que

estrategias se han de utilizar en cada situación de aprendizaje, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para detectar posibles fallos y como consecuencia...transferir todo ello a una nueva acción o situación de aprendizaje”(pág.34), se refiere al uso adecuado del conocimiento, manteniendo la concientización, el control y la naturaleza del aprendizaje, con el fin de alcanzar la meta.

En esta etapa del MELESE el facilitador permitirá al participante poner en práctica el nuevo conocimiento adquirido a través de lo lúdico, durante el desarrollo de la asignatura SR, con el fin de que este pueda autoevaluar el conocimiento a través de su accionar y dependiendo de las diferentes situaciones que se le presenten, con lo cual estimará el nivel de aprendizaje y que aspecto debe mejorar, reforzar o mantener. Al mismo tiempo podrá aplicar las estrategias lúdicas durante las sesiones educativas a los pacientes y/o al personal de salud y al evocar y repetir la acción durante la práctica clínica convertirá la información en memoria a largo plazo.

A través del proceso de transformación de la capacidad de procesamiento de información el estudiante de enfermería, produce los suficientes estímulo internos y externos para mejorar sus habilidades y destrezas, pero además aprenderá a controlarlas y regularlas, con lo cual garantizara al usuario un cuidado humanizado y de calidad, es aquí donde se pone de manifiesto la “Zona Potencial de Desarrollo” de Vigotsky, es decir, lo que el participante a partir de esta etapa puede lograr, con lo recursos cognitivos proporcionados.

El desarrollo de la “Zona Potencial de Desarrollo” se evidenciará con la supervisión del facilitador y con la colaboración e interacción de sus compañeros de aula, esto marca una etapa crucial donde el participante tiene la oportunidad de ver hecha realidad su meta, sin embargo este modelo de estrategia permitirá que, además de obtener conocimientos, debido a una mayor interacción social; concienciar la importancia de su profesión, e internalizar la relevancia de valores como respeto, confianza, honestidad y sobre todo comprender que para ser un profesional de enfermería efectivo y eficaz, es necesario mantener la autonomía, manteniendo actualizado constantemente el conocimiento.

Debido a que el MELESE pretende poner en práctica actividades que favorezcan, el aprendizaje y que impulsen el desarrollo de valores y sentimientos que permitan al estudiante de enfermería del tercer año, cursante de la asignatura SR. de la escuela de Enfermería de la UC, hacer empatía con sus pares y con los pacientes durante el pregrado y posteriormente durante el desarrollo de su actividad profesional.

Tomando en cuenta todos los aspectos anteriormente explicitados y que conforman el esquema integrador del MELESE, la autora considera adecuado la elaboración de una guía instruccional, que permita desarrollar las estrategias lúdicas por medio de orientaciones didácticas para que los docentes-facilitadores administren apropiadamente la asignatura en el salón de clases, adecuándolas a los múltiples factores que deben ser tomados en cuenta para tal fin.

Esta guía se estructura en tres partes elementales especificadas a continuación:

I Parte: Fundamentación, Conformada por orientaciones didácticas, necesarias para su uso, además de explicitar los propósitos de la guía.

II Parte: Contiene la información asociada con lo lúdico y referida a la temática de diseño y construcción de las estrategias didácticas relacionadas con ellas.

III Parte: Expone modelos de actividades lúdicas a utilizar siguiendo la metodología señalada en la II parte.



Universidad de Carabobo
Área de Estudios de Postgrado
Facultad de Ciencias de la Educación
Programa de Especialización en Docencia Para La Educación Superior



**GUIA INSTRUCCIONAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA ASIGNATURA SALUD REPRODUCTIVA DE LA
ESCUELA DE ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO**

Autora: Mgsc María W. Gallango T.

Valencia, Julio 2013

"Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura".
José Martí

INTRODUCCIÓN

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya, a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Lo cual significa, el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las cuales resolver cualquier situación de incertidumbre, el fortalecimiento de la voluntad, el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Por tal motivo, una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que pudiesen fomentar problemas como el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana

recreación con actividades de contenido educativo y que a su vez sean recreativas, en el tiempo libre. La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento.

Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal. El reto propuesto a los docentes de la asignatura SR de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Carabobo, es utilizar la lúdica como recreación para los estudiantes en el aula de clases; momento que ellos asumirán como un verdadero acto de participación, teniendo en cuenta sus reales y fundamentales motivaciones personales, con lo que se involucraran autónomamente, ejecutando su libertad de elección y de disfrute con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

Esta guía, pretende ser el instrumento que proporcione al docente en clase, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más apto, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial

positiva que asegure el desarrollo personal y el placer, por haber alcanzado un real estado de re-creación.

Los participantes en la escuela de enfermería (docentes-estudiantes) deben concienciar que jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio, por sus resultados. Potenciar la práctica de juegos instructivos, en la docencia universitaria responde al sistema de valores que la sociedad necesita promover principalmente entre adolescentes y jóvenes.

I PARTE

La oxidación por falta de uso gasta mucho más las herramientas que el propio trabajo. Franklin, Benjamín

FUNDAMENTACIÓN

Esta guía instruccional tiene el propósito de brindar al docente de la asignatura SR, una serie de acciones o actividades estratégicas orientadas hacia la significación de lo lúdico como ejercicio de la libertad, y fundamento para la satisfacción de la necesidad de desarrollo de los estudiantes de enfermería como seres humanos. Al mismo tiempo también servirá para orientar a los propios estudiantes acerca de cómo desarrollar estrategias lúdicas para poner en práctica su rol educativo dentro de los diferentes entornos en los que desarrolla su práctica clínica.

El enfoque de esta guía es netamente práctico, sin embargo a través de las explicaciones acerca de cómo se adaptan las actividades lúdicas a la teoría en la asignatura, se expondrá información relevante que tanto el docente como el estudiante deben conocer, para una integración significativa, del conocimiento previo, a los nuevos. Esto a su vez permitirá al docente facilitar el desarrollo de capacidades para la promoción de la salud y la prevención de enfermedades en la práctica de la enfermería, al mismo tiempo que brindará herramientas para el

proceso creativo, la motivación, participación, iniciativa, socialización, el fortalecimiento de los valores y el uso del simbolismo lúdico para generar placer durante el acto de aprender.

OBJETIVO

Servir de orientación al docente respecto al uso de lo lúdico como impulso antropológico destinado a favorecer el desarrollo humano mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, esenciales para la puesta en práctica de las actividades procedimentales, observadas en el quehacer práctico y el convivir profesional y social de enfermería en el área de la salud reproductiva.

II PARTE

“La sonrisa es la línea curva que lo endereza todo”

(Anónimo)

ESTRATEGIAS LÚDICAS A DESARROLLAR POR EL DOCENTE

Con la intención de enrumbar las actividades lúdicas a desarrollar por el docente, se utilizó el programa PLAF (Propuesta Lúdica para Adolescentes Felices), propuesto por Fullea, Pedro (2003), como base para la elaboración del MELESE. Este consiste en una serie de objetivos estratégicos, tendientes a lograr el aprendizaje a través de la aplicación de lo lúdico, sin embargo, debido a que en la asignatura SR los aprendices son adultos jóvenes universitarios, a dicho programa le fue realizada las modificaciones necesarias para adaptarlo al medio ambiente universitario, quedando de la siguiente manera.

1. Descubrámonos (Desarrollo de Capacidades Cognitivas-Físicas).

Acciones: Trabajar las capacidades cognitivas acerca de los aspectos físicos relacionados con la salud reproductiva con acciones de memorización (crucigramas, cruzaletas, dameros, adivinanzas, otros).

2. Aprendamos (Desarrollo de Capacidades Cognoscitivas).

Acciones: Ampliar el horizonte de conocimientos científico-técnicos (visitas al entorno virtual Model, exposiciones, biblioteca de la salud, otras.).

3. Resolvamos (Desarrollo del Pensamiento Creativo).

Acciones: Solucionar problemas mediante el juego, estimulando la creatividad (creación de mecanismos lúdicos, juegos de simulación, sociodrama lúdico, teatro lúdico, otros).

4. Querámonos (Desarrollo de Relaciones Interpersonales).

Acciones: Cultivar el respeto a los demás dentro de la familia y la sociedad (construcción del árbol genealógico familiar, encuentro con el colectivo laboral asistencial y comunitario, acciones lúdicas con participantes de diversas edades, interacción con docentes, estudiantes y personal de salud, otras).

5. Exploremos (Desarrollo del Respeto a la Naturaleza).

Acciones: Actuar al aire libre para la interacción con el medio ambiente y su conservación (Orientación en el terreno, turismo deportivo, recuperación de materias primas y uso de materiales reciclables, medicina tradicional, recuperación de las áreas verdes de la escuela, otros).

6. Amémonos (Desarrollo de la Capacidad Afectiva).

Acciones: Descubrir la esencia de las relaciones en la pareja humana, cultivar el respeto hacia toda manifestación de vida (juegos de rol que potencien la cooperación y eliminación de conductas inadecuadas, crucigrama, anagramas, poemas nemotécnicos, cruzaletas, otros).

7. Expresémonos (Desarrollo de la Capacidad Expresiva).

Acciones: Favorecer la comunicación afectiva en el seno del colectivo humano (juegos de animación, música, danza, y otras expresiones artísticas, otros).

8. Defendamos (Desarrollo de las Convicciones Patrióticas).

Acciones: Reforzar el sentimiento de nacionalidad (práctica de juegos de modelación histórica, participación en actividades sociales en la comunidad, comunicación social interactiva, defensa de las expresiones culturales nacionalistas, otros).

9. Razonemos (Desarrollo del Pensamiento Lógico).

Acciones: Aplicar algoritmos para solucionar problemas potenciando la capacidad de razonamiento (experimentos divertidos, juegos de estrategia y habilidad, juegos gerenciales y administrativos relacionados con el desarrollo de la actividad académica, otros).

10. Ayudémonos (Desarrollo De Cooperación y Camaradería).

Acciones: Jugar mediante la participación colectiva y la ayuda mutua (fútbol, baloncesto, voleibol, béisbol y otros deportes, juegos cooperativos, otros).

11. Intentemos (Desarrollo del Valor y la Voluntad).

Acciones: Probar la capacidad personal para vencer en situaciones excepcionales (ejemplos de resiliencias, juegos de supervivencia, ayuda a la mujer durante el parto, cooperación con personas necesitadas, otros).

12. Seamos (Desarrollo del Amor a la Condición Humana).

Acciones: Cultivar la amistad entre los seres humanos al margen de razas, nacionalidades o situación social, expresar los sentimientos de humanidad, solidaridad e internacionalismo (donaciones de sangre, plasmas y otros hemoderivados, alianza con las causas justas, incorporación al movimiento de voluntarios, creación e incorporación de grupos pro defensa de: enfermería, adolescentes, parto fisiológico otros.).

Estas doce estrategias, podrán ser utilizadas en forma individual o mixta, la intención es lograr la sinergia entre el desarrollo de competencias académicas profesionales y la recreación, con lo cual el proceso de aprendizaje será realmente significativo. La aplicación del programa PLUJU dependerá de las condiciones del medio ambiente y el tiempo disponible del docente, para lograr los objetivos de las

unidades y la motivación del aprendiz respecto a cómo quiere alcanzar su conocimiento.

Por otra parte el docente-facilitador según Rogers, citado por Castillo, C (2009) debe poseer las siguientes cualidades:

- .- Crear el ambiente o clima inicial para las experiencias del grupo o la clase.
- .- Ayudar y esclarecer los propósitos individuales, así como los objetivos generales del grupo, permitir en los estudiantes una sensación de libertad de lo que requiere hacer, creando un clima adecuado para el aprendizaje.
- .- Confiar en que el estudiante desea realmente alcanzar estas metas para él significativas, siendo esta la fuerza motivacional que facilita el aprendizaje.
- .- Organizar y poner a disposición de los estudiantes los recursos necesarios para el aprendizaje.
- .- Ser apoyo para el grupo, aceptar actitudes de contenido intelectual o emocional y esforzarse para dar a cada aspecto la importancia que reviste para cada persona o grupo.
- .- Ser miembro activo del grupo, expresando sus ideas solo como un miembro más.
- .- Tomar la iniciativa de compenetrarse con el grupo, con su vivencia y su intelecto, sin tratar de imponerse.

- .- Durante la clase prestará especial atención a las impresiones indicadoras de sentimientos de conflictos, de ira, odio, afecto, rivalidad, actitudes, sentimientos y las ideas formuladas, ayudando a que las expresen abiertamente.
- .- Como líder del proceso de facilitación del aprendizaje, debe garantizar libertad a los estudiantes y aceptar sus propias limitaciones.

Por otro lado el facilitador, debe estar al tanto de cada una de las reacciones tanto individuales, como grupales y para ello, debe ser muy observador y recordar que la observación es más que todo un instrumento científico, que le servirá de herramienta principal para diagnosticar a tiempo algunos eventos que podría complicarse a posteriori. Los aspectos a tomar en cuenta durante la observación según Ceravop, citado por Castillo, O (2009) son los siguientes:

- 1.- Describir la conducta
- 2.- Tomar en cuenta la parte gestual y verbal.
- 3.- No señalar lo que siente como observador, sino lo que está pasando.
- 4.- Ser objetivo, evitar subjetividad.
- 5.- Durante la observación se habla de pensar, no de sentir. Se debe decir Percibir y no Sentir.
- 6.- Evitar contaminar la información hablando de la historia del grupo.
- 7.- Al dar información se debe hacer en forma directa.

- 8.- Mantener la conducta de facilitador al dar la información.
- 9.- Cuidar los canales de comunicación (audición, gestos verbales)
- 10.- Describir los hechos en forma de conducta. La conducta debe estar muy acuerdo con lo observado y lo medido.
- 11.- Evitar el uso de palabras como: siempre, nunca, mucho, demasiado.
- 12.-Tener cuidado con lo que pueda ocurrir cuando hay una relación, Yo-Tu y otra persona interviene.
- 13.- Tratar de unir la verbalización y la gestuación en la observación.

III PARTE

Si queremos trabajar por una sociedad mejor, promovamos capacidades resilientes desde el jugar a cantar, a hacer rondas, a reír, a bailar estimulando el **yo tengo..., yo soy..., yo estoy..., yo puedo...** (Anónimo)

ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DOCENTE

A continuación se desglosaran las unidades de la asignatura Salud Reproductiva, por ser motivo de estudio de este trabajo de investigación.

Unidad I: Cuidados de Enfermería en la Pareja en el Período Preconcepcional.

- 1.- Situación de salud materno infantil
- 2.- Políticas y programas de salud materno infantil
- 3.- Aspectos legales relacionados con la salud materno infantil.

Unidad II: Cuidados de enfermería a la pareja en el período prenatal normal y patológico.

- 1.- Sexualidad humana, problemas de salud relacionados con ella y aspectos éticos.
- 2.- Embarazo: proceso, Manifestaciones, modificaciones, pruebas, control prenatal.

3.- complicaciones durante el embarazo.

Unidad III: Cuidados de enfermería durante el trabajo de parto normal y patológico.

1.- Trabajo de parto: Etapas, cuidados físicos y psicológicos.

2.- Cuidados inmediatos del recién nacido

3.- Complicaciones del trabajo de parto.

Unidad IV: Cuidados a la Mujer durante el puerperio normal y patológico.

1.- Puerperio

2.- Promoción y apoyo a la lactancia materna

3.- Complicaciones más comunes del puerperio.

Unidad V: Cuidados de enfermería al niño y adolescente en su crecimiento y desarrollo.

1.- Fundamentos del crecimiento y desarrollo.

2.- Lactante

3.- Preescolar

4.- Escolar

5.- Adolescente

Durante el proceso educativo, formativo de este módulo el docente procurará de acuerdo a las necesidades de los estudiante incorporar actividades lúdicas,

adecuadas con el fin de facilitar el aprendizaje significativo y hacer de este una experiencia agradable, con lo cual mejorar como ser humano, obteniendo información relacionada con el cuidado de sí y de otros seres humanos.

INICIO

Antes de dar comienzo a cualquier actividad lúdica el docente debe recordar, primero que nada, que se denomina aula a todo lugar donde el docente imparta la sesión educativa sin importar que este en un espacio abierto o cerrado y que además para su desarrollo debe considerar que la lúdica:

- 1.- Es una actividad libre y voluntaria. Es espontánea y autónoma, de carácter gratuito y no obligatorio; que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.
- 2.- Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Su carácter gratificante, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.
- 3.- Implica actividad física y/o psíquica.
- 4.- Tiene una finalidad intrínseca. El placer no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina “autotelismo”.
- 5.- Posee normas y procedimientos distintos al resto de actividades no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar.

- 6.- Es una forma de interactuar con la realidad, de relacionarse con el medio.
- 7.- Es una vía de autoafirmación para el estudiante que le ayuda a desarrollar estrategias para resolver sus problemas.
- 8.- Favorece la socialización, pues enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Además, cumple una función compensadora de desigualdades y; en ocasiones, una función terapéutica, ya que resuelve los conflictos cotidianos de forma imaginativa.
- 9.- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. Es posible jugar con cualquier elemento al que el jugador otorgue una función simbólica.
- 10.- Los espacios lúdicos se modifican y alternan según nuestras necesidades y posibilidades, que transforma y condiciona los límites.
- 11.- Constituye un elemento sobre motivador, es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad.

Una vez internalizado por parte del docente-facilitador, la razón de ser de la actividad lúdica se podrá dar inicio efectivo a las diferentes actividades programadas por este durante su desenvolvimiento educativo, hacia la obtención del aprendizaje significativo por parte del estudiante de enfermería.

Actividad Lúdica Cooperativa:

1.- SALUD MATERNA

Todos los participantes deben estar sentados en sus respectivos puestos, se les indica que el juego consiste en dar la información de la salud materna a nivel nacional y regional. Se elige a un participante que será el primero en iniciar la información, pero lo hará riendo, llorando, cantando, tartamudeando o en la forma como él lo desee; luego este escogerá quién continuará con la información que estaba emitiendo; si alguno de los participantes se ríe durante la expresión de la información deberá transmitir la información que su compañero estaba dando. El juego seguirá así hasta que todos hayan expresado la información pertinente relacionada con el tema. Si alguno de los participantes emite una información falsa se le penalizará con una sanción impuesta por el grupo.

2.- EL TREN DE LA JUSTICIA (CIEGO)

Se forman tres filas de 8 a 10 personas de acuerdo al número de participantes en el aula, sobre el escritorio o mesa habrá unos sobres que contendrán preguntas relacionadas con los aspectos legales relacionados con la salud materno-infantil en Venezuela. Se vendan los ojos (como la estatua de la justicia) al primero de cada fila, con un pañuelo. Este escogerá uno de los sobres y se dirigirá al miembro de su grupo que iniciará la explicación del tema relacionado con la ley que escogió, mientras el tren avanza. El resto de sus compañeros del grupo debe apoyarle durante el desarrollo, explicación y síntesis del mismo, si algún

participante de los otros grupos se ríe, deberá contestar una pregunta formulada por el grupo del tren expositor.

3.- AL ENCUENTRO DE MI EMBARAZO

Este juego se puede realizar en el salón o al aire libre, al inicio se le entrega a cada participante una tarjeta numerada de diferentes colores y letras de acuerdo a los grupos que se deben formar (Se formaran los grupos de participante que representen a los diferentes sistemas orgánicos). Los participantes se desplazaran buscando a las personas que tengan el mismo número en la tarjeta, se reúnen e intercambian entre ellos información relacionada con el embarazo, manifestaciones, modificaciones, diagnóstico, control y complicaciones. Luego de cierto tiempo se les da la orden para que se ubique de acuerdo al color de la tarjeta y se les dará un tiempo prudencial para que elijan a alguien que fungirá como el líder del grupo, posteriormente se les dirá a que sistema pertenece cada color y cada grupo dirigido y organizado por su líder, desarrollara el tema del embarazo de acuerdo a, como afecta el embarazo a cada uno de ellos. A medida que cada sistema vaya terminando de expresar su tema en el espacio de tiempo establecido, el siguiente sistema se le une y continua la ponencia, recordando siempre como las modificaciones en el sistema anterior influye sobre él. Al final el facilitador hará un resumen del tema actuando como el producto de la gestación.

4.- EMBARAZO Y RIESGO

Todos los participantes hacen un gran círculo, en el centro se coloca el docente con un gran dado previamente elaborado, cada lado del dado contiene las

siguientes palabras: NIÑO, NIÑA, B R (bajo Riesgo), AR I, AR II, AR III (alto riesgo I, II y III. Cuando salgan los tres primeros se reirán, el cuarto, se pondrán serios, el quinto se quejara, exclamaran y sollozarán y el último lloraran y gritaran. Al mismo tiempo cualquier participante elegido por el facilitador, explicará el porqué de las emociones, gesticulaciones y preocupaciones. Al final se harán reflexiones.

5.- REPRESENTANDO EL TRABAJO DE PARTO.

Se divide al grupo en cuatro grupos, de entre 8 y 10 participantes dependiendo del número total de participantes. Cada grupo tomará al azar una tarjeta de entre un grupo de tres de diferentes colores, posterior a lo cual se les informa que cada color representa a: Útero, placenta, feto y pelvis. Cada grupo tendrá un espacio de tiempo para investigar qué pasará con cada uno de estos durante el proceso del trabajo de parto, al finalizar el tiempo cada grupo simultáneamente expresará en forma de cuento lo que acontece durante este proceso, hasta que es expulsada la placenta del útero. (Alumbramiento). Al finalizar cada grupo expondrá su experiencia al respecto.

6.- CANTANDO Y AMAMANTANDO.

Cada participante recibirá un papel o una tarjeta en la cual se ha escrito diferentes formas de música, una vez todos los estudiantes tengan sus tarjetas ubicaran a cada uno de los diferentes compañeros que tengan la misma forma de música. Después de lo cual escribirán una canción relacionada con la lactancia materna, posteriormente la cantaran y bailaran frente a los otros grupos.

7.- LA RISA DEL RECIÉN NACIDO SANO.

Se hace un círculo grande y los participantes escogen a una persona que iniciará la actividad, este recibirá un objeto que simulará a un recién nacido sano, inmediatamente soltará una risa, que irá en incremento, se dirigirá con el niño hacia otro de sus compañeros y se lo entregará y este iniciará el proceso de risa al igual que el anterior participante, mientras este se ríe el resto de los compañeros permanecerán serios; deberán pasar el niño a la mayor cantidad posible de participantes. Los que se hayan reído formarán el grupo feliz dentro del círculo, tratando de contagiarle la risa a otros compañeros, que luego se les unirán.

8.- CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL ABANICO DE AMOR

Los participantes forman un gran círculo con sus respectivos, pupitres, asientos o sillas, cada uno en una hoja de papel escribe su nombre bien claro sobre la parte superior del abanico. Luego cada jugador entrega su abanico al compañero que tiene a su derecha para que le escriba una frase o palabra bonita, agradable, en esta forma gira el abanico hasta que cada uno haya dado una caricia a todos sus compañeros y el abanico regrese a su dueño. Una vez finalizado, cada participante tendrá la oportunidad de expresar, cual palabra fue la que más le agradó, cual la que menos le gustó, y porque y si considera necesaria la expresión afectiva durante el crecimiento y desarrollo del ser humano y por qué.

FINAL

Al finalizar cada una de las actividades lúdicas, sean juegos, recreación, teatro, cruciletras, o cualquier otra, el facilitador deberá siempre cerrar con una sinopsis explicativa de la actividad, debido a que la evaluación deberá permanecer durante toda las etapas de las misma. Es decir se evaluará su efecto antes, durante y después. Para ello, necesita principalmente obtener la información de la mayor cantidad posible de participantes, sino de todos, respecto al aprendizaje, la experiencia, sus emociones sentimientos, entre otros.

BIBLIOGRAFIA

Castillo, Oscar (2009) Dinámicas de Grupo y Juegos Cooperativos. Destrezas del facilitador en la Organización. Curso Práctico. 4º Reimpresión Universidad de Carabobo- Valencia- Venezuela

Falleda, Pedro. (Agosto 2003) **Lúdica Por el Desarrollo Humano**. III simposio Nacional de Vivencia y gestión en Recreación. Bogotá – Colombia. Disponible en: WWW.redrecreacion.org. (Consulta 01/07/2011)

Yturralde, E (2010) **¿Qué es la Lúdica?** Disponible en <http://www.ludica.org>. (Consulta: 12/06/2010)

CONSIDERACIONES FINALES

Este modelo fue elaborado con la intención de proporcionar al docente, facilitador de la asignatura Salud Reproductiva del departamento de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría de la Escuela de Enfermería de La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Carabobo, una herramienta útil, factible y práctica para el desarrollo de la misma, tomando en consideración que los participantes en esta, son jóvenes adultos, que acuden al aula de clases con el propósito, no solo de adquirir nuevos conocimientos, si no además de compartir sus propias experiencias previas de aprendizaje.

Sin lugar a dudas esta interacción de experiencias y saberes, a través de La aplicación de estrategias lúdicas, le permitira al participante y al facilitador, interactuar de tal manera que la enseñanza en enfermería sirva de modelo para que los futuros profesionales puedan aplicarlo posteriormente en sus diferentes lugares de trabajo, logrando así superar los desafíos existentes en estos escenarios. Por otra parte está dirigido a los profesionales de enfermería dedicados a la docencia, que trabajan con jóvenes-adultos, debido a que se propicia el uso de la andragogía, motivando al participante a ser proactivo y socializar en todo momento durante las diferentes situaciones de aprendizaje.

El MELESE servirá de apoyo didáctico a los docentes noveles, para orientarles respecto a formas distintas, efectivas y congruentes para impartir la asignatura anteriormente mencionada.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender; es por ello que si las acciones y efectos del juego son controlados de una manera técnica, pueden producir aprendizajes; siempre y cuando la persona tenga intención de aprender y de llegar a conclusiones. El diseño y aplicación de estrategias adecuadas de enseñanza en el proceso de aprendizaje, garantiza el éxito en el logro de los objetivos instruccionales propuestos en los programas curriculares, y por ende beneficia y llena de satisfacción a todos los entes involucrados en el proceso educativo, debido a los resultados que se obtienen en la adquisición y transferencias de aprendizaje que llevan a cabo los participantes.

De igual forma, el uso de estrategias didácticas lúdicas aporta matices que le dan otra perspectiva a las horas de trabajo facilitador-participante dentro del aula. Con esta herramienta se pone de lado la tediosa y tradicional forma de llevar el proceso de enseñanza y de aprendizaje en las aulas universitarias, cautiva la atención de aquellos que muchas veces se sienten fatigados de ver algo más de lo

mismo y abre paso al mundo de lo dinámico, interesante, motivante y significativo, es decir fomenta un aprendizaje que crea una información que nunca se olvida y permanece a través del tiempo en la memoria, para darle uso adecuado cuando se considere necesario.

Es interesante observar como el docente considera que el acercamiento al estudiante mediante las actividades lúdicas, permite la interacción, la socialización participante y el crecimiento personal y colectivo, logrando conocer intereses, necesidades, potencialidades y dificultades. Por tanto es innegable reconocer que el juego es una forma de ser existencial del hombre como ser humanizado; sólo él la utiliza como actividad creadora y a través de ella abre múltiples horizontes de posibilidades.

Recomendaciones

1. Dar a conocer al Departamento Clínico de Enfermería en Salud Reproductiva y Pediatría de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Carabobo, los resultados obtenidos durante el desarrollo de la fase diagnóstica de la investigación.
2. Proponer al Dpto. anteriormente mencionado el uso de la guía de estrategias lúdicas diseñada en la propuesta de este proyecto, para su

aplicación didáctica durante el desarrollo de la asignatura Salud Reproductiva.

3. Motivar a los docentes de este departamento, para la aplicación de la lúdica como estrategia de enseñanza, considerando que ellos, reconocen su importancia didáctica; logrando así cambiar su actitud acerca del uso de la actividad en el aula de clases.

4. Realizar trabajos de investigación relacionados con la lúdica, efectividad y proyección; no solo en las aulas universitarias, sino además en las áreas clínicas e incluso durante el desempeño profesional.

REFERENCIAS

- Alvares, C (1989) **Fundamentos Teóricos del Proceso Docente Educativo en la Educación Superior Cubana**. ENPES. La Habana-Cuba
- Araujo, J y Chadwick, C. (1988) **Tecnología Educativa. Teorías de Instrucción**. 1° edición. Ediciones Paidós. Barcelona-España
- Arias, F. (2006) **El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica**. 5° edición. Editorial Espíteme. Caracas - Venezuela
- Bautista, J y Moya, M (2001) **Juego Didáctico Como Estrategia de Atención a la Diversidad**. Universidad de Huelva. MEC Paraguay.
- Bracho, C; González, R y Landa, S (1997) **MOPEA. Manual de Promoción de Salud Sexual y Reproductiva del Adolescente**. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela.
- Burón, J. (1996) **Introducción a la Meta-Cognición**. Ediciones Mensajeros. Bilbao-España
- Caldeiro, G (2010) **La Enseñanza Desde una Perspectiva Cognitiva**. Disponible en <http://www.idoneos.com>. (Consulta: 12/06/2010)
- Cerda, H (2005) **De la Teoría a la Práctica. El pensar y e Hacer de la Ciencia y en la Educación**. Editorial Magisterio. Bogotá - Colombia
- Cifuentes, M y otros (Diciembre 1998) **Memorias Seminario Investigativo**. Disponible en <http://www.fum.edu.co>. (Consulta: 12/06/2010)
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)
- Dávila, S. (2000) **El Aprendizaje Significativo**. Disponible en <http://www.contextoeducativo>. (Consulta: 13/06/2010)
- Díaz, F y Hernández, G (1999) **Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista**. Edit. McGraw-Hill. México
- Dinelo, R; Jiménez, C y Motta, J. (2005) **Lúdica, Cuerpo y Creatividad**. 2° edición, editorial Magisterio. Bogotá – Colombia.
- Falleda, P. (2003) **Lúdica Por el Desarrollo Humano**. III simposio Nacional de Vivencia y gestión en Recreación. Bogotá – Colombia. Disponible en: WWW.redrecreacion.org. (Consulta 01/07/2011).

- Felibertt, J. (2009) **La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño**. Universidad Central de Venezuela. Caracas-Venezuela
- Gallegos, P. (2005) **Elementos Teóricos y Metodológicos para la Investigación Educativa**. Universidad Pedagógica Nacional. Michoacán México.
- Giménez, E; Conde, F y Valencia M (2009) **Retos y Compromisos del Profesor Universitario. Aproximación a la Praxis Educativa desde el Quehacer Andragógico**. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- Guevara, M (2001) **Atraigamos Hacia Nuestras Vidas lo que Deseamos con Música y Risa**. Disponible en: [http. www. Childrendofnewearth.com](http://www.Childrenofnewearth.com) . (Consultado el: 03-07-2011)
- Guía, C (2010) **Detrás de la Risa. El arte y la Ciencia del Bienestar**. Representaciones Neuroguia23, C.A. 4º edición, Caracas-Venezuela
- Informativa Latinoamericana (2008) **Jugátela: Un aporte al Debate Educativo en Afectividad y Sexualidad**. Disponible en [http//www.inlatina.org](http://www.inlatina.org). (Consulta: 12/06/2010)
- Jiménez, W. (2002). **Curso Sobre Formulación, Desarrollo y Evaluación de Proyectos Factibles**. UPEL. Barquisimeto – Venezuela
- Ley Orgánica de Educación (2009)**
- Ley de Universidades (2001)**
- Margullis, L (2004) **Estrategias Lúdicas y Simulación en Entornos Virtuales de Aprendizaje** Disponible en [http//www.unes.es](http://www.unes.es). (Consulta: 12/06/2010)
- Montserrat, M; Sastre, G; Bovet, M y Leal, A (1998) **Conocimiento y Cambio. Los Modelos Organizadores en la Construcción del Conocimiento**. 1º edición. Editorial Paidós. Barcelona –España
- Moraga, J (2009) **Transmisión Vertical del VIH y el Arte del Clown**. Disponible en : www.cisas.org.ni (Consultado el: 12-06-2010)
- MPPS (2003) **Norma Oficial Para La Atención Integral de la Salud Sexual y Reproductiva**. Venezuela.
- Muñoz, D (2005) **El Juego Como Actividad de Enseñanza Aprendizaje en el Área de Educación Física**. Universidad de Carabobo Venezuela

- Payer, M (2008) **Teoría Del Constructivismo Social De Lev Vygotsky En Comparación Con La Teoría Jean Piaget.** Barcelona –España
- Parrat-Dayán, S (1998) **La Teoría de Piaget Sobre La Causalidad. Conocimiento y Cambio. Los Modelos Organizadores en la Construcción del Conocimiento.** 1º edición. Editorial Paidós. Barcelona –España
- Polit, D y Hungler, B (1997) **Investigación Científica para Ciencias de la Salud.** 5º edic. Edit. McGraw-Hill. México
- Quezada, R (2009) **Como Planear la Enseñanza Estratégica.** Edit. Limusa. México
- Ramírez, Jorge (1998) **La Lúdica Como Proyecto de Vida.** Disponible en <http://www.redcreacion.org>. (Consulta: 12/06/2010)
- Rivas, G. (2007) **Opinión de las Usuarias Embarazadas del Programa de Prevención y Asistencia a Embarazadas (PASAE) acerca de las Actividades Lúdicas, para el Desarrollo de las Sesiones Educativas.** FCS-UC. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- Sabino, C. (1992) **El Proceso de Investigación.** Editorial Panapo. Caracas-Venezuela
- Santos, C y Correa, S. (2000) **Cuando de Jugar se Trata. Juegos Infantiles.** Editorial Científico-Técnica. Habana – Cuba.
- Torres, C (2002) **El Juego Como Estrategia de Aprendizaje en el Aula.** Disponible en <http://www.saber.ula.ve>. (Consulta: 05/07/2010)
- UNESCO (1997) **La Educación de las Personas Adultas. La Declaración de Hamburgo. La Agenda para el Futuro.** 5º Conferencia Internacional de la Educación de Personas Adultas. Mimeo.
- UPEL (1997) **Curso Teorías de Aprendizaje.** Fondo Editorial de La UPEL Caracas. Venezuela
- (2006) **Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales.** Fondo Editorial de La UPEL Caracas. Venezuela
- Velasco, M (2010) **Estrategia de Enseñanza para el Desarrollo de Aprendizaje Significativo de la Unidad Educativa Virgen de la Trinidad.** Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- WWW.inlatina.org (2005) **Lúdica** (Consulta: 12/08/2012)

Yturralde, E (2010) **¿Qué es la Lúdica?** Disponible en <http://www.ludica.org>.
(Consulta: 12/06/2010)

----- (2012) **Andragogía** Disponible en <http://www.andragogia.org>.
(Consulta: 12/08/2012)

ANEXOS

Universidad de Carabobo
Área de Estudios de Postgrado
Facultad de Ciencias de La Educación
Programa de Especialización en Docencia Para La Educación Superior

**INSTRUMENTO PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN RELACIONADA
CON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE UNA ENSEÑANZA
SIGNIFICATIVA EN ENFERMERÍA**

Autora: Mgsc María W. Gallango T.

Tutora: Mgsc Gladys Y. Rivas

Valencia, Febrero 2011

PRESENTACIÓN

Apreciado docente. La siguiente encuesta será realizada con la finalidad de recolectar la información necesaria para la realización de una investigación relacionada con estrategias lúdicas desde una enseñanza significativa en enfermería. Los datos aportados por Ud. serán manejados en forma discreta y anónima, por lo que se le garantiza que no serán revelados en forma personalizada y que sólo se utilizarán con fines investigativos.

Esta encuesta consta de dos partes: La primera está relacionada con los datos socio-laborales del participante y la segunda con el trabajo de investigación en cuestión.

INSTRUCCIONES

1. Lea detenidamente cada una de las preguntas formuladas.
2. Ante alguna duda consulte al encuestador.
3. La encuesta deberá ser llenada en forma individual.
4. No deje ninguna pregunta sin responder.
5. La recolección de la encuesta será realizada por el encuestador.

¡Gracias por su colaboración!

PRIMERA PARTE

DATOS SOCIOLABORALES

A continuación se le presentan una serie de opciones, en las cuales deberá colocar una equis (X) o llenar el espacio correspondiente según la información requerida, para identificar la respuesta que considere correcta.

1.- Cargo: Instructor___ Asistente___ Agregado___ Asociado___ Titular ___

2.- Dedicación: Exclusiva___ Medio Tiempo___

3.- Años de experiencia en el área docente: _____.

4.- Sexo: _____ Edad: _____.

5.- ¿ha realizado Ud.?

Especialidad en educación Superior: Si___ No___

Curso de Formación Docente: Si___ No ___

SEGUNDA PARTE

Las siguientes preguntas están descritas con alternativa de respuestas tipo Likert, Ud. deberá marcar con una equis (X) en el espacio que considere, se corresponde con la respuesta correcta.

Ítems	Interrogantes	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
1	Utiliza en el desarrollo de su clase estrategias de enseñanza lúdica que fomenten la creatividad				
2	Considera que las estrategias de enseñanza lúdicas promueven la búsqueda de nuevos resultados				
3	Organiza en su plan de clases estrategias de enseñanza lúdica que motiven la iniciativa.				
4	Cree que las estrategias de enseñanza lúdicas fomentan la toma de decisiones en el estudiante				
5	Estima relevante las estrategias de enseñanza lúdica para la generación del placer al aprender				
6	Piensa que es necesario el uso de estrategias de enseñanza lúdica en la búsqueda del disfrute del aprendizaje				
7	Aplica estrategias de enseñanza lúdica para el fomento de la participación grupal.				
8	supone que el uso de estrategias de enseñanza lúdica, permite la cohesión grupal				
9	Utiliza estrategias de enseñanza lúdica para el fortalecimiento de los valores grupales.				
10	Considera que las estrategias de enseñanza lúdica, promueve el respeto hacia las reglas.				
11	Utiliza estrategias de enseñanza lúdica que promuevan la socialización entre los participantes				
12	Cree que las estrategias de enseñanza lúdica, propician la comprensión entre compañeros				