

# La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores<sup>1</sup>

## The ludic mediated by ICT a strategy for teaching and promoting values

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.55>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

**Yania Rangel Ortiz; Raúl Vilarity Camargo; Martha Cabás Figueroa; Sol Sánchez Alfaro; Emelina Puello Ospino y Marcela Jiménez Ramos<sup>2</sup>**

Institución Educativa Distrital José de la Paz Vanegas, sede ERM Antonio Nariño (Colombia)  
yaniafelicia@hotmail.com

Para citar este artículo:

Rangel, Y., Vilarity, R., Cabás, M., Sánchez, S., Puello, E. y Jiménez, M. (2018). La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 473-478. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.55>

### Resumen

El presente artículo muestra resultados derivados del estudio la lúdica mediada por Tecnologías de Información y Comunicación como una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores en estudiantes de la Institución Educativa Departamental José de la Paz Vanegas, sede Erm Antonio Nariño, ubicada en el corregimiento el Cerrito, del departamento del Magdalena. El estudio aborda un enfoque cualitativo, donde se describe cómo a través de la lúdica, mediada por TIC, los estudiantes se apropian de elementos conceptuales y prácticos de los valores. Se utilizó como técnicas la entrevista, la observación, buscando recoger información en varios niveles: sociodemográfica (edad, sexo, nivel de estudios), pautas de crianza, establecimiento de normas, relación percibida padre-hijo y valores más importantes en el hogar. Se muestra cómo se perciben y se manifiestan los valores de los estudiantes en los procesos de aprendizaje y en los espacios de recreación, así como su percepción de la influencia de las relaciones familiares en el desarrollo de valores en los niños.

**Palabras clave:** Tecnologías de la información y la comunicación, lúdica, valores.

### Abstract

This article shows the results derived from the study la lúdica mediada by TIC a strategy for the teaching and promotion of values in students of the I.E.D. José de la Paz Vanegas, headquarters ERM Antonio Nariño, located in the village of El Cerrito, department of Magdalena. The study addresses a qualitative approach, where it is described how through the ludic mediated by ICT students appropriate conceptual and practical elements of values. the interviewing technique was used as techniques, seeking to collect information at various levels: sociodemographic (age, sex, educational level), parenting patterns, establishment of norms, perceived parent-child relationship, most important values in the home. shows how they perceive the values of students in the learning processes and in the recreation spaces, as well as their perception of the influence of family relationships in the development of values in children

**Keywords:** Information and communication technologies, games, values.

<sup>1</sup> Este artículo ha sido derivado del Proyecto Fortalecimiento de la Cultura Ciudadana y Democrática en CT+I a través de la IEP apoyada en TIC en el Dpto. del Magdalena.

<sup>2</sup> Docentes de la institución Educativa Distrital José de la Paz Vanegas, sede ERM Antonio Nariño

## Introducción

La era de la tecnología, la globalización y la proliferación masiva de la información conlleva a la sociedad actual a un escenario en el cual a la juventud se le dificulta, en su gran mayoría, construirse como sujetos integrales que guíen su conducta bajo principios y valores éticos necesarios para contrarrestar los aspectos negativos que puedan darse a raíz de los cambios acelerados de la misma sociedad. Estos valores éticos juegan un papel fundamental, ya que como lo expresa Sisiruca y Salazar (2014), “son parte importante de todas aquellas actividades que se realizan dentro de una sociedad” (p. 81)

En concordancia con lo anterior, el plantel educativo I.E.D. José de la Paz Vanegas, sede ERM Antonio Nariño, en el corregimiento de el Cerrito, a través de un grupo de docentes de la institución, se indagó sobre cómo la lúdica y las herramientas tecnológicas de la información y comunicación (en adelante TIC), pueden utilizarse en la generación de estrategias pedagógicas para la enseñanza y promoción de los valores, teniendo en cuenta que en la convivencia estudiantil frecuentemente se gestan situaciones de matoneo (acoso escolar), e irrespeto entre estudiantes o hacia los mismos docentes.

En este sentido, es importante resaltar que los núcleos familiares de los estudiantes se observan situaciones problemas, tales como el desempleo, la desintegración familiar, la carencia de afecto, poca participación de los padres en la formación de los hijos, el uso inadecuado del tiempo libre, el poco compartir en actividades recreativas y deportivas; además de problemas de alcoholismo y drogadicción.

Por tal razón, para la institución educativa es una prioridad diseñar estrategias que aporten alternativas de solución a la problemática expuesta, respondiendo a la idoneidad de las instituciones educativas de formar sujetos para una sociedad mejor.

## Valores

De acuerdo a Vargas (2004), los valores pueden ser definidos como las actitudes que se dan a partir de principios personales de carácter positivo y que rigen el ser y actuar de las personas. Estos son mediadores del comportamiento en tanto que regulan las relaciones inter e intrapersonales.

En relación a la manera en cómo se van estableciendo los valores, Beltrán et al., (2005) plantean que éstos se van incorporando en la medida en que avanza su proceso de aprendizaje, con la ayuda de estrategias de enseñanza que permitan la vivencia constructiva y reflexiva de adecuadas interacciones y el desarrollo de un sentido de los valores permanente durante toda la vida (Ochoa, 2015).

El desarrollo moral permite la formación progresiva de valores y una vez establecido se da de manera permanente en las personas (Arrieta, 2016). Se aprende a valorar y a actuar para manifestarse de esa forma a lo largo de la vida. Desde la postura de Portillo (2005), es necesario distinguir claramente entre: principios, valores y convicciones.

Todos los valores, y el desarrollo moral en general, se van constituyendo a partir de la interacción de factores biológicos, psicológicos y culturales del entorno del sujeto, así como de ciertos principios que son de carácter universal y que se van aprendiendo a lo largo del ciclo vital, desde la niñez hasta la adultez (Martínez, 2008).

Desde la teoría del aprendizaje social de Bandura (Vielma y Salas, 2000), los niños adquieren su repertorio de conductas a partir de la observación de las consecuencias de una conducta, actitud o pensamiento, en modelos que son significativos para ellos, lo que se conoce como aprendizaje vicario o aprendizaje por observación, así como mediante la experimentación directa de las consecuencias de sus acciones, producto de la vivencia social.

En este sentido, si las consecuencias vividas u observadas son favorables, la conducta se adquiere; mientras que si es desfavorable, se rechaza. De esta manera, los valores se aprenden en función de su utilidad, es decir, en la medida en que permitan establecer relaciones más adaptativas.

### *Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son herramientas que permiten dinamizar los espacios de aprendizaje (Ramírez, 2010). Dentro de las características que fundamentan el uso de las TIC se encuentran las siguientes (Cabrerero, citado por Castro, Guzmán y Casado, 2007):

- *Inmaterialidad*, porque permite el manejo de gran cantidad de información sin que constituya una carga;
- *Interactividad*, porque estimula el desarrollo de estrategias lúdicas y, por lo tanto, una mejor experiencia;
- *Instantaneidad*, ya que elimina el tiempo y espacio;
- *Innovación y diversidad*, en tanto permite el desarrollo de estrategias adaptadas a la nueva era de la información de distintas maneras.

A través de las TIC, el aprendizaje se convierte en una experiencia nueva, que le brinda un rol activo-participativo al estudiante, le permite involucrarse y generar reflexiones en torno a los temas trabajos, los motiva a pensar creativa y eficazmente (Kustcher y St.Pierre, 2001), sin embargo, como acotan Villalba, Hurtado, Guarín, & Casas (2013), para ello resulta importante la colaboración y compromiso de todas las personas involucradas. Así mismo, de acuerdo a Avendaño y Martínez (2013), se ha demostrado que el uso de las TIC en el contexto escolar aumenta la motivación en los estudiantes para realizar las actividades propuestas en relación a cualquier tipo de contenido.

### *Lúdica*

La lúdica consiste en ofrecer en el acto formativo experiencias dinamizadoras, que toman como punto de partida la curiosidad y experimentación para generar diálogos y reflexiones en torno a propuestas didácticas y potencializarlas en procesos de aprendizaje. En este sentido “es una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, de hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva y abierta, que a partir de la interacción, construye el conocimiento” (Posada, 2014, p. 27). De esta manera, la lúdica se da como una herramienta propicia para la formación en valores, no solo para el contexto escolar, sino para el día a día (Carrasco, 2014).

El desarrollo de actividades lúdicas genera en los individuos sensaciones de bienestar subjetivo que permite adquirir de manera más eficiente los conocimientos que se busca enseñar, en tanto se establece a nivel cerebral una asociación emocional con estos (Domínguez, 2015). Así mismo, “propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (Restrepo, Gutiérrez, Caro y Moreno, 2015, p. 166)

En relación a lo anterior, Monsalve, Foronda y Mena, (2016, p. 22) plantean que “la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades donde interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento”.

Lo lúdico ha sido considerado durante mucho tiempo como relacionado con el tiempo libre y de ocio, sin ninguna finalidad educativa, sin embargo, y en relación a lo planteado anteriormente, es necesaria la implementación de la lúdica como estrategia dentro del marco educativo, para que el estudiante tome un rol activo dentro del proceso y desarrolle competencias integrales (Waichman, 2000).

La implementación de estrategias para el aprendizaje de cualquier, en este caso los valores, a partir de una pedagogía lúdica de la mano con el uso de las TIC permite “incentivar la participación, la motivación y demás actitudes positivas que favorecen el proceso de aprendizaje” (Pabón-Gómez, 2014, p. 43), además este proceso de implementación estratégica debe involucrar a todas las personas que participan en el proceso (Mendoza, López y Salas, 2016)

### Metodología

El artículo que se presenta es un producto derivado del estudio de la lúdica mediada por TIC una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores, desarrollado en I.E.D. José de la Paz Vanegas, sede ERM Antonio Nariño.

En su diseño, esta investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, se planteó un alcance propositivo, que alude a un proceso colaborativo entre los distintos participantes de la investigación, para promover la reflexión y generar estrategias para resolver un problema en específico. En este sentido, en función de los resultados obtenidos se buscó generar y aplicar estrategias para fomentar la enseñanza y promoción de valores en la institución.

Se utilizó como técnicas la entrevista, la observación, buscando recoger información en varios niveles: sociodemográfica (edad, sexo, nivel de estudios), pautas de crianza, establecimiento de normas, relación percibida padre-hijo, valores más importantes en el hogar se muestra cómo perciben los valores de los estudiantes en los procesos de aprendizaje y en los espacios de recreación, así como su percepción de la influencia de las relaciones familiares en el desarrollo de valores en los niños.

En cuanto a los procedimientos, se realizaron talleres, visualización de videos a través de la utilización de recursos multimedia, creación de blogs, lectura de cuentos y juegos relacionados con la promoción de un

valor, para generar reflexiones en torno a la aplicación o no de este en el núcleo familiar, escolar y social. Esto se realizó dos veces durante cada mes, trabajando con el valor escogido, y de cada actividad se recogieron evidencias para el seguimiento y evaluación del proceso.

### Resultados

Teniendo en cuenta los datos obtenidos a partir de la aplicación de los cuestionarios diseñados se logró extraer la siguiente información: Desde las perspectivas de padre de familia, existe un muy bajo nivel académico debido a que solo el 40% terminaron los estudios secundarios. Razón por la cual, es posible que los estudiantes no cuenten con el acompañamiento idóneo por parte de sus padres y, por tanto, por la falta de esos espacios no se genere la transmisión de valores que pueden involucrarse en ese proceso como lo son, el sentido de responsabilidad, tolerancia y comprensión. Valores que apuntan al desarrollo integral de los jóvenes.

Basados en los resultados del cuestionario referente a que, si ellos en el hogar inculcaban valores y daban ejemplo a sus hijos, las respuestas en un 100 % fue afirmativa; sin embargo, a partir de lo analizado por parte del cuerpo docente de la institución y además lo contrastado por las conductas evidenciadas en algunos estudiantes, es preciso señalar que en algunos casos es difícil ser coherente entre las prácticas en el hogar y lo que se quiere que los hijos aprendan o abstraigan de las diversas situaciones.

En relación al cuestionario realizado para los estudiantes, se constató que, para ellos los docentes son una figura de autoridad y son por quienes realmente se sienten escuchados, sin embargo, a veces se sienten cohibidos para expresar plenamente sus ideas y sentimientos.

La percepción hacia los padres dista enormemente de la apreciación de lo realizado por ellos. Los estudiantes sienten que no reciben un buen ejemplo por parte de

sus padres porque es repetitivo las discusiones dentro del hogar que incluyen la falta de respeto y la falta de tolerancia, entre otras experiencias que dan cuenta que los estudiantes no perciben a sus padres como figuras guía en la inculcación de valores.

Por parte los docentes, se hace evidente que en un 60 % no se involucra ni comprometen con temas que se encuentren por fuera de las competencias y estrategias que debe desarrollar en función de su asignatura.

A partir de las diversas actividades lúdicas y recreativas realizadas en el marco de la investigación, se encontró que la mayor parte los estudiantes son capaces de hablar con propiedad de los valores y reconocer cuando alguna conducta carece de valores. También se logró que manera conjunta los docentes, padres y estudiantes para abordaran de manera integral la temática.

### Conclusiones

La falta de valores en el plantel de la I.E.D. José de la Paz Vanegas, sede ERM Antonio Nariño, en el corregimiento de el Cerrito, evidenciados a través de las dificultades escolares, no solo han visto afectados los procesos de aprendizaje, sino que también afecta a la dinámica de la convivencia, dentro y fuera de la institución.

La situación actual puede ser explicada entendiendo los cambios acelerados de la sociedad y la falta de figuras que guíen a los estudiantes por una ruta que apunte al desarrollo integral. A raíz de esto, se despierta la necesidad proponer diversas estrategias que ayuden a enfrenta la mencionada situación.

Para Freire (1971) el objetivo de la educación debe ser que el niño adquiera la capacidad reflexiva de evaluar su realidad, descubriéndose oprimido en el sistema, como sujeto histórico inmerso en un sin número de discursos de dominación que reproducen formas de desigualdad, discriminación y control. Este objetivo implica que se desdibuje dicha asimetría y que el niño surja como

sujeto libre y reflexivo, que genere cambios no solo personales sino sociales.

El análisis de los resultados dio cuenta de la existencia de muchos retos que enfrentar por parte los mismos estudiantes, así como por parte de los docentes y padres.

Para lograr el objetivo propuesto debe realizarse un trabajo conjunto, detallando los ejemplos que los padres dan en el marco del hogar, generando más compromiso por parte de los docentes de la institución, reconociendo que el trabajo del maestro no solo está en la enseñanza de conocimientos específicos sino en la formación integral de los estudiantes.

La investigación permite, por medio de los resultados, conocer el impacto que tienen las herramientas tecnológicas, como recursos multimedia, la creación de blogs, video juegos y el uso de estrategias como la lectura de cuentos y diversos juegos que permiten al estudiante desenvolverse en un escenario competitivo; y a su vez, con el acompañamiento del docente, realizar las reflexiones pertinentes en torno a la importancia del respeto, tolerancia y honestidad. También fue positivo para reforzar las relaciones entre estudiantes y estudiantes-docentes. Estos hallazgos corroboran la postura de Karam, Buitrago, Fagua y Romero (2013), que señalan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un actor fundamental y parte de la cultura académica.

Es necesario el desarrollo de estrategias que permitan repensar los procesos dentro de las aulas a favor de la integralidad de los estudiantes que faciliten los procesos de aprendizajes y de convivencia.

En el escenario actual del país, es oportuno que las instituciones mismas se formen ciudadanos capaces de dirigir su conducta con base en los principios básicos de cualquier sociedad que está en búsqueda de la paz, como lo son la tolerancia y el respeto. Se deben seguir diseñando estrategias que no solo dinamicen los escenarios, sino que además sean constantes dentro de las instituciones educativas.

## Referencias

- Arrieta, M. (2016). *Los masones en el mundo: Geopolítica masónica. La historia de los hijos de la luz*. Córdoba: Almuzara.
- Avendaño, I. y Martínez, D. (2013). Competencia lectora y el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. *Revista Escenarios*, 11(1), 7-22.
- Beltrán, F., Torres, I., Beltrán, A. y García, F. (2005). Un estudio comparativo sobre valores éticos en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en psicología*, 10(2).
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23).
- Karam, J., Buitrago, A., Fagua, A. y Romero, Y. (2013). Estrategias de gamificación aplicadas al diagnóstico de la incorporación pedagógica de las TIC en una comunidad académica. *Cultura, Educación y Sociedad* 4(1), 55-74.
- Kustcher N., y St. Pierre A. (2001). *Pedagogía e Internet Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías*. México, D.F.: Trillas.
- Martínez, J. (2008). *Desarrollo moral: su medición y sus factores determinantes en un grupo de estudiantes de grado decimo*. [Tesis maestría]. Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, D.C.
- Mendoza, D., López, D. y Salas, E. (2016). Planificación estratégica de recursos humanos: efectiva forma de identificar necesidades de personal. *Económicas CUC*, 37(1), 61-79.
- Ochoa, R. (2015). Comportamiento Electoral de los Colombianos durante las elecciones presidenciales del año 2010. *Jurídicas CUC*, 11(1), 209-220. <http://dx.doi.org/10.17981/juridcuc.11.1.2015.9>
- Pabón-Gómez, J. (2014). Las TICs y la lúdica como herramientas facilitadoras en el aprendizaje de la matemática. *Eco matemático*, 5(1), 37-48.
- Portillo, F. (2005). *Para poder referir a la formación en valores es preciso distinguir claramente entre: principios, valores y convicciones*. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?i>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Doctoral dissertation]. Universidad Nacional, Bogotá, D.C.
- Ramírez, C. (2010). *Las TICs en el Aula*. Granada: NNTT.
- Restrepo, P., Gutiérrez, S., Caro, N. y Moreno, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 21(1). 163-174
- Sisiruca, M. y Salazar, C. (2014). Valores éticos de la responsabilidad social interna en centros de producción audiovisual. *Económicas CUC*, 35(1), 79-90.
- Vargas, Z. (2004). Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula. *Educación*, 28(2).
- Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9).
- Villalba, M., Hurtado, H., Guarín, H. y Casas, J. (2013). Innovación en pymes artesanales. *Económicas CUC*, 34(1), 15-28
- Waichman, A. (2000). *Herramientas de pensamiento*. Madrid: Siglo XXI.