



Orinoquia

Universidad de los Llanos

orinoquia@hotmail.com

ISSN (Versión impresa): 0121 - 3709

COLOMBIA

2007

A.M. Horrillo de Pardo / L.H. González Ocampo

PEDAGOGÍA EN VALORES CÍVICOS PARA LA DEMOCRACIA Y LA CONVIVENCIA

CIUDADANA EN LA ESCUELA

Orinoquia, año/vol. 11, número 001

Universidad de los Llanos

Villavicencio, Colombia

pp. 41-46

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Universidad Autónoma del Estado de México

<http://redalyc.uaemex.mx>



ARTÍCULO ORIGINAL

Pedagogía en valores cívicos para la democracia y la convivencia ciudadana en la escuela

Pedagogy of civic values for the democracy and harmonic coexistence in the school

HORRILLO DE PARDO, A.M¹.; GONZÁLEZ-OCAMPO, L.H²

¹Físico, MSc. ²Licenciada, MSc. Profesoras Facultad de Ciencias Humanas Universidad de los Llanos

Recibido: Agosto 6 de 2006. Aceptado: Mayo 30 de 2007.

RESUMEN

Desde hace varias décadas el sistema educativo colombiano viene preocupándose por diseñar e introducir en los currículos, modelos de educación en valores que puedan contribuir a superar la crisis social que afecta el desarrollo de nuevos ciudadanos y parece agudizarse cada día. Esta investigación se desarrolló en el intento de buscar la construcción de una pedagogía de valores cívicos para la democracia y la convivencia ciudadana, pretendiendo apoyar la formación de un ciudadano acorde con el proyecto político educativo del país en el cual la democracia y la convivencia se constituyen en pilares fundamentales. Las estrategias empleadas, son fundamentalmente lúdicas a partir de expresiones literarias.

Palabras Clave: Pedagogía, valores, convivencia, estrategias lúdicas, expresiones literarias.

ABSTRACT

For several decades Colombian educational system has been concerned about designing and introducing in the curriculums, models to teach values that would contribute to overcoming the social crisis which seems to be worst every day, and is affecting the development of its new citizens. This research was carried out with the intention of finding ways to develop pedagogy for teaching civic values for democracy and harmonic coexistence to support the formation of young citizens in accordance with the political educational project of the country in which democracy and peaceful coexistence are fundamental pillars. The strategics used are fundamentally ludicis, beginning with literary expressions.

Key words: Pedagogy, values, ludicis-strategies, literary expressions.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación educativa hace parte de los esfuerzos por consolidar la línea de convivencia ciudadana de la Facultad de Ciencias Humanas, liderada por el grupo de investigación "Convivencia Ciudadana simbiosis

hombre-naturaleza" de la Universidad de los Llanos. Y desde la cual, se diseñó una propuesta pedagógica para apropiar valores en la escuela a partir de la aplicación de estrategias lúdico-literarias.

La expectativas por la educación en valores no es original ni exclusiva del país; es universal, es el resultado de la preocupación que en la segunda mitad del siglo veinte ha concientizado a la humanidad; en el sentido de alcanzar una humana formación en los distintos campos del saber, así, como una buena educación en valores, necesaria para la convivencia de los ciudadanos, que permita alcanzar el bienestar general en una sociedad democrática.

El interés general por la educación en valores en Colombia, se vuelve una urgencia, habida cuenta de la situación de violencia, desorden social e inmoralidad pública que azota al país y que al Estado le ha quedado difícil manejar. Las esperanzas puestas en la nueva Constitución de 1991, volvieron a recaer indirectamente sobre la educación; como si políticos y dirigentes estuviesen de acuerdo en que mientras no se reeduce para la convivencia a los ciudadanos, pocas garantías de éxito tendrán las estrategias políticas trazadas en el marco de esta.

MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología utilizada fue la investigación Acción-Reflexión, en coherencia con los objetivos propuestos en la investigación se aplicaron en primer momento las estrategias lúdicas (juegos) y en un segundo se diseñó una propuesta pedagógica tomando como referente teórico el aprendizaje significativo. Esta investigación, se desarrolló en tres instituciones oficiales de Villavicencio, departamento del Meta, Colombia: Colegio Abraham Lincoln, con grados noveno, Colegio INEM Luis López de Mesa, grados once y escuela las Camelias, con preescolar y primero para un total de 105 estudiantes.

Con los niveles superiores se realizaron talleres de sensibilización y acercamiento conceptual a los valores, a los juegos y pasajes de las obras literarias. Con la población infantil (niños de preescolar y primero primaria se realizaron talleres lúdicos, jornadas de literatura infantil en la que se involucraron los cuentos de Rafael Pombo, buscando de esta manera el acercamiento a la ruleta de los valores.

Se utilizaron como instrumentos de aplicación los recursos didácticos: Los juegos ágora, ruleta y dominó de los valores; diseñados en la investigación *"Pedagogía de valores Cívicos para la democracia y la convivencia*

Desde este contexto sociopolítico la ley General de Educación (115 de 1994), los fines del sistema educativo hace énfasis en la formación de una persona que posea valores cívicos, que haga posible la convivencia y sobre los cuales se asienta la democracia. Queda la tarea a los docentes investigadores, elaborar los marcos conceptuales descriptivos de esa axiología ética del ciudadano ideal y diseñar estrategias pedagógicas, con recursos didácticos que faciliten a los maestros la labor de formar integralmente a niños, niñas y jóvenes.

Los valores propuestos pretenden apoyar la formación de un ciudadano acorde con el proyecto político educativo del país, en el cual la democracia y la convivencia se conviertan en pilares fundamentales. Las obras escogidas como fuentes orientadoras de los juegos son: la obra cien años de soledad de Gabriel García Márquez, cuyo estilo es el realismo mágico y de ámbito universal; los cuentos y fábulas de Rafael Pombo, desde lo creativo, cuya esfera es Colombia y la obra de "Doña Bárbara" de Rómulo Gallego, como expresión de la Orinoquia Colombo-Venezolana.

Ciudadana. Estrategias lúdicas a partir de expresiones literarias en la educación preescolar, básica y media" Buitrago, y otras (2002).

Para la construcción de la propuesta se tuvieron en cuenta referentes teóricos que van desde la normatividad vigente hasta los planteamientos teóricos que fundamentan los valores y el aprendizaje significativo.

Lo legal : La Constitución de 1.991 y la ley general de la Educación fueron el fundamento legal de esta investigación.

La ley 115 o Ley General de la Educación, establece sus fundamentos en el valor de la persona humana y su dignidad. Plantea una formación integral y el libre desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de formación integral, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica... Son estos los valores sobre lo que se desea fundamentar la educación.

La norma más adelante explicita los valores que, en forma de derechos humanos, civiles y políticos, sostienen la convivencia y la democracia de una sociedad.

La ley propone entre sus fines la formación en el respeto a la vida, los derechos humanos, la paz, los principios democráticos de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad, equidad, así como el ejercicio de la tolerancia, la libertad y la participación democrática.

Lo Axiológico: La encarnación de valores a partir de estrategias lúdicas basadas en obras literarias, requiere develar la relación entre el lenguaje y pensamiento, literatura y creatividad en las diferentes etapas de desarrollo del niño de preescolar y básica y, del joven de media.

En cuanto a los referentes axiológicos, esta investigación acoge lo expresado por Luis José González, quién en su libro "Hacia una ética mínima de la convivencia", plantea como valores fundamentales para lograr unos mínimos de convivencia la autonomía, justicia y equidad, solidaridad, dialogo, tolerancia, ciudadanía, democracia, ecología y paz.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En coherencia con los objetivos de la investigación, el grupo ejecutor logró evidenciar que los juegos cumplen con la característica lúdica, al asumir el juego como una estrategia didáctica para lograr la integración entre presentación, descubrimiento, construcción y asimilación de contenidos axiológicos. La forma lúdica de la acción pedagógica, además de ser más gratificante, resulta más cercana al mundo de la vida, al mundo de la cotidianidad sobre la cual se incidió. Otro resultado fue el diseño de una propuesta pedagógica para apropiar valores a partir de estrategias lúdicas literarias.

Para lograr que los niños y jóvenes se formen integralmente, se conoce y se cuenta con modelos teóricos que describen y fundamentan conceptualmente, con mayor o menor acierto, los contenidos éticos de cada valor en libros de textos escolares. Pero hoy se están buscando otros métodos, que lleven a un aprendizaje más significativo, donde el estudiante descubra, por sí mismo, el sentido ético de las conductas y construya sistemas axiológicos ideales capaces de motivarlos a llevarlos a la práctica en la vida cotidiana.

La literatura, como expresión estética de la vida real, de las aspiraciones, los sentimientos y de las confrontaciones de los individuos, grupos y generaciones en diferentes culturas, constituye una cantera inagotable de materiales valiosos para esta labor de construcción

Seguendo al filósofo Luis José González (2000), los valores se evidencian a través de actitudes y para la presente investigación se consideraron las siguientes: discutir, la responsabilidad, compromiso, veracidad, colaboración y apoyo, sociabilidad, entereza, orden y disciplina, optimismo, amabilidad y cordialidad, lealtad y fidelidad, confianza y seguridad, cariño y ternura, respeto, patriotismo, firmeza, flexibilidad, cordura, tranquilidad, convicción, sinceridad, claridad, naturalidad, comprensión, creatividad, respeto, compañerismo, trabajar, generosidad, gratitud, amistad, reconocer, persistir, cordialidad, fidelidad, aprecio, razón, criterio y juicio.

Desde la literatura, se siguieron algunos conceptos orientadores que se consideran como elementos que resaltan y caracterizan la literatura: lo real, lo mágico, lo fantástico, lo imaginario, lo lúdico, lo folklórico y, lo literario.

educativa. Por ello, la investigación abrió nuevos caminos a la acción pedagógica al incursionar en obras de reconocido valor literario y en narraciones de origen popular, reflejo ambas, aunque en distinto grado, de elaboración de la cultura para la cual se está educando.

La Propuesta:

Se tomó como base el aprendizaje significativo puesto que esta propuesta, permitiría al estudiante la apropiación de conocimientos a partir de los ya existentes en su ecología conceptual, así como la asimilación de nuevas experiencias de aprendizaje. Según Ausubel, (1983) existe aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionalmente el material que se desea apropiar, con los conocimientos previos.

Tiene como propósito aportar a maestros y estudiantes una estrategia pedagógica de formación para la apropiación de valores, que permita desde la escuela el desarrollo de una nueva cultura ciudadana. Las fuentes teóricas del modelo pedagógico corresponden: de un lado la contextualización de la escuela en las cuales se hace posible la construcción de nuevos ciudadanos según Pérez G. Ángel en el texto La construcción del sujeto en la era global y del otro los planteamientos de un aprendizaje significativo, desde David Ausubel.

La propuesta pasa por tres momentos:

- Re-conociéndonos
- Reconociendo la Interacción pedagógica
- Construyendo nuevos Saberes

Momento Uno: Re- conociéndonos

Los seres humanos nos movemos cotidianamente en el plano de las interacciones, para que exista una mejor convivencia, es necesario aceptar que existen otras personas con características, modos de pensar, sentir y actuar, que lo hacen diferente; implica el reconocimiento del otro como sujeto social, portador de cultura. Así, la escuela se constituye en el espacio propicio para interactuar, mejorar las relaciones y propiciar espacios comunes que les permita vivir juntos, allí no solamente se pone en escena el conocimiento sino que también nos ofrece la oportunidad de construirnos socialmente.

Momento dos: Reconociendo la Interacción pedagógica

Entendida la interacción pedagógica como el escenario en el que el maestro promueve el aprendizaje a partir de los saberes previos que traen los estudiantes, se espera que en este segundo momento se ponga en escena la práctica del docente, desde su quehacer pedagógico, y tomando los referentes teóricos, cuyos ejes articuladores son la literatura, la axiología, la realidad y el lenguaje como mediador, se provoque una reflexión alrededor de los valores que permita la articulación de la teoría con la acción cotidiana para propiciar la construcción de nuevos saberes y el afianzamiento de valores.

Momento tres: Construyendo nuevos saberes

En este tercer momento el docente recoge los dos anteriores momentos, a partir del reconocimiento de los participantes como sujetos sociales e interlocutores válidos, se presenta la propuesta estética literaria, axiológica y lúdica que expone el ÁGORA, EL DOMINO Y LA RULETA Y EL DOMINÓ DE LOS VALORES, bajo la premisa del aprender significativamente jugando, se incorporan nuevos saberes.

A partir de la apropiación que el docente hace desde los juegos, la interacción constante con los estudiantes, se pueden generar nuevas estrategias y formas de apropiación de valores para la convivencia.

Estrategias para la aplicación del modelo Pedagógico

La propuesta se concreta con los actores, las categorías, los momentos, las estrategias pedagógicas y la evaluación.

Actores: Mantendrá como actores principales a los estudiantes y profesores.

Categorías: Se proponen unas categorías así: Nueva estructura vs. Su propia estructura cognitiva, es decir los saberes previos frente a los nuevos saberes. La modificación gradual de la estructura cognitiva a través de las estrategias lúdicas ágora, dominó y ruleta de valores y todas aquellas que el maestro desee incorporar a su aula de clase. Y finalmente las expresiones del conocimiento en valores apropiado, es decir la nueva estructura.

Momentos: Reconociéndonos, Reconociendo la Interacción pedagógica y construyendo nuevos saberes.

Estrategias Pedagógicas: Desde los mismos juegos, se puede hacer uso de otras estrategias pedagógicas como el teatro, la expresión gráfica, la autobiografía, el relato, las representaciones cotidianas, espacios para la concertación, disertación; utilizando recursos que el medio y la institución le propicien como: pinturas, trajes, lenguajes mímicos, estructurados, etc.

La evaluación en el modelo: La evaluación de los aprendizajes se llevará a cabo a través de la participación activa en las jornadas y las estrategias de socialización que se desarrollarán en cada una. Se aplicará un cuestionario con base en las categorías del proyecto para establecer cambios entre las primeras percepciones y las transformaciones del trabajo pedagógico desarrollado.

La aplicación de la propuesta se hará en instituciones educativas que ofrezcan los tres niveles de educación (preescolar, básica y media), se hará el respectivo análisis de resultados de aprendizaje y se realizará consulta a expertos en la temática.

CONCLUSIONES

Con la vivencia de este proceso investigativo, se puede decir que la apropiación de valores es un proceso a largo plazo, pues los resultados se evidencian cuando los estudiantes logran transformar sus actitudes; es decir, cambian las formas de reaccionar y actuar ante las circunstancias cotidianas y ante los demás.

Al implementar el juego del Ágora, los jóvenes propusieron, en las diversas etapas y momentos, modelos axiológicos y normas de comportamiento con una buena base en la realidad vivida, sin embargo al momento de actuar los comportamientos se alejaban sustancialmente de lo propuesto por ellos mismos lo que parece indicar, como lo afirma Miguel de Zubiría, que es claro para muchos el deber ser pero al momento de actuar se presenta una dicotomía entre lo que se dice y lo que se hace. Esto obliga en próximas aplicaciones establecer un seguimiento a la apropiación de los valores para que el aprendizaje sea realmente significativo.

Aplicar los juegos Los Juegos del Ágora, del dominó y la ruleta de los valores, se evidenció que pueden adaptarse para ser jugados de diferentes maneras,

teniendo como referente otras obras de la literatura lo que permite a los juegos no solo mediar en la apropiación de los valores sino constituirse como una estrategia para formar en competencias comunicativas.

En general los jóvenes muestran serias dificultades en el uso y comprensión del lenguaje, la escritura, la literalidad, la gramática y la expresión en general, lo que implica en algunos casos que los juegos parezcan poco atractivos.

Plantear una nueva investigación que continúe con el estudio, haciendo énfasis en concepciones como democracia, convivencia, igualdad, solidaridad, lo que permitirá tomar distancias como acentuar cercanías en el tema de los valores y su incidencia en lo político, lo ético y lo estético en la educación.

Dedicatoria: Las autoras dedican este trabajo a la memoria de Berta Lucía Buitrago Gómez (q.e.p.d.) por su trabajo y empeño en la orientaciones del Grupo de Investigación en convivencia ciudadana-simbiosis hombre naturaleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arendt, H. La condición humana, Ediciones Paidós, Barcelona 1993, pag 32.
Documentos. - La escuela primer espacio de actuación pública. Fundación Social. 1993
- Báez, D. I., Didáctica de la ciencia integrada. Universidad Santo Tomas, Bogotá, 1987.
- Buitrago, G. B. y Horrillo, A. El proyecto político educativo del país en los PEI de los establecimientos oficiales de la Orinoquia colombiana. Unillanos-Colciencias. Editorial Códice, Bogotá, 2000.
- Buitrago, G. B. y otros Juegos Didácticos: El ágora, el dominó y la ruleta de los valores.
- Bustos, F. Didáctica Constructivista. Mimeógrafo, 1994.
- Castañeda, E. Hacia una pedagogía de la creatividad. Bogotá, FES, 1992.
- Coles, R. La inteligencia Moral. Bogotá, Norma, 1997.
- Cortina, A. • Ética mínima. Madrid, Tecnos, 1986.
• El Mundo de los Valores. Bogotá, El Búho, 1995.
• Ciudadanos del Mundo. Hacia una teoría de la ciudadanía. Editorial Alianza. 2001.
- Díaz, B. F. y Hernández, R. G. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Edit. McGraw Hill. México. 1998
- Dimaté, C. y otros. Retención escolar. Un camino hacia una nueva escuela. Bogotá: Universidad Externado de Colombia, 2001.
- Estarico, M. N, Los proyectos en el aula. Hacia un aprendizaje significativo en una escuela para la diversidad. Editorial. Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires. 1999.
- Filosofía de la Cultura Latinoamericana. Edición preparada por González, Luis José. Bogotá, El Búho, 1996.

- Filosofía de la Historia Latinoamericana. Edición preparada por González, Luis José. Bogotá, El Búho, 1993.
- Flórez, Rafael. Hacia una Pedagogía del conocimiento. Mc. Graw Hill.
- Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Plaza & Janés, 1989.
- González Álvarez, Luis José y Marquinez Argote, Germán. Hacia una ética mínima de la convivencia. Unillanos-Colciencias.1999.
- Hernández, Carlos Nicolás. Fábulas y verdades. Rafael Pombo. Ed. Panamericana, 1996.
- Ley General de Educación. Editorial Magisterio, Bogotá, 1995.
- Marcato, P. Aprender a jugar jugando. Editorial Paidós, 2000.
- Marquínez, A. G. Realidad y posibilidad. Fundamentos de ética y educación. Bogotá, Magisterio, 1995.
- Maturana, H, el sentido de lo humano, edit.
- OEI. Documento. Educación, valores y democracia. 2000.
- Pérez, G. A.. La construcción del sujeto en la era global. Documento tomado del primer encuentro internacional sobre políticas, investigaciones y experiencias en evaluación. Con secuencia para la educación U.P.N. Bogotá, 2004.
- Ruiz, S. A. Pedagogía en valores: Hacia una filosofía moral y política de la educación. Edit. Plaza y Janes. 2000.
- Savater, F. Etica para Amador. Barcelona, Ariel, 1991.
- Zuleta, E. Educación y democracia. Tercer Milenio, Bogotá, 1995.