

FOMENTO DEL ARTE, LA CULTURA Y LA LÚDICA EN ESTUDIANTES DE
ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

GALINDO OSPINO JAVIER
GARCES PARRA SANDRA
OSPINO ROYERO LAURA

UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ENFERMERÍA
2014

FOMENTO DEL ARTE, LA CULTURA Y LA LÚDICA EN ESTUDIANTES DE
ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

GALINDO OSPINO JAVIER
GARCES PARRA SANDRA
OSPINO ROYERO LAURA

PRESENTADO A: Dra. Doris Marina Cerchiaro
Directora Dpto. Enfermería

FECHA: Julio 01

UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ENFERMERÍA
2014

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS.....	4
General.....	4
Específicos.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
MARCO CONTEXTUAL.....	7
MARCO TEORICO.....	8
Arte.....	8
Cultura.....	15
Lúdica.....	18
MARCO LEGAL.....	26
FOMENTO DEL ARTE, LA CULTURA Y LA LÚDICA EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR.....	28
BIBLIOGRAFIA.....	30

INTRODUCCIÓN

La cultura, el arte y la lúdica son la expresión de una sociedad concreta, solida, sus tradiciones, costumbres, hábitos y en especial las concepciones del mundo representan de una comunidad su identidad en un entorno; de igual manera, se entiende por cultura la manifestación de la creatividad expresada en cualquier expresión artística o artesanal que refleje la riqueza y diversidad humana a la vez enaltezca el valor de la vida en todas sus dimensiones.

De acuerdo a lo anterior el mundo de hoy ha sufrido grandes transformaciones y cambios, especialmente en lo económico, social y tecnológico que obligan a las instituciones a desempeñar un papel estratégico en el fomento de la cultura, la lúdica y el arte; así mismo la creciente presencia de jóvenes artistas, organizaciones culturales adquieren cada día más protagonismo y presencia en el desarrollo cultural del país, de igual manera motiva a proyectar el papel de la gestión cultural publica en el desarrollo socioeconómico del estado en general y en particular la misión de las instituciones de educación superior de cara al sector que representan.

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; la lúdica puede tener varias percepciones: Como instrumento para la enseñanza, es decir, represente esta una posibilidad didáctica, pedagógica para dichos procesos de formación; como expresión de la cultura, en este caso se reconoce a la lúdica como una manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales, ha producido legados culturales y nuevas expresiones del ser que se configuran dentro de contextos específicos; como herramienta esta puede materializarse desde el juego en una confusión conceptual entre estos dos términos; por último la lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana del ser.

El sistema educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica, el arte y la cultura propia de la región. Existe la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la cultura el arte y la lúdica en todo proceso de formación y desarrollo humano desde lo académico.

OBJETIVOS

General

Implementar estrategias para el fomento de la cultura, el arte y la lúdica dirigido a los estudiantes del programa de enfermería, para promover el desarrollo de los valores artísticos y culturales.

Específicos

- ✓ Identificar los valores artísticos, lúdicos y culturales de la región.
- ✓ Fomentar la cultura, el arte y la lúdica como un derecho fundamental del ser humano.
- ✓ Diseñar estrategias que fomenten la cultura, el arte y la lúdica.
- ✓ Desarrollar las actividades planeadas para la ejecución de las estrategias.

JUSTIFICACIÓN

Debido a que la misión y visión de la Institución propone la formación de estudiantes con una conciencia crítica, con valores éticos, morales, socio- culturales, respetando la identidad cultural de la región, se deben crear espacios que promuevan los valores culturales y artísticos como un gran aliado pedagógico por ser estos elementos esenciales para el desarrollo del ser humano; de igual manera, la lúdica es una dimensión que busca el hombre a través de la práctica del juego, la música, la recreación, la danza, el teatro y demás manifestaciones producto de su interioridad para el alcance de un desarrollo integral mediante el goce y el placer de haber actuado consciente y libremente de acuerdo a unos códigos éticos que le permitan respetar y reconocer al otro como su interlocutor con iguales potencialidades y oportunidades.

La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte.

Con este proyecto se busca, además de la formación de grupos, impulsar al estudiante hacia el rescate de valores artísticos, culturales y actitudinales, que permitan el aprovechamiento de los espacios físicos que posee la institución y la utilización del tiempo libre de los educandos, alejándolos de vicios que atentan contra su desarrollo fisiológico y psicológico.

Se hace necesario que el estudiante cultive y muestre sus aptitudes. Una forma de hacerlo es a través de la elaboración y ejecución de este proyecto; pues es aquí donde estudiantes y docentes encuentran la oportunidad de generar un cambio de actitud, preparándose en la creación de hábitos de responsabilidad, honestidad y espíritu de superación a través de una serie de actividades dirigidas a cada grupo en particular.

MARCO CONTEXTUAL

La educación superior, hoy por hoy desempeña un papel fundamental en el desarrollo social, político, económico y de formación integral a las personas, en el que existen tendencias y responsabilidades que marcan el actuar en un contexto, planteado por los retos y desafíos que pone de manifiesto el fenómeno de la globalización, su incidencia en todos los escenarios y realidades del mundo actual.

La educación superior plantea en sus fines el desarrollo de las dimensiones de la persona con relación al ser y al actuar en un contexto determinado; es decir, la relación del individuo, familia, región, costumbres, cultura y por ende la globalización. Esta relación implica que sus políticas y desempeño estén orientadas hacia la generación de un conocimiento integrador y diverso; hacia el compromiso de aportar a la nación y al contexto, personas formadas con conciencia crítica y democrática; la inclusión social; la preservación de una identidad cultural; el rescate de valores y el compromiso para preservar y ejercer moralmente el bien común.

En este sentido la Universidad Popular del Cesar creada en 1976, con 38 años al servicio de la comunidad Cesarense, cuenta con 6 facultades y 18 programas académicos, busca también el desarrollo integral de sus estudiante por lo que existe un bienestar institucional que fomenta el deporte, la cultura y las artes no solo dirigido a los futuros profesionales sino a docentes, sin embargo el programa de enfermería con el ánimo de generar mayor presencia acorde a las exigencias que plantea el Consejo Nacional de Acreditación en su acuerdo 02 de 2012, hace presencia con proyectos que coadyuven al logro de la acreditación.

MARCO TEORICO

Arte:

Es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.¹

El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

La noción de arte continúa sujeta a profundas disputas, dado que su definición está abierta a múltiples interpretaciones, que varían según la cultura, la época, el movimiento, o la sociedad para la cual el término tiene un determinado sentido. El vocablo 'arte' tiene una extensa acepción, pudiendo designar cualquier actividad humana hecha con esmero y dedicación, o cualquier conjunto de reglas necesarias para desarrollar de forma óptima una actividad: se habla así de "arte culinario", "arte médico", "artes marciales", "artes de arrastre" en la pesca, etc. En ese sentido, arte es sinónimo de capacidad, habilidad, talento, experiencia. Sin embargo, más comúnmente se suele considerar al arte como una actividad creadora del ser humano, por la cual produce una serie de objetos (obras de arte) que son singulares, y cuya finalidad es principalmente estética. En ese contexto, arte sería la generalización de un concepto expresado desde antaño como "bellas artes", actualmente algo en desuso y reducido a ámbitos académicos y administrativos. De igual forma, el empleo de la palabra arte para designar la realización de otras actividades ha venido siendo sustituido por términos como 'técnica' u 'oficio'. El arte también es entendido como un medio de expresión humano de carácter creativo.

Clasificación.

Actualmente se suele considerar la siguiente lista de bellas artes:

- El primero es la arquitectura.
- El segundo es la danza.
- El tercero es la escultura.
- El cuarto es la música.
- El quinto es la pintura.
- El sexto es la poesía (y literatura en general).
- El séptimo es la cinematografía.
- El octavo es la fotografía.
- El noveno es la historieta.

Ciertos críticos e historiadores consideran otras artes en la lista, como la gastronomía, la perfumería, la televisión, el teatro, la moda, la publicidad, la animación y los videojuegos. En la actualidad existe aún cierta discrepancia sobre cuál sería el “décimo arte”.²

Funciones del arte. Según la voluntad del propio artista o según la interpretación que de la obra haga el público:

- Práctica: debido a que satisface necesidades o tiene una finalidad destinada a su uso o disfrute, como es el caso de la arquitectura, o bien de la artesanía y las artes aplicadas, decorativas e industriales.
- Estética: el arte provoca sentimientos o emociones, o bien suscitar belleza y admiración en todo aquél que contempla una obra.
- Simbólica: cuando pretende trascender su simple materialidad para ser un símbolo, una forma de expresión o comunicación, un lenguaje por el cual se expresa una idea que debe ser descifrable para el público al cual va dirigida.
- Económica: el arte, como producto elaborado por el hombre, no deja de ser un objeto que puede estar motivado con fines económicos, bien en su concepción o bien en su posterior mercantilización.
- Comunicativa: el arte es un medio de comunicación, por el cual se expresan ideas o conceptos, o bien se recrean estados de ánimo. En este sentido, puede ser tanto crítico como propagandístico del mensaje que desea transmitir.
- Imitativa: el arte ha pretendido históricamente ser fiel reflejo de la realidad, al menos hasta la aparición de la fotografía y el cine en el siglo XX. Así, el arte ha sido un medio ideal para plasmar el mundo, la forma de vida de las diversas culturas y civilizaciones que se han sucedido a lo largo del tiempo.
- Crítica: el arte puede tener una voluntad crítica, bien de tipo político, religioso o social, haciéndose eco de las reivindicaciones sociales de cada periodo histórico.

Disciplinas Artísticas.

Las artes creativas a menudo son divididas en categorías más específicas, como las artes decorativas, las artes plásticas, las artes escénicas o la literatura. Así, la pintura es una forma de arte visual, y la poesía es una forma de literatura. Algunos ejemplos son:

Artes visuales.

- **Arquitectura:** es el arte de proyectar y construir edificios. Denominada a veces como el “arte del espacio”, la arquitectura es un proceso técnico y de diseño que procura mediante diversos materiales la construcción de estructuras que organizan el espacio para su utilización por el ser humano. Inicialmente destinada a la construcción de viviendas, con el tiempo se ha ido diversificando en distintas tipologías con fines muy diversos, desde espacios de culto religioso hasta instalaciones militares, pasando por edificios públicos (ayuntamientos, escuelas, universidades, hospitales, bibliotecas, museos, etc.), fábricas, instalaciones deportivas, obras de ingeniería (puentes, carreteras), estaciones de transporte (ferrocarriles, puertos, aeropuertos), etc. Igualmente, la arquitectura ha asumido con el tiempo diversas competencias, como el urbanismo, el paisajismo, obras de salud pública (alcantarillado, canalizaciones), etc.
- **Arte corporal:** es el que utiliza el cuerpo humano como soporte. Incluye actividades como el maquillaje, el vestuario, la peluquería, el tatuaje, el piercing, etc.
- **Arte digital:** es el realizado por medios digitales, como el vídeo o la informática, vinculado a menudo a las instalaciones, o que utiliza diversos soportes, como Internet, un ejemplo son los videojuegos.
- **Arte efímero:** es el que tiene una duración determinada en el tiempo, ya que en la génesis de su concepción estriba ya el hecho de que sea perecedero. Incluye diversas formas de arte conceptual y de acción, como el *happening* y la *performance*. También engloba diversas actividades como la gastronomía, la perfumería, la pirotecnia, etc. Un punto esencial de este tipo de actividades es la participación del público.
- **Artes decorativas o aplicadas:** término aplicado preferentemente a las artes industriales, así como a la pintura y la escultura, cuando su objetivo no es el de generar una obra única y diferenciada, sino que buscan una finalidad decorativa y ornamental.
- **Artes gráficas:** son las que se realizan por medio de un proceso de impresión; así, son artes gráficas tanto el grabado como la fotografía, el cartelismo o el cómic, o cualquier actividad artística que utilice un medio impreso. En su realización intervienen, por un lado, la creación de un diseño y, por otro, su traslado a un determinado sustrato –como el papel–. Las artes gráficas aparecieron con la invención de la imprenta por Johannes

Gutenberg hacia 1450, agrupando todos los oficios que se relacionaban con la impresión tipográfica. Más tarde, la necesidad de generar impresiones de mejor calidad propició la aparición de la pre-prensa o fotomecánica.

- Artes industriales: son las desarrolladas con una elaboración industrial o artesanal pero persiguiendo una cierta finalidad estética, sobre todo en la elaboración de determinados objetos como vestidos, viviendas y utensilios, así como diversos elementos de decoración. Muchas artes decorativas son también industriales.
- Artes y oficios: son las que comportan un trabajo manual, que puede tener un carácter artesanal o industrial. Engloba diversas actividades como la cerámica, la corioplastia, la ebanistería, la forja, la jardinería, la joyería, el mosaico, la orfebrería, la tapicería, la vidriería, etc.
- Cinematografía: técnica basada en la reproducción de imágenes en movimiento, el cine surgió con el invento del cinematógrafo por los hermanos Lumière en 1895. Si bien en principio únicamente suponía la captación de imágenes del natural, como si fuese un documental, enseguida la cinematografía evolucionó hacia la narración de historias mediante la utilización de guiones y procesos técnicos como el montaje, que permitían rodar escenas y ordenarlas de forma que presentase una historia coherente. Con la incorporación de elementos tomados del teatro –proceso iniciado por Méliès–, el cine alcanzó un grado de auténtica artisticidad, siendo bautizado como el “séptimo arte”, término propuesto por Ricciotto Canudo en 1911.
- Dibujo: representación gráfica realizada por medio de líneas, trazos y sombras, elaborados mediante lápiz, pluma u objetos similares. El dibujo está en la base de casi cualquier obra artística, pues la mayoría de obras pictóricas se realizan sobre un esbozo dibujado sobre el lienzo, sobre el que posteriormente se pinta; igualmente, muchas esculturas son diseñadas primero en dibujo, e incluso la arquitectura se basa en planos dibujados. Aparte de esto, el dibujo tiene una indudable autonomía artística, siendo innumerables los dibujos realizados por la mayoría de grandes artistas a lo largo de la Historia.
- Diseño: es la traza o delineación de cualquier elemento relacionado con el ser humano, sea un edificio, un vestido, un peinado, etc. Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, el diseño se define como el proceso previo de configuración mental de una obra, mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquier soporte. El diseño tiene un componente funcional y otro estético, ha de satisfacer necesidades pero ha de agradar a los sentidos. Comprende

multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas o especialidades.

- **Escultura:** es el arte de modelar figuras en volumen, mediante diversos materiales como el barro, la piedra, la madera, el metal, etc. Es un arte espacial, donde el autor se expresa mediante volúmenes y formas dimensionales. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado, y a veces el arte de la alfarería. Puede ser en talla exenta –también llamada de bulto redondo– o en relieve sobre diversas superficies.
- **Fotografía:** es una técnica que permite capturar imágenes del mundo sensible y fijarlas en un soporte material –una película sensible a la luz–. Se basa en el principio de la cámara oscura, con la cual se consigue proyectar una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumentada su nitidez. La fotografía moderna comenzó con la construcción del daguerrotipo por Louis-Jacques-Mandé Daguerre, a partir de donde se fueron perfeccionando los procedimientos técnicos para su captación y reproducción. Pese a tomar sus imágenes de la realidad, la fotografía fue enseguida considerada un arte, pues se reconoce que la visión aportada por el fotógrafo a la hora de elegir una toma o encuadre es un proceso artístico, realizado con una voluntad estética.
- **Grabado:** el grabado es una técnica de elaboración de estampas artísticas mediante una plancha de madera o metal trabajada según diversos procedimientos: aguafuerte, aguatina, calcografía, grabado al buril, grabado a media tinta, grabado a punta seca, lino-grabado, litografía, serigrafía, xilografía, etc.
- **Historieta:** la historieta o cómic es una representación gráfica mediante la cual se narra una historia a través de una sucesión de viñetas, en las que mediante dibujos –en color o blanco y negro– y textos enmarcados en unos recuadros llamados “bocadillos” se va presentando la acción narrada, en un sentido lineal. Derivada de la caricatura, la historieta se desarrolló a partir del siglo XIX sobre todo en medios periodísticos, en tiras insertadas generalmente en las secciones de entretenimiento de los periódicos, aunque pronto adquirieron autonomía propia y empezaron a ser editadas en forma de álbumes. Aunque comenzó dentro del género humorístico, posteriormente aparecieron historietas de todos los géneros, alcanzando gran éxito a nivel popular durante el siglo XX.
- **Pintura:** es el arte y técnica de crear imágenes a través de la aplicación de pigmentos de color sobre una superficie, sea papel, tela, madera, pared, etc.

Se suele dividir en pintura mural (fresco, temple) o de caballete (temple, óleo, pastel), e igualmente puede clasificarse según su género (retrato, paisaje, bodegón, etc). La pintura ha sido durante siglos el principal medio para documentar la realidad, el mundo circundante, reflejando en sus imágenes el devenir histórico de las distintas culturas que han sucedido a lo largo del tiempo, así como sus costumbres y condiciones materiales.

Artes escénicas.

- Danza: es una forma de expresión del cuerpo humano, que consiste en una serie de movimientos rítmicos al compás de una música –aunque esta última no es del todo imprescindible–. Entre sus modalidades figura el ballet o danza clásica, aunque existen innumerables tipos de danzas rituales y folclóricas entre las diversas culturas y sociedades humanas, así como infinitud de bailes populares. Las técnicas de danza requieren una gran concentración para dominar todo el cuerpo, con especial hincapié en la flexibilidad, la coordinación y el ritmo.
- Teatro: es un arte escénico que tiene por objetivo la representación de un drama literario, a través de unos actores que representan unos papeles establecidos, combinado con una serie de factores como son la escenografía, la música, el espectáculo, los efectos especiales, el maquillaje, el vestuario, los objetos de atrezzo, etc. Se realiza sobre un escenario, siendo parte esencial de la obra el dirigirse a un público. El teatro puede incluir, en exclusiva o de forma combinada, diversos tipos de modalidades escénicas, como la ópera, el ballet y la pantomima.

Artes musicales.

- Canto coral: es el realizado por un grupo de voces, bien masculinas o femeninas, o mixtas, que interpretan una canción o melodía de forma conjunta, aunando sus voces para ofrecer una sola voz musical. Entre las diversas formas de canto coral figura el canto gregoriano.
- Música sinfónica: la música es el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo. En su vertiente sinfónica, se considera que es la música instrumental interpretada por una orquesta formada por los principales instrumentos de viento(madera y metal), cuerda y percusión.
- Ópera: es un arte donde se combina la música con el canto, sobre la base de un guion (libreto) interpretado según los principios de las artes escénicas. La

interpretación es realizada por cantantes de diversos registros vocales: bajo, barítono, tenor, contralto, mezzosoprano y soprano.

Artes literarias.

- **Narrativa:** es el arte de escribir en prosa, recreando en palabras sucesos reales o ficticios, que el escritor dispone de forma adecuada para su correcta comprensión por el lector, con finalidades informativas o recreativas, expresadas con un lenguaje que puede variar desde un aspecto descriptivo hasta otro imaginario o de diversa índole. Entre las diversas formas de narrativa se encuentran la novela y el cuento.
- **Poesía:** es una composición literaria basada en la métrica y el ritmo, dispuesta a través de una estructura de versos y estrofas que pueden tener diversas formas de rima, aunque también pueden ser de verso libre. Su contenido puede ser igualmente realista o ficticio, aunque por lo general la poesía siempre suele tener un aspecto evocador e intimista, siendo el principal vehículo de expresión del componente más emotivo del ser humano.
- **Drama:** es una forma de escritura basada en el diálogo de diversos personajes, que van contando una historia a través de la sucesión cronológica y argumental de diversas escenas donde se va desarrollando la acción. Aunque tiene un carácter literario autónomo, generalmente está concebido para ser representado de forma teatral, por lo que el drama está íntimamente ligado a las artes escénicas.

Cultura

Es un término que tiene muchos significados interrelacionados. Por ejemplo, en 1952, Alfred Kroeber y Clyde Kluckhohn compilaron una lista de 164 definiciones de "cultura" en *Cultura: Una reseña crítica de conceptos y definiciones*. En el uso cotidiano, la palabra "cultura" se emplea para dos conceptos diferentes:

- Excelencia en el gusto por las bellas artes y las humanidades, también conocida como alta cultura.
- Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo.

En el siglo XX, la "cultura" surgió como un concepto central de la antropología, abarcando todos los fenómenos humanos que no son el total resultado de la genética. Específicamente, el término "cultura" en la antropología americana tiene

dos significados: (1) la evolucionada capacidad humana de clasificar y representar las experiencias con símbolos y actuar de forma imaginativa y creativa; y (2) las distintas maneras en que la gente vive en diferentes partes del mundo, clasificando y representando sus experiencias y actuando creativamente. Algunos etólogos han hablado de “cultura” para referirse a costumbres, actividades o comportamientos transmitidos de una generación a otra en grupos de animales por imitación consciente de dichos comportamientos.

Clasificación.

La cultura se clasifica, respecto a sus definiciones, de la siguiente manera:

- Tópica: La cultura consiste en una lista de tópicos o categorías, tales como organización social, religión o economía.
- Histórica: La cultura es la herencia social, es la manera que los seres humanos solucionan problemas de adaptación al ambiente o a la vida en común.
- Mental: La cultura es un complejo de ideas, o los hábitos aprendidos, que inhiben impulsos y distinguen a las personas de los demás.
- Estructural: La cultura consiste en ideas, símbolos o comportamientos, modelados o pautados e inter-relacionados.
- Simbólica: La cultura se basa en los significados arbitrariamente asignados que son compartidos por una sociedad.

La cultura puede también ser clasificada del siguiente modo:

Según su extensión.

- Universal: cuando es tomada desde el punto de vista de una abstracción a partir de los rasgos que son comunes en las sociedades del mundo. Por ej., el saludo.
- Total: conformada por la suma de todos los rasgos particulares a una misma sociedad.
- Particular: igual a la subcultura; conjunto de pautas compartidas por un grupo que se integra a la cultura general y que a su vez se diferencia de ellas. Ej.: las diferentes culturas en un mismo país.

Según su desarrollo

- Primitiva: aquella cultura que mantiene rasgos precarios de desarrollo técnico y que por ser conservadora no tiende a la innovación.

- Civilizada: cultura que se actualiza produciendo nuevos elementos que le permitan el desarrollo a la sociedad.
- Analfabeta o pre-alfabeta: se maneja con lenguaje oral y no ha incorporado la escritura ni siquiera parcialmente.
- Alfabeto: cultura que ya ha incorporado el lenguaje tanto escrito como oral.

Según su carácter dominante.

- Sensista: cultura que se manifiesta exclusivamente por los sentidos y es conocida a partir de los mismos.
- Racional: cultura donde impera la razón y es conocido a través de sus productos tangibles.
- Ideal: se construye por la combinación de la sensista y la racional.

Según su dirección.

- Post-figurativa: aquella cultura que mira al pasado para repetirlo en el presente. Cultura tomada de nuestros mayores sin variaciones. Es generacional y se da particularmente en pueblos primitivos.
- Configurativa: la cultura cuyo modelo no es el pasado, sino la conducta de los contemporáneos. Los individuos imitan modos de comportamiento de sus pares y recrean los propios.
- Pre-figurativa: aquella cultura innovadora que se proyecta con pautas y comportamientos nuevos y que son válidos para una nueva generación y que no toman como guía el modelo de los padres a seguir pero sí como referentes.

Los cambios culturales: son los cambios a lo largo del tiempo de todos o algunos de los elementos culturales de una sociedad (o una parte de la misma).

- Enculturación: es el proceso en el que el individuo se culturiza, es decir, el proceso en el que el ser humano, desde que es niño o niña, se culturiza. Este proceso es parte de la cultura, y como la cultura cambia constantemente, también lo hacen la forma y los medios con los que se culturaliza.
- Aculturación: se da normalmente en momento de conquista o de invasión. Es normalmente de manera forzosa e impuesta, como la conquista de América, la invasión de Iraq. Ejemplos de resultados de este fenómeno: comida (potaje,

pozole), huipil. El fenómeno contrario recibe el nombre de deculturación, y consiste en la pérdida de características culturales propias a causa de la incorporación de otras foráneas.

- Transculturación: La transculturación es un fenómeno que ocurre cuando un grupo social recibe y adopta las formas culturales que provienen de otro grupo.
- Inculturación: se da cuando la persona se integra a otras culturas, las acepta y dialoga con la gente de esa determinada cultura.

Lúdica:

El *método lúdico* es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego.

Un *juego* es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938): *El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin*

en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): *Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.*

Características.

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés, etc.

Composición del juego.

- Una meta u objetivo.
- Reglas.
- Herramientas o componentes.
- Reto o desafío.

- Interactividad.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Clasificación.

Juegos populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retallas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Juegos tradicionales.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogá tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

Juegos infantiles.

El juego funcional o de ejercicio.

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

Juegos infantiles exteriores.

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos,

resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc.

Su tamaño y componentes dependerán siempre del tema bajo el que este diseño. El principal objetivo de este juego es brindar la seguridad necesaria y la diversión deseada, es por eso que su diseño debe ser funcional, atractivo para los niños y sobre todo resistente pero no solo a los niños sino también a los factores naturales tales como lluvia, vientos, granizos donde su estructura tiene que mantenerse sin daños graves y sobre todo sin grietas por impactos o sequedad por su larga exposición al sol.

Así los juegos infantiles tienen garantía de que gracias a su calidad y diseño prometen duran varios años y brindar diversión a una gran cantidad de niños sin importar que tanto uso ellos le puedan dar y resistiendo las inclemencias del clima.

El juego simbólico.

Entre los 2-7 años. Estadio pre-operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.

- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

El juego de reglas.

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

El juego de construcción.

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

Juegos de mesa.

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en

la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. Los juegos de mesa, son antiguos o tradicionales, pero son considerados de la nueva época o actuales debido a que han ido mejorando su diseño, complementaciones y características.

Juegos de naipes.

Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

Videojuegos.

Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular.

Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas.

Es uno de las más populares clases de juego, ya que en la época actual se lo utiliza mucho

A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes".³

Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar.

Videojuegos flash (Adobe Flash)

Con el avance del Internet y la computación, los videojuegos en línea se han hecho cada vez más populares siendo una referencia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash permite el desarrollo de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son muchos los dispositivos móviles que lo han incorporado o lo harán en breve el soporte para esta tecnología.

Juegos de rol.

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue *Dungeons*

& *Dragons*, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (*Dragones y Mazmorras* en España y *Calabozos y Dragones* en América hispánica).

Según Moreno Palos.

Profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos y deportes populares, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

1. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
2. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
3. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas...
4. De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
5. De lucha: lucha, esgrima.
6. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje...
7. Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo...
8. Con animales: luchas, caza...
9. De habilidad en el trabajo: agrícolas.
10. Diversos no c

MARCO LEGAL

La educación debe contribuir al propósito de formar personas integras capaces de desenvolverse en cualquier ámbito de la sociedad. “comprender el desarrollo de la

persona humana en todas sus dimensiones espirituales y corporales, individuales y sociales”.

Por tal razón y en virtud del papel que cumple el profesional de Enfermería y en correspondencia al cumplimiento de sus derechos sociales y legales se debe brindar un programa que contribuya a su formación integral para lo cual se fundamenta en normas como las que se relacionan a continuación:

La Carta de Bogotá promulgada el 30 de abril de 1940 o declaración Americana de los derechos y Deberes, considera el ocio como un derecho “Toda persona tiene derecho al descanso, a la recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre en la búsqueda de su mejoramiento espiritual, cultural y físico” (Art.15)

Declaración Universal de los derechos del Hombre: ONU 1940. “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre. (Art.24). “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente, en la vida cultural de la comunidad a disfrutar de las artes” (Art.27)

Constitución Política de 1991: en varios de los artículos nos habla sobre la formación integral y en especial el que nos invita a entender el currículo como "...un conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local..." (Artículo 76).

El Decreto 2566 del 9 de octubre del 2003: cuyo considerando dice que “La educación superior es un servicio público de carácter cultural con una función social que le es inherente y, como tal, de acuerdo con el artículo 67 de la constitución política y el artículo 3 de la ley 30 de 1992, le corresponde al estado velar por la calidad, por el cumplimiento de sus fines mediante el ejercicio de la inspección y vigilancia y mantener la regulación y el control sobre ella.

Ley 30 del 28 Diciembre de 1992: Es un objetivo de la educación superior y sus instituciones “Profundizar en la formación integral de los colombianos dentro de las modalidades y calidades de la educación superior, capacitándolos para cumplir las funciones profesionales, investigativas y de servicio social que requiere el país.

La ley 115 del 8 Febrero de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación y cuyo objeto es “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

FOMENTO DEL ARTE, LA CULTURA Y LA LÚDICA PARA ESTUDIANTES DE
ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

DIRIGIDO A: Todos los estudiantes del programa de enfermería

LIDERADO POR: Comité de Bienestar del Programa de Enfermería

LUGAR: Plazoleta de la Universidad Popular del Cesar, sede Sabanas

TIEMPO: Mensual, el último viernes de cada mes

A PARTIR DE CUANDO: Segundo Semestre de 2014

POLITICA

El programa de enfermería propenderá por el fomento del desarrollo integral de todos sus estudiantes, a través de la creación de espacios y actividades artísticas, culturales, recreativas, sociales, lúdicas y deportivas.

ESTRATEGIAS

1. Creación de un espacio de expresión artística en pintura, teatro e instrumentos musicales.
2. Desarrollar espacios de expresión cultural desde el punto de vista gastronómico y del folclor regional.
3. Incentivar la lúdica a través de juegos y deportes.

ACTIVIDADES

ESTRATEGIA 1.

1. Elaborar pinturas al óleo, acuarela o carboncillo.
2. Brindar educación sobre expresión corporal; orientación para la elaboración de guiones y presentación de obras de teatro.
3. Concierto de guitarra.

ESTRATEGIA 2.

1. Degustación de los mejores dulces típico de la región.
2. Realización de la feria “gastronomía típica de Valledupar”.
3. Concierto de acordeón.
4. Presentación de canciones inéditas.

ESTRATEGIA 3.

1. Realización de partidos de baloncesto, micro-futbol, voleibol, jugos de mesa.
2. Espacio de humor.
3. Espacios para cantar a través del karaoke.

BIBLIOGRAFIA

Arte. (s.f) Recuperado el 25 de junio de 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

Cultura. (s.f) Recuperado el 25 de junio de 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

Juego. (s.f) Recuperado el 25 de junio de 2014 de
<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>