

LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES

HUGO ADALBERTO CASTRO MENDOZA

CARLOS AUGUSTO TERÁN RUBIO

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

COVEÑAS SUCRE

2015

LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES

HUGO ADALBERTO CASTRO MENDOZA

CARLOS AUGUSTO TERÁN RUBIO

Trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación

Asesor Metodológico
PS. MG NÉSTOR NOREÑA NOREÑA

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
COVEÑAS SUCRE

2015

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICES

RESUMEN	6
1. JUSTIFICACIÓN	8
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
3. OBJETIVOS GENERALES	13
3.1. Objetivos Específicos	13
4. MARCO DE REFERENCIA	14
4.1. Antecedentes Bibliográfico	14
4.2. Referentes Conceptuales	17
4.2.1. Pedagogía	22
4.2.1.1. <i>Didáctica</i>	23
4.2.1.2. <i>Comunicación</i>	24
4.2.2. Juego	25
4.2.2.1. <i>Juego Competitivo</i>	27
4.2.2.2. <i>Juego Recreativo</i>	39
4.2.2.3. <i>Juego de Azar</i>	31
4.2.3. Lúdica	33
4.2.4. Valores	34
4.2.4.1. <i>Ética</i>	36
4.2.4.2. <i>Lo social</i>	36
4.3. Perspectiva Epistemológica	37
5. METÓDICA	38
5.1. Tipo de investigación	39

5.2. Documentos	39
5.2.1. Documentos Abordados	39
5.3. Criterio de Selección de los Documentos	41
5.4. Procesamiento de la Información	41
5.4.1. Paso previo Título, problema, preguntas, objetivos, metódica	42
5.4.2. Paso 1. Selección del objeto de análisis Referentes teóricos, epistemológicos y metodológicos para el análisis	42
5.4.3. Paso 2. Desarrollo del preanálisis, reglas de análisis y códigos (Coherentes con objetivos y referentes teóricos)	43
5.4.4. Matriz de revisión documental (incorporación de los códigos)	43
5.4.5. Paso 3. Resumen de reglas de análisis	44
5.4.6. Paso 4. Selección de unidades de análisis organización y análisis de la información.	44
5.5. Desarrollo o Fase de la Investigación	44
5.5.1. Paso 1. Fase preparatoria.	45
5.5.2. Paso 2. Fase descriptiva.	46
5.5.3. Paso 3. Interpretación por núcleos temáticos	47
5.5.4. Paso 4. Fase de construcción teórica global	47
5.6. Interpretación de Resultados	48
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
6.1. Referencias bibliográficas de apoyo	65

ANEXO

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Paso previo	67
------------------------	----

Tabla N° 2 Selección del objeto de análisis	68
Tabla N° 3 Desarrollo del preanálisis	73
Tabla N° 4 Desarrollo del preanálisis reglas de análisis y códigos (Coherentes con objetivos y referentes teóricos)	74
Tabla N° 5 Matriz de revisión documental	75
Tabla N° 6 Resumen de reglas de análisis	89
Tabla N° 7. Selección de unidades de análisis. Organización y análisis de la información	90
Tabla N° 8. Matriz de análisis por categoría y subcategoría	94

LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO PARA FORTALECIMIENTO DE VALORES

HUGO A. CASTRO MENDOZA, CARLOS A. TERÁN RUBIO

RESUMEN

En el presente artículo, se realiza una investigación documental, donde se busca dar a conocer por medio de bibliografías, cada una de las bondades que el juego presenta al momento en que los estudiantes están ejecutando estas actividades lúdicas. Así mismo, se observará que el juego no solo se puede utilizar para los momentos de distracción o de ocio, sino también, como método de enseñanza efectiva que sirve para el fortalecimiento de los valores morales.

Además, se dará a conocer por medio de matrices y fichas descriptivas el manejo epistemológico que se le dio a las categorías de pedagogía del juego y valores. En el que está fundamentado este artículo. Por último se encontrarán cada una de las tensiones que se presentaron para la realización de los objetivos y las conclusiones finales del trabajo.

Palabras claves: pedagogía, lúdica, juego, didáctica y valores.

ABSTRACT

In the present article, there realizes a documentary investigation, where it is sought to announce by means of bibliographies, each of the kindness that the game presents to the moment in which the students are executing these playful activities. Likewise, will be observed that the not alone game can be in use for the moments of distraction or of leisure, but also, as method of effective education that serves for the strengthening of value mulberry trees.

In addition, the managing will announce by means of counterfoils and descriptive cards epistemológico that gave itself him to the category of pedagogy of the game and values. On that this article is based. Finally they will be each of the tensions that they presented for the accomplishment of the aims and the final conclusions of the work.

Key words: pedagogy, playful, game, didactics and values,

1. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es de carácter académica donde se busca dar explicación a nuestra propuesta que trata de la pedagogía del juego como una estrategia para el fortalecimiento de valores, queriendo que ésta sea llevada a los contextos escolares y aplicados por los docentes a través de procesos didácticos, que permita al estudiante un desarrollo personal y social.

De allí, que sea haya determinado hacer una investigación de corte cualitativa, documental de tipo interpretativa, apoyándonos en documentos como tesis, proyectos de grados y artículos de investigación con el fin de conocer los trabajos realizados acerca de la pedagogía del juego y la enseñanza de valores.

Esta investigación es importante desde el punto de vista que el juego como acción de posibilidades, permite fortalecer los diferentes aspectos conductuales del estudiante como el equilibrio personal, las actitudes y los valores humanos.

Entrando un poco en el campo del juego, se puede decir que, todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. (Huizinga, 1938) Además, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo Ibíd. (Pág. 14), De igual manera, el juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. Ibíd. (Pág. 28).

Por otro lado, se espera que esta investigación documental de manera muy puntual, exprese cómo el estudiante podría mejorar su actuar mediante el juego en los siguientes contextos, en lo educativo, en lo social y en lo individual. En lo educativo, se buscará que el docente aplique en sus procesos pedagógicos el juego como una herramienta de enseñanza, que contribuya a un aprendizaje significativo. En lo social, el mejoramiento de la formación integral humana del educando, fomentando valores, desarrollando la memoria, la imaginación y el espíritu de la crítica y a nivel individual, se tratará que el estudiante logre representar situaciones cotidianas o problemas de una forma esquemática, donde el escolar y el docente precise las reglas del juego, lo cual hará de él, un mejor participe de su conocimiento y no un simple espectador.

De esta manera, consideramos viable realizar nuestra investigación sobre la pedagogía del juego como una estrategia de aprendizaje, que se torna fundamental integrar al juego como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes, identificarlo y aceptarlo como estrategia pedagógica, eficaz y posible de implementar en un contexto educativo específico.

Al respecto conviene decir que, los contextos de incidencia de nuestra investigación estarían dentro de la línea de la pedagogía de la Maestría en Educación, de la Universidad Santo Tomas. Como también, dentro de los currículos académicos que se manejan en la Escuela de Formación de Infantería de Marina, ya que el juego no es contemplado en los planes curriculares de las Escuelas de Formación Militar, por considerar que el juego es una actividad de carácter secundario frente a las actividades de rutina que demanda la vida militar.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para la formación de cualquier ser humano se requiere de procesos pedagógicos sistemáticos que contribuyan progresivamente al desarrollo de las estructuras mentales, acuerdo a la edad y el ciclo educativo que se esté cursando; Esto con la finalidad de mejorar al máximo las condiciones básicas de las personas que se encuentran inmersas en el proceso.

Para Piaget, el desarrollo intelectual constituye un proceso de adaptación que es continuación del biológico y que presenta dos aspectos: adaptación y acomodación. En el intercambio con el medio, el sujeto va construyendo tanto con sus conocimientos como sus estructuras cognitivas, y estas no son producto exclusivo de los factores internos o ambientales, sino de la propia actividad del sujeto (Socas, 2000).

Teniendo en cuenta lo anterior, y observando las actuaciones de los estudiantes que no son las más adecuadas en cuanto al respeto por el otro al momento de alguna inconformidad dentro del aula de clases, deja al descubierto la poca utilización de los valores humanos para la solución de conflictos. Es por esto que, se requiere de una estrategia pedagógica contundente, que fortalezca esas debilidades palpables de los estudiantes de las Instituciones Educativas.

Para ello, nos apoyamos en la Pedagogía Operatoria de Piaget, donde expresa que se propone como objetivo formar personas capaces de desarrollar un pensamiento autónomo, con posibilidad de producir nuevas ideas y capaces de avances científicos y culturales, sociales en definitiva. La formación no debe limitarse a los aspectos científicos, culturales, sino también a todo lo que concierne a las relaciones interpersonales (CIME, 2000).

Por eso puede decirse que, el juego ha sido contemplado como un elemento pedagógico, que puede ser utilizado para fortalecer diferentes aspectos de los seres humanos y motivador de conductas positivas para las personas, mediante programaciones lúdicas específicas e intencionales que pueden conseguir cambiar su modo de actuación en cualquier entorno. Por esto se dice que, el juego es base fundamental en el desarrollo del ser humano, en especial en los niños, teniendo en cuenta que no solo se utiliza como medio de distracción, sino que también esto lleva consigo otro tipo de beneficios que son: la creatividad, la solución de problemas, desarrollo anatómico, descubrimiento del mundo, relaciones interpersonales, entre otros. Por tal motivo, el juego se vuelve indispensable para la formación integral del ser humano, donde interactúa y aprende más fácilmente a desenvolverse ante la sociedad. Es por esto que “Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones del desarrollo infantil que son: el Psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Doménec, 2008).

Por esta razón, la problemática de esta investigación documental está sentada en el poco uso de los valores humanos entre los estudiantes de las Instituciones Educativas, teniendo en cuenta la manera de actuar y de responder a episodios específicos, no son la más adecuada o conveniente para una comunidad estudiantil, como por ejemplo, las peleas internas o el bullying dentro de las Instituciones Educativas. Es por ello que, se decide utilizar el juego como instrumento principal para generar cambios positivos en los estudiantes, fortaleciendo los valores humanos y las relaciones interpersonales, buscando formar personas de bien para la sociedad y hacedoras de paz. Así mismo, lo que se quiere conseguir es lograr interpretar y entender como el juego puede aportar elementos indispensables para la formación integral de todo ser humano.

Ahora bien, teniendo en cuenta que este es un tema en el que diariamente se vive en las comunidades estudiantiles, se requiere del máximo de atención para poder contrarrestar esta problemática y poder fortalecer los valores humanos, por medio de estrategias didácticas y lúdicas que los docentes pueden aplicar continuamente en sus aulas, a su vez haciendo las clases más dinámicas y motivadoras para los estudiantes.

De esta forma, tenemos que los valores no se aprenden al leerlos, estudiarlos y memorizarlos... los valores se interiorizan, se viven! ... y el Aprendizaje Experiencial es la mejor herramienta que permite instalar los valores, vivir las emociones, el civismo, concienciar la moral, de manera reiterada para que no solo sea un proceso de socialización, sino de instalación (Yturralde, 2014).

De acuerdo con todo lo antes consignado, y basándonos en interrogantes nuestros y encontrados durante la recolección de la información, se ha querido plantear la siguiente pregunta con la finalidad de dar la orientación apropiada a nuestra investigación.

¿Qué reflexiones han construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores?

3. OBJETIVOS GENERALES

Comprender las reflexiones que han construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores.

3.1. Objetivos Específicos

- Describir el juego como estrategia pedagógica.
- Describir la funcionalidad de la didáctica del juego.
- Generar el aprendizaje de valores a través del juego.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. Antecedentes Bibliográficos

A continuación, se presentan una serie de investigaciones, tomadas como antecedentes de la investigación, las cuales guardan relación con las categorías objeto de estudio, ya que sirvieron para afianzar la investigación que se realiza. De ellas se cita a:

Pérez (2011), asienta en su investigación titulada "Juegos Pedagógicos para la consolidación de valores en los niños de la Escuela Básica Montañuela Araure Estado Portuguesa, esta investigación tuvo como propósito aplicar los juegos pedagógicos para fortalecer los valores de los niños y niñas en edad preescolar. La metodología de la investigación se enmarcó en un estudio de campo, tipo descriptivo, modalidad investigación acción participante. La población quedó conformada por 56 niños y niñas cursantes del segundo nivel de preescolar. La recolección de datos se llevó a cabo a través de entrevistas así como de cuestionarios, aplicados a las docentes y a los representantes de los referidos estudiantes.

Ahora bien, los resultados de esta investigación fueron los siguientes: el fomento de los valores deberían comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente señala, que los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos.

Esta investigación, proporciona un gran aportes ya que evidencia la importancia de convivir en sociedad para consolidar los valores, lo cual está relacionado con la presente investigación puesto que en la misma se persigue fortalecer y fomentar los valores humanos en los niños y niñas.

Clerici (2012), en su trabajo titulado el juego como estrategia de enseñanza en el nivel superior, la cual tuvo como objetivo conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, evaluar conocimientos previos y logrados durante la cursada. Como metodología se realizaron seis actividades lúdicas insertas en espacios curriculares de nivel terciario y universitario de grado y posgrado. Se realizó observación y registro, valoración a través de preguntas abiertas y de escala tipo Likert. Las actividades lúdicas fueron bien recibidas por los estudiantes como forma de integración, autoevaluación y motivación, forma de trabajo dinámica y creativa. Los grupos de formación docente en su mayoría afirman que utilizarían estas actividades en el aula.

Los aportes tomados de esta investigación tiene que ver con el objetivo de la educación el cual es crear situaciones de aprendizaje, donde aprender significa mucho más que la mera recepción de información; aprender demanda una participación activa, se aprende haciendo. Es necesario que la clase magistral expositiva ceda terreno a otros modos de aprender, como el juego.

Podemos concluir de estas investigaciones que la implementación de los juegos contribuyen al fortalecimiento de los valores humanos, facilita la apropiación de conocimientos en todas las áreas académicas, exaltándose el fomento de dichos valores, que a su vez, permitió que los escolares establecieran una interrelación positiva entre ellos, los docentes titulares, padres,

representantes, familia y comunidad en general, en pro de alcanzar una formación integral óptima. Por lo tanto se considera fundamental estimular al docente en el conocimiento de los sistemas lúdicos de aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación.

En igual contexto, Álvarez (2010), en su trabajo titulado los juegos recreativos para fomentar consolidar los valores humanos en los niños y niñas, dicho estudio tuvieron como objetivo general implementar los juegos recreativos para fortalecer los valores humanos. El tipo de investigación, fue de campo, de carácter descriptiva, modalidad investigación acción participante. En lo que respecta a la población objeto de estudio, es menester señalar, que la misma fue finita y se utilizó el censo poblacional compuesto por 27 niños y niñas. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizaron un cuestionario para la docente de aula y una entrevista para la directora. Para el análisis de los datos se utilizó la triangulación.

El autor concluye afirmando que esta situación radica en la educación, tanto escolar como familiar; por eso asegura que los padres tienen la tremenda responsabilidad de enseñarles valores a sus hijos; deben hablar con ellos, responder a sus inquietudes y guiarlos. También señala que si ellos necesitan ayuda deben pedir información a los docentes o personas especializadas. La pertinencia con el presente estudio se centra en que todo individuo tiene un sentimiento íntimo; profundo, una convicción personal y particular acerca de pertenecer a un grupo social.

El aporte de esta investigación es determinante ya que hace referencia a la importancia de la familia en la educación en valores lo cual está relacionado con los objetivos específicos de la presente investigación.

4.2. Referentes Conceptuales

El presente trabajo tiene como finalidad revisar las diferentes posturas existentes sobre el tema del juego como estrategia para el fortalecimiento de los valores humanos, y su aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje. Ahora bien, para efectuar el análisis de los datos se aplicó una tensión entre las siguientes categorías pedagogía – juego - valores, que permitió determinar la problemática. Por lo cual, se sugiere el uso del juego como estrategias para mejorar el rendimiento y la calidad educativa, puesto, que juega un papel importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Por su parte García (1896), citado por (Payá, A. 2006), señala que educar jugando es el ideal pedagógico, siempre que logre producir la enseñanza, reuniendo estas cuatro fundamentales exigencias: placer, libertad, belleza y utilidad moral. Así mismo afirma que el juego, como ejercicio pedagógico, es una esperanza llamada a transformarse en realidad inmejorable y precisa el día que la ciencia y el arte de la educación puedan conocer y desarrollar con acierto las facultades del niño, encaminándolas a la producción útil y moral con el menor esfuerzo posible.

De la misma forma San Martín (1900) citado por (Payá, A. 2006), insiste en que bajo el aspecto inocente y aparentemente infructuoso del juego infantil, se esconden substanciales enseñanzas, sea cual sea la edad del educando, manifestando que el “rasgo más mínimo de un juego pueril entraña provechosa enseñanza para la pedagogía de todas las edades, ya que la educación, como la Higiene, a todas ellas alcanza.

Para Ferrero 2003), el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso lúdico, convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza.

Sin embargo, a pesar de esta afirmación en la mayoría de los casos los educadores no hacen uso del juego como estrategia metodológica que le permita mejorar o facilitar notablemente el aprendizaje del estudiante. Con base a lo anterior, se considera necesario emplear juegos que estimule al educando y a la vez propicien un aprendizaje significativo.

Otros autores como (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983) señalan que el juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Donde, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo.

Por consiguiente, en este nivel se deberá emplear el juego como estrategia, dado que, es una alternativa viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino además es un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos.

De esta manera, es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al juego: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios

y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde el juego promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo, en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual, pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vygotsky, 1979).

Además, se puede decir que el juego es una herramienta y una estrategia la cual ayuda a los jóvenes a identificar habilidades y fortaleza, permitiéndole relacionarse, conocerse a sí mismo y desarrollando nuevas formas de interactuar con su entorno académico y social.

Por otra parte, para Piaget (1976), Ferrero (2003), Martínez (1996), Huizinga (1968) citado por (Villarroel, 2013), El juego es una actividad libre, que proporciona descanso, bajo ciertas reglas y tiene un fin en sí misma, acompañado de sentimientos de tensión y alegría de suma importancia en la vida de todo ser humano, ya que la lúdica es inherente al hombre. Por tal motivo se puede manifestar que, a través de actividades diferentes a las tradicionales el estudiante puede llevar a cabo el desarrollo de su creatividad e imaginación, donde estas actividades permiten crear ambientes propicios en el que él sujeto interactúe de forma grupal e individual y haciendo uso de los recursos disponible.

Para Bünler (1992), citado por (Villamil, M. y Salamanca, L. 2002), define el juego como: “un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida. Es una actividad realizada por el hombre con el fin de integrarse uno con los otros y sujeta a determinadas reglas”.

Por tal motivo, el juego se hace fundamental ya que el ser humano desarrolla habilidades comunicativas, lo cual se permite relacionarse con sus semejantes, rompiendo con las barreras de la timidez. Por otro lado, está sujeto a ciertas reglas dentro del contexto social donde se desarrolla. En armonía con esto, Carrillo (2012), define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos del país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (Pág. 43).

Dicho de otro modo, los juegos son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los jóvenes al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional, es válido entonces acotar, que los juegos recreativos constituyen una estrategia idónea para la enseñanza no sólo de los valores humanos, sino para todas las áreas del saber.

Para Pérez (2011), los Juegos Pedagógicos para la consolidación de valores, afirma que el fomento de los valores debería comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente señala, que los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos.

Otro punto relevante a considerar, es el relacionado con la perentoria necesidad manifiesta, de que el docente deberá propiciar, con más frecuencia, actividades donde se ponga en práctica el rescate de valores humanos por medio de los juegos recreativos, llevados a cabo de

generación en generación, puesto que en los últimos años se ha venido perdiendo esta transmisión de costumbres, favorecedora de la difusión cultural de la sociedad donde se encuentra inmersa la institución escolar.

Por consiguiente, es preciso acotar la importancia del juego, el cual es utilizado como una herramienta en la metodología del aprendizaje experiencial, de esta manera se le da un carácter de seriedad, en la que se busca que las personas con su cuerpo experimenten sensaciones y emociones, las cuales lo lleven a crear situaciones críticas que le permitan generar conocimiento. De esta manera, se logra que el individuo confié en su habilidades y destrezas, lo que ayudará de cierta forma a integrar sus experiencias con los conocimientos ya adquiridos, de una manera más profunda y a largo plazo, provocando un aprendizaje significativos.

Es por ello, que esta metodología es poderosa para la instalación y reforzamiento de valores. "Los valores vienen desde casa", pero las instituciones educativas tienen que acompañar el proceso y en ocasiones ser los agentes principales para ello incorporando los ejes transversales en su malla curricular, dadas las falencias de muchas sociedades. Las comunidades en el mundo entero comentan de la pérdida de los valores en la actualidad, pero no trabajamos lo suficiente para garantizar en el futuro "una humanidad más humana", centrada en los valores. Los valores no se aprenden al leerlos, estudiarlos y memorizarlos... los valores se interiorizan, se viven! ... y el Aprendizaje Experiencial es la mejor herramienta que permite instalar los valores, vivir las emociones, el civismo, concienciar la moral, de manera reiterada para que no solo sea un proceso de socialización, sino de instalación (Yturalde, 2014).

Finalmente Blanco (1912), advierte que “todos los pedagogos modernos convienen en considerar el juego como un medio indispensable para la educación del cuerpo y del alma; y por qué el juego es medio general de educación”.

4.2.1. Pedagogía.

La pedagogía es una de las partes fundamentales de la educación que ayuda al desarrollo cognoscitivo de las personas, y da, de manera significativa, aportes fundamentales a los procesos educativos. Según Piaget, enuncia que, “se propone como objetivo formar personas capaces de desarrollar un pensamiento autónomo, con posibilidad de producir nuevas ideas, y capaces de avances científicos y culturales” CIME. (2000).

Por otro lado, la pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina (Romero, 2009).

De igual manera, una de las funciones específicas donde trabaja la pedagogía, es la parte epistemológica, que según Ausubel añade como idea central de que “el conocimiento nuevo tiene que articularse necesariamente con el previo para que pueda realizarse un aprendizaje significativo” (Almeida, 1999).

Otro de los puntos donde la pedagogía tiene gran injerencia es, el descubrimiento de nuevos conocimientos a través de ésta. Donde el docente carga con esta responsabilidad de lograr que sus alumnos interioricen conceptos de los diferentes saberes que se deben cursar teniendo en

cuenta el nivel educativo donde se encuentre. Por tal razón, la emergencia de la noción de práctica pedagógica, devuelve por una parte, la posibilidad de discusión sobre el enseñar entendido como el oficio de los docentes, responsabilizados históricamente por la sociedad, al contribuir al desarrollo de competencias cognitivas y sociales, que abren el camino para la apropiación y transformación de la cultura a las nuevas generaciones (De Tezanos, 2007).

Para Zambrano (2007), considera a la pedagogía como un discurso sobre la educación que vuelve inteligentes a los sujetos y les permite reflexionar las prácticas en el aula de clase, ver el sentido de la educación, subvertirse contra las contradicciones del proyecto educador y promover modos de actuación, siempre buscando equilibrar el decir y el hacer.

Así mismo, dentro del quehacer pedagógico del docente, podemos decir que él va incorporando progresivamente a su estilo particular de enseñar, nuevas herramientas, a través de la experiencia que va adquiriendo en su cotidianidad y diario desempeño dentro de los grupos de estudiantes que maneje. Por esto, también se debe hacer referencia a Fillip Meirrieu, donde expresa que a través de su experiencia como docente, “decide dotarse de los principios teóricos para realizar mejor su práctica y una experiencia de reflexión marcada por la distancia. El concepto de distancia es importante toda vez que en él vemos la reflexión sobre lo realizado y sobre lo vivido (Zambrano, 2007).

4.2.1.1. Didáctica.

Viene de griego *didaktiké*, que quiere decir arte de enseñar. La palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1969 por Ratke, en su libro *Aphorisma Didactici Precipui*, o sea principales aforismo didácticos. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amós Comenio, en su obra *Didáctica Magna*, publicada en 1657 (Nérici, 1969).

Por otra parte la didáctica puede entenderse en dos sentidos: amplio y pedagógico. En el sentido amplio, la didáctica solo se preocupa por los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o aprender algo, sin connotaciones socio- morales. En esta acepción, la didáctica no se preocupa por los valores, sino solamente por la forma de hacer que el educando aprenda algo. Lo mismo que para producir hábiles delincuentes que para formar auténticos ciudadanos (Ibíd. Pág. 57).

Sin embargo, en el sentido pedagógico, la didáctica aparece comprometida con el sentido socio- moral del aprendizaje del educando, que es el de tender a formar ciudadanos, conscientes, eficientes y responsables (Ibíd. pág. 57).

Así mismo, al introducir el concepto de didáctica al de educación, se puede definir con el conjunto de recursos técnico que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlos alcanzar un estado de madurez que le permita encara la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participe y responsable (Ibíd. pág. 57).

4.2.1.2. Comunicación.

La palabra comunicación viene del latín “comunis”, “común”. Comunicar sería “hacer común”, es decir, crear, “comunidad”, comulgar en algo. Por tanto, implica una puesta en común entre dos o más personas, consideradas en su integridad dimensional, las cuales comparten conocimientos, pensamientos, ideas, opiniones, sentimientos, sensaciones, actitudes, deseos, acciones e interacciones (Camperos, 2002).

De esta manera, la comunicación surge de lo más profundo de la naturaleza humana, en su dimensión personal y social, lo cual es una necesidad esencial para la subsistencia de los grupos

y comunidades, permitiéndoles intercambiar sus experiencias y participar en las actividades cotidianas.

Por su parte Watzlawick (1985), sostiene que el termino comunicación y conducta se usan virtualmente como sinónimos, pues los datos de la pragmática no son solo palabras, (en función de sus configuraciones y significados) que están al servicio de sintáctica y la semántica, sino también sus concomitantes no verbales y el lenguaje corporal. En efecto, toda conducta, y no solo el habla, son comunicación, y toda comunicación incluso los indicios comunicacionales de contextos impersonales afecta a la conducta.

Además, la comunicación es considerada como un proceso social por el cual circulan un sin número de mensajes e información, que facilitan las relaciones entre el sujeto y su entorno. Es la base de la interacción social y es el principio básico de la sociedad y la cultura.

La sociedad y cultura deben su existencia a la comunicación, ya que mediante la interacción comunicativa entre las personas se manifiesta la cultura la comunicación puede entenderse como la interacción mediante la que gran parte de los seres vivos acoplan sus respectivas conductas frente al entorno mediante la transmisión de mensajes, signos convenidos por el aprendizaje de códigos comunes (Campos, Chacc, & Gálvez, 2006).

4.2.2. Juego.

El juego, según Joan Huizinga, así como lo expresa en su obra literaria el “*Homo Ludens*”, manifiesta que, la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos

fundamentales del juego se hallan presente en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos.

Así mismo, se puede decir que, el juego es una actividad en el que se encuentra un gran significado dentro de la vida social de los seres humanos, y puede dar total sentido a aspectos cotidianos de las personas. Por otro lado, el juego se manifiesta como una actividad libre, que la aparta de la vida corriente y este es considerado capaz de desarrollar y fortalecer la corporeidad o parte fisiológica de las personas.

Díaz (1993), lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontaneo, es algo que hace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien (Meneses, 2001).

De otro modo, los juegos son actividades lúdicas y socializadoras que implican una serie de normas y reglas que hay que seguir para desarrollar adecuadamente su dinámica y alcanzar el entretenimiento y la diversión. Omeñaca y Ruiz (2005) citado por (Tena, 2012).

Es así como, el juego toca el cosmos de la vida, donde él hace parte de nuestro ser, y se manifiesta durante el actuar de cada quien, se destaca por generar una satisfacción interior, que fortalece constantemente el cuerpo y el espíritu, se diferencia de las demás categorías ya que se da en una realidad diferente, donde simplemente su intensión desprende la tensión de lo cotidiano. Es de aclarar que, la palabra juego también se puede manifestar desde otras perspectivas, en la que su utilización puede connotar algo diferente, que su significado pierda total dirección pero se legitime para expresar alguna cosa en particular.

Es por esto que, “otro punto importante es que propendemos constantemente a debilitar la idea de *jugar*” (Huizinga, 1938), “convirtiéndola en un concepto que señala, es cierto, determinada actividad, pero no conserva del jugar en sentido estricto más que una de las propiedades inherentes al juego, ya sea el matiz de una cierta ligereza o de una cierta tensión e inseguridad respecto a un resultado, ya el de un cambio ordenado o el de cierta elección libre” (Ibíd. Pág. 68). “Cuando el florín fue devaluado, el presidente del Banco de Holanda, sin propósito, sin duda, de mostrarse poético o ingenioso, dijo: “En un campo tan limitado como la había quedado al patrón oro *kan de gouden standard niet spelen*” “el patrón florín no puede jugar” (Ibíd. Pág. 68). En estos casos ya no se trata de una transferencia consciente del concepto a ideas de la auténtica acción lúdica; por lo tanto, no son modos poéticos de expresión sino que el concepto se disuelve por sí mismo en una ironía inconsciente (Ibíd. Pág. 68).

4.2.2.1. Juego competitivo.

Para referirnos al juego competitivo es menester mencionar que este tipo de juegos posee ciertas características que lo hacen particular a los demás tipos de juego, ya que él, se puede mostrar con alta intensidad y con unos objetivos bien fijados a conseguir por medio de los participantes. Es así, como en particular este juego, puede incidir dentro de la cultura de algún modo, teniendo en cuenta que lo competitivo se vuelve llamativo y agradable a la vista de los que aprecian este tipo de actividades.

En tal fin, la cultura otorga una gran posición ya que el juego desencadena pensamientos que movilizan a la sociedad a estar cotidianamente impregnada de juego. Por tal motivo, en este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y el mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien,

que la cultura, en sus fases primarias, tienen algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de juego (Huizinga, 1938).

Esto, hace pensar que dentro de las sociedades permanentemente lo competitivo está a la vanguardia del día, sin mirar aún, de qué tipo de competencia se esté dando. “La conexión entre cultura y juego social, en las que nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan”. (Ibíd. Pág. 80) y una de “las características generales del juego designamos nosotros la tensión y la incertidumbre” (Ibíd. Pág. 81).

Sin embargo, se puede manifestar del juego competitivo que, los jugadores pueden intensamente enfrentarse sin fijarse que se va a ganar, esto se hace solo por juego. “La competición aparece, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el proceso vital del grupo” (Ibíd. Pág. 84). Pero, por otro lado, el resultado final colma de satisfacción a todos los que lo viven apasionadamente debido a que, “el desenlace de un juego o una competición es importante tan sólo para aquellos que, como jugadores o como espectadores – si no personalmente, acaso como oyente por radio o de otro modo – penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas (Ibíd. Pág. 84).

Finalmente, se debe hacer referencia a otro punto importante dentro del juego competitivo, donde además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada (Meneses, 2001).

4.2.2.2. Juego recreativo.

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Por lo general implica un cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos el valor competitivo se minimiza, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad (Vázquez, 2012).

Por consiguiente, de las cosas esenciales del juego recreativo se destaca lo particular de este tipo de juego, que se puede manifestar como, la construcción de un ambiente de gozo, alegría y esparcimiento, donde el resultado es lo que menos importa. “Por lo tanto los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en un campo abierto o en sectores delimitados” (Ibíd. Pág. 10).

Así mismo, éste tipo de juego es instrumento de carga, en el que lleva a sus cuestras, el titulo de lo “feliz”, que a su vez contribuye en diferentes aspectos a los seres humanos, fomenta la libertad – entendida como la creación de un nuevo mundo ideal, alejado de preocupaciones que están en la vida cotidiana – y convirtiéndola en un calmante para los dolores que causan la vida corriente, ayudan notoriamente a la interacción entre iguales sin ningún tipo de distinción de raza, sexo, religión, político, etc. Fortalece las relaciones humanas, “enriquecen y diversifican el intercambio grupal, lo que tiene gran relevancia porque los grupos representan el vínculo entre el individuo y la sociedad” (Vasquez, Batista, & Sierra, 2010).

El juego recreativo ofrece múltiples ventajas que favorece el bienestar físico y psicológico de las personas. En su dimensión cooperativa permite ejercer el control de las emociones y reducir los niveles de agresividad. En su dimensión lúdica, es un medio de diversión y participación que genera un clima idóneo para la resolución pacífica de conflictos (Tena, 2012). En definitiva, este tipo de juego representa el aspecto fundamental de la vida en su máxima expresión sostenida en “la felicidad”, sin decir que es el único al que apunta a esto. Es de aclarar que teniendo en cuenta su propia naturaleza de lo recreativo, podemos descifrarlo que se encuentra entre: recreo y lo creativo. Por tal motivo, nos trasportamos a un mundo fantástico lleno de cosas nunca imaginadas y placenteras.

Otros autores como (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983), señalan que el juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Donde, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo.

Por consiguiente, en este nivel se deberá emplear el juego como estrategia, dado que, es una alternativa viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino además es un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos.

De esta manera, es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al juego: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde el juego

promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo, en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual, pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vygotsky, 1979).

El juego se hace fundamental ya que el ser humano desarrolla habilidades comunicativas, lo cual se permite relacionarse con sus semejantes, rompiendo con las barreras de la timidez. Por otro lado, está sujeto a ciertas reglas dentro del contexto social donde se desarrolla. En armonía con esto, Carrillo (2012), define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos del país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (Pág. 43).

Dicho de otro modo, los juegos son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los jóvenes al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional, es válido entonces acotar, que los juegos recreativos constituyen una estrategia idónea para la enseñanza no sólo de los valores humanos, sino para todas las áreas del saber.

4.2.2.3. Juego de azar.

Este tipo de actividad lúdica también contiene los elementos básicos del juego. Las reglas y los condicionamientos están al servicio del desarrollo del juego. El juego de azar posee una peculiaridad que la hace distinta a las demás, donde el resultado es lo más importante pero se da, de manera aleatoria, podría enmarcarse en un juego de suerte.

Por esto, el juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso o pesar del sufrimiento que conlleva su incertidumbre, traduciendo así, una disconformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. Jugar es, en suma, una forma aventurada de desafiar el destino (Barroso, 2003).

Por otro lado, el resultado no depende de estrategias, ni habilidad del jugador. Es decir, no es controlable (Chóliz, 2006). Debido a que, nada se puede hacer para modificar la aparición de un evento, (Ibíd. Pág. 11). En el sentido, de que no está al alcance humano de conseguir favorecer el resultado para algún bando.

Con lo que respecta, con los entes externos que hacen parte del juego de azar, se le ha de mencionar una serie de particularidades que hacen que el espectador o público, mantenga su interés y concentración expectante frente al resultado. Para poder dar explicación a esto Huizinga (1938), dice que, “en los puros juegos de azar, la tensión solo en pequeña medida se comunica al espectador” y “Cuando más dificultoso es el juego, mayor es la tensión de los espectadores” (Ibíd. Pág. 82).

Por lo general, al terminar el juego, a la ganancia acompaña algo más que el simple honor. Se suele jugar algo, suele haber una “apuesta”. Puede ser de tipo simbólico o de valor material, pero también de valor exclusivamente ideal. Ese algo puede ser una copa de oro, una joya, la hija de un rey o diez centavos, la vida del jugador o el bienestar de toda una tribu. (Ibíd. Pág. 86).

4.2.3. Lúdica.

El término lúdica proviene de la raíz latina “ludo” y se traduce como juego. El ludo se identifica como todas aquellas acciones que produce diversión, placer, alegría, que a su vez se identifican con otras acciones como recreación, las expresiones artísticas, culturales, y folclóricas como los carnavales, las competencias deportivas, la narrativa, la poesía, los juegos infantiles, expresiones gestuales (Sánchez, 2011).

De tal modo, lo lúdico hace referencia a las maneras por el cual la cultura desde siglos pasados le ha impreso sus características a la vida cotidiana, teniendo en cuenta que toda situación puede enmarcarse sobre lo lúdico, ya que “el carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime” (Huizinga, 1938), entonces, podemos decir que el juego es cosa seria y “el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios y esto es lo mejor de él” (Ibíd. Pág. 13). Por tal motivo, la vida es un juego y su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma general, adornan la vida, la completa y es en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Ibíd. Pág. 25).

Ahora bien, para entrar un poco más a entender de qué se trata lo lúdico, es necesario abordar el significado que se le da, interpretándolo desde diferentes culturas y países. “De tal forma, y, de acuerdo con los modernos idiomas de Occidente, una palabra muy determinada para la función lúdica en general, y en oposición a ella, que designa lo serio. El sustantivo asobi y el verbo asobu significan jugar en general, abandono, diversión, distracción, excursión, recreo, libertinaje, jugar a los dados, ociosidad, algo que se haya sin utilizar, estar sin ocupación. También sirve en el sentido de representar algo, imitar. Es notable la significación de jugar

aplicada a la limitada soltura de movimientos - al juego - de una rueda o de otro instrumento, lo mismo que en alemán, holandés e inglés. También es notable la palabra asobu con el sentido de estudiar con alguien, de estudiar en algún sitio que recuerda la palabra latina ludus en su significación de escuela (Ibíd. Pág. 62).

Por otro lado, también se puede manifestar que en la esfera del juego, culturas pasadas dieron ciertos vestigios para que éste, mostrara sus cualidades básicas, desde el punto en que se demostró sus formas lúdicas a partir de las guerras que eran comunes en estas épocas. Es por ello, que, “La guerra manifiesta claramente su origen de la primitiva esfera agonial, donde coexistían indiferenciados el juego y la lucha, la justicia y el echar a suertes” (Huizinga, 1938).

Además, estos encuentros, conservaban unas de las pretensiones más grandes del juego, que se trata de “lo serio”, en el que se veía reflejado en el pico más alto dentro de esa faenas de luchas, el pagar las consecuencias con la vida de los guerreros. Por consiguiente, El duelo es por naturaleza, una forma lúdica ritual, es una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontenible de cólera. El lugar donde se pelea es un campo de juego; las armas deben ser idénticas; se comienza y pone término con una señal; el número de disparos o de tiempos está prescrito (Ibíd. Pág. 149).

4.2.4. Valores.

“Los valores son normas mediante las cuales los individuos o grupos juzgan las cosas, conductas o eventos” (CAI, 2013). También, podemos entender los valores como cualidades de la realidad material humana que nos permiten preferir aquellas manifestaciones de dicha realidad que son o nos parecen óptimas. Los valores son propiedades de la realidad que sólo aparece o se perciben en la relación que se establece entre las realidades presuntamente valiosas

y los hombres que se vinculan con ellas. Los valores lo son por la relación que mantienen los hombres con esa realidad Hoyos y Martínez, (2004) citado por (Pérez, 2008).

De la misma manera, sin pretender afirmar que los valores dependen únicamente de las reacciones psicológicas del sujeto que valora, cabe señalar que «los valores surgen en la relación que una subjetividad personal traba con ciertos elementos de la realidad natural y humana» (Puig, 1995) citado por (Pérez, 2008). Por ello «entendemos los valores como propiedades de la realidad que no son ni enteramente subjetivas ni enteramente objetivas, sino que surgen gracias a la relación sociohistóricamente situada que se da entre los hombres y la realidad que los rodea» (Ibíd. Pág. 105).

Es necesario recalcar que «Los valores son la dimensión prescriptiva que toda presentación cognitiva lleva implícita y que el individuo utiliza cotidianamente como marco de referencia de su interacción con los demás» Garzón y Garcés, (1989), citado por (Pérez, C. 2008). Entre tanto, es preciso señalar que una de las características que tienen los valores es la de Poseer fuerza para orientar la vida humana, los cuales buscan exigir y ejercer presión sobre la voluntad y la libertad de las personas.

Según la profesora Cortina (1996), citado por (Pérez, C. 2008), los valores morales son exclusivamente humanos, es decir, que no pueden atribuirse ni a los animales, ni a las plantas, ni a los objetos inanimados. Cuando utilizamos expresiones como perro solidario o naturaleza bondadosa, lo hacemos por analogía con la conducta humana, pero no porque se les puedan atribuir estos valores. Además, cabe resaltar que los valores morales son actos o actividades humanas no solo porque una persona las ejecuta sino porque son las expresiones de la personalidad única de cada uno.

4.2.4.1. Ética.

Viene del Griego “Ethos” que significa “carácter”, entendiendo como modo de ser personalidad que se adquiere a fuerza de actos, costumbres, hábitos y virtud. En el sentido de costumbre y modo de ser es sinónimo de “moral” del latín “mos”, “morís” que significa costumbre y hace referencia a los usos y costumbres específicas del grupo humano (Álvarez, 1986).

De igual forma la ética, es algo que se plantea desde el actuar y desde el obrar y no únicamente desde el pensamiento o la contemplación, nuestra moralidad no depende de lo que sabemos de moral, ya que muchas veces sabemos lo que es bueno para nosotros pero no obramos en relación a ello.

Finalmente, la ética estudia la vida moral del hombre (constituye su objeto), es decir su comportamiento libre (las acciones humanas), con el propósito de formular normas y criterios de juicio que puedan constituirse en una válida orientación para el ejercicio responsable de su libertad personal. El sujeto moral es el propio hombre, justamente por estar dotado de razón y libertad (Ramón, 2008).

4.2.4.2. Lo social.

Es un concepto básico en la sociología y la antropología. Fue acuñado por el francés Émile Durkheim en su libro, las reglas del método sociológico (1895). Refiere a todo comportamiento o idea presente en un grupo social, sea respetado o no, y sea compartido o no. Ésta es considerada como un todo que es mayor que la suma de las personas que la componen. A su vez, es recreada en mayor o menor medida por éstas, de manera que la mayoría la comparte y todos la conocen, entrando en la conformación de sus prácticas y de sus juicios morales sin que deba ser previamente discutido.

4.3. Perspectiva Epistemológica.

La presente investigación es histórico hermenéutica, la cual se desarrollará a partir de interpretaciones de la vida social y el mundo desde una perspectiva cultural e histórica, buscando construir significados subjetivos de las personas desde una realidad social, solo el contacto con la realidad garantiza el conocimiento y la importancia del contexto social y cultural en la construcción de significados y la comprensión que el sujeto tiene de ellos. De esta manera es necesario resaltar los aportes de Gadamer (1975), citado por Sandín, M. (2003), quien señala que la hermenéutica, antes que un método para acceder a la realidad, es esencialmente el método para comprenderla, es la manera por la que se puede conocer existencialmente lo seres humanos.

Como el ejercicio es documental, se realizó un acercamiento a los textos que se trabajaron desde una perspectiva interpretativa como lo menciona Sandín (2003), para poder comprender y describir los textos abordados, realizando lecturas que nos permitieran dar cuenta del orden simbólicos expuestos en los textos para poder hacer inteligibles los pensamientos y acciones de los autores, por lo tanto reivindicando los órdenes subjetivos que nos permiten hacer significativas las propuestas y expresiones de los autores en relación con lo pedagógico y lo lúdico.

5. METÓDICA

La metódica se realiza desde el tipo de investigación cualitativa bajo el enfoque interpretativo-hermenéutico. La técnica y procedimiento de recolección de los datos se realizaron a través del análisis de contenido de libros, artículos de investigación y tesis.

5.1. Tipo de Investigación

La presente investigación es de corte cualitativo, documental de tipo interpretativa, cuya finalidad esencial es dar cuenta de construcciones de sentido sobre bases de datos que apoyan un diagnóstico y un pronóstico en relación con el material documental sometido a análisis.

La presente, es una investigación cualitativa en la cual se busca la comprensión del tema objeto de investigación y la interacción del investigador (Cáceres, 2003), de esta manera se empezó por indagar acerca del tema; utilizando libros, tesis y artículos de investigación que tuvieran relación con el tema objeto de estudio, entre otros, con el fin de dar cuenta de las investigaciones que se han realizado sobre el tema central. De igual forma, se utilizó un enfoque interpretativo, con el cual se pretende comprender el significado social del juego pedagógico y cómo por medio de sus interacciones permiten asignar sentido a cada una de sus realidades.

La postura interpretativa- hermenéutica de la presente investigación se centra en interpretar o comprender textos escritos, para de esta forma poder ampliar los conceptos (Sandín, 2003), de esta manera, se emplea como un medio para comprender la realidad de interpretar el contexto social de significados más amplios, de las acciones humanas y de la vida social, intentando sustituir las nociones científicas de explicación, predicción y control, por las nociones de comprensión, significado y acción.

De igual forma es un modelo de investigación documental debido a que es una manera “depurada” de ver la realidad, donde la interpretación del dato demanda una elaboración mayor, en tanto más amplia es la recopilación de la información que exige un esfuerzo de revisión y síntesis donde la dialéctica del conocer y del ignorar, se resuelven en el método hermenéutico por la posibilidad que éste ofrece de tomar el todo a partir de la asociación de significados para lograr la captación del sentido (Hoyos, 2000).

5.2. Documentos

La investigación tiene como actores y protagonista libros, tesis y artículos relacionado con el tema central.

5.2.1. Documentos abordados.

Título	Autor	Años	País	Tipo de investigación
Los juegos recreativos como estrategia didáctica	Rodríguez Mirlena	2012	Venezuela	Cualitativa
El juego como estrategia pedagógica	Mariana Campos Rocha Ingrid Chacc Espinoza Patricia Gálvez González	2006	Santiago, Chile	Mixta
Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Dario Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel. J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi	Andrade Goyesnuvia Verónica Ante Bravo Ana Cristina	2010	Ecuador , Cuidad de san Gabriel provincia del Carchi	Cualitativa

Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica.	Carmelo Bravo Henry Márquez Felicia Villarroel	2013	Venezuela	Cualitativa
El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior.	Carolina Clerici	2012	Argentina	Cualitativa
La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas	Olga Patricia Ballesteros	2011	Bogotá, D.C., Colombia	Cualitativa
El juego como estrategia de aprendizaje en el aula	Carmen Minerva Torres María Electa Torres Perdomo	2007	Colombia	Cualitativa
Programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemáticas.	Milagros Sánchez	2002	Venezuela	Cualitativa
Buenas prácticas en la creación de serious games (objeto de aprendizaje reutilizables)	María Sánchez Gómez		Málaga – España	Cualitativa
El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica	Tania Melina Euceda Amaya	2007	Tegucigalpa (México).	Cualitativa
LIBROS ABORDADOS PARA LA INVESTIGACIÓN				
Homo Luden, el juego y la cultura.	Huizinga, J	1938	México. Panuco	
Teoría de La Comunicación.	Watzlawick, P.	1985	Barcelona	
Taller de Andragogía con Énfasis en Aprendizaje Experiencial Dirigido a Funcionarios de la Armada Nacional de Colombia.	CAI.	2013	Colombia.	
Como enseñar a través del juego	Jeanne Bandet Madeleine Abbadie	1975	Barcelona	

5.3. Criterio de Selección de los Documentos.

Los libros fueron escogidos por ejes temáticos, autores, años de publicación, tipología, país y la metodología utilizada en la investigación. De esta manera se tuvieron en cuenta las publicaciones e investigaciones más recientes con el objetivo de ser utilizadas.

Para la selección de los documentos utilizados en la presente investigación fueron consultadas las bases de datos de la biblioteca virtual de la Universidad Santo Tomas, biblioteca virtual Universidad de Cartagena, biblioteca de la Universidad del Norte y los buscadores recolecta, tesis doctorales, Dialnet, Pubindex, Google Académico, Redalyc y Scielo entre otras.

5.4. Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de información se utilizaron como unidades de análisis, citas de libros, artículos y tesis, que tuvieran relación con las categorías y subcategorías identificadas a partir de los referentes teóricos que orientaron la investigación. Se realizó un análisis interpretativo de cada una de las citas tomadas de los documentos revisado, bajo la identificación del contenido, que diera cuenta de las categorías objeto de estudio. Para organizar la información, se realizaron matrices que permitieran el cumplimiento de los objetivos. A partir de la información organizada en las matrices anteriormente mencionadas, se procedió a realizar el análisis cualitativo de contenido, siguiendo el procedimiento establecido por Cáceres (2003), y el modelo de investigación con sus respectivas fases establecidas por (Hoyos, 2000).

5.4.1. Paso previo Título, problema, preguntas, objetivos, metódica

Título	
Tema	
Problematización	
Pregunta general	
Preguntas específicas	
Objetivo general	
Objetivos específicos	
Metódica	

5.4.2. Paso 1. Selección del objeto de análisis Referentes teóricos, epistemológicos y metodológicos para el análisis

Autor	Concepto	Relación

5.4.3. Paso 2. Desarrollo del preanálisis, reglas de análisis y códigos (Coherentes con objetivos y referentes teóricos).

PUBLICACIÓN	AUTOR	BASE DE DATOS	TÍTULO	AÑO	TIPOLOGÍA	PAÍS	METODOLOGÍA	RESUMEN	PALABRAS CLAVE	CÓDIGO
1										
2										
N										

5.4.4. Matriz de revisión documental (incorporación de los códigos).

Código	
Definición breve	
Definición completa	
Cuándo se usa	
Cuándo no se usa	
Ejemplo	

5.4.5. Paso 3. Resumen de reglas de análisis.

CATEGORÍA	CÓDIGO	SUBCATEGORÍA	CÓDIGO	DESCRIPTORES	CÓDIGO

5.4.6. *Paso 4. Selección de unidades de análisis organización y análisis de la información*

Categoría				
Subcategoría				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1				
2				

5.5. Desarrollo o Fases de la Investigación.

Luego de haber identificado los conceptos base para el desarrollo de esta investigación, se hizo necesario precisar una metodología con las técnicas de análisis cualitativo, que permitió el desarrollo de la misma, por ello empleamos el procedimiento que propone el análisis de contenido, el cual brinda una oportuna complementariedad con los fines cualitativos según Philip Mayring como se citó en (Cáceres, 2003), ya que no solo se queda en el ámbito descriptivo sino que permite hacer interpretación de la información, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin cuantificación de por medio, atribuyéndole relevancia al objetivo interpretativo propio del análisis de contenido, dentro del cual se denota el contenido manifiesto como el contenido latente de la información analizada (Cáceres, 2003).

Es así, como se organizó la información recopilada en matrices, por medio del establecimiento de la regla descriptiva que dio justificación a la agrupación de semejantes, los cuales permitieron establecer relaciones y conclusiones entre los temas de interés y estos a su vez con la teoría de las representaciones sociales; por consiguiente le proporciona profundidad y riqueza analítica, dando origen a información válida y confiable, por ello el análisis de contenido expresa una alternativa adecuada para el análisis de comunicación comprensible y alcanzable, conservando un alto grado de rigor y sistematización con la que originalmente fue concebida (Cáceres, 2003).

Siguiendo el procedimiento establecido por (Hoyos, 2000, p.42-43), para la investigación documental y sus respectivas fases.

5.5.1. Paso 1: Fase preparatoria.

Para la presente investigación fue seleccionado como tema objeto de investigación el juego pedagógico, de esta manera se empezó por indagar acerca del tema; utilizando libros, tesis y artículos de investigación que tuvieran relación con el objeto de estudio, los cuales tenían como fin dar cuenta de las investigaciones que se han realizado sobre el tema central. De la misma forma, se empezó por escoger los conceptos más relevantes e inéditos de cada uno de los textos escogidos para la investigación, con el propósito de darle una interpretación (ver anexo tabla N° 1 Paso previo).

En coherencia con los objetivos de la investigación, y de los supuestos teóricos desarrollados en el marco referencial, los objetos de análisis son: pedagógica, juego y los valores. Para elaborar el análisis de contenido, se hizo necesario centrar la atención en documentos que tuvieran relación con el objeto de análisis, puesto que ésta es una técnica aplicable a la reelaboración y reducción de datos (Cáceres, 2003). Esta construcción de sentido

surgió bajo el paradigma hermenéutico-interpretativo, que asume el contenido manifiesto como su principal materia de trabajo, adoptando una metodología cualitativa cuya lógica es la observación subjetiva de algún aspecto de la realidad, dando por resultado categorías y relaciones estructurales de los objetivos de la investigación (Taylor y Bogdan, 2000) (ver anexo tabla N° 2. Selección del objeto de análisis).

Por otra parte, para la recolección de la información se hizo necesario realizarlo a través de buscadores electrónicos, bibliotecas virtuales, visitas a bibliotecas y simposios, en aras a lograr los objetivos propuestos en esta investigación, tales como, describir el juego como estrategia pedagógica, describir la funcionalidad de la didáctica del juego y generar el aprendizaje de valores a través del juego.

5.5.2. Paso 2: Fase descriptiva

Para esta fase fue necesario una revisión documental utilizando como técnica la realización de fichas y RAES, donde fueron consignadas cada una de las investigación realizadas que tenían relación con el tema y subtema objeto de estudio.

De la misma forma, se empezó por la organización de la información (Cáceres, 2003). En concordancia con Bardin (citado por Cáceres 2003) afirma que: “Este primer paso técnico implica tres objetivos: coleccionar los documentos o corpus de contenidos, formular guías al trabajo de análisis y establecer indicadores que den cuenta de temas presentes en el material analizado” (p.59). Estos indicadores proporcionaron elementos que trabajamos del corpus y que indicaron la presencia de aquello que se buscó, es decir los objetos de análisis (ver anexo tabla N° 3,4 y 5).

Por lo tanto, para organizar la información se realizaron matrices, en las cuales se identificaron las categorías que dan cuenta de ese proceso: la pedagogía del juego con sus subcategorías, didáctica, comunicación y lúdica, y por otro lado los valores con sus correspondientes subcategorías; la ética y lo social.

En coherencia con los objetivos de la investigación, los descriptores seleccionados fueron; las técnicas del juego, la ciencias del juego, el juego digital y analógico, el mensaje del juego, la imaginación y el juego, y por último la diversión y el juego.

5.5.3. Paso 3: Interpretación por núcleo temático.

Las unidades de análisis se organizaron los conceptos más relevantes e inéditos de cada uno de los textos escogidos para la investigación, que daban cuenta de las categorías y subcategorías ajustados a los requerimientos del cumplimiento del interés particular de la investigación. Para el desarrollo de esta fase fue necesario organizar los párrafos citados de cada uno de los textos indagados con el propósito de comenzar a darle forma a un nuevo texto para su posterior análisis e interpretación. Así mismo, se empezó por determinar los objetivos de la investigación, los cuales fueron planteados de forma flexible con el fin de poder ser resuelto, para esto fue necesario determinar las unidades de análisis.

Con base en ello, las unidades de análisis escogidas fueron libros, tesis y artículos de investigación, lo que posibilitó seleccionar un conjunto de palabras no delimitadas explícitamente, sino a través de sus significados; todo esto en correspondencia con las categorías y subcategorías identificadas en el paso anterior (ver anexo tabla N° 6 y 7).

5.5.4. Paso 4: Fase de construcción teórica global.

Se realizó a partir de la recopilación de los datos obtenidos en cada una de las tesis y libros que se consultaron, así mismo, se tuvieron en cuenta las unidades de análisis relacionadas con el tema objeto de estudio, con el fin de darles una interpretación y de esta manera resolver los objetivos de la investigación (ver anexo tabla N° 8).

De igual manera, se elaboró un escrito en el que se tomaron documentos relacionados con el tema objeto de estudio. Luego, se ubicaron y se organizaron las unidades de análisis que hacían referencia a las categorías y subcategorías elegidas. Por último se realizó la discusión, interpretación y redacción del artículo de investigación.

5.6. Interpretación de Resultados.

Son muchos los autores que han escrito a cerca de la importancia que tiene la pedagogía del juego en el fortalecimiento de los valores. La pedagogía se puede definir como una de las partes esenciales de la educación, que ayuda al desarrollo cognoscitivo de las personas, proporcionándoles de manera significativa los aportes fundamentales para los procesos educativos. Piaget, en sus cuadernos de pedagogía la define “como el objetivo de formar personas capaces para desarrollar un pensamiento autónomo, con posibilidad de producir nuevas ideas, avances científicos y culturales” (Socas, 2000).

De igual forma, la pedagogía ha sido definida como un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. (Romero, 2009). De allí la importancia que tiene esta ciencia en la educación de cualquier ser humano que busque el fortalecimiento de sus

conocimientos hasta el punto de convertirlo en un ser autónomo que pueda establecer diferencias, sacar conclusiones y generar desde allí nuevos procesos.

Haciendo una revisión minuciosa de lo que ha sido el juego desde el punto de vista pedagógico, Ferrero (2003) afirma que el juego tiene un enorme valor lúdico educativo, debido que el juego tomado como recurso pedagógico favorecen el aprendizaje, el desarrollo de hábitos y actitudes positivas de los estudiantes frente al trabajo individual y grupal, convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza.

Es así como Zambrano (2007), considera a la pedagogía como un discurso sobre la educación que vuelve inteligentes a los sujetos permitiéndoles reflexionara a cerca de las prácticas en el aula de clase, ver el sentido de la educación, subvertirse contra las contradicciones del proyecto educador y promover modos de actuación que busquen equilibrar el decir y el hacer.

Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuyendo a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad (Paredes, 2002).

Lo anterior es una muestra de la infinidad de posibilidades que se abren al juego y los diferentes roles que puede proponer a una persona frente al aprendizaje, es por esto que cada día nos vemos incentivados a ensayar nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde el juego promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo, en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual, pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vygotsky, 1979).

De esta manera se puede decir que el juego es una herramienta y una estrategia que ayuda a los jóvenes a identificar habilidades y fortaleza, permitiéndole relacionarse, conocerse a sí mismo y desarrollar nuevas formas de interactuar con su entorno tanto académico como social.

Es importante reconocer que otra de las ventajas que podemos percibir en el juego es que actúa como diagnóstico de conocimientos previos e incitador de temas nuevos, o como la forma de evaluar temas desarrollados, en otras palabras se puede decir que es una estrategia de integración motivación, donde el docente deja de ser el centro del proceso y pasa a ser un facilitador del aprendizajes. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983).

Por consiguiente, en este nivel es recomendable utilizar el juego como estrategia, alternativa viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino también le sirve como un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos.

Partiendo de lo anterior, es preciso acotar la importancia del juego, el cual es utilizado como una herramienta metodológica para el aprendizaje experiencial, de esta manera se le da un carácter de seriedad, en la que se busca que las personas con su cuerpo experimenten sensaciones y emociones, que lo lleven a crear situaciones críticas que le permitan generar conocimiento. De esta manera, se logra que el individuo confíe en su habilidades y destrezas, lo que ayudará de cierta forma a integrar sus experiencias con los conocimientos ya adquiridos, de una manera más profunda y a largo plazo, provocando un aprendizaje significativo.

Otro de los autores que nos habla de la importancia del juego es, Joan Huizinga, quien expresa en su obra literaria el “Homo Ludens” que, la civilización humana no ha añadido

ninguna característica esencial al concepto del juego solo afirma los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presente en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos.

Así mismo, se puede decir que, el juego es una actividad en el que se encuentra un gran significado dentro de la vida social de los seres humanos, y puede dar total sentido a aspectos cotidianos de las personas. Por otro lado, el juego se manifiesta como una actividad libre, que la aparta de la vida corriente y este es considerado capaz de desarrollar y fortalecer la corporeidad o parte fisiológica de las personas.

Díaz (1993), lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontaneo, es algo que hace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien (Meneses, 2001). La riqueza de una estrategia como ésta, 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. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a las personas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones (Chacón, 2008).

Por otra parte, para Piaget (1976), Ferrero (2003), Martínez (1996), Huizinga (1968) citado por (Villarreal, 2013), El juego es una actividad libre, que proporciona descanso, bajo ciertas reglas y tiene un fin en sí misma, acompañado de sentimientos de tensión y alegría de suma

importancia en la vida de todo ser humano, ya que la lúdica es inherente al hombre. Por tal motivo se puede manifestar que, a través de actividades diferentes a las tradicionales el estudiante puede llevar a cabo el desarrollo de su creatividad e imaginación, donde estas actividades permiten crear ambientes propicios en el que el sujeto interactúe de forma grupal e individual y haciendo uso de los recursos disponible.

Para Charlotte (1992) define el juego como: “un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida. Es una actividad realizada por el hombre con el fin de integrarse uno con los otros y sujeta a determinadas reglas”.

Por tal motivo, el juego se hace fundamental ya que el ser humano desarrolla habilidades comunicativas, lo cual le permite relacionarse con sus semejantes, rompiendo con las barreras de la timidez. Así mismo, está sujeto a ciertas reglas dentro del contexto social donde se desarrolla.

En el mismo orden de ideas, Rojas (2012) citado por (Rodríguez, M 2002), define al juego como: Una actividad libre y voluntaria, fuente de energía y diversión, que si se efectuara de manera obligatoria, dejaría de ser juego en sentido estricto. La actividad lúdica también existe en el reino animal por lo que se considera natural y espontánea, ya que no requiere de un aprendizaje previo, sino que brota de la vida misma. (p. 22).

En armonía con esto, Carrillo (2012), define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos del país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (p. 43).

De este planteamiento, se denota la viabilidad y aplicabilidad de los juegos recreativos, puesto que estimulan el aprendizaje significativo basado en el fortalecimiento del contexto histórico-social-cultural, que les permite a los estudiantes fomentar los valores humanos, a través del uso de dichos juegos.

Dicho de otro modo, los juegos son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los jóvenes al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional, es válido entonces acotar, que los juegos recreativos constituyen una estrategia idónea para la enseñanza no sólo de los valores humanos, sino para todas las áreas del saber.

Es así como, el juego toca el cosmos de la vida, donde él hace parte de nuestro ser, y se manifiesta durante el actuar de cada quien, se destaca por generar una satisfacción interior, que fortalece constantemente el cuerpo y el espíritu, se diferencia de las demás categorías ya que se da en una realidad diferente, donde simplemente su intensión desprende la tensión de lo cotidiano. Es de aclarar que, la palabra juego también se puede manifestar desde otras perspectivas, en la que su utilización puede connotar algo diferente, que su significado pierda total dirección pero se legitime para expresar alguna cosa en particular. De allí se desprenden las diferentes categorías que se encuentran a continuación:

Competitivo: este tipo de juegos posee ciertas características que lo hacen particular a los demás tipos de juego, ya que en él se puede mostrar con alta intensidad y con unos objetivos bien fijados a conseguir por medio de los participantes. Es así, como en particular este juego, puede incidir dentro de la cultura de algún modo, teniendo en cuenta que lo competitivo se vuelve llamativo y agradable a la vista de los que aprecian este tipo de actividades.

En tal fin, la cultura otorga una gran posición ya que el juego desencadena pensamientos que movilizan a la sociedad a estar cotidianamente impregnada de juego. Por tal motivo, en este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y el mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tienen algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de juego (Huizinga, 1938).

Esto, hace pensar que dentro de las sociedades permanentemente lo competitivo está a la vanguardia del día, sin mirar aún, de qué tipo de competencia se esté dando. “La conexión entre cultura y juego social, en las que nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan”. (Ibid. pag. 80) y una de “las características generales del juego designamos nosotros la tensión y la incertidumbre” (Ibid. pag. 81).

Sin embargo, se puede manifestar del juego competitivo que, los jugadores pueden intensamente enfrentarse sin fijarse que se va a ganar, esto se hace solo por juego. “La competición aparece, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el proceso vital del grupo” (Ibid. pag. 84). Pero, por otro lado, el resultado final colma de satisfacción a todos los que lo viven apasionadamente debido a que, “el desenlace de un juego o una competición es importante tan sólo para aquellos que, como jugadores o como espectadores – si no personalmente, acaso como oyente por radio o de otro modo penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas. (Ibid. pag. 84).

Finalmente, se debe hacer referencia a otro punto importante dentro del juego competitivo, donde además de los educadores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más

importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada (Meneses, 2001).

Recreativo: El juego recreativo es un conjunto de acciones para divertirse y entre los que lo realizan, también se puede decir que es recreativo porque proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Por lo general implica un cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos el valor competitivo se minimiza, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad (Vázquez, 2012).

Por consiguiente, se puede destacar que lo particular de este tipo de juego, es que se puede manifestar como, la construcción de un ambiente de gozo, alegría y esparcimiento, donde el resultado es lo que menos importa. “Por lo tanto los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Los juegos recreativos pueden realizarse a al aire libre o bajo techo, en un campo abierto o en sectores delimitados” (Ibid. Pag 10).

Así mismo, éste tipo de juego es instrumento de carga, en el que lleva a sus cuestras, el titulo de lo “feliz”, que a su vez contribuye en diferentes aspectos a los seres humanos, fomenta la libertad – entendida como la creación de un nuevo mundo ideal, alejado de preocupaciones que están en la vida cotidiana y convirtiéndola en un calmante para los dolores que causan la vida corriente, ayudan notoriamente a la interacción entre iguales sin ningún tipo de distinción de raza, sexo, religión, político, y otros . Fortalece las relaciones humanas, “enriquecen y diversifican el intercambio grupal, lo que tiene gran relevancia porque los grupos representan el vínculo entre el individuo y la sociedad” (Vásquez, Batista & Sierra, 2010).

El juego recreativo ofrece múltiples ventajas que favorece el bienestar físico y psicológico de las personas. En su dimensión cooperativa permite ejercer el control de las emociones y reducir los niveles de agresividad. En su dimensión lúdica, es un medio de diversión y participación que genera un clima idóneo para la resolución pacífica de conflictos (Tena, 2012). En definitiva, este tipo de juego representa el aspecto fundamental de la vida en su máxima expresión sostenida en “la felicidad”, sin decir que es el único al que apunta a esto. Es de aclarar que teniendo en cuenta su propia naturaleza de lo recreativo, podemos descifrarlo que se encuentra entre: recreo y lo creativo. Por tal motivo, nos trasportamos a un mundo fantástico lleno de cosas nunca imaginadas y placenteras.

De Azar: Este tipo de actividad lúdica también contiene los elementos básicos del juego. Las reglas y los condicionamientos están al servicio del desarrollo del juego. El juego de azar posee una peculiaridad que la hace distinta a las demás, donde el resultado es lo más importante pero se da, de manera aleatoria, podría enmarcarse en un juego de suerte.

Por esto, el juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso o pasar del sufrimiento que conlleva su incertidumbre, traduciendo así, una disconformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. Jugar es, en suma, una forma aventurada de desafiar el destino (Barroso, 2003).

En este sentido del juego, el resultado no depende de estrategias, ni habilidad del jugador. Es decir, no es controlable. (Chóliz, 2006), debido a que, nada se puede hacer para modificar la aparición de un evento, (Ibíd. Pág. 11). En el sentido, de que no está al alcance humano de conseguir favorecer el resultado para algún bando.

A lo que respecta, con los entes externos que hacen parte del juego de azar, se le ha de mencionar una serie de particularidades que hacen que el espectador o público, mantenga su interés y concentración expectante frente al resultado. Para poder dar explicación a esto Huizinga (1938), dice que, “en los puros juegos de azar, la tensión solo en pequeña medida se comunica al espectador” y “Cuando más dificultoso es el juego, mayor es la tensión de los espectadores” (Ibíd. Pág. 82).

Por lo general, al terminar el juego, a la ganancia acompaña algo más que el simple honor. Se suele jugar algo, suele haber una “apuesta”. Puede ser de tipo simbólico o de valor material, pero también de valor exclusivamente ideal. Ese algo puede ser una copa de oro, una joya, la hija de un rey o diez centavos, la vida del jugador o el bienestar de toda una tribu (Ibíd. Pág. 86).

Para, Pérez (2011), citado por (Rodríguez, M. 2012), los Juegos Pedagógicos para la consolidación de valores en los niños de la Escuela Básica. El fomento de los valores deberían comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente señala, que los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos.

Atendiendo a la importancia que tiene la lúdica y a que el juego se enmarca dentro de esta categoría iniciaremos por definir el concepto de lúdica desde sus rasgos epistemológicos como un término que proviene de la raíz latina “ludo” y se traduce como juego. El ludo se identifica como todas aquellas acciones que produce diversión, placer, alegría, que a su vez se identifican con otras acciones como recreación, las expresiones artísticas, culturales y folclóricas como los carnavales, las competencias deportivas, la narrativa, la poesía, los juegos infantiles, expresiones gestuales y otras (Sánchez, 2011).

De tal modo, lo lúdico hace referencia a la manera por el cual la cultura desde siglos pasados le ha impreso sus características a la vida cotidiana, teniendo en cuenta que toda situación puede enmarcarse sobre lo lúdico, ya que “el carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime” (Huizinga, 1938), entonces, podemos decir que el juego es cosa seria y “el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios y esto es lo mejor de él” (Ibíd., pág. 13). Por tal motivo, la vida es un juego y su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma general, adornan la vida, la completa y es en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Ibíd. Pág. 25).

Ahora bien, para entrar un poco más a entender de qué se trata lo lúdico, es necesario abordar el significado que se le da, interpretándolo desde diferentes culturas y países. “De tal forma, y, de acuerdo con los modernos idiomas de Occidente, una palabra muy determinada para la función lúdica en general, y en oposición a ella, que designa lo serio. El sustantivo *asobi* y el verbo *asobu* significan jugar en general, abandono, diversión, distracción, excursión, recreo, libertinaje, jugar a los dados, ociosidad, algo que se haya sin utilizar, estar sin ocupación.

También sirve en el sentido de representar algo, imitar. Es notable la significación de jugar aplicada a la limitada soltura de movimientos - al juego - de una rueda o de otro instrumento, lo mismo que en alemán, holandés e inglés. También es notable la palabra *asobu* con el sentido de estudiar con alguien, de estudiar en algún sitio que recuerda la palabra latina *ludus* en su significación de escuela (Ibíd. Pág. 62).

Por otro lado, también se puede manifestar que en la esfera del juego, culturas pasadas dieron ciertos vestigios para que éste, mostrara sus cualidades básicas, desde el punto en que

se demostró sus formas lúdicas a partir de las guerras que eran comunes en estas épocas. Es por ello, que, “La guerra manifiesta claramente su origen de la primitiva esfera agonal, donde coexistían indiferenciados el juego y la lucha, la justicia y el echar a suertes” (Huizinga, 1938).

Además, estos encuentros, conservaban unas de las pretensiones más grandes del juego, que se trata de “lo serio”, en el que se veía reflejado en el pico más alto dentro de esa faena de luchas, el pagar las consecuencias con la vida de los guerreros. Por consiguiente, el duelo es por naturaleza, una forma lúdica ritual, es una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontenible de cólera. El lugar donde se pelea es un campo de juego; las armas deben ser idénticas; se comienza y pone término con una señal; el número de disparos o de tiempos está prescrito (Ibíd. Pág. 149).

De otro modo, los juegos son actividades lúdicas y socializadoras que implican una serie de normas y reglas que hay que seguir para desarrollar adecuadamente su dinámica y alcanzar el entretenimiento y la diversión. Omeñaca y Ruiz (2005) citado por (Tena, 2012).

Definidos los anteriores conceptos se puede hacer una revisión documental pedagógica que apunte al fortalecimiento de los valores haciendo uso de la pedagogía de juego, se iniciará por definir el concepto de valor. “Los valores son normas mediante las cuales los individuos o grupos juzgan las cosas, conductas o eventos”. También, podemos entender los valores como cualidades de la realidad material humana que nos permiten preferir aquellas manifestaciones de dicha realidad que son o nos parecen óptimas. Los valores son propiedades de la realidad que sólo aparece o se perciben en la relación que se establece entre las realidades presuntamente valiosas y los hombres que se vinculan con ellas. Los valores lo son por la relación que mantienen los hombres con esa realidad (Hoyos y Martínez, 2004) citado por (Pérez, 2008).

De la misma manera, sin pretender afirmar que los valores dependen únicamente de las reacciones psicológicas del sujeto que valora, cabe señalar que «los valores surgen en la relación que una subjetividad personal traba con ciertos elementos de la realidad natural y humana» (Puig, 1995) citado por (Pérez, 2008). Por ello «entendemos los valores como propiedades de la realidad que no son ni enteramente subjetivas ni enteramente objetivas, sino que surgen gracias a la relación socio históricamente situada que se da entre los hombres y la realidad que los rodea» (Ibíd. Pág. 105).

Es necesario recalcar que «Los valores son la dimensión prescriptiva que toda presentación cognitiva lleva implícita y que el individuo utiliza cotidianamente como marco de referencia de su interacción con los demás» (Garzón y Garcés, 1989) citado por (Pérez, 2008). Entre tanto, es preciso señalar que una de las características que tienen los valores es la de Poseer fuerza para orientar la vida humana, los cuales buscan exigir y ejercer presión sobre la voluntad y la libertad de las personas.

Según Cortina (1996), los valores morales son exclusivamente humanos, es decir, que no pueden atribuirse ni a los animales, ni a las plantas, ni a los objetos inanimados. Cuando utilizamos expresiones como perro solidario o naturaleza bondadosa, lo hacemos por analogía con la conducta humana, pero no porque se les puedan atribuir estos valores.

Además, cabe resaltar que los valores morales son actos o actividades humanas no solo porque una persona las ejecuta sino porque son las expresiones de la personalidad única de cada uno, lo que justifica como lo define Fabelo (1996), quien considera que los valores son objetivos, pues expresa la necesidad objetiva de la sociedad, expresión de las tendencias reales del desarrollo social, un resultado de la necesidad histórica. En este sentido se puede decir que no todos los seres humanos tenemos las mismas necesidades por lo tanto la definición de Fabelo ratifica una vez más la subjetividad de los valores.

Es importante hacer referencia a lo que plantea Pérez (2011), citado por (Rodríguez, 2012), quien se vale del término Juegos Pedagógicos para mostrar la consolidación de valores en la Escuela de Básica, el fomento de los valores debería comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente señala, que los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos. Lo planteado se puede tomar como una excelente estrategia pedagógica, puesto que la mejor época para la enseñanza y aprendizaje de algunos hábitos es la etapa de la niñez por suponer de una mejor disposición en el ser humano y por carecer de malos hábitos que estén arraigados.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, Gamboa Pablo Emilio. (1986). *Pedagogía y Ética en la Formación*. Pamplona. Universidad de Pamplona

Almeida, G. (1999). *El constructivismo como modelo pedagógico*. Disponible en URL: <http://escuelainteligente.edu.ec/docs/constructivismo.pdf>. [Consulta 26 de noviembre 2014]

Ausubel, P., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.

Blanco, R. (1912). *Teoría de la Educación*. Sucesores de Hernando. Madrid

Botero, C. (2000). *Guía teórico – práctica sobre construcción de Estados del Arte con importantes reflexiones sobre la investigación*. Medellín. Señal

Barroso, C. (2003). *Las Bases Sociales de la Ludopatía*. (Tesis de doctorado). Granada. Universidad de Granada.

Cáceres, P. 2003. Análisis Cualitativo de Contenido: Una Alternativa Metodológica Alcanzable. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe y Portugal*. Pág. 53-82.

CAI. (2013). *Taller de Andragogía con Énfasis en Aprendizaje Experiencial Dirigido a Funcionarios de la Armada Nacional de Colombia*. Bogotá. Armada Nacional de Colombia.

Camperos, Y. (2002). *Comunicación, Lengua y Pensamiento I*. Pamplona. Universidad de Pamplona – Centro de Educación Virtual y a Distancia

Campos, M., Chacc, I y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. (Tesis de Pregrado). Chile. Universidad de Chile.

Carrillo, G. (2012). *Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Preescolar*. (Tesis de Pregrado). Mérida-Venezuela. Universidad de Los Andes.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta*. Pag. 3.

Chóliz, M. (2006 noviembre 11). *Adicción al juego de azar*. Recuperado de <http://www.uv.es/choliz>

CIME. (2000). *Correo Pedagógico* 7. Guadalajara. CIME. Pág. 2 – 3.

Cortina, A. (1996). ¿Qué son los valores?, en VV.AA. *Un Mundo de Valores*. Generalitat Valenciana

Domènec, A., Bishop, M., Claustre. C., Oriol, C, Escuela Infantil Platero, Garaigordobil, M. Hernández, T. Lobo, H. Marrón, M. Ortiz, J. Pubill, B. Ruiz, Ange. Soler, M. y Vida, T. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica*. Barcelona. Graó.

Durkeim, E. (1895). *Las Reglas del Método Sociológico*, México. Fondo de Cultura Económica.

Fabelo, J. (1996). *La Formación de Valores en las Nuevas Generaciones*. La Habana. Editorial Ciencias Sociales

Ferrero, L. (2003). *El Juego y la matemática*. Madrid. La Muralla. S.A

González, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *e-scholarum*. Pág. 20.

Hoyos, C. (2000). *Un Modelo para la Investigación Documental*. Medellín. Señal

Huizinga, J. (1938). *Homo Luden, el juego y la cultura*. México. Panuco

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El Juego en los niños: Enfoque Teórico. *Red de revistas científicas de América Latina, el caribe, España y Portugal*. Pág. 115.

- Nérici, G. (1969). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires, Argentina. Kapelusz S.A
- Payá, A. (2006). La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea. (Tesis de Doctorado). Valencia. Universitat de Valencia.
- Paredes, Jesús. (2002). Aproximación Teórica a la realidad del juego. *Aljibe*. Pág. 11-32
- Pérez, P. (2008). Sobre el Concepto de Valor: Una Propuesta de Integración de Diferentes Perspectivas. *Bordon*. Pág. 105
- Ramón, A. (2008). La educación en valores en el ámbito militar. Disponible en URL: http://www.colegiomilitar.mil.ar/rediu/pdf/ReDiU_0618_art1La%20educaci%C3%B3n%20en%20valores%20en%20el%20ambito%20militar.pdf [Consulta 12 de noviembre 2014]
- Romero, G. (2009). La Pedagogía en la Educación. *Innovación y Experiencias Educativas*. Pág. 2.
- Sandin, M. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación, Fundamentos y Tradición*. Madrid. MCGRAW-HILL
- Sánchez, D. y Velandia, O. (2011). *La Lúdica: una Herramienta Didáctica para Disminuir las Causas que Generan Agresividad y Violencia en los Niños de Grado Primero en el Ciclo Básica Primaria*. (Tesis de Pregrado). Florencia, Universidad de la Amazonía. Caquetá.
- Tena, María I. (2012). *El Aprendizaje de las Habilidades Sociales en el Contexto Social a través de la Música, el Arte y el Juego Recreativo*. (Tesis de maestría). Vinarós – Castellón. Universidad internacional de la rioja

Vázquez, C. (2012). *Programa de Juegos Recreativos para los Estudiantes del Octavo Año Educación General Básica de la Escuela ISAAC María de la Peña Parroquia San José de Raranga Cantón Sigsig*. (Tesis de especialización). Cuenca. Universidad de Cuenca.

Vásquez, S., Batista, F. y Sierra, Y. Los juegos recreativos, una vía para fomentar el interés lúdico en el adulto de edad media. *Olimpia*. Pág. 41-42.

Vygotsky, L (1979). *Psicología y pedagogía*. Madrid. Akal editor.

Villamil, M. y Salamanca, L. (2002). *Estrategia Pedagógica para el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas*. . (Tesis de Pregrado). Chía, Cundinamarca. Universidad de la Semana.

Villarroel, C. y Márquez, H. (2007, Agosto, 1). Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica. *Revista digital Matemática, Educación e Internet*. Recuperado de <http://www.tec-digital.itcr.ac.cr/revistamatematica>

Watzlawick, P. (1985), *Teoría De La Comunicación*. Editorial HERDER. Barcelona

Yturalde, E. (2014). Aprendizaje Experiencial. *Worldwideinc*. Pág. 20.

Zambrano, A. (2007). El concepto de pedagogía en Philippe Meirieu. *Revista Educación y Pedagogía*. Pág. 48.

6.1. Referencias Bibliográficas de Apoyo

Alicea, J. (2010). *Opiniones de los maestros sobre el juego como herramienta de avalúo en el programa de educación física para estudiantes con retardo mental*. (Tesis de maestría). Universidad Metropolitana. Puerto Rico.

Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científica*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional. Colombia.

Gálvez, M. y Rodríguez, N. (2005). *Jugando juntos: un tercer lugar para niño de 3 a 6 años y su familia*. (Tesis de pregrado). México. Universidad de las Américas Puebla.

López, A. Prada, A. y simonetti, f. (1984). *Introducción a la psicología de la comunicación*. Santiago, Chile. Universidad Católica de Chile

Panqueva, A. (1969). Educación para el Siglo XXI, Apoyada en Ambientes Lúdicos, Creativos y Colaborativos. *Informática Educativa*. Pág. 177.

Subsecretaría de Educación Básica. (2010). *Las matemáticas y su enseñanza en la escuela secundaria III*. México. Universidad de Sonora.

Suárez, N. (2007). *La investigación documental paso a paso*. Mérida, estado Mérida. Venezuela. Consejo de Publicaciones.

Villalón, M. y Barciela, M. (2005). La formación de valores de los estudiantes universitarios. *Ilustrados*: Pág. 3.

Anexos

Tabla N° 1 Paso previo

Título	LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES
Tema	El juego pedagógico
Problematización	La problemática de esta investigación documental está sentada en el poco uso de los valores humanos entre los estudiantes de las Instituciones Educativas, teniendo en cuenta la manera de actuar y de responder a episodios específicos, no son la más adecuada o conveniente para una comunidad estudiantil, como por ejemplo, las peleas internas o el bullying dentro de las instituciones educativas.
Pregunta general	¿Qué reflexiones han construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores?
Preguntas específicas	¿De qué manera el juego puede ser utilizado como estrategia pedagógica? ¿De qué forma se identifican la aplicación del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje? ¿Qué importancia tiene la enseñanza de valores y cuál es su aporte en el proceso de formación integral humana?
Objetivo general	Comprender las reflexiones que han construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores.
Objetivos específicos	• Describir el juego como estrategia pedagógica. • Describir la funcionalidad de la didáctica del juego. • Generar el aprendizaje de valores a través del juego.
Metódica	Investigación cualitativa, documental y hermenéutica.

Tabla N° 2 Selección del objeto de análisis

Autor	Concepto	Relación
Vigostky, 1988, Pag. 133	el juego promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces	Se busca que el estudiante sea capaz de resolver situaciones de forma individual y grupal donde involucre los principios y valores, de forma consiente.
Ausbel, Novak, Hanesian, 1983	El juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo	Enseñar de forma lúdica los valores por medio de la práctica.
Piaget, 1976, Ferrero 2003, Martínez 1996, Huizinga, 1968	El juego es una actividad libre, que proporciona descanso, bajo ciertas reglas y tiene un fin en sí misma, acompañado de sentimientos de tensión y alegría de suma importancia en la vida de todo ser humano, ya que la lúdica es inherente al hombre.	Fomentar los valores a través de actividades diferentes a las tradicionales en donde sea la creatividad, la imaginación y el azar, donde el sujeto sea el artífice de su propio conocimiento.
Ferrero 2003,	Los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso didáctico convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza.	Crear ambientes propicios en el que él sujeto interactúe de forma grupal e individual y haciendo uso de los recursos disponibles mediante el juego.
Carrillo, 2012.	define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones	

Álvarez, 2010.	Los juegos recreativos para fomentar consolidar los valores humanos en los niños y niñas, esta situación radica en la educación, tanto escolar como familiar; por eso asegura que los padres tienen la tremenda responsabilidad de enseñarles valores a sus hijos; de deben hablar con ellos, responder a sus inquietudes y guiarlos.	Por medio de la educación sea el conductor para la construcción de valores desde diferentes contextos.
Pérez, 2011.	Juegos Pedagógicos para la consolidación de valores en los niños de la Escuela Básica, el fomento de los valores deberían comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente señala, que los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos.	
Watzlawich,	Teoría de la comunicación.	La importancia de la comunicación durante el desarrollo de actividades lúdicas, en el proceso de enseñanza aprendizaje para la enseñanza de valores.
Rojas, 2012.	Una actividad libre y voluntaria, fuente de energía y diversión, que si se efectuara de manera obligatoria, dejaría de ser juego en sentido estricto	Búsqueda del fortalecimiento de valores de manera involuntaria por medio del juego, donde no sea una actividad impuesta, si no, una actividad divertida.

Clerici, 2012.	Juego como estrategia de enseñanza en el nivel superior, el objetivo es conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, evaluar conocimientos previos y logrados durante la cursada.	Se desarrolla en instituciones de nivel superior, buscando el fortalecimiento de valores en los alumnos por medio del juego.
Morin, 1995.	La complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico. La complejidad se presenta con los rasgos inquietantes de lo enredado, de lo inextricable, del desorden, la ambigüedad, la incertidumbre... De allí la necesidad, para el conocimiento, de poner orden en los fenómenos rechazando el desorden, de descartar lo incierto, es decir, de seleccionar los elementos de orden y de certidumbre, de quitar ambigüedad, clarificar, distinguir, jerarquizar	Desarrolla y clarifica ambigüedades, paradojas y antinomias en el proceso del fortalecimiento de los valores por medio del juego.
Herrera, (2010)	La investigación educativa como la investigación pedagógica realizan, a su nivel, aproximaciones hermenéuticas y críticas. La formación investigativa de los maestros y maestras, se debe apuntar a que los recursos teóricos, la reflexión epistemológica y metodológica, los procedimientos y las técnicas se enfoquen hacia la explicitación del saber pedagógico y no hacia la producción de conocimiento con una pretensión de generalidad de los procesos educativos.	
Hoyos, 2000.	Investigar es dar cuenta de un objeto a través de un procedimiento y desde ciertos referentes. Se	

	investiga lo empírico del fenómeno, pero también se indaga por ese fenómeno en textos que de él dan cuenta a través de lo simbólico y este análisis (de la historia documental) que exige un recorrido de interpretación y comprensión, es finalmente la partida de nuevas argumentaciones sobre el fenómeno que a su vez alientan otras para explicar la realidad	Argumenta minuciosamente el proceso de aprendizaje del rescate de valores por medio del juego, dándole coherencia y orden a la investigación realizada.
Cáceres, 2003	Explicar de manera más o menos detallada el procedimiento de análisis cualitativo de contenido, denotándolo como una alternativa de análisis de comunicaciones comprensible y alcanzable, pero que conserva en alto grado el rigor y la sistematización con la que originalmente fue concebido.	Fundamenta y ubica la investigación, donde muestra la tipología del documento realizado.
Fabelo , 1996	Considera que los valores son objetivos, pues expresa la necesidad objetiva de la sociedad, expresión de las tendencias reales del desarrollo social, un resultado de la necesidad histórica.	Se basa en analizar como los valores contribuyen en el desarrollo social de la persona.

Tabla N° 3 Desarrollo del preanálisis

Insumos	N°
Documentos revisados	20
Documentos seleccionados	10
Fichas de reseña elaboradas	10
Fichas descriptivas elaboradas	10
Documentos registrados en la matriz	10

Tabla N° 4 Desarrollo del preanálisis reglas de análisis y códigos (Coherentes con objetivos y referentes teóricos)

Código	PJ
Definición breve	La pedagogía del juego
Definición completa	Técnica por la cual se realizan actividades lúdicas a los estudiantes de las Instituciones Educativas, en el que por medio de vivencias programadas, fortalece intencionalmente los valores para el buen desempeño ciudadano durante toda su vida.
Cuándo se usa	Se aplica cuando los jóvenes se encuentran en su etapa de formación en las Instituciones Educativas, y muestran actitudes negativas dentro de su propia comunidad, afectando directamente el ambiente donde se desenvuelven, sembrando en los demás, rencores u odios en el que puede afectar el proceso de formación de los estudiantes.
Cuándo no se usa	No se usa cuando se realiza el juego de manera competitiva, en el que la única intención es ganar. No importa con qué tipo de estrategia se tenga que utilizar.
Ejemplo	«como llevamos una diferencia muy amplia, dejemos que anoten puntos... con esto evitamos que pasen más pena »

Tabla N° 5 Matriz de revisión documental

PUBLICACIÓN	AUTOR	BASE DE DATOS	TÍTULO	AÑO	TIPOLOGÍA	PAÍS	METODOLOGÍA	RESUMEN	PALABRAS CLAVE	CÓDIGO
1	Rodríguez Mirlena	2012	Los juegos recreativos como estrategia didáctica		proyecto	Estado Portuguesa-Venezuela	Cualitativa	El presente proyecto tiene como finalidad implementar juegos recreativos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores humanos fomentados en el hogar y en la familia de los estudiantes de la Sección “G” del Centro de Educación Inicial “Niño Simón Bolívar”. Asimismo se acota, que la metodología utilizada se encuentra enmarcada en las, modalidad de investigación acción participante. De igual forma, se instrumentaron los métodos teóricos deductivos y heurísticos; como empíricos, la observación, entrevistas, entre otros. La población seleccionada para realizar el estudio, está conformada por 27 estudiantes de la sección ya identificada, cabe destacar, que por ser una población finita, la muestra está representada por la misma población. Ahora bien, para efectuar el análisis de los datos se	Juegos recreativo estrategia didáctica, valores humanos, hogar, familia.	JD

							aplicó una triangulación docente-estudiantes-vinculante, que permitió determinar la problemática del aula. En relación al compendio aprendizaje significativo, estrategias didácticas, juegos recreativos, bases legales; estrategias utilizadas en la planeación; desarrollo de planeación; evaluación y resultados, se concluyó que la implementación de los juegos recreativos para fortalecer los valores humanos facilitó la apropiación de conocimientos en todas las áreas académicas, exaltándose el fomento de dichos valores, que a su vez, permitió que los escolares establecieran una interrelación positiva entre ellos, la docente titular, padres, representantes, familia y comunidad en general, en pro de alcanzar una formación integral óptima.		
2	Mariana Campos Rocha Ingrid Chacc Espinoza		El juego como estrategia pedagógica	2006	Seminario	Santiago, Chile	mixto	La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10	EP

	Patricia Gálvez González							Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de		
--	--------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

								modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2° año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3	Andrade Goyesnuvi a Verónica Ante Bravo Ana Cristina		“las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas” dario egas grijalva”, “abdon calderon” y “manuel.j.bastidas” de la ciudad de san gabriel provincia del carchi	2010		Ecuador , Cuidad de san Gabriel provincia del Carchi	cualitativa	Esta investigación tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas: “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, Provincia del Carchi, mediante propuestas lúdicas que se presentan en una Guía Didáctica para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El marco teórico en la cual se presenta	Lúdicas, educación, Didáctica	EL
---	--	--	--	------	--	--	-------------	--	-------------------------------------	----

								los fundamentos filosóficos, históricos y técnicos bajo los cuales se hace necesario su conocimiento. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de datos de los estudiantes profesores y Padres de Familia, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para mejorar la labor educativa, además se propone una guía acorde con actividades lúdicas para el desarrollo personal, social y educativo del niño; por lo tanto se considera fundamental hacer realidad nuestra propuesta para estimular al docente en el conocimiento de los sistemas lúdicos de aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación.		
4	Carmelo Bravo Henry Márquez Felicia Villarroel		Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de	2013	Artículo	República Bolivariana de Venezuela	Cualitativa	El objetivo principal de esta investigación es el de presentar los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, con el propósito de mejorar el rendimiento escolar de la geometría en séptimo grado de Educación Básica en la U.E.L.B “Ricardo Márquez Moreno”, ubicada en Santa Ana,	Juegos, Estrategias Metodológicas, Enseñanza, Aprendizaje,	JE

			educación básica.					estado Nueva Esparta, República Bolivariana de Venezuela, durante el año escolar 2008-2009. El presente estudio se enmarca en la modalidad de investigación de campo de tipo descriptivo. La población la conformaron doscientos (200) estudiantes y ocho (08) docentes del área de matemáticas. La muestra estuvo representada por 50 estudiantes integrantes de dos (2) secciones. Los instrumentos utilizados para recabar la información fueron dos cuestionarios, uno aplicado a los docentes y el otro a los estudiantes. El análisis de los resultados indicó que los docentes utilizan estrategias tradicionales para la enseñanza de la geometría como, por ejemplo, la exposición y muy pocas veces ponen en práctica la estrategia de los juegos. Además se determinó que los estudiantes necesitan motivación e integración hacia la geometría mediante estrategias motivadoras y agradables como los juegos didácticos, por lo cual se sugiere el uso de estas estrategias para mejorar el rendimiento y la calidad educativa.	Geometría	
--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	-----------	--

5	Carolina Clerici		El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior.	2012	Artículo	argentina	Cualitativa	Es difícil definir las posibilidades que abre el juego dentro del aula: disparador de temas, diagnóstico de conocimientos previos, evaluación y estrategia de integración y motivación. El objetivo fue conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, evaluar conocimientos previos y logrados durante la cursada. Como metodología se realizaron seis actividades lúdicas insertas en espacios curriculares de nivel terciario y universitario de grado y posgrado. Se realizó observación y registro, valoración a través de preguntas abiertas y de escala tipo Likert. Las actividades lúdicas fueron bien recibidas por los estudiantes como forma de integración, autoevaluación y motivación, forma de trabajo dinámica y creativa. Los grupos de formación docente en su mayoría afirman que utilizarían estas actividades en el aula. Si el juego aparece en gran parte de la bibliografía sobre aprendizaje y dinámicas grupales, ¿por qué sigue estando ausente en nuestras planificaciones y en el aula?	Juego – enseñanza – nivel superior	JE
---	------------------	--	---	------	----------	-----------	-------------	---	------------------------------------	----

6	Olga Patricia Ballesteros		La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas	2011	Tesis	Bogotá, D.C., Colombia	Cualitativa	En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. El progreso en el nivel de comprensión de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas y nivel explicativo, propuesta, elaborada por Blanco y Prieto obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-micro” a una “teoría de partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.	enseñanza de las ciencias, estrategia metodológica, ambientes de aprendizaje lúdicos, motivación intelectual, competencias científicas, naturaleza de la materia	LD
---	---------------------------	--	--	------	-------	------------------------	-------------	--	--	----

7	Carmen Minerva Torres María Electa Torres Perdomo		El juego como estrategia de aprendizaje en el aula	2007	Tesis	Colombiana	Cualitativa	El juego es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta ni raza, ni credo ni ideologías. Tuvo su origen en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y Hesiodo y se le concibió como una noción del poder físico, luego pasa hacer paidea como el inocente juego de niños. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego es el elemento principal. El trabajo es de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo realizado en la E.U. María Electa Torres Perdomo de Puente Carache y Miguel Enrique Gudiño Villegas, del Jobo. El trabajo se desarrolló en el aula como una forma de proponer al juego como estrategias a través de microclases de aprendizaje. Se tomaron como referencia autores como: Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vygotsky (1966), Decroly (1998) con la finalidad de ahondar los criterios y referencias no solo del juego sino también del proceso de aprendizaje.		JA
8	Milagros Sánchez		Programa de juegos didácticos para	2002	Tesis	Venezuela	Cualitativa	Esta investigación tiene por objetivo diseñar un programa de juegos didácticos para el área en	Motivación – juego, valores,	JE

			la enseñanza del área de matemáticas.					el segundo grado de educación básica de la escuela estatal rosay maría reyes del municipio colinas estado falcón. Esta investigación tuvo su fundamento teórico con el aprendizaje significativo de ausbel (1976) y los juegos didácticos de acuerdo con los enfoques de clemente (1994) la metodología se basó en la investigación de proyectos factibles con un diseño de campo. La población estuvo constituida por 29 alumnos del segundo grado de educación básica de la escuela en estudios. Como instrumento de recolección de datos se utilizó la observación directa y la entrevista abierta Las principales conclusiones fueron que: durante las clases observadas se constató poca participación de parte del alumno, quizás por la falta de motivación del docente al no involucrar al alumno en la temática y, por lo tanto, no hubo análisis ni valoración de la clase, ya que el docente se limitó a explicar y realizar ejercicio en la pizarra. El programa diseñado se estructura de la siguiente manera: presentación, propósito, bloque y competencia.	diversión aprendizaje	
--	--	--	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--------------------------	--

9	María Sánchez Gómez		Buenas prácticas en la creación de serious games (objeto de aprendizaje reutilizables)		Artículo	Málaga – España	Cualitativa	Existe una carencia de literatura acerca de la correcta utilización de los serious games en el aula. Por lo tanto, con el objetivo de optimizar la aplicación de los serious games como objetos de aprendizaje reutilizables en el proceso educativo, es necesario establecer unos criterios básicos que guíen la labor del pedagogo y el diseñador durante la etapa creadora. Ambos tienen que ir de la mano y trabajar conjuntamente durante la totalidad del proceso para crear objetos significativos reutilizables. Los criterios se establecen atendiendo a la usabilidad y funcionalidad de los serious games como método de enseñanza-aprendizaje práctico	Serious games, game-learning, juego serio, aprendizaje práctico, enseñanza adultos.	JS
10	Tania Melina Euceda Amaya		El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica	2007	Tesis	Tegucigalpa (México).	Cualitativa	El objetivo principal de esta investigación fue “Describir la importancia y el uso del juego, desde el punto de vista didáctico, en el nivel de la educación prebásica”, en las Instituciones de Educación tanto públicas como privadas de la ciudad de Tegucigalpa (Honduras) donde se realizó un estudio cualitativo y cuantitativo de carácter descriptivo, mediante una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo basada en la aplicación	Educación didáctica, educación prebásica, currículo, juego, valores, educando, docente, institucion educativas	JD

								de cuestionarios y entrevistas a docentes del nivel prebásico. Esta tesis está estructurada en cuatro capítulos que son: La Educación Prebásica, El Juego desde el Punto de vista Histórico, El Juego desde el Punto de Vista Didáctico y la Utilización del Juego desde el Punto de Vista Didáctico a Nivel de Educación Prebásica. Unas de las principales conclusiones fueron: El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de este aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión su impulso y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal. Así mismo, se puede decir que el 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Prebásica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio, los profesores del nivel privado aunque no desconocen el currículo		
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

								Nacional de Educación Prebásica, tienen guías didácticas especiales que les		
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Tabla N° 6. Resumen de Reglas de Análisis

CATEGORÍA	CÓDIGO	SUBCATEGORÍA	CÓDIGO	DESCRIPTORES	CÓDIGO
PEDAGOGÍA DEL JUEGO	PJ	DIDÁCTICA	DIDJ	Técnica	TECJ
				Ciencia	CIEJ
		COMUNICACIÓN	COMJ	Digital	DIGJ
				Analógico	ANAJ
				Mensajes	MENJ
		LÚDICO	LUDJ	Imaginación	IMAJ
				Diversión	DIVJ
				Desarrollo psicosocial	DSPIJ
				Conocimiento	CONJ
VALORES	V	ÉTICA	ETIV	Moral	MORV
				Comportamiento	COMPV
				principios	PRIV
		SOCIAL	SOCV	Individuos	INDV
				Cultura	CULV

Tabla N° 7. Selección de unidades de análisis Organización y análisis de la información

CÓDIGO	UNIDAD DE ANÁLISIS	DESCRIPTOR	EMERGENCIA
TECJ	Nérici, (1969) conjunto de recursos técnico que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlos alcanzar un estado de madurez que le permita encara la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participe y responsable	ESTRUCTURA TÉCNICA	ENSEÑANZA DIDÁCTICA
CIEJ	Blanco, R. (1912) advierte que “todos los pedagogos modernos convienen en considerar el juego como un medio indispensable para la educación del cuerpo y del alma; y por qué el juego es medio general de educación”.	JUEGO INSTRUMENTO INDISPENSABLE EDUCACIÓN	MÉTODO INDISPENSABLE FACILITADOR DE LA EDUCACIÓN
DIGJ	Huizinga, (1938). Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia.	LENGUAJE CONVIVENCIA MENSAJE	EXPLICA LOS BENEFICIOS DEL JUEGO
ANAJ	Vázquez, (2012) Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.	ACTIVIDAD LÚDICA TRANSMITE EMOCIONES DESARROLLO DE LOS SERES HUMANOS	GENERA BIENESTAR TRANSMITE FELICIDAD HERRAMIENTA INDISPENSABLE PARA EL DESARROLLO HUMANO
MENJ	Campos, Chacc, & Gálvez, (2006). La sociedad y cultura deben su existencia a la comunicación, ya que mediante la interacción comunicativa entre las personas se manifiesta la cultura la comunicación puede entenderse como la interacción mediante la que gran parte de los seres vivos acoplan sus respectivas conductas frente al entorno mediante la transmisión de mensajes, signos convenidos por el aprendizaje de códigos comunes	INTERACCIÓN COMUNICATIVA SERES VIVOS MENSAJES	EXPRESARSE UNOS A LOS OTROS TRANSMISIÓN DE MENSAJES

IMAJ	El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Además, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983).	DIAGNOSTICO CONOCIMIENTO ESTRATEGIA INTEGRACIÓN MOTIVACIÓN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PERSONALIDAD	PLANEACION
DIVJ	Rojas (2012) define al juego como: Una actividad libre y voluntaria, fuente de energía y diversión, que si se efectuara de manera obligatoria, dejaría de ser juego en sentido estricto. La actividad lúdica también existe en el reino animal por lo que se considera natural y espontánea, ya que no requiere de un aprendizaje previo, sino que brota de la vida misma	ACTIVIDAD LIBRE Y VOLUNTARIA FUENTE DE ENERGÍA Y DIVERSIÓN LÚDICA APRENDIZAJE	RECREACIÓN
DSPIJ	Para Ferrero (2003) el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso didáctico convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza.	DESARROLLA HÁBITOS ACTITUDES POSITIVAS DIDÁCTICA FACILITA LA ENSEÑANZA	CAMBIOS CONDUCTUALES EDUCACION CONDUCTUAL
CONJ	Lo lúdico en el ser humano es innato ya que desde sus diferentes etapas de crecimiento, va experimentando cada uno de los juegos o actividades de distracción que puede utilizar, teniendo en cuenta la edad. De acuerdo con lo	LUDICO CRECIMIENTO DISTRACCION COTIDIANIDAD APRENDIZAJE	EDUCACIÓN MOTIVACIONAL REALIDAD PARALELA IRREALIDAD

	citado por Johan Wisinga esto se debe a que “durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas”. Es por ello que la lúdica es el motor del aprendizaje afectivo en el que le da un sentido formativo a los procesos cognitivos del ser humano.	PROCESOS COGNITIVO AFECTIVIDAD	
MORV	Yturalde, (2014). Los valores no se aprenden al leerlos, estudiarlos y memorizarlos... los valores se interiorizan, se viven! ... y el Aprendizaje Experiencial es la mejor herramienta que permite instalar los valores, vivir las emociones, el civismo, concienciar la moral, de manera reiterada para que no solo sea un proceso de socialización, sino de instalación.	INTERIORIZAR VALORES APRENDIZAJE EXPERIENCIAL MORAL	INERSIA DE VALORES ACTUACIONES DE MANERA ACORDE FRENTE A SITUACIONES DIFICILES
COMPV	Es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al juego: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde el juego promueve la generación de Zona de Desarrollo Próximo en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vigotsky 1988, p. 133).	ROLES COMPORTAMIENTO TOLERANCIA TRABAJO EN GRUPO RESUELVE SITUACIONES	FORTALECIMIENTO SOCIAL DESEMPEÑO GRUPAL
PRIV	Charlotte bunler (1992. 76) define el juego como: “un movimiento con relación intencional al	PLACER PRINCIPIOS INTEGRACION	PRESERVACIÓN DE LA VIDA

	placer de adueñamiento, por lo que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida. Es una actividad realizada por el hombre con el fin de integrarse uno con los otros y sujeta a determinadas reglas”.	REGLAS	
INDV	Pérez (2011), los Juegos Pedagógicos para la consolidación de valores, afirma que el fomento de los valores debería comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores	NIÑEZ JUEGOS PEDAGÓGICOS VALORES LENGUAJE	ENSEÑANZA TEMPRANA BUENOS HÁBITOS BUENA FORMACION HUMANISTICA
CULV	Carrillo (2012), define los juegos recreativos bajo una perspectiva tradicional como "Expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones, son distintivos del país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos"	EXPERIENCIAS PAISES ANTIGUEDAD	LA CULTURA SE MANTIENE DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN

Tabla N° 8. Matriz de análisis por categoría y subcategoría

(PJ) PEDAGOGÍA DEL JUEGO				
(DIDJ) DIDÁCTICA				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1	Ferrero (2003) el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso lúdico, convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza.	El juego como recurso didáctico es de gran importancia en la educación de los estudiantes, ya que estimula y desarrolla buenos hábitos, valores y trabajo en equipo. Convirtiéndose en una estrategia valiosa con alta significancia en los procesos de aprendizajes.	Estrategia pedagógica de alto valor, con alta eficacia dentro de los procesos de aprendizajes por su contenido de significativo y facilitador en el entendimiento de los conocimientos que se quieren brindar a los estudiantes.	La educación requiere de nuevas estrategias y técnicas que faciliten la enseñanza. Por esto, lo lúdico brinda de una manera más divertida, el instrumento motivador que transmite de forma inconsciente los conocimientos previamente preparados por el docente. Es por eso que como elemento divergente, la didáctica es fortalecida por el juego, ya que este genera ambientes propicios para la enseñanza y el aprendizaje significativo. Por otro lado, este tipo de actividades permite la libre expresión y el libre pensamiento, fortaleciendo
2	Ausubel, Novak & Hanesian, (1983) señalan que el juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos	Uno de los puntos de alto valor en la educación es el juego, ya que se podría considerar como una estrategia eficaz, dado que,	El juego se utiliza como estrategia didáctica con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes entregándoles conocimientos y	

	previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Donde, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo.	es una alternativa viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino además es un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos.	experiencias nuevas que aportan al crecimiento integral de cada uno de ellos.	el desarrollo cognitivo en sus estudiantes. Esto, llevado de la mano por su profesor quien es el encargado de guiar o dirigir el proceso de educación de sus estudiantes.
(PJ) PEDAGOGÍA DEL JUEGO				
(COMJ) COMUNICACIÓN				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1	Villamil, M. y Salamanca, L. (2002), define el juego como: “un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida. Es una actividad realizada por el hombre con el fin de integrarse	El juego se hace fundamental ya que el ser humano desarrolla habilidades comunicativas, lo cual se permite relacionarse con sus semejantes, rompiendo con las barreras de la timidez. Por otro lado, está sujeto a ciertas reglas dentro del contexto social donde se desarrolla.	El hombre siempre tendrá la necesidad de interactuar con las demás personas. Por consiguiente el juego es el mejor medio que se puede utilizar para fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas y no solo con el habla, sino también con demostraciones de afecto, emoción, disgusto, etc. Que	El juego fortalece la comunicación por medio de la interacción entre los participantes. Esto se logra, teniendo en cuenta que, todo juego tiene reglas o condiciones. Por ello se debe interactuar en conjunto con los demás que hacen parte de juego, para así conseguir un

	uno con los otros y sujeta a determinadas reglas”.		permite comunicar a los demás en el estado que se puede encontrar esa persona.	resultado positivo para mi equipo.
2	Huizinga, (1938). Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu.	Dentro de los aspectos fundamentales de los seres humanos que el juego fortalece, está el lenguaje. Aportando elementos indispensables en el desarrollo de la comunicación durante la puesta en práctica de la actividad lúdica.	Por el hecho de vivir en comunidad los seres humanos, se ponen en práctica funciones básicas que sirven para poder interactuar entre sí. Por ello, el juego se vuelve primordial para ejercitar dichas funciones como lo es el lenguaje, la comunicación, el movimiento, entre otros.	
(PJ) PEDAGOGÍA DEL JUEGO				
(LUDJ) LÚDICO				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1	Payá, A. (2006), señala que educar jugando es el ideal pedagógico, siempre que logre producir la enseñanza, reuniendo estas cuatro	Podemos decir que el juego brinda un sin número de beneficios en el que ayuda a fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje	Lo que converge de este texto es que apunta a la mejora de los procesos de enseñanza - aprendizaje dentro de la educación. Y el juego por tener la	El juego como instrumento pedagógico facilita al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a que el juego por ser

	fundamentales exigencias: placer, libertad, belleza y utilidad moral. Así mismo afirma que el juego, como ejercicio pedagógico, es una esperanza llamada a transformarse en realidad inmejorable y precisa el día que la ciencia y el arte de la educación puedan conocer y desarrollar con acierto las facultades del niño, encaminándolas a la producción útil y moral con el menor esfuerzo posible.	dentro de la educación de cada estudiante, teniendo en cuenta que, éste transforma la realidad y la convierte en un espacio de placer y felicidad que inconscientemente va favoreciendo y fortaleciendo diferentes aspectos fundamentales como lo biológico, motriz, moral y psicológico.	bondad de atrapar totalmente a los estudiantes, fortalece el desarrollo integral del ser humano.	una actividad fuera de lo común, logra atrapar la atención de los estudiantes haciendo que estos desarrollen aspectos fundamentales en su crecimiento como personas. Pero a su vez, puede presentar que al tomar al juego como instrumento pedagógico puede causar confusión en los estudiantes teniendo en cuenta que se podría interpretar como una actividad libre que fomenta el desorden y las malas relaciones interpersonales debido al enfrentamiento que se puede presentar al realizar cualquier tipo de juego.
2	Sánchez, (2011) El ludo se identifica como todas aquellas acciones que produce diversión, placer, alegría, que a su vez se identifican con otras acciones como recreación, las expresiones artísticas, culturales, y folclóricas como los carnavales, las competencias deportivas, la narrativa, la poesía, los juegos infantiles, expresiones gestuales etc.	Se presenta como actividades que entretienen a las personas, con características particulares en las puede divertir, recrear, entretener, enseñar, etc. Y además pueden ser actividades deportivas, carnestolecnicas, culturales, educativas, etc. Brindando así, una muy amplia variedad de posibilidades que se pueden poner en práctica.	Actividades divertidas y entretenedoras, con la capacidad de poder utilizarse en cualquier entorno, demostrando sus fortalezas como instrumento vital en la vida de los seres humanos.	
(V) VALORES				

(ETIV) ÉTICA				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1	(Ramón, 2008) Finalmente, la ética estudia la vida moral del hombre (constituye su objeto), es decir su comportamiento libre (las acciones humanas), con el propósito de formular normas y criterios de juicio que puedan constituirse en una válida orientación para el ejercicio responsable de su libertad personal. El sujeto moral es el propio hombre, justamente por estar dotado de razón y libertad.	Es la que nos indica de cómo se debe obrar frente a situaciones compleja que involucren una responsabilidad frente a la decisión tomada.	Acciones humanas que son tomadas bajo una serie de criterios que indican cómo se debe responder en situaciones especiales o de alta responsabilidad.	Con una buena interiorización y unas buenas bases del cómo se debe actuar frente a situaciones trascendentales, se puede conseguir convivir con tranquilidad en sociedad. Y para esto, el mejor fortalecedor de la ética y la moral es el juego, ya que, facilita los procesos de la interacción humana, teniendo en cuenta que, pone en práctica constantemente los conceptos primordiales para la convivencia en sociedad mejorando el trato y la armonía entre las personas.
2	Huizinga, (1938). El juego abarca todo un complejo de significaciones de fuerza, valor, riqueza, buena gestión de los propios asuntos, buenas costumbres, urbanidad, distinción, generosidad, magnificencia y perfección moral.	Por medio del juego se pueden observar aptitudes positivas y negativas en el que las personas podrían tener durante el desarrollo de éste. Así mismo, por intermedio del juego se puede fortalecer valores éticos y morales en el que ayudaría al afianzamiento del buen obrar de la sociedad.	El juego fortalece la ética y la moral de las personas, además propende por las buenas costumbres y el buen actuar de las personas en comunidad.	

(V) VALORES				
(SOCV) SOCIAL				
ENTR.	CITAS DE LA ENTREVISTA	ANÁLISIS DEL INVESTIGADOR	CONVERGENCIAS	DIVERGENCIAS TENSIONES
1	Tena, (2012). Los juegos son actividades lúdicas y socializadoras que implican una serie de normas y reglas que hay que seguir para desarrollar adecuadamente su dinámica y alcanzar el entretenimiento y la diversión.	El juego integra a las personas y fortalece las relaciones interpersonales, debido a su estructura lúdica a base de reglas, alcanzando una captación total de la atención de las personas por su contenido divertido.	Son actividades lúdicas, regladas, utilizadas para fortalecer las actuaciones de las personas dentro de su comunidad.	El juego es un gran instrumento socializador, en el que por medio de estas actividades mejora las relaciones interpersonales de cualquier comunidad. Por otro lado, aporta un alto valor en el mejoramiento continuo de las relaciones humanas en cada persona frente a la sociedad.
2	Vasquez, Batista, & Sierra, (2010). Los juegos fortalecen las relaciones humanas, “enriquecen y diversifican el intercambio grupal, lo que tiene gran relevancia porque los grupos representan el vínculo entre el individuo y la sociedad”.	El juego facilita la interacción entre las personas, conduciendo a fortalecer los vínculos sociales de una comunidad	Fortalece los vínculos sociales y permite el intercambio de relaciones humanas entre cada uno de los integrantes de la comunidad.	