



LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

INGRITH TATIANA BALLESTEROS GUERRERO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ, D.C.
AGOSTO 27 DE 2019

LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE

INGRITH TATIANA BALLESTEROS GUERRERO

Asesor

José Guillermo Ortiz

Línea de investigación del programa
Pedagogía y currículo

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ, D.C.
JULIO DE 2019



RECTOR:

FRAY. JOSÉ GABRIEL MESA ÁNGULO, O.P.

VICERRECTOR ACADÉMICO:

FRAY. EDUARDO GONZÁLEZ GIL, O.P.

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN:

ANA ELVIRA CASTAÑEDA

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

PEDAGOGÍA Y CURRÍCULO

TUTOR DE TRABAJO DE GRADO:

JOSÉ GUILLERMO ORTIZ

Dedicatoria

Agradezco a Dios por ofrecerme una hermosa familia que me apoya en cada uno de mis proyectos de vida, en especial a mis hermanos Elkin Alexi Ballesteros e Ismael Leonardo Ballesteros con cada una de las palabras de aliento, el constante apoyo que recibí a lo largo de mi formación profesional, siendo un logro que reúne muchas cualidades que nos une cada día para seguir adelante.

Por otra parte, la educación, confianza y amor que me han brindado mi abuelita y mamá para seguir adelante cumpliendo con los objetivos planteados lejos de mi familia.

Agradecimientos

A Dios por brindarme la capacidad de fuerza para seguir adelante con los proyectos de vida y descubrir la perseverancia en la existencia de metas claras que me han permitido formarme profesionalmente.

A mi familia por el apoyo y comprensión a lo largo del proceso de estudio, por la paciencia para estar allí a mi lado, hasta lograr finalizar mis estudios universitarios.

A la comunidad de Frailes Dominicos por confiar en mis capacidades y permitirme seguir formándome profesionalmente desde el momento que me encontré vinculada en el Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá.

Al maestro asesor independiente Elkin Ballesteros Guerrero, maestro tutor José Guillermo Ortiz, a la directora de la maestría Claudia Mónica Prieto a cada uno de los maestros que direccionaron los diferentes seminarios, mi inmensa gratitud por su disposición, dirección, tiempo, aprendizajes y acompañamientos en el proceso de esta investigación.

Resumen

El proyecto de investigación hace parte de la línea de pedagogía de la maestría en educación de la Universidad Santo Tomás. El objetivo de dicha investigación identificar los tipos de juegos que emplean las docentes del Campo Saber Lengua Castellana durante las clases con los estudiantes de la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás, Bogotá.

La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo a través de un estudio descriptivo-explicativo. La técnica utilizada para recoger la información fue la entrevista semiestructurada la cual se hizo con la intención de profundizar en el campo temático de la pedagogía del juego. La entrevista se aplicó a tres docentes del Colegio Santo Tomás de Aquino, pertenecientes al Campo Saber de Lengua Castellana.

Como resultado de la investigación, se presenta los hallazgos y conclusiones sobre la pedagogía del juego como herramienta fundamental en los procesos de aprendizaje, donde se hace especial atención al juego como una propuesta en la formación integral de todo ser humano.

Palabras claves: Pedagogía, juego, didáctica, tipos de juego, enseñanza y aprendizaje.

Contenido

RAE	8
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Introducción	13
CAPÍTULO 1	15
1.1 Planteamiento del problema	15
1.2 Objetivo general	17
1.3 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación	17
CAPÍTULO 2	20
Revisión de la literatura	20
2.1 Antecedentes	20
2.2 Marco Teórico	25
2.2.1 Perspectiva epistemológica del juego	26
2.2.2 El juego y la pedagogía	28
2.2.3 El juego competitivo	33
2.2.4 El juego recreativo como elemento lúdico en la cultura actual	34
2.2.5 Tipos del juego	37
2.2.6 Aprendizaje	38
2.2.7 Enseñanza	42
2.2.8 Didáctica	44
CAPÍTULO 3	47
DISEÑO METODOLÓGICO	47
3.1. Perspectiva epistemológica cualitativa	47
3.2 Tipo de investigación: Descriptivo - explicativo	48
3.3 Caracterización de la población	49
3.4 Técnicas de recolección de datos	50
3.5. La Entrevista semiestructurada	51
3.6. Diseño y aplicación de entrevista	52
CAPÍTULO 4	54
Análisis de Datos y Hallazgos	54
4.1 Análisis de contenido bajo el método de investigación – acción.	54

CAPITULO 5	65
Conclusiones	65
Referencias	70

Índice de Tablas

Tabla 1 Fases del Proceso de la Investigación. Elaboración propia.	49
Tabla 2 Perfil de la población para entrevistas. Elaboración propia.	49
Tabla 3 Matriz de Categorización de la pedagogía del juego. Elaboración propia.	52
Tabla 4 Análisis de categorías y subcategorías.	56

Índice de Figuras

Figura 1 Categorías y Subcategorías, términos recurrentes. Atlas ti	55
Figura 2 Análisis de Categorías y Subcategorías. Atlas Ti	56
Figura 3 Red Semántica de categorías y subcategorías	57

RAE

	Descripción
Titulo	La pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje
Autores	Ingrith Tatiana Ballesteros Guerrero
Asesor	José Guillermo Ortiz
Fecha	Agosto 27 del 2019
Problema	Dicha investigación se realizó en el Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá. En el ejercicio educativo encontré estudiantes que demuestran poco interés por la lectura y escritura. En el proceso de aprendizaje se identificaron estudiantes con dificultad en la forma de aprender, debido a la consolidación de los procesos de lectoescritura. Se hace una indagación en el plan de estudios de lengua castellana donde se evidencia una propuesta clara por parte de la pedagogía del juego. Sin embargo, en las practicas docentes no se hace evidente. Los docentes de lengua castellana, aunque realizan juegos estos no están definidos según las edades o necesidades de aprendizaje de los estudiantes en las planeaciones, de acuerdo con esta problemática surge la siguiente pregunta:

Pregunta de Investigación	¿Cuáles tipos de juegos son empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá?
Objetivos	Objetivo general Identificar los tipos de juegos son empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá. Objetivos específicos Describir los tipos de juegos que utilizan las docentes del campo saber lengua castellana durante las clases con los estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás. Establecer el aporte de los juegos empleados por los docentes de lengua castellana, y como contribuyen al proceso de aprendizaje en la sección infantil del Colegio Santo Tomás.
	Marco Teórico: La investigación se fundamentó en autores como Huizinga. Alegre (2008). Freinet, (2002), Vygotsky (1991), Documento N° 22 (2014). Winnicott (1982), Peña & Castro (2012), Platón (2002), MEN (2004), decreto 2247 (1997) Artículo 11, Saegesser (1991), Segura, S. (1999). Estos autores fundamentan el juego

Marcos de Referencia	desde diferentes enfoques que han aportado a la educación. Además, la siguiente autora abordó la pedagogía desde la educación Zuluaga (1999). También, el siguiente autor se refiere a la enseñanza Flores, (1994). Adicionalmente, los siguientes autores resaltaron el aprendizaje desde diferentes perspectivas como Carl Rogers (2006), Piaget (1954). Gargné (2006), Sarah, Jayne & Uta, (2008), Salas (2008). Para finalizar, los siguientes autores aportaron a la educación la didáctica en los procesos de aprendizajes como Comenio, Claparède (1931), Montessori, Decroly y Freinet, (2002), Dewey & Kilpatrick (2009).
Marco Metodológico	En el desarrollo del diseño metodológico el enfoque abordado fue cualitativo, así mismo, el tipo de investigación fue descriptivo explicativo, la población seleccionada fue tres docentes del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá, a las cuales se les realizó la técnica de la entrevista semiestructurada para posteriormente, hacer el análisis de la información mediante el proceso de investigación acción. En el análisis se realiza el diseño gráfico y semántico a partir de las entrevistas realizadas a las maestras, y se hace una relación con el marco teórico que fundamentan las ideas de las participantes. Finalmente, aparecen las conclusiones a las cuales se han llegado a partir del análisis del proceso anteriormente mencionado, sobre todo se resalta la importancia del juego como una herramienta trascendental en el desarrollo del estudiante en proceso de aprendizaje.

Conclusiones y Recomendaciones	Conclusiones Dicha investigación, se puede concluir que las maestras que hicieron parte del proceso de las entrevistas reconocen los juegos como herramientas didácticas que sirven para motivar a los estudiantes aprender de forma activa. Ahora bien, durante el proceso de la entrevista se evidencia que las maestras que fueron entrevistadas desconocen cómo los distintos tipos de juegos pueden fortalecer determinadas competencias en el estudiante, y como estos pueden asociarse en la práctica del aula. Cabe aclarar aquí, aunque no hay una fundamentación teórica del juego pedagógico, en las clases de lengua castellana si se emplean juegos, asociados a la pedagogía del juego, es decir, hay una intencionalidad en enseñar, aprender y aplicar en contexto, por ende, podría considerarse fundamentación teórica de la pedagogía del juego desde los syllabus y planes bimestrales de lengua castellana, sin embargo, podría hacerse una reflexión sobre el sentido de la pedagogía del juego, desde cómo esta herramienta metodológica genera impacto en la formación inicial. Para terminar, el juego ha sido un recurso pedagógico que facilita los procesos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes escolares, por esa razón, busca dinamizar estos espacios educativos con juegos que incluyan a todos los estudiantes a aprender de una forma divertida que activen la necesidad por adquirir nuevos conocimientos para que los pueda relacionar con la realidad para lograr obtener un aprendizaje significativo y así tener la competencia de poder emplear en cualquier situación.

	Recomendaciones
	1. Capacitar a las maestras con especializaciones o cursos en línea sobre la fundamentación de los juegos pedagógicos para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la sección infantil. 2. Incluir en el plan bimestral de lengua castellana los tipos de juegos para abordar los procesos de enseñanza y aprendizajes desde el juego pedagógico. 3. Cambiar de paradigmas las prácticas pedagógicas con base al juego pedagógico con los estudiantes de la sección infantil. 4. Informar a los padres de familia sobre los beneficios que tiene la pedagogía del juego en la etapa infantil.

Introducción

Para la elaboración de esta propuesta de investigación se tuvo en cuenta las definiciones etimológicas de la palabra juego que proviene del latín iocari que significa hacer algo con alegría. De modo que, el juego hace parte de la condición física e intelectual del ser humano. Mientras que la palabra pedagogía proviene del griego paidos que significa niño y agein que significa conducir, de modo que, pedagogía viene a significar el que conduce a la persona. De esta manera, cuando hacemos uso la expresión pedagogía del juego, nos referimos a la formación de todas las facultades del ser humano por medio del juego.

Ahora bien, el juego cumple un papel importante en la formación de la personalidad y en la inteligencia de las personas, en función de los procesos de aprendizaje, descubriendo las capacidades que adquieren para desenvolverse como miembro activo en la sociedad.

Por consiguiente, el juego potencializa la vida social de las personas, así actúa como una verdadera acción educativa porque el individuo, en cuanto asimila habilidades cognitivas que contribuyen con los procesos de aprendizajes que integran las primeras nociones gráficas que representan el conocimiento en la etapa infantil.

De acuerdo con los métodos de enseñanza y aprendizaje que se establecen en el Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá, se recurre el desarrollo de este documento investigativo que analiza la cantidad de asignaturas que se abordan en el año escolar, olvidándose del juego como estrategias pedagógica en el desarrollo de las clases en la etapa infantil, no variando la forma del cómo y para que se enseña, en este sentido surge la siguiente pregunta: ¿qué tipos de juegos emplean las docentes del Campo Saber Lengua Castellana durante las clases con los estudiantes de la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá?

En este orden de ideas, se encuentra en el segundo capítulo toda la fundamentación teóricamente de la propuesta de investigación que aquí se plantea sobre la importancia de la pedagogía del juego como instrumento en

los procesos de enseñanza y aprendizaje, para ello se abordan las siguientes categorías 1. Perspectiva epistemológica; 2. El juego y la pedagogía; 3. El juego competitivo; 4. El juego recreativo como elemento lúdico en la cultura actual. 5. Tipos de juego; 6. El aprendizaje. 7. La enseñanza, y finalmente 8. La didáctica.

En el desarrollo del diseño metodológico el enfoque abordado fue cualitativo, así mismo, el tipo de investigación fue descriptivo explicativo, la población seleccionada fue tres docentes del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá, a las cuales se les realizó la técnica de la entrevista semiestructurada para posteriormente, hacer el análisis de la información mediante el proceso de investigación acción.

En el análisis se realiza el diseño gráfico y semántico a partir de las entrevistas realizadas a las maestras, y se hace una relación con el marco teórico que fundamentan las ideas de las participantes.

Finalmente, aparecen las conclusiones a las cuales se han llegado a partir del análisis del proceso anteriormente mencionado, sobre todo se resalta la importancia del juego como una herramienta trascendental en el desarrollo del niño en proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 1

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad el sistema educativo colombiano establece mediante la Ley General de Educación 115, de febrero 8 de 1994: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (MEN, 2002, p.3). De modo que, pone en evidencia el interés por formar en el país, estudiantes íntegros, con capacidad de desenvolverse eficientemente en la sociedad, desarrollando capacidades de dominio cultural y sobretodo con valores propios de una formación humanista.

Toda educación debe tener como fin la formación integral del ser humano. De manera que, es fundamental el desarrollo de las dimensiones y competencias personales e interpersonales para una formación adecuada de toda persona. Por tanto, es de vital importancia identificar las necesidades y problemas de aprendizaje que surgen en el aula de clase. No obstante, cuando el docente evidencia dificultades en la forma de aprender del estudiante; el maestro en algunas ocasiones no tiene las herramientas necesarias para abordar los problemas de aprendizaje que acontecen en el aula de clase.

En este sentido, ante la necesidad de adquirir herramientas para abordar problemas de aprendizaje por parte de los docentes, por lo tanto, es importante pensar en posibles estrategias didácticas y pedagógicas que favorezcan el aprendizaje de los niños, de tal manera que aquello que se aprende logre ser comprendido y aplicado, es decir, que pueda ser aplicado desde lo cotidiano.

Es así como, en esta investigación se hizo un análisis del plan de estudios de lengua castellana, y se examinó dicho documento con la intención de hacer un diagnóstico frente como se abordan los temas y su relación con los desafíos actuales; por tanto, desde la indagación por identificar prácticas didácticas y pedagógicas en el aula que favorezca el aprendizaje de manera eficaz. Ahora bien, esta investigación tiene como propósito hacer una revisión documental del plan de estudios del campo del saber de lengua castellana, para analizar la manera como se implementan diferentes estrategias didácticas en el proceso

académico específicamente en aula de clase de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino. Frente a dicha institución es pertinente mencionar que proviene de contexto con una educación integral que se fundamenta en el pensamiento Humanista y cristiano del pensador Tomás de Aquino. El proceso de formación de los estudiantes se basa en el trabajo colaborativo y grupal llamado comunidades de aprendizajes. Aunque los procesos académicos tienen un buen desarrollo, no obstante, se perciben dificultades en los estudiantes de la sección primaria (grado primero), en la forma de desarrollar las habilidades comunicativas (leer, escribir, escuchar y hablar) y el desarrollo de las competencias semántica y pragmática.

Ahora bien, una vez de haber realizado una indagación documental específicamente en el plan de estudios de la sección infantil del Colegio Santo Tomás, Bogotá, se evidencia que una de las estrategias didácticas establecidas está fundamentada desde la pedagogía del juego. Sin embargo, aunque hay un marco teórico referente a la pedagogía del juego, es decir una apropiación desde lo conceptual, se percibe que en la planeación de clases no se evidencia con claridad la estrategia de la pedagogía del juego, por ende, es importante identificar cuales juegos son realizados por los docentes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás, y que finalidad tienen estos juegos en el proceso académico.

La pedagogía del juego, es una herramienta que favorece el aprendizaje en los niños durante su educación inicial, bien afirma el MEN, en documento número veinte dos “Una serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral” (2014) donde se hace referencia a la importancia de la pedagogía del juego como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por tal razón, el juego es un elemento que beneficia el aprendizaje en niños en su etapa inicial escolar; por ende, el juego es un mecanismo que posibilita el aprender de forma creativa, por ende, en esta investigación se plantea la siguiente pregunta ¿Cuáles tipos de juegos son empleados por los docentes de

lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá?

1.2 Objetivo general

Identificar tipos de juegos son empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá.

1.3 Objetivos específicos

- Describir los tipos de juegos que utilizan las docentes del campo saber lengua castellana durante las clases con los estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás, Bogotá.
- Establecer el aporte de los juegos empleados por los docentes de lengua castellana, y como contribuyen al proceso de aprendizaje en la sección infantil del Colegio Santo Tomás.

1.4 Justificación

La pedagogía del juego es una alternativa que resulta efectiva en los procesos educativos, de tal manera que fortalece las competencias en la formación inicial del educando. Por ende, durante la etapa de formación infantil se busca potenciar entre los estudiantes, un proceso efectivo en la formación integral de forma que el aprendizaje sea de acuerdo al contexto y necesidades del niño que se encuentra en formación. De manera que, aprendan desde las actividades lúdicas que se proponen en las jornadas escolares los diferentes tipos de conocimiento para relacionar estos con el contexto o ambiente educativo. Es así como, la pedagogía del juego, permite afianzar los procesos locomotriz, afectivo, cognitivo y socio – cultural para el desarrollo personal, o cual permite un proceso eficaz en el desarrollo del estudiante.

Ahora bien, el juego es un lenguaje natural que hace referencia al reflejo de la cultura y las dinámicas sociales de una comunidad a las cuales hacen parte las personas. Desde allí, el proceso de aprendizaje se fortalece en los contextos comunicativos, lúdicos o de interacción siendo él un arte de jugar con las palabras verbales y no verbales. Además, propicia espacios de exploración con todos aquellos medios de aprendizajes que intervienen en el proceso social y cultural. Se evidencia que el juego es un ente socializador entre las personas, permite expresar la forma de ser de cada individuo, a identificarse, a experimentar y descubrir limitaciones o capacidades que pueden desarrollar en la etapa evolutiva del ser humano durante el crecimiento del ser físicamente y cognitivamente.

Por lo tanto, es importante la pedagogía del juego en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que, favorece los procesos de formación integral, tal como se enseña en la Maestría de educación, desde el campo humanista y teniendo en cuenta el plus de la universidad Santo Tomás frente a la formación integral como aspecto muy relevante para los maestros que educan, así lo plantea Vargas (2017): el programa de Maestría en educación con énfasis investigativo se preocupa por la formación de sus maestrantes y, así mismo, los exhorta para que desde sus experiencias profesionales plasmen en sus investigaciones la transformación de sus entornos escolares (p.66).

Lo anterior da cuenta de la necesidad de transformaciones desde las innovaciones del maestro, el juego pedagógico es una herramienta que una metodología interactiva construye una perspectiva sociocultural, que tiene un enfoque educativo pensado desde las diferentes necesidades de aprendizajes (pausado o con agilidad) que tienen las personas en la manera aprender todo aquello que enseña el maestro en el aula de clase y fuera de ella con las diferentes dinámicas que emplea a diario.

Finalmente, es importante resaltar que el MEN desde en el año 2009 establece una política educativa que fortalece los procesos de enseñanza en la primera infancia y que esto conlleva a una formación integral donde se trabajen los valores y derechos de los estudiantes, por esta razón, será de vital importancia, seguir indagando sobre posibles estrategias de aprendizaje en las personas

durante la formación académica desde la primera infancia. Es por esta razón, que es importante investigar como el estudiante desde su proceso de formación inicial (primera infancia) adquiere elementos que construyan un ser humano de forma integral; y es la educación quien es el responsable de explorar estos campos de acción, en el sentido de hallar alternativas innovadoras que generen expectativas y nuevas formas de aprender, comprender y aplicar el conocimiento en diferentes contextos. Es por eso, que la pedagogía del juego es un componente importante, en tanto que es un medio para la comprensión y aplicación de aquello que se enseña; por lo tanto, de aquí la importancia de indagar, explorar o investigar qué tipos de juegos favorecen el aprendizaje en la formación inicial.

CAPÍTULO 2

Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

Para iniciar el proceso investigativo sobre la pedagogía del juego, ha sido importante conocer los estudios y las publicaciones relacionadas con el tema del juego. De manera que se hizo una revisión a partir el año 2012 hasta la actualidad sobre las investigaciones que se han realizado en torno a la pedagogía del juego.

En el material consultado se evidencia que existe en los investigadores el interés en resaltar la importancia del juego para la enseñanza desde las distintas prácticas didácticas y pedagógicas. Esto con él finalidad de presentar distintas metodologías desde la pedagogía del juego. De modo que, son diferentes los estudios que hasta el momento se han realizado sobre la pedagogía del juego, entre ellos se han realizado investigaciones a nivel doctoral, maestría y pregrado.

Parada (2013). *El juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes*. El presente trabajo de investigación realizado hace parte de una tesis de doctorado, presentadora en la Universidad Autónoma de Madrid, en la Facultad de Formación de Profesorado y Educación Departamento de Didáctica y Teoría De La Educación. La investigadora, en su tesis doctoral profundiza sobre la educación del arte escénico a nivel escolar ya que permite fortalecer el campo y transformar su práctica educativa.

De igual manera, la autora profundiza en el conocimiento del juego dramático como ambiente de creación. La pregunta orientadora de la investigación es: ¿cuáles son las características del juego dramático vivido por adolescentes y profesores en un contexto de clase de arte escénico? El objetivo es conocer las características del juego dramático vivido por adolescentes y profesores en contextos formales de educación artística escénica. Para ello describe los procedimientos, las rutinas, la transformación simbólica y el proceso de

creación que se dan durante el juego dramático. Esta investigación partió del reconocimiento teórico de la relación entre el juego dramático, el ambiente de aprendizaje y la educación artística. Así mismo, se indagó en estudios previos que contaban con aplicaciones del juego dramático en infantes y en adolescentes y se estableció una relación entre el juego dramático y la acción pedagógica.

La metodología aplicada fue el modelo cualitativo hermenéutico/fenomenológico para la comprensión de lo que acontece en el juego dramático, un acto de incertidumbre cuyo carácter depende del contexto en el que se desarrolla. Las técnicas empleadas para producir y recoger información han sido la observación etnográfica, la observación participante, el estudio de caso, el análisis de contenido, la entrevista semiestructurada, la grabación en audio y vídeo, y la permanente triangulación como soporte de la validación del proceso.

El contexto donde se desarrolló la investigación fue la educación pública de Bogotá Colombia, en tres colegios, y también en un programa de especialización en Lúdica y Recreación diseñado para docentes. Los resultados se plantearon a nivel cualitativo y cuantitativo tomando como materia prima el análisis de contenido y el porcentaje de frecuencia de las respuestas de los participantes.

Cortés, Trián & Portillo (2015). Investigación documental sobre *El juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales* (Biblioteca – USTA, Bogotá). La presente investigación hace parte de la tesis de Maestría en educación presentada en la Universidad Santo Tomás. La reciente investigación se sustentó en una compilación documental que permitió determinar la influencia del uso del juego como estrategia pedagógica en ambientes virtuales. El estudio se cimienta en un enfoque de investigación cualitativa de tipo documental, que abarcó una muestra de 44 documentos de investigación. Finalmente, se precisa que el juego es considerado como una estrategia educativa importante para orientar el aprendizaje de los estudiantes e introducirlos al mundo del conocimiento. Tuvo sus inicios en la Grecia antigua y desde entonces se ha convertido en una herramienta educativa.

Por su parte, Castro & Terán. En su tesis de maestría. Universidad Santo Tomás. Desarrolla su propuesta de tesis titulada *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores*, Bogotá (2015). 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.

A su vez, Urrea. (2014). En su tesis de maestría. Universidad Santo Tomás. Desarrolla su propuesta de tesis titulada *Construcción de ambientes de aprendizaje a través de una pedagogía potenciadora. Un estudio de caso de estudiante en primero primaria*, Bogotá. El documento se encuentra dividido en 6 grandes apartados: problema de investigación, marco conceptual, marco metodológico, resultados, conclusiones y recomendaciones. En el primer apartado se presenta el proceso seguido para la determinación del problema de investigación, para lo cual se realiza una revisión de los antecedentes de los últimos 15 años, una contextualización del lugar donde se va a realizar el proceso investigativo, el cual está ubicado en un sector rural del municipio de Gama Cundinamarca y algunos indicios iniciales del caso a abordar, para luego realizar el planteamiento del problema propiamente dicho, que finaliza formulando la pregunta ¿Cómo construir ambientes de aprendizaje a través de una pedagogía potenciadora en estudiantes de primero primaria?, luego se presenta la justificación que inicia haciendo de la legislación nacional sobre el tema, la realidad que se observa en los niños del entorno debido a la influencia de los medios de comunicación, así como la conformación y realidades de las familias, frente a lo cual a la escuela se le presenta un reto por asumir, para

lograr una formación integral que impacte positivamente en su vida y la de quienes le rodean.

Parra, Monroy & Roza (2015). *Cuando juego aprendo mejor: experiencias lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de ciclo 1 y 2 en los colegios Atanasio Girardot, el jazmín y ciudad de Bogotá entre los años 2009 y 2013*. (Biblioteca USTA, Bogotá). Esta investigación trata sobre la sistematización de la experiencia de 3 instituciones educativas del distrito capital en donde se desarrollaron propuestas pedagógicas y proyectos que involucran la lúdica en procesos de enseñanza aprendizaje de ciclo I y II. La revisión de estas experiencias pedagógicas permitió reconstruir procesos sobre la incidencia en el desarrollo de los procesos lúdicos, los cuales no habían generado reflexiones dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas donde se realizó la investigación. Mediante diferentes consultas no formales, encontraron que estas experiencias han tenido un acercamiento importante desde el quehacer pedagógico de las maestras y los maestros que llevan poco tiempo en la institución conociendo las prácticas y proyectos con los que cuenta cada colegio en los ciclos I y II.

Acosta, Henao & Salazar (2016). *Desarrollo de una propuesta pedagógica que, integrando diferentes experiencias de producción e interpretación compartidas, fortalezca las relaciones de los niños de 3 a 4 años del Colegio Helen Keller de Cali*. (Biblioteca central USTA, Bogotá). Es una tesis de pregrado para la licenciatura en educación. La presente investigación da razón de como el arte y el juego comparten varios aspectos vitales en la educación inicial ya que ambos son ponentes medios de expresión y aprendizaje y permiten construir en el niño unas sanas relaciones consigo mismo, con los demás y con el entorno.

Arévalo & Carreazo (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín all del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. La investigación trata de como el juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es

absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar.

Ospina (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. (Biblioteca IDEA de Ibagué, Tolima). La investigación se realizó en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima. En ella se describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo. Se logró identificar la problemática de la implementación de las pocas de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutina de acciones dentro del aula.

Beltrán & Monroy (2012). *Creativita, recreación pedagógica y eventos*. (Biblioteca central USTA, Bogotá). Durante el proceso de investigación CREATIVITÁ para la realización de este plan de negocio tomó como referencia las experiencias vividas por cada uno de los integrantes directivos de la empresa en temas de recreación y realización de eventos, además como la formulación de una serie de problemáticas halladas después de hacer un estudio de mercado y de generalidades donde se identificaron posibles problemas en el tema de la recreación y como es trabajada en las empresas afines en la ciudad. CREATIVITÁ surge como alternativa diferencial dentro del portafolio de empresas de recreación y eventos que intentan satisfacer necesidades proporcionando servicios recreativos a la comunidad. Comunidad

antes que clientes, ya que para la empresa la recreación se convierte en un canal de desarrollo social pues esta “se considera una actividad a través de la cual se puede experimentar y disfrutar el ocio, pero también se percibe como una institución organizada con fines sociales, que genera beneficios sociales, personales y que tiene derecho a recibir un respaldo estatal, es un medio para lograr un fin y puede justificarse racionalmente.

De este modo, las diferentes investigaciones que se han realizado en torno al juego, aportan a la presente investigación una serie de conocimientos acerca de la importancia del juego y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Del mismo modo, éstas investigaciones aportan a la investigación y al ejercicio pedagógico la implementación de herramientas didácticas; clasificación de los roles dentro del juego; desarrollo integral de la persona.

En el material consultado puede aportar a la investigación realizada otros enfoques metodológicos que pueden transformar la práctica educativa con diferentes dinámicas entorno al juego ya que busca esencialmente orientar a los estudiantes al mundo del conocimiento, además, en cuanto el juego en la antigua Grecia se convirtió en una herramienta educativa que involucra los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes permitiéndoles construir buenas relaciones consigo mismo y con los demás.

2.2 Marco Teórico

El segundo capítulo tiene como finalidad fundamentar teóricamente la propuesta de investigación que aquí se plantea sobre la importancia de la pedagogía del juego como instrumento en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para ello se abordan las siguientes temáticas 1. Perspectiva epistemológica; 2. El juego y la pedagogía; 3. El juego competitivo; 4. El juego recreativo como elemento lúdico en la cultura actual. 5. Tipos de juego; 6. El aprendizaje. 7. La enseñanza, y finalmente 8. La didáctica.

2.2.1 Perspectiva epistemológica del juego

En la historia de la humanidad se menciona que el juego tiene su origen en la cultura griega, y conocidos como los Juegos Olímpicos. Estos juegos tienen registro del año 776 a. c y su denominación se debe al lugar de su celebración: la villa griega de Olimpia. Por lo tanto, las olimpiadas hacen alusión a una ciudad griega, Olimpia, construida cerca al Olimpo, el monte más alto y donde moraban los dioses. Es un muy interesante incluso la composición de la palabra Olimpo, que viene del griego Holo lampos, constituido por holos, que significa todo o entero y lampó, traducido como lucir, brillar, resplandecer. O sea que el Olimpo es: todo brillante, todo luminoso.

Las olimpiadas fueron una serie de competiciones atléticas disputadas por representantes de diversas ciudades-estado griegas a partir de dicho año. Los juegos antiguos duraron 1.000 años -celebrados cada cuatro, como ahora, hasta el 395 d.C., cuando el emperador romano Teodosio I prohibió por considerar estos paganos. La llama (fuego) permaneció apagada 1.500 años. Los deportistas debían sacrificar un animal en honor a Zeus antes de las pruebas y, aunque el premio máximo era la corona de olivo, los valores olímpicos –la noble competencia y la búsqueda de equilibrio del armónico cuerpo, voluntad y mente– dieron significado especial a los Juegos.

De modo que, los Juegos Olímpicos dieron lugar a la formación de la expresión corporal, a la formación de la voluntad y de la mente. En efecto, se trata de una armonía del hombre a nivel integral. Es así como, este lugar se convirtió en un centro religioso de adoración a los doce dioses del Olimpo, por eso el nombre a la ciudad de Olimpia, y fue precisamente en esta ciudad de vegetación abundante y lugar sagrado donde se organizan los primeros juegos atléticos, (Alegre, 2008) no obstante, se afirma también que antes de estos siglos los griegos realizan competencias donde se ponían a prueba sus capacidades físicas refiriéndose específicamente a la fuerza corporal.

Ahora, algunos de los juegos implementados eran las carreras, boxeo, carreras de carro, quitación y pancracio que era una especie entre boxeo y lucha,

también es importante mencionar que durante los juegos era suspendido cualquier ataque, es decir, se establecía una tregua donde reinaba una tranquilidad, (Alegre, 2008) sin embargo, cabe resaltar que los únicos que participan de los juegos eran los griegos, y estos juegos estaban dados para ofrecer adoración a los dioses.

También es importante mencionar, que los juegos que tenían un sentido competitivo y estos se celebraron por última vez en la Grecia Antigua en el año 394 D.C, ya que, el emperador romano Teodosio decretó la suspensión de estos, posterior a este suceso, Teodisio II ratificó la suspensión. Finalmente, los primeros juegos olímpicos modernos se realizarán en la ciudad de Atenas en 1986 (Alegre, 2008)

Cabe resaltar en este momento que la historia de los juegos olímpicos tienen toda una tradición religiosa y deportiva que comprende muchos elementos que enriquecen este ejercicio, no obstante, dentro de los distintos historiadores hacen apreciaciones más concretas y aquí sencillamente se trata de ubicar históricamente el momento esencial en el ser humano tiene ese contacto con el juego, es por eso, que es interesante ver como el juego está relacionado con la cultura y la religión, pues la creencia en los múltiples dioses hace tener una conciencia en que estos seres divinos son los que proporcionan toda las cosas.

Cuando se analiza el origen de los juegos desde la tradición griega se observa que estos están mediados por la religión y la cultura en el sentido que las comunidades primitivas emergen en razón de preguntarse del porqué de las cosas y es allí donde la cultura, el deporte, la religión y el mito cumplen un rol importante en la comprensión del nacimiento de los juegos. (Alegre, 2008) Pero hay que tener presente que estos serán modernizados y no tienen un enfoque pedagógico, es solo en el siglo XX cuando se empieza a reflexionar sobre las formas como aprenden niños, puesto que es sabido que la educación responde en primera instancia a una formación de las personas adultas, centros que en su época fueron llamados estudios generales, hoy entendidos y actualizados como centros universitarios, pero solo hasta el siglo XX se inicia una preocupación por la educación del infante.

Por lo anterior, cuando se habla de juego pedagógico, habría que situar este campo en la época moderna, pues es en este periodo es cuando realmente existe un interés por la pedagogía, didáctica y enseñanza en las personas. Por tal razón, se recurre al juego como herramienta pedagógica para aprender, pero este no es entendido como en su origen, ya que, se comprendía más como una actividad de esfuerzo físico y competencia.

2.2.2 El juego y la pedagogía

Es importante y necesario establecer una distinción entre el concepto de juego y pedagogía. La palabra juego proviene del latín *iocari* que significa hacer algo con alegría. De modo que, el juego hace parte de la condición física e intelectual del ser humano. Mientras que la palabra pedagogía proviene del griego *paidos* que significa niño y *agein* que significa conducir, de modo que, pedagogía viene a significar el que conduce a la persona. De esta manera, cuando hacemos uso la expresión pedagogía del juego, nos referimos a la formación de todas las facultades del ser humano por medio del juego.

Entre los autores que han tratado el tema del juego como un instrumento de aprendizaje, podemos señalar al pedagogo Johan Huizinga (2007). Este educador afirma que el juego constituye una de las actividades educativas esenciales y vitales para los niños o niñas en la escuela y en la cultura. Además, permite el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. De mismo modo, el juego permite al pedagogo conocer mejor a la persona para renovar los métodos de enseñanza que emplea a diario en las aulas educativas.

Por ende, el juego es percibido como una posibilidad en el cual el cuerpo y la mente, haciendo la relación desde lo físico y lo intelectual se integran mediante el juego como una herramienta de aprendizaje y socialización en el aula, ya que se aprende desde la interacción con el otro, también en la exploración que se obtiene desde el mismo juego.

El psicólogo Jean Piaget en su teoría psicogenética “ve el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño” (2002, p.7). Podría entonces decirse, que el juego les permite a las personas expresar las emociones a través de gestos y actitudes que favorecen las edades de los mismos, en cuanto al desarrollo accede a una evolución mental en los procesos de pensamiento al emplear diversas estrategias de juegos entre los mismos individuos.

El juego cumple un papel importante en la formación de la personalidad y en la inteligencia de las personas, en función de los procesos de aprendizaje, descubriendo las capacidades que adquieren para desenvolverse como miembro activo en la sociedad. Por consiguiente, el juego potencializa la vida social de las personas, así actúa como una verdadera acción educativa porque el individuo, en cuanto asimila habilidades motrices y motoras con el cuerpo que contribuyen con los procesos de aprendizajes que integran las primeras nociones gráficas que representan el conocimiento en la etapa infantil.

Hay que subrayar que, durante el Renacimiento los filósofos de la época dieron importancia al juego. No obstante, para gran parte de Europa durante el proceso de industrialización se considera el juego como algo poco productivo para las personas, puesto que, no le encontraban sentido a esta actividad. Pero, el psicólogo y pedagogo Edouard Claparède, nacido en Ginebra (1916), promovió actividades lúdicas en los estudiantes para demostrar a los mismos pedagogos la importancia del juego. De modo que, este pedagogo creó una estrategia con el juego haciendo de ella una herramienta útil en los procesos de aprendizaje, de igual forma optó por utilizar diversas prácticas tomadas desde el juego como elemento esencial y haciendo de este un instrumento pedagógico que lograra fortalecer las dinámicas escolares que se promueven en la escuela para el desarrollo del aprendizaje.

Del mismo modo, Célestin Freinet “se esfuerza por infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir, de entusiasmo, creatividad, de descubrimiento” (2002, p.8). Es significativo que Freinet se refiera de esta forma sobre el juego puesto que busca crear en el pensamiento de las personas entusiasmo por aprender de diferentes formas. Al mismo tiempo la creatividad que permite desarrollar procesos cognoscitivos en las destrezas y

habilidades, al asimilar un tema de interés que se encuentre acorde con las necesidades particulares y ejercitarse para descubrir que mediante el juego existen diversos estilos y ritmos de aprendizaje, que posibilitan la formación integral del ser desde la esencia cultural y social.

Ciertamente la psicogenética de Piaget “se ha servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración, desarrollo mental y afectivo” (2002, p.8). Inclusive el juego es un instrumento de intercambio de conocimientos prácticos del entorno sociocultural, además, les permite a los estudiantes alcanzar un grado de maduración de acuerdo a las etapas evolutivas del ser, correspondientes al desarrollo cognoscitivo referente a la forma de comunicarse en los códigos verbales y no verbales, contribuyendo al fortalecimiento de aspecto afectivo en la aceptación de las individualidades de las personas con las que comparten. No obstante, los juegos son sensomotores en los primeros años de vida de los estudiantes, puesto que se convierte en un agente de imitación y afición según la identidad que tienen las personas con los juegos que emplean a diario.

La función educativa del juego es transmitir conocimientos prácticos de forma general del entorno social y natural, por ello, jugando las personas desarrollan aptitudes físicas, verbales e intelectuales con la capacidad para comunicarse. Así mismo, el juego incluye a las personas a realizar el primer aprendizaje de la vida social. Pues bien, jugando interiorizan los valores éticos de la sociedad a la que pertenecen y aprenden asociar el papel esencial que desarrollaran en ese rol educativo.

Evidentemente para el educador el juego será una herramienta para conocer a los estudiantes en el aspecto psicológico individual desde el componente cultural y social. Mediante la observación del juego le permitirá ver diferentes manifestaciones del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, reconociendo el desarrollo mental de las personas y los procesos de pensamiento al abordar un aprendizaje utilizando diferentes métodos para alcanzar un objetivo. De esta manera, el juego es una necesidad vital para las personas en el desarrollo integral del ser, por esta razón, los maestros empezarán a incluir el juego en el desarrollo de las clases integrándolo a la pedagogía que se emplea en las aulas de clase.

Esto indica que los juegos lógicos contribuyen al manejo de abstracción y el desarrollo de la aptitud para formar imágenes mentales ya que todo juego tiene su lógica para construirlos, por esta razón se recurre a las cualidades de la observación, análisis e intervención. También para los estudiantes los juegos de ficción y caricatura son temas de interés para ellos, ya que se identifican y se personifican los modelos a seguir de la serie vista, siendo un referente familiar o social para los mismos.

Por ende, el juego en la escuela esta entendida en sentido pedagógico, para ello es importante, definir como se comprende la pedagogía desde el pensamiento de la doctora Olga Lucia Zuluaga, en su libro *Pedagogía e historia*, quien afirma que la pedagogía es “la disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de saberes específicos en las diferentes culturas” (1999. p. 10). Es decir, la enseñanza de un saber, desde el cómo se imparte, aplica y es llevado a la práctica. Entonces cuando hablamos de pedagogía del juego, ésta podría considerarse como la articulación de dichas prácticas sujetas a los procesos de aprendizaje. En efecto, la pedagogía va en función y en relación al conocimiento de la cultura y la sociedad, también, se relaciona con otras disciplinas y ciencias de la educación, por lo tanto, en este campo pedagógico tiene la posibilidad de pensar en la forma cómo y el para qué se enseña.

Ahora bien, la pedagogía que tiene estrecha relación con el ejercicio de la enseñanza, en el sentido que se cuestiona sobre aquello que es enseñado, y que, por ende, debe estar orientado a un fin específico, es decir, cuando se cuestiona sobre el cómo se enseña, el qué enseña, y el para qué se enseña, debe haber correspondencia con la cultura y en ella la sociedad, de tal forma que se obtenga un aprendizaje experiencial en la vida de las personas que adquieren este modelo educativo.

Bien lo afirma Claparède: “La escuela es vida y, en cuanto tal, es preparación para la vida individual y social” (1931. p. 97) Por lo tanto, el niño tiene unas necesidades e interés distintas a las que acontecen en la vida del adulto, por eso la importancia del juego en la primera infancia, puesto que, el niño tiene intereses propios a su edad y realidad.

En resumen, es preciso mencionar que la pedagogía y el juego son dos elementos esenciales en el proceso de la formación inicial, es decir, en los estudiantes que inician su proceso escolar. Como se indicó anteriormente, el juego es una actividad educativa esencial y vital para las personas en la escuela y su relación con la cultura, la cual permite el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. Ahora, en relación a la propuesta que ofrece la doctora Olga Lucia Zuluaga frente sobre lo que es pedagogía, esta ofrece herramientas fundamentales, en el sentido que se propone una pedagogía desde las necesidades de aprender, es decir, una pedagogía que se pregunta por la enseñanza del saber, y cómo se imparte y se aplica o es llevado a la práctica eso que es aprendido, y el juego es un elemento fundamental en la vida del ser humano, especialmente, en los primeros años de formación en la escuela, entonces se podría decir, que se aprende jugando.

Además, es importante señalar como desde el marco legal colombiano específicamente desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), se establece el documento N° 22, en el que se desarrolla la línea técnica de la educación inicial, desde el marco de la Atención Integral, ha planteado un marco basado en la Estrategia Nacional para la Atención Integral a la Primera Infancia De Cero a Siempre, la cual se viene impulsando un conjunto de acciones articuladas que están orientadas a promover y garantizar el desarrollo integral de la primera infancia desde un enfoque de los derechos de los niños.

Es así como, desde el Ministerio de Educación Nacional, desde el año 2009, manifiesta explícitamente un interés por brindar una Educación Integral desde el programa de Cero a Siempre. Esta propuesta tiene como base fundamental promover los derechos de los infantes y resaltar la importancia del juego en la primera infancia.

Desde el MEN, Documento N° 22, considera que el juego hace parte esencial de las relaciones con las personas, objetos y espacios, en otras palabras, el juego podría ser considerado una oportunidad para socializar con el mundo. Para Winnicott (1982). “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio- tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75) por lo tanto, el juego es una herramienta para descubrir, imaginar y crear.

Finalmente, desde la propuesta del documento N° 22, se considera que el juego es un escenario privilegiado donde inicia la participación infantil, puesto que se conoce y experimenta aquello que se empieza a explorar desde los primeros años del niño, donde también será importante la participación de los mismos en espacios pedagógicos que le permiten aprender. “Solo se aprende a participar participando.” (Peña & Castro, 2012, p. 128)

2.2.3 El juego competitivo

Desde la antigüedad, el juego hace parte de la cultura de los pueblos, especialmente, en la vida de los griegos, quienes demostraban sus habilidades, fuerzas y compitiendo para demostrar la superioridad, estas competencias estaban dadas desde lo individual y colectivo.

El juego individual es limitado en la relación cultural que se establece entre un grupo de personas, aunque, los rasgos fundamentales del juego es jugar en comunidad para poder luchar y retar. Para este ejercicio se establecen unas reglas limitadoras para la competición entre los miembros del equipo. Por ende, cuando el juego contenga más dificultad mayor es la tensión de los espectadores y jugadores, por lo tanto, la competición en su significado original es la reunión de muchos integrantes a un juego establecido por un líder que orienta la actividad. Pero al terminar un juego el ganador siempre va acompañado de un honor simbólico o de valor material para el reconocimiento del esfuerzo empleado en el juego.

El filósofo ateniense Platón “empleo para las danzas sagradas los juegos sacros en general” (2002, p.70). A partir de estas danzas sagradas para los helenos la realizaban las competiciones con seriedad, por tanto, no la consideraba como una práctica lúdica, mostraban todos los aspectos prácticos del juego. Sin embargo, muchos de estos grupos consideraban que la palabra lúdica se refería al campo de la risa.

El inglés Johan Huizinga, utiliza la palabra retribución “*wages*”, derivada del juego (2002, p.73), mediante este significado se hace referencia al juego de la competición de los jugadores cuando ganan un premio con lucha, esfuerzo y

empeño que merecen ser reconocidos con un valor honorable a las capacidades de las personas que intervienen en estas actividades recreativas. Sin embargo, en china se conserva la tradición de los torneos en los juegos entre los hombres y mujeres, entre ellos los juegos de pelotas, preguntas y respuestas que se han convertido en una forma de competición entre los dos géneros, en diferentes épocas del año. Además, el juego se ha convertido en un elemento social que potencia la personalidad individual y colectiva de las personas que integran estas prácticas.

Es oportuno mencionar que el juego competitivo es originario en la ciudad de Olimpia, donde los jugadores eran competidores en muchas ocasiones individuales quienes demostraban su fuerza; y el lograr un triunfo era otorgar reconocimiento social, por ende, el juego competitivo de cierta manera era propiciador de un ganador, donde se demostraba quien es el mejor.

En contexto moderno, se percibe que hay un individualismo, y desde la escuela hay una formación en la competitividad, donde se enseña en habilidades y elementos competentes para ser mejores en el sector que cada persona se encuentre, por ejemplo, es una empresa se impulsa mucho la competitividad para lograr mejores profesionales y posteriormente, son considerados exitosos.

2.2.4 El juego recreativo como elemento lúdico en la cultura actual

El juego lúdico inspirado principalmente en el siglo XIX, esta mediado por el hombre que vive en esta cultura, por ende, se comprende que ha tenido un valor significativo en la vida social de las personas. Además, el deporte es visto como un agente socializador en el campo de juego, es decir, representa la estimulación corporal y la demostración de alegría al participar del encuentro lúdico reflejando los valores culturales al relacionarse en el intercambio de experiencias.

El desarrollo del deporte indica que se efectúa con seriedad puesto que contiene reglas que lo hacen ver con rigurosidad cada detalle que se presenta. Del mismo modo, para aumentar el espíritu competitivo las empresas organizan

equipos deportivos para incluir a los trabajadores a un grupo de futbol de acuerdo a las capacidades que tienen las personas demostrando así las diferentes dinámicas que expresan con actividades lúdicas que integran el trabajo laboral con los intereses particulares de las personas al recrear los tiempos libres dentro de las funciones establecidas por la empresa.

La música es una expresión artística manifestada por el ser humano, como un elemento donde exterioriza sus sentimientos, es así que, la música desarrolla la capacidad de atención, concentración, sensibilidad y creatividad entre las personas, por tal razón puede ser considerado, como una herramienta lúdica que recrea la imaginación de los oyentes, lo cual permite transmitir un significado en la vida de quien escucha.

Ahora bien, es cierto que las artes, y en ellas las artes plásticas tiene un sentido lúdico puesto que se juega con el pensamiento, espíritu y la mano siendo un conjunto armónico de libertad al expresar una habilidad artística para cooperar en la formación integral de la persona, además, fortalece la personalidad y favorece la creatividad mediante la interacción entre los mismos.

La cultura se origina desde el juego noble para desarrollar el estilo de la dignidad de las personas teniendo en cuenta que no se podía perder el enfoque lúdico, además, se mantenían reglas de juego entre la sociedad estableciendo unas limitaciones y dominios entre las personas para tomar en cuenta una decisión que se emprendía en beneficio de la comunidad en general, sin embargo, estas personas dentro de ciertos límites eran reconocidas, pero esta relación entre la cultura y la lúdica que realiza el autor fue considerada como una manifestación moderna del espíritu de juego siendo una herramienta necesaria para el aprendizaje de las personas mediante el intercambio de conocimientos que desarrolla el pensamiento.

Finalmente, el juego es el punto de referencia entre la relación social y cultural que se establece entre las personas, en efecto, existen juegos individuales que limitan la interacción cultural con otras personas en el intercambio de

experiencias y de aprendizajes, aun así, el juego cooperativo es visto como un ejercicio competitivo entre un grupo de personas que asumen retos de juegos orientados por un líder que modera la actividad con un grado de dificultad entre los jugadores, siempre se le otorgara un estímulo a la persona que gane la prueba con esfuerzo, por consiguiente, las danzas era una manifestación sagrada del juego por los helenos así competían entre ellos con el compromiso de asumir el duelo, por lo tanto, la música era una manifestación del juego que se establecía entre los mismos, además, la música armonizaba los movimientos que se expresaban con el cuerpo considerándolo como una técnica lúdica entre los ejercicios prácticos que se empleaban. Desde luego, el autor hace énfasis en la competición que se efectúa entre los jugadores con actividades lúdicas que le permitían la participación entre géneros enmarcados a las habilidades que tenían en el momento de enfrentarse a un reto social, de hecho, era visto por Huizinga favorable para el desarrollo de la personalidad de los participantes.

Ahora, el juego se desarrolla desde el aspecto lúdico empleado desde una cultura particular convirtiéndose en un agente socializador entre las personas, así mismo, el deporte contribuye al encuentro lúdico entre las culturas, experimentando diversas experiencias corporales en la expresión de las fortalezas y debilidades en el intercambio de ambientes deportivos. También, con el deporte se aumenta el aspecto competitivo entre las personas que integran un equipo presentando destrezas para el manejo del juego al articularlo con las actividades lúdicas que les permiten interactuar en el momento de realizar los diferentes movimientos con el balón dentro del campo recreativo.

Por otro lado, la música es una expresión artística que le permite a las personas desarrollar ciertas capacidades que se integran con las artes plásticas que tiene la orientación lúdica entre el pensamiento, espíritu y la mano para expresar con libertad los trazos y dibujos que se pueden diseñar favoreciendo una formación integral del ser desde la esencia personal de cada individuo.

En conclusión, el juego se origina desde la cultura y se articula con el desarrollo de actividades lúdicas que les permiten a las personas interactuar en diferentes ambientes sociales adquiriendo valores culturales con respecto a otras comunidades y de esa forma aprender de los demás.

2.2.5 Tipos del juego

El juego es considerado desde el punto de vista educativo como una herramienta que contribuye al proceso de aprendizaje de los niños en los espacios donde se aprende de forma creativa, crítica, lúdica y pedagógica, por ende, el juego es percibido como un elemento importante en la formación escolar del niño.

Sin embargo, en la antigüedad era considerado como algo que estaba fundamentado a partir de la actividad física, específicamente en Grecia donde surgen los juegos olímpicos, y es allí especialmente donde el juego se convierte en algo que tendrá que ver con la fuerza y estará asociado con el deporte, pero también se percibe como la forma de ofrecer mediante rituales, ceremonias y cultos religiosos ofrendas a los dioses, por esa razón los griegos atribuyen la importancia al monte en el olimpo que era un lugar para la adoración de los dioses, es decir, que de cierta manera el juego está asociado a la cultura, la sociedad, lo religioso, y ya desde el siglo XX propiamente al tema educativo, pues es durante este periodo donde hay un especial interés por el infante, es decir, por preguntarse por qué se enseña, cómo se enseña y como se aprende, y es aquí donde el juego cumple un rol importante, puesto que este es percibido como una herramienta útil para el aprendizaje en los niños, es así como el MEN desde año 2009, mediante la formulación de la Política Educativa para la Primera Infancia, abrió un camino para visibilizar y trazar acciones que buscan garantizar el derecho que tienen todas las niñas y los niños menores de seis años a una oferta que permita el acceso a una educación inicial de calidad (MEN, 2004). Por ende, para ofrecer una educación de calidad se promociona una formación con especial énfasis en la primera infancia y se recurre al juego como herramienta vital para el desarrollo social y cognitivo de los infantes.

Ahora bien, desde el MEN se plantea que el juego contribuye al desarrollo integral de las niñas y los niños y se asumen como elementos que orientan el trabajo pedagógico. Por tanto, “el juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto” (MEN, 2004. p. 8). También, en dicho documento del Ministerio de Educación se hace alusión a la literatura, como el arte de jugar con las palabras escritas y de la tradición oral, las cuales hacen parte del acervo cultural de la familia y del contexto de las niñas y los niños. (MEN, 2004)

El Ministerio de Educación se establece en el documento número 22, que el juego es parte esencial en la primera infancia en el sentido que es una parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio (MEN, 2004) por lo tanto, el juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar.

Así mismo, para alcanzar estos elementos esenciales en la vida del infante emergen unos tipos de juegos los cuales se pretenden mencionar en este apartado, sin llegar a profundizar en el tema, pero si dar una comprensión de estos tipos de juegos, para ello se podría mencionar por ejemplo, juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, cuentos y relatos, figuras de plastilina, organización de palabras y números, sopa de letras, crucigramas y laberintos; aunque también hay juegos de simulación, instrucción y roles. Cabe observar que hoy la tecnología es un medio que ofrece múltiples formas para potencializar el tema de juegos desde las plataformas digitales las cuales fortalecen habilidades y competencias de orden individual y colectivo. (Saegesser, 1991)

2.2.6 Aprendizaje

El aprendizaje formalmente es entendido como la adquisición de nuevos conocimientos, pero si deseamos ir un poco más a la reflexión misma, el aprendizaje es aquel que permite comprender las distintas formas como el ser humano aprender, respondiendo a las preguntas desde el cómo, qué y para

qué, al final de cada aprendizaje se espera que la persona tenga nuevas maneras de pensar y actuar.

Según Carl Rogers precursor de la psicología humanista dice que “al hablar de educación no nos referimos únicamente a la simple instrucción o transmisión y conocimientos impartidos en las aulas de las instituciones educativas” (2006, p.43). Entonces, la educación está enfocada al desarrollo integral y armónico de la persona, busca reconocer las etapas evolutivas del ser humano para fortalecer las habilidades y destrezas, por esta razón educar es formar al ser en la integralidad para el servicio comunitario, hacia la sociedad.

Para Piaget:

La inteligencia como una habilidad para adaptarse al ambiente. La adaptación tiene lugar mediante la asimilación y la acomodación, procesos que se interrelacionan durante toda la vida en formas diferentes, de acuerdo con la etapa de desarrollo mental. En la asimilación, el individuo adsorbe una nueva información, la acomodando aspectos del ambiente en estructuras internas cognoscitivas. (2006, p.66).

Por esa razón, la acomodación les permite a las personas modificar y adaptarse a una nueva información en los diferentes ambientes educativos. Además, en los procesos de aprendizajes los individuos asimilan constantemente el conocimiento a partir de las experiencias cotidianas dando la oportunidad de construir un nuevo aprendizaje. Por lo tanto, el juego cumple una función importante en el individuo porque podrá asimilar la variedad de objetos y una acomodación en la comprensión en la utilización de los mismos.

Para Piaget es importante tener en cuenta no solo lo que aprende los estudiantes sino también cómo lo aprenden. Es necesario aprender a asimilar las situaciones culturales para comprender la historia ancestral, todo aprendizaje requiere de tiempo para que los individuos construyan un nuevo aprendizaje.

El modelo básico de aprendizaje propuesto por Gargné es conocido como Teoría del procesamiento de la información (2006). Siempre, se establecen unas expectativas en la adquisición del aprendizaje por parte de las personas, pero este aspecto ubica la memoria como un punto de referencia puesto que se puede transformar la realidad desde la comprensión del significado del aprendizaje. Puesto que la memoria juega un papel importante en el proceso de aprendizaje porque da la posibilidad de integrarla con la experiencia. En ocasiones, la repetición es una estrategia necesaria para la memoria a corto plazo, puesto que almacena información de manera permanente cuyo objetivo es la contextualización del aprendizaje frente a una realidad.

El aprendizaje se les facilita a los estudiantes cuando la información es significativa, allí automáticamente tiene la capacidad de recordarla, aunque, el aprendizaje memorístico se hace difícil la recuperación de la información porque la memoria es a corto plazo, inclusive, los individuos necesitan guardar los conocimientos a corto plazo para seleccionar la información útil y ser empleada en alguna actividad que requiera de un aprendizaje.

Los aportes realizados por los neuro científicos han implementado una serie de estrategias didácticas que impactan el aprendizaje desde la observación de imágenes ya que con este ejercicio los estudiantes controlan la imaginación al detallar el dibujo con la mirada. Además, se desarrolla la capacidad para recordar ya que se incrementa con la imaginación de objetos combinados. Así mismo, el aprendizaje se adquiere en cualquier ambiente y la plasticidad permite que los estudiantes se adapten a los contextos sociales siendo una habilidad innata del ser humano.

El aprendizaje, al igual que la plasticidad, se produce durante toda la vida del estudiante. Otro aspecto importante es que, a nivel del hipocampo, que interviene activamente en el aprendizaje y la memoria, se crean neuronas nuevas también a lo largo de la vida (Sarah, Jayne & Uta, 2008, p.136).

Esto indica que el aprendizaje se va adquiriendo durante toda la vida en la transmisión de información neuronal para la ejecución de diferentes funciones

dentro la vida común de las personas. Normalmente las personas se enfrentan a un mundo de cambios constantes, esta iniciativa la asume el rol del maestro para crear una mentalidad flexible abierta al cambio y a la adquisición de nuevos conocimientos que le permitirán aprender de ellos.

Para Salas (2008). “El aprendizaje es un proceso continuo, mutable y progresivo de adaptación al medio, que tiene ahora como faro guía a los resultados de la neurociencia, los cuales deberán ser aplicados al campo de la educación”. (p.142) Es decir, el aprendizaje es adquirido continuamente por los conocimientos nuevos, las experiencias cotidianas que se vivencian a diario, puesto que se integran y se organizan en un aprendizaje meta cognitivo fomentando una memoria comprensiva. Sin embargo, los estudiantes necesitan aprender adaptarse al nivel emocional y experiencial con el deseo de aprender todo aquello que se encuentre al alcance, por eso el maestro necesita enseñar a resolver problemas y tomar una decisión, aprender a organizar la enseñanza con metodologías pedagógicas que incentiven a los estudiantes aprender.

En los procesos de enseñanza aprendizaje, no solo se deben destacar los aspectos anteriores, también es indispensable reconocer el aporte del contexto y cómo éste favorece los procesos de aprendizaje, sobre todo en niños de educación inicial; al respecto se refiere Castañeda (2013), en su libro “*la evaluación del aprendizaje*”, que el contexto es favorable, cuando existe presencia de expectativas similares entre padres de familia y maestros es decir los actores apoyan al educando para que potencialice sus capacidades y recursos personales y así la evaluación se convierte en un recurso de mejoramiento y retroalimentación para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En realidad, el aprendizaje tiene como apariencia conductual porque a través de él se aprende un comportamiento, un conocimiento, una habilidad que constituye un enfoque neurológico entre la unión de neuronas en diferentes partes del cerebro que se convierten en una red de conocimientos que enriquecen el aprendizaje e integran este proceso de pensamiento.

2.2.7 Enseñanza

La enseñanza puede ser entendida como la transmisión de saberes, como un sistema y método de dar instrucción de un conjunto de conocimientos, principios o ideas. Por tal razón, la educación como proceso de formación tiene como finalidad en el individuo educar en valores, saberes y prácticas. Sin embargo, es precisamente a principio del siglo XX donde hay una reflexión propia sobre la enseñanza (Cf. Flores, 1994), ya que, en la antigüedad y aun en la época medieval solo importaba impartir conocimientos, no había una preocupación por lo que se enseña, por consiguiente, todos debían aprender lo enseñado.

Sin embargo, a finales del siglo XIX e inicios del XX, emerge un interés por cómo se enseña y aprende, y es aquí, precisamente donde surgen propuestas nuevas con el objetivo de inspirar las corrientes pedagógicas contemporáneas, es preciso mencionar que estas prácticas tienen un primer interés por el infante, es decir, que a finales del siglo XX cuando socialmente hablando en relación a la escuela surge el interés por los procesos de enseñanza y de aprendizaje; y se tiene una especial atención en el niño, pues anteriormente, todo aquel que se educaba en la escuela debía aprender de la misma forma, y es así como, hay un interés por la enseñanza en los niños.

En la antigüedad se enseñaba desde la literatura, oratoria y retórica, también, era muy importante la memoria y los autores clásicos, es así como esa enseñanza que se impartía era impulsada solo para la nobleza, por lo tanto, no todos podrán alcanzar esta formación académica (Cf. Flores, 1994). Por consiguiente, aquello que se enseñaba estaba mediada en el sentido de aprender desde la parte conceptual, sin embargo, como se mencionó anteriormente, en el siglo XX se empieza a tener un interés por cómo se enseña y cómo se aprende, ya que, hay más cuestionamientos sobre “que” tipo de hombre se interesa por formar; qué estrategias metodológicas se pueden implementar para enseñar, a través de “qué” contenidos, quien predomina o dirige el proceso, siendo el maestro o el estudiante (Cf. Flores, 1994, p.166)

Ahora bien, es evidente que la construcción de las ciencias en el siglo XX permite el surgimiento de los modelos pedagógicos tales como el modelo pedagógico tradicional que hace referencia al desarrollo de las facultades humanas y del carácter a través de la disciplina, la imitación con el buen ejemplo. Además, la relación del maestro con el estudiante es autoritaria, la metodología es verbalista, trasmisionista, el proceso evaluativo fue memorístico y repetitivo.

En relación con el modelo trasmisionista se le enseñaba a partir de la acumulación y asociación de aprendizajes, el contenido curricular era enmarcado a conocimiento técnico a partir de las destrezas y competencias, además, el maestro era un intermediador en los procesos de aprendizaje con los estudiantes, el proceso evaluativo contenía criterios y se daba una valoración sumativa.

Por otra parte, el modelo romántico, permite el desarrollo natural, espontaneo y libre, el estudiante aprende de las experiencias libres con el entorno, la función que desempeña el maestro es un auxiliar en la orientación de los procesos académicos, el sistema de evaluación es sin evaluación, sin comparación y sin calificaciones, dado que el modelo cognitivo tiene acceso a los niveles intelectuales, los conceptos que se emplearon eran progresivos y secuenciales, el aprendizaje que se implementaba era significativo, el maestro era un facilitador, estimulador de las experiencias educativas, la metodología se implementada era enfocada desde el trabajo cooperativo y se evaluaba cualitativamente.

Finalmente, el modelo social se hace referencia al desarrollo individual y colectivo del estudiante. El desarrollo impulsa el aprendizaje de las ciencias, la relación del maestro y del estudiante es horizontal, la metodología es variada según el nivel de desarrollo, confrontando la relación social y la evaluación es en grupo con unos parámetros entre la teoría y la praxis.

En la época antigua la enseñanza se establecía de forma generalizada no realizaban distinciones de edades para enseñarles a las personas, recurrían a

un mismo lenguaje para todos los aprendices. Pero, afínales del siglo XX se interesaron en los procesos de aprendizajes en la forma como le podían enseñar a una persona adulta o a un infante, allí surgieron los modelos pedagógicos que aportaron avances en la educación hasta la actualidad.

Con este enfoque el MEN de Colombia propuso emplear en la educación infantil el Documento N° 22 del 2014 donde plantea una educación con oportunidades a través de la educación inicial en el marco de la atención integral de Cero a Siempre orientada hacia la pedagogía del juego desde el punto de vista social siendo un reflejo de la cultura y sociedad representando el desarrollo del contexto. Sin embargo, el juego es una estrategia pedagógica que se pudo emplear con los estudiantes en la escuela, allí se diseñan unas propuestas didácticas con el fin de identificar la forma viable para aprender desde la experiencia con los objetos del ambiente.

Así mismo, en el decreto 2247 del 1997 en el artículo 11 hace énfasis sobre la importancia de la lúdica enfocándolo al juego como un ejercicio dinamizador con el cual construye conocimientos en el contexto, también, cuenta con el desarrollo de habilidades comunicativas que le permiten adquirir aprendizajes dentro de los procesos que se emplean en las aulas de clase.

2.2.8 Didáctica

La didáctica fue una disciplina que hizo parte de los planes de estudio para la formación de maestros para la educación de básica en preescolar, primaria y secundaria, aun así, esta iniciativa se desarrolló en México durante el siglo XX.

Así mismo, la didáctica no se enseña es un conjunto de estrategias pedagógicas que contienen una finalidad para que el maestro las pueda aplicar en el desarrollo de las jornadas escolares. Ahora bien, el pensamiento didáctico se origina en el siglo XVII con la obra de Juan Amós Comenio (*Didáctica magna*). El enfoque clásico del pensamiento didáctico estaba centrado al contenido en cuanto la secuencia lógica para la comprensión de los mismos,

estableciendo una noción de orden de lo sencillo a lo complejo, para alcanzar una mirada centrada en los métodos de enseñanza.

Pues bien, el sistema educativo pedagógico tiene como finalidad construir y aplicar exámenes obligando el funcionamiento didáctico a la memorización y aplicación mecánica de los contenidos enseñados. A propósito, en el siglo XX los especialistas del tema recurrieron a encontrar alternativas para reducir el exceso de contenidos, de tal forma que para evaluar utilizaban el trabajo escolar, la formación de los maestros, la cantidad de estudiantes dentro del aula y las condiciones de enseñanza que se establecían para contribuir con la actualización del sistema escolar.

Por consiguiente, a finales del siglo XIX se estableció el origen del saber didáctico visto como el “movimiento de escuela nueva” o “escuela activa” desarrollados en Europa, posteriormente retomados en Estados Unidos por los autores como Claparède, Montessori, Decroly y Freinet. Estos autores reúnen las ideas para dar paso al movimiento de la didáctica ya que era empleada en el aprendizaje, puesto que el centro de interés en el proceso de enseñanza era el estudiante, dieron origen a diversas formas de aprendizajes a través de los centros de interés, trabajos por proyectos, clases activas, dando lugar a un contenido más contextualizado visto de la realidad de forma individual según Montessori, Neil, y colectivo según Freinet, Kilpatrick en el desarrollo de las actividades en el aula para lograr tener mayor significatividad en los procesos de aprendizajes.

Por lo tanto, en la aparición del movimiento de la escuela activa se incluyeron en el trabajo didáctico en dos líneas: la primera línea corresponde a los contenidos básicos para los estudiantes, pero el maestro le corresponde crear estrategias de enseñanza que le permitan incluir a los estudiantes en los procesos de aprendizajes, mediante este ambiente escolar contribuye con la formación de la personalidad de acuerdo al entorno, además, los maestros deben estimular el desarrollo de las capacidades de los estudiantes para motivarlos a seguir aprendiendo cada vez más cosas.

La segunda línea se considera que los estudiantes son los principales responsables en determinar el ritmo de trabajo, ellos mismos dan muestra del interés y la dedicación por aprender, el maestro tiene un conocimiento que le ayuda a los estudiantes en las actividades a desarrollar en el aula y fuera de ella. Sin embargo, la responsabilidad es compartida y el esfuerzo de los estudiantes es mayor para lograr alcanzar el éxito.

Según Dewey como Kilpatrick consideran “a la escuela como un laboratorio de democracia, donde se aprende a convivir, a respetar los derechos de los demás y a cuidar de los derechos propios” (2009, p.29). Es evidente que la escuela mantiene un rol importante en la vida escolar de los estudiantes correspondientes a las relaciones sociales que emprenden desde los intereses particulares permitiéndoles adquirir valores culturales que los educa en la formación integral de la persona ya que reúne características propias de la personalidad y se reflejan en la relación con las personas que se encuentran en contacto con el mismo diariamente.

Finalmente, podría afirmarse que todo el apartado del marco teórico hace una distinción interesante en formular la importancia del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es por eso que desde el episteme del juego hasta las reflexiones de como el mismo juego y la pedagogía han emergido y contribuido al mejoramiento de pensar la educación en vista a la formación humana del niño, por ende, estas reflexiones frente a la pedagogía del juego han sido generadores de nuevas formas de percibir el juego como un elemento pedagógico que ha favorecido en las propuestas didácticas y metodológicas de la escuela en la actualidad.

CAPÍTULO 3

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Perspectiva epistemológica cualitativa

El enfoque cualitativo es un tipo de investigación que tiene como objeto de estudio las descripciones detalladas de situaciones, eventos, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones.

Este tipo de investigación “evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad”. (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p.9). Por lo tanto, ésta investigación fundamenta una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones.

Por consiguiente, el investigador se introduce en la experiencia de los participantes y construye el conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado. Así, el centro de la investigación está situado en la diversidad de ideologías y cualidades únicas de las personas.

Es así como este enfoque busca principalmente “dispersión o expansión de los datos e información, por ende, la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p.11). Por esta razón, el proyecto está orientado hacia la pedagogía del juego, específicamente, en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, y toma como eje de investigación el enfoque cualitativo ya que abordará la pedagogía del juego siendo una metodología que favorece los procesos de aprendizaje de los estudiantes desde la reflexión e interpretación de la información o datos proporcionados durante el desarrollo del proyecto investigativo.

La población seleccionada para dicho ejercicio de investigación son tres maestras que actualmente se encuentran vinculadas al Colegio Santo Tomás de Aquino, es decir, estas docentes mediante la herramienta de la entrevista proporcionaran desde su experiencia pedagógica y didáctica el insumo para seguidamente hacer un proceso de comparación con los planes de estudios,

con el fin de relacionar la información recogida en la entrevista, para así encontrar la posible relación con la labor docente, finalmente, se generara un documento de análisis frente a los resultados, producto de las entrevistas, y el ejercicio de comparación con los planes de estudio, para concluir, con el aporte que se pueda obtener como resultado producto del análisis.

3.2 Tipo de investigación: Descriptivo - explicativo

El tipo de investigación descriptivo explicativo es importante para la investigación puesto que tiene como objetivo narrar, reseñar o identificar situaciones, rasgos y características de un objeto de estudio (Bernal, 2006).

Por lo tanto, “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (Toro & Parra, 2010, p. 246). Por ende, en el caso de esta investigación, se aborda este tipo de estudio ya que, permite describir las condiciones generales y particulares de la pedagogía del juego, específicamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá.

El alcance del nivel de conocimiento que se pretende es el descriptivo explicativo, en cuanto la investigación va a permitir una búsqueda de construcción de conocimientos, reflexiones y aprendizajes para el mejoramiento de las prácticas educativas (Cifuentes, 2011) es decir, la investigación tendrá la tarea de explorar o escudriñar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje desde la pedagogía del juego, permitiendo hallar nuevas reflexiones y enseñanzas.

Ahora bien, el tipo de conocimiento que se aborda en este proceso investigativo es descriptivo, el cual busca seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio, es decir, trata de describir de forma detallada las diferentes partes del objeto que se está percibiendo, explorando o interactuando.

El nivel de conocimiento descriptivo “se soporta en técnicas como la encuesta, la entrevista, la observación y la revisión documental.” (Bernal, 2006, p.113),

sin lugar a duda, estos elementos permiten el análisis de las diferentes hipótesis que se plantean en los estudios. Es así como, este proyecto de investigación estará guiado por el conocimiento descriptivo en el sentido que se narrarán las diferentes maneras como los maestros implementan la pedagogía del juego en el desarrollo de las clases de Lengua Castellana, específicamente en la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá.

Tabla 1 Fases del Proceso de la Investigación. Elaboración propia.

PRIMER SEMESTRE 2017-II	SEGUNDO SEMESTRE 2018-I	TERCER SEMESTRE 2018-II	CUARTO SEMESTRE 2019-I
Actividades	Actividades	Actividades	Actividades
-Planteamiento de: -Título -Definición del problema -Pregunta -Objetivos: General y específicos -Justificación Antecedentes -Referentes bibliográficos -Presentación del Coloquio.	-Fundamentación -Desarrollo del marco teórico -Presentación del Coloquio.	-Diseño metodológico.	-Diseño y aplicación de instrumentos para recolección de la información. -Análisis de resultados producto de la investigación. -Elaboración de informe de resultados.

3.3 Caracterización de la población

La muestra seleccionada de la población a investigar la conforman tres docentes vinculadas al Colegio Santo Tomás de Aquino, que orientan clase de Lengua Castellana de la Sección Infantil. A continuación, se relaciona el perfil de las maestras que harán parte de la población a consultar.

Tabla 2 Perfil de la población para entrevistas. Elaboración propia.

Nombre – Docente	Perfil – Profesional	Grado asignado
	Licenciada en Educación Preescolar. Estudios realizados, diplomado competencia comunicativa y de producción textual, el juego: Una herramienta para el aprendizaje, lectores competentes, ambientes virtuales de aprendizaje, ética de la comunicación. Actualmente estudia inglés en convenio con Cambridge.	

Doris Marlene Castro	El servicio académico en el Colegio Santo Tomás de Aquino durante 23 años y en el Colegio Jordán de Sajonia durante 2 años. Se ha desempeñado durante su trabajo en los procesos de lectura y escritura con los estudiantes de los grados de transición y primero.	Transición- Primero
Sonia Pabón	Licenciada en Preescolar, básica primaria con énfasis en inglés. Especialista en Educación. El servicio académico en el colegio Santo Tomás de Aquino ha sido de seis (6) años, con estudiantes de pre – jardín y jardín. Tiempo de experiencia laboral seis años ejerciendo la profesión académica.	Pre-jardín
Mónica Orjuela Alfonso	Licenciada en Educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana. Tiene una Especialización en Educación y docencia. El servicio profesional es de 7 años en campo educativo y actualmente se incorporó en el Colegio Santo Tomás de Aquino (2019).	Tercero - Cuarto

3.4 Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de recolección de información son de vital importancia dentro del proceso de investigación para obtener datos precisos que nos ayudan a dar solución al problema planteado. Cada tipo de investigación utiliza una técnica específica para la recolección de la información, con el fin de registrar todos los aspectos relevantes y pertinentes sobre el tema, los cuales son el soporte de la investigación. Esta información debe registrarse en una forma organizada, clara y esquemática para ser analizada e interpretada posteriormente.

Cuando se hace una investigación, además de establecer las técnicas, es necesario conocer qué tipo de fuentes válidas existen para poder adquirir la información que necesitamos según el objeto de estudio. Existen unas fuentes que se denominan primarias y otras secundarias. Se definen a las fuentes y técnicas para recolección de la información como “los hechos o documentos a

los que acude el investigador y que le permiten tener información” (Méndez, 1999, p.143). Las fuentes primarias las define Méndez como “la información oral o escrita que es recopilada directamente por el investigador a través de relatos o escritos transmitidos por los participantes en un suceso o acontecimiento” (p. 147) y las fuentes secundarias como “la información escrita que ha sido recopilada y transcrita por personas que han recibido tal información a través de otras fuentes escritas o por un participante en un suceso o acontecimiento” (p. 148). Con base a lo anterior, la fuente primaria a utilizar serán las tres docentes del Campo Saber de Lengua Castellana. Por ende, la técnica de recolección de datos que se abordará en esta investigación será la entrevista semiestructurada.

3.5. La Entrevista semiestructurada

Para esta investigación la técnica que permitirá conocer e interpretar en profundidad el objeto de estudio, es decir, la pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la sección infantil, será la entrevista semiestructurada; la cual consiste en un dialogo, preparado, diseñado y organizado donde se espera que el entrevistado desarrolle elementos cognoscitivos (información sobre vivencias y experiencias), creencias (predisposiciones y orientaciones) y deseos (motivaciones y expectativas) en torno al tema que el investigador plantea.

Teniendo como referencia que “la intencionalidad principal de éste tipo de técnica es adentrarse en la vida del otro, penetrar y detallar en lo trascendente, descifrar y comprender los gustos, los miedos, las satisfacciones, las angustias, zozobras y alegrías, significativas y relevantes del entrevistado” (Taylor & Bogdan, 1990, p. 39). La entrevista, por lo tanto, supone una conversación con fines orientados a indagar elementos cognoscitivos y emocionales.

En esta investigación se utilizará la entrevista semiestructurada, ya que permite entablar un dialogo no dirigido y lineal con el entrevistado, sino que se pueden abordar varios aspectos e ir ahondando en otros que se consideran valiosos según se van dando las respuestas, y esto se logra sólo si “...el investigador

lleva al entrevistado a abordar determinado número de temas ineludibles permitiéndole detenerse en aquellos que considere más importantes y más significativos” (Tremblay & Giroux, 2004, p. 165), por estas razones se utiliza la entrevista semiestructurada.

3.6. Diseño y aplicación de entrevista

Para el diseño del instrumento propio de la técnica de entrevista, se realiza una matriz con una categoría general, luego se establecen tres subcategorías, seguidamente se plantean tres preguntas entorno a las subcategorías, que darán el insumo para la elaboración la entrevista.

Tabla 3 Matriz de Categorización de la pedagogía del juego. Elaboración propia.

Categoría	Subcategorías	Preguntas
Juego	Tipos de juego	1. ¿Considera usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza de los estudiantes en la sección infantil? 2. ¿Cuáles juegos implementa usted para que aprendan a leer y escribir en lengua castellana los estudiantes de la sección infantil? 3. ¿Qué tipos de juegos involucra usted para favorecer los procesos cognitivos en lengua castellana con los estudiantes de la sección infantil? 4. ¿Cómo han sido los resultados al implementar la estrategia del juego en clase de lengua castellana?
	Intención de los juegos	1. ¿Qué intención tiene los juegos en el desarrollo de las clases de lengua castellana con los estudiantes de la sección infantil? 2. ¿Cree usted que el juego desarrolla habilidades orales y escriturales en los estudiantes durante el desarrollo de las clases de lengua castellana? 3. ¿Cómo identifica que el juego mejora los procesos de socialización de los estudiantes durante las clases de lengua castellana?
		1. ¿Cuáles juegos considera usted vitales para potenciar los procesos de aprendizaje en lengua castellana en los estudiantes de la sección infantil?

	Momentos en la clase que se emplean los juegos	2 ¿Qué didácticas o metodologías utiliza usted para implementar los juegos en las clases de lengua castellana y cuál es el mejor momento para el desarrollo de estos juegos durante la clase? 3. ¿De qué manera usted relaciona los contenidos temáticos de lengua castellana con el juego?
--	--	---

Se realizaron las respectivas entrevistas a las docentes del Colegio Santo Tomás, quienes pertenecen al campo del Lengua Castellana de la institución; se hizo un consentimiento informado sobre el ejercicio a realizar. ([Anexo 1](#))

Ahora bien, se realiza tres entrevistas donde se utilizan los siguientes códigos para proteger la identidad de los entrevistados E1, E2, y E3. Para tal fin, se realiza también los siguientes códigos para la organización de la información E: Entrevistado. P: Pregunta. R: Respuesta. A continuación, se presentan la redacción de las entrevistas. Seguidamente se presenta un fragmento de cada entrevista en su versión de transcripción textual. Para ver las entrevistas en su redacción textual ver. ([Anexo 2](#))

Ahora se presenta la unificación de las entrevistas de tal manera, que se permite percibir cada pregunta con las tres respuestas dadas por las tres docentes entrevistadas, para posteriormente iniciar con el proceso de análisis y hallazgos. Para ver documento completo de unificación de entrevistas ver ([Anexo 3](#)).

CAPÍTULO 4

Análisis de Datos y Hallazgos

4.1 Análisis de contenido bajo el método de investigación – acción.

Desde el pensamiento de Bardin (1986) el análisis de contenido es “un conjunto de instrumentos metodológicos, aplicados a discursos (contenidos y continentes) extremadamente diversificados” (p. 7). Así, corresponden al campo del análisis de contenido las actividades en las que, partiendo de un conjunto de técnicas parciales pero complementarias la entrevista, consisten en explicitar y sistematizar el contenido de los mensajes y la expresión de ese contenido con la ayuda de indicios cuantificables o no. Todo ello con la finalidad de efectuar deducciones lógicas y justificables concernientes a los aportes obtenidos por las docentes entrevistadas.

El método de análisis está basado bajo la investigación acción propuesta por Elliott (2009) quien afirma que es el “estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (p. 18) por tanto, la IA tiene como propósito de realizar el análisis ordenado de la información el cual consiste en reflexionar, actuar y dar soluciones a problemas de carácter escolar; por lo tanto, la IA se centra en el descubrimiento y resolución de problemas (Elliott, 2009).

Ahora bien, para el análisis de las entrevistas se recurrió al método Atlas ti, el cual es un recurso que permite la sistematización y codificación de la información; mediante este medio digital se identificó a través de categorías y subcategorías, para así hallar términos recurrentes y descriptores lo cual permitió ahondar en un análisis de carácter semántico, apoyado del método investigación acción el cual tiene como finalidad reflexionar el desarrollo natural de los sucesos con respecto a la realidad descrita en el proceso de las entrevistas; en este sentido permitirá narrar, reseñar o identificar situaciones y características propias del objeto del estudio.

Para el análisis de la información se transcriben las entrevistas de forma textual, luego, se codifica, posteriormente se unifican las preguntas y respuestas de las

entrevistas. Después, teniendo el consolidado se procede al recurso digital de Atlas ti, para sistematizar el proceso de entrevistas, para tal efecto, se organizan unas subcategorías para encontrar los temimos recurrentes y descriptores. Como bien se evidencia en la figura 4.1

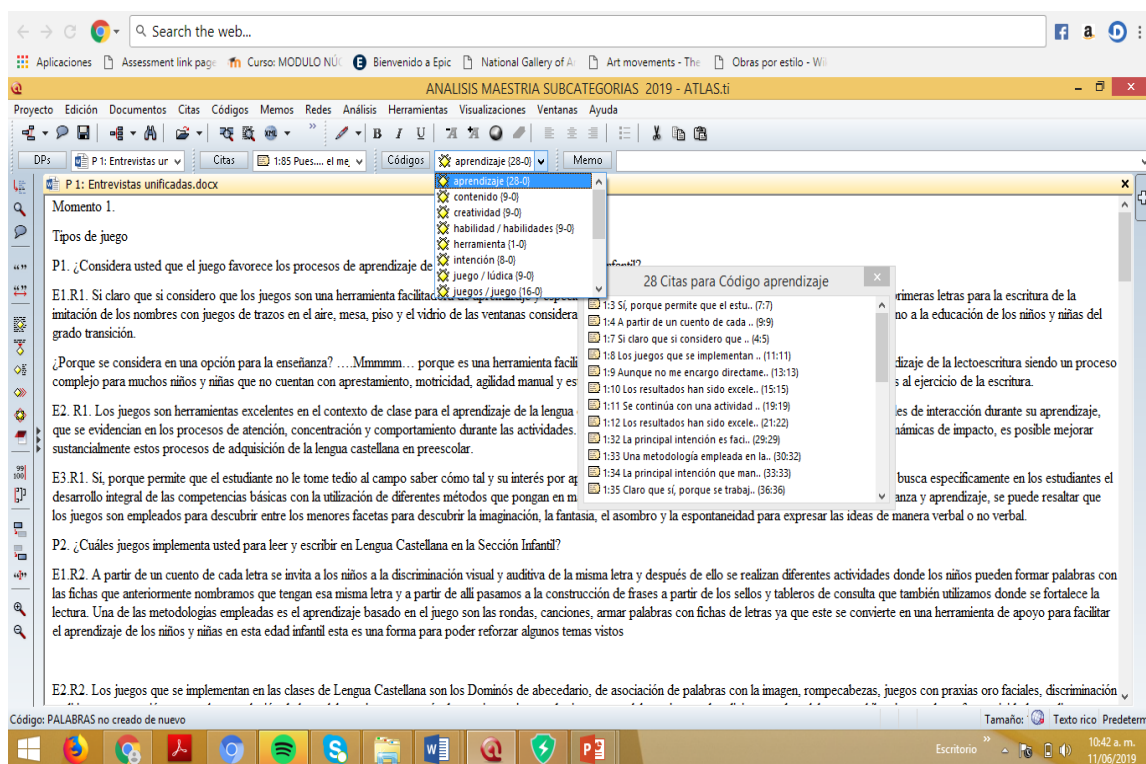


Figura 1 Categorías y Subcategorías, términos recurrentes. Atlas ti

Siguiendo con el análisis e identificando la categoría juego como eje central, posterior se hace la relación con las subcategorías en tres momentos en el siguiente orden: en primer momento la categoría tipos de juego se identifican las subcategorías como: herramienta, juego (s), aprendizaje, escritura, creatividad, metodologías y palabras; en segundo momento intención de los juegos se hallaron las subcategorías: procesos, aprendizaje, juego (s), habilidad, contenido y motivación; en tercer momento que tiene que ver con la implementación de los juegos con la subcategorías: juego (s), aprendizaje, palabras, rutina, conceptos y contenido, este será entonces el resultado de la categoría juego como emergen una serie de subcategorías que aparecen de forma repetitiva en el proceso de las entrevistas.

Momentos	Categoría	Subcategoría
Tipos de Juego	Juego	Herramienta, juego (s), aprendizaje, escritura, creatividad, metodologías y palabras
Intención del juego		Procesos, aprendizaje, juego (s), habilidad, contenido y motivación.
Implementación del juego		Aprendizaje, palabras, rutina, conceptos y contenido.

Tabla 4 Análisis de categorías y subcategorías.

A continuación, se evidencia como se identifica las subcategorías en el proceso del análisis documento de entrevista, y se señala de donde sale la subcategoría.

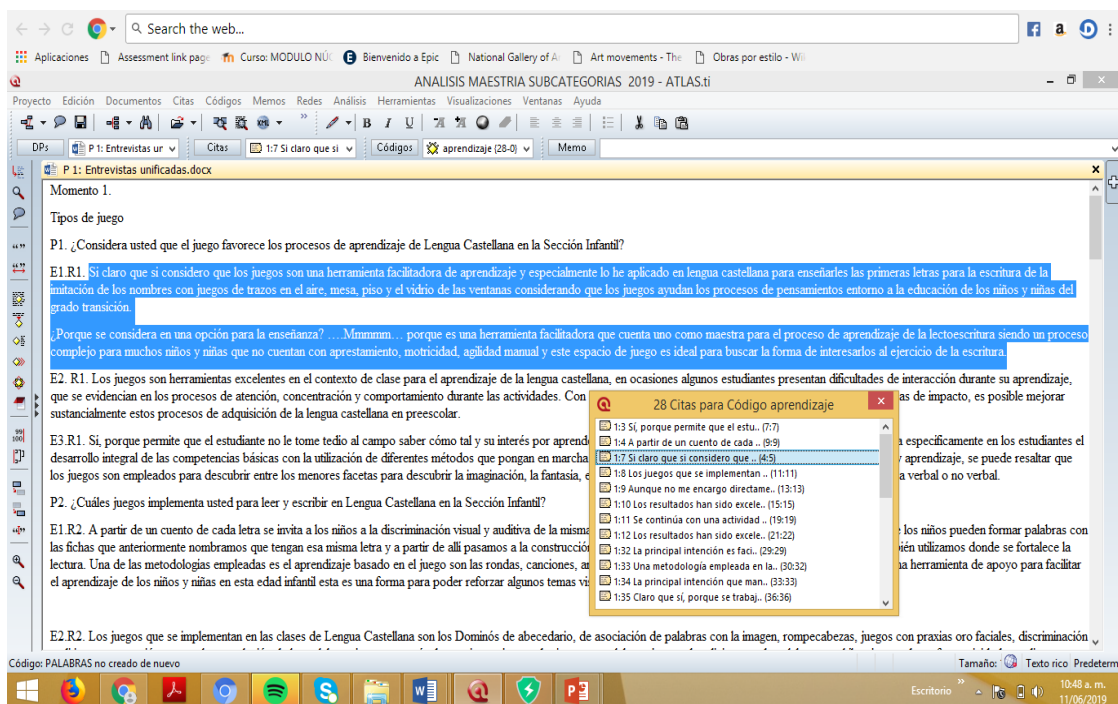


Figura 2 Análisis de Categorías y Subcategorías. Atlas Ti

Ahora, posterior al análisis de las entrevistas e identificación de la categoría y subcategorías, se obtiene el diseño de redes semánticas donde se evidencia la revisión de las subcategorías con la categoría juego, entre estas subcategorías se identifican: herramienta, juegos, aprendizaje, juegos, creatividad, metodologías, palabras, proceso, contenido, lúdica, habilidad motivación, rutinas, conceptos y contenido. Aquí se evidencia el asocio de la red semántica en relación de la categoría y subcategorías.

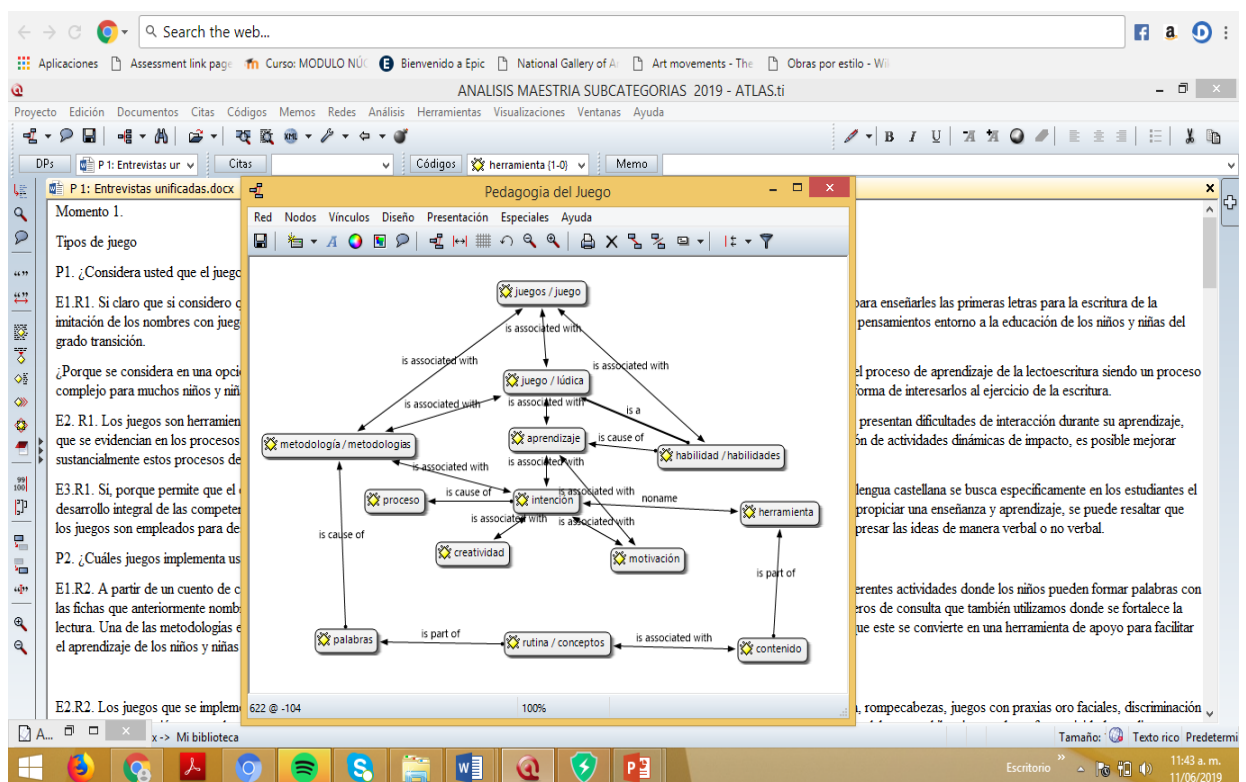


Figura 3 Red Semántica de categorías y subcategorías

Teniendo en cuenta lo anterior, es decir, el análisis de los resultados, se procede a realizar el análisis con planeación bimestral académica 2019 del Campo Saber de Lengua Castellana. Y en el momento de hacer un paralelo y contrastar los resultados de las entrevistas, y relacionar estos dos insumos, en el plan de estudios, se evidencia cierta incongruencia entre los aportes dados por las maestras, y la relación con las planeaciones de las clases de lengua castellana en la Sección Infantil. Es así como se observa, que en la planeación se percibe que hay poca importancia en el momento de incluir juegos pedagógicos para implementar en los espacios académicos en este caso para la enseñanza de la literatura infantil; sin embargo, debe señalarse que una de las maestras

entrevistadas resalta tanto en la entrevista como en sus planeaciones que hay una inclusión del juego pedagógico en las clases, cabe observar aquí, que dicha docente desempeña la labor como acompañante con estudiantes de la sección infantil y estos estudiantes son de edades entre los dos y cuatro años, por lo tanto, se puede decir que hay una apropiación tanto a nivel verbal, conceptual y en sus planeaciones, pero afirma que este aprendizaje mediante el juego es una herramienta de vital importancia para el proceso de enseñanza en niños en educación inicial.

En el material observado se evidencia que hay descripción donde se relaciona un juego de palabras, donde se asocia la imagen con el sonido, y se hacen trazos indefinidos y definidos en el arenal, realizando las vocales, de tal manera que mediante este ejercicio se enseña a los estudiantes como a través del juego se logra un aprendizaje.

En este momento es importante hacer alusión a la maestra Castro (2019) quien considera el juego como una herramienta fundamental en los procesos de aprendizaje de los niños, puesto que mediante el juego pedagógico se alcanza un aprendizaje que está asociado al recuerdo y así mismo a la memoria, en palabras de la maestra Castro dirá:

Considero que los juegos son una herramienta facilitadora de aprendizaje y especialmente lo he aplicado en lengua castellana para enseñarles las primeras letras para la escritura de la imitación de los nombres con juegos de trazos en el aire, mesa, piso y el vidrio de las ventanas considerando que los juegos ayudan los procesos de pensamientos entorno a la educación de los niños y niñas del grado transición. (Castro, 2019, p. 47)

Así mismo, para alcanzar estos elementos esenciales en la vida del infante emergen unos tipos de juegos los cuales se pretenden mencionar en este apartado, sin llegar a profundizar en el tema, pero si dar una comprensión de estos tipos de juegos, para ello se podría mencionar por ejemplo, juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, cuentos y relatos, figuras de plastilina, organización de palabras y números, sopa de letras, crucigramas y laberintos; aunque también hay juegos de simulación, instrucción y roles. Cabe observar que hoy la tecnología es un medio que ofrece múltiples formas para

potencializar el tema de juegos desde las plataformas digitales las cuales fortalecen habilidades y competencias de orden individual y colectivo.

(Saegesser, 1991)

De lo anterior, se podrá deducir que el juego es reconocido como una herramienta vital en el proceso de enseñanza, no obstante en los hallazgos que se evidencian por parte de las docentes entrevistadas hay una apropiación conceptual sobre la pedagogía del juego, pero ante lo que se sabe, (conocer) esta (planes de estudio) y hay (práctica de aula - docente) se observa una distinción amplia, es decir, se puede percibir que las docentes presentan toda la disposición para enseñar a través del juego pedagógico y hay conciencia que es una herramienta que facilita los procesos de aprendizaje con los estudiantes en lengua castellana, además, advierten que estas facultades potencian las habilidades comunicativas entre los estudiantes siendo un instrumento que genera grandes beneficios educativos.

Pero, el psicólogo y pedagogo Edouard Claparède, nacido en Ginebra (1916), promovió actividades lúdicas en los estudiantes para demostrar a los mismos pedagogos la importancia del juego. De modo que, este pedagogo creó una estrategia con el juego haciendo de ella una herramienta útil en los procesos de aprendizaje, de igual forma optó por utilizar diversas prácticas tomadas desde el juego como elemento esencial y haciendo de este un instrumento pedagógico que lograra fortalecer las dinámicas escolares que se promueven en la escuela para el desarrollo del aprendizaje.

Para Piaget:

La inteligencia como una habilidad para adaptarse al ambiente. La adaptación tiene lugar mediante la asimilación y la acomodación, procesos que se interrelacionan durante toda la vida en formas diferentes, de acuerdo con la etapa de desarrollo mental. En la asimilación, el individuo adsorbe una nueva información, la acomodando aspectos del ambiente en estructuras internas cognoscitivas.

(2006.p.66).

Por esa razón, la acomodación les permite a las personas modificar y adaptarse a una nueva información en los diferentes ambientes educativos.

Además, en los procesos de aprendizajes los individuos asimilan constantemente el conocimiento a partir de las experiencias cotidianas dando la oportunidad de construir un nuevo aprendizaje. Por lo tanto, el juego cumple una función importante en el individuo porque podrá asimilar la variedad de objetos y una acomodación en la comprensión en la utilización de los mismos.

Para Piaget es importante tener en cuenta no solo lo que aprende los estudiantes sino también cómo lo aprenden. Es necesario aprender a asimilar las situaciones culturales para comprender la historia ancestral, todo aprendizaje requiere de tiempo para que los individuos construyan un nuevo aprendizaje.

El modelo básico de aprendizaje propuesto por Gargné es conocido como Teoría del procesamiento de la información (2006). Siempre, se establecen unas expectativas en la adquisición del aprendizaje por parte de las personas, pero este aspecto ubica la memoria como un punto de referencia puesto que se puede transformar la realidad desde la comprensión del significado del aprendizaje. Puesto que la memoria juega un papel importante en el proceso de aprendizaje porque da la posibilidad de integrarla con la experiencia. En ocasiones, la repetición es una estrategia necesaria para la memoria a corto plazo, puesto que almacena información de manera permanente cuyo objetivo es la contextualización del aprendizaje frente a una realidad.

El aprendizaje se les facilita a los estudiantes cuando la información es significativa, allí automáticamente tiene la capacidad de recordarla, aunque, el aprendizaje memorístico se hace difícil la recuperación de la información porque la memoria es a corto plazo, inclusive, los individuos necesitan guardar los conocimientos a corto plazo para seleccionar la información útil y ser empleada en alguna actividad que requiera de un aprendizaje.

Los aportes realizados por los neuro científicos han implementado una serie de estrategias didácticas que impactan el aprendizaje desde la observación de imágenes ya que con este ejercicio los estudiantes controlan la imaginación al

detallar el dibujo con la mirada. Además, se desarrolla la capacidad para recordar ya que se incrementa con la imaginación de objetos combinados. Así mismo, el aprendizaje se adquiere en cualquier ambiente y la plasticidad permite que los estudiantes se adapten a los contextos sociales siendo una habilidad innata del ser humano.

Esto indica que el aprendizaje se va adquiriendo durante toda la vida en la transmisión de información neuronal para la ejecución de diferentes funciones dentro la vida común de las personas. Normalmente las personas se enfrentan a un mundo de cambios constantes, esta iniciativa la asume el rol del maestro para crear una mentalidad flexible abierta al cambio y a la adquisición de nuevos conocimientos que le permitirán aprender de ellos.

Para Salas (2008). “El aprendizaje es un proceso continuo, mutable y progresivo de adaptación al medio, que tiene ahora como faro guía a los resultados de la neurociencia, los cuales deberán ser aplicados al campo de la educación”. (p.142) Es decir, el aprendizaje es adquirido continuamente por los conocimientos nuevos, las experiencias cotidianas que se vivencian a diario, puesto que se integran y se organizan en un aprendizaje meta cognitivo fomentando una memoria comprensiva. Sin embargo, los estudiantes necesitan aprender adaptarse al nivel emocional y experiencial con el deseo de aprender todo aquello que se encuentre al alcance, por eso el maestro necesita enseñar a resolver problemas y tomar una decisión, aprender a organizar la enseñanza con metodologías pedagógicas que incentiven a los estudiantes aprender.

También, se considera que el juego posibilita ambientes favorables que crean diferentes dinámicas entre los estudiantes, y así evitar que sea una asignatura (lengua castellana) aburrida y se convierta en algo fastidioso; sin embargo, el análisis arroja un resultado interesante y es que las docentes consideran que algunos temas son fáciles en el momento de articular el contenido curricular con la pedagogía del juego, y en otras ocasiones será un poco más fácil, aunque se concluye que tal vez si hubiera una formación más específica se

podría tener más elementos didácticos pedagógicos y metodológicos para abordar todas las temáticas que deben ser abordadas.

Del mismo modo, Célestin Freinet “se esfuerza por infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir, de entusiasmo, creatividad, de descubrimiento” (2002, p.8). Es significativo que Freinet se refiera de esta forma sobre el juego puesto que busca crear en el pensamiento de las personas entusiasmo por aprender de diferentes formas. Al mismo tiempo la creatividad que permite desarrollar procesos cognoscitivos en las destrezas y habilidades, al asimilar un tema de interés que se encuentre acorde con las necesidades particulares y ejercitarse para descubrir que mediante el juego existen diversos estilos y ritmos de aprendizaje, que posibilitan la formación integral del ser desde la esencia cultural y social.

Ahora bien, relacionando lo anterior, importante resaltar el acuerdo del Ministerio de Educación Nacional donde se establece en el Documento Número 22, que el juego es parte esencial en la primera infancia en el sentido que es una parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio (MEN, 2004). Así mismo, el juego será considerado como un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar.

Pero sin lugar a duda para que este propósito sea alcanzado los docentes deben ser formados a profundidad en temas relacionados con elementos pedagógicos, didácticos, metodológicos y su relación con el juego, puesto que el decreto permanece ante el MEN pero si hay una revisión de los currículos universitarios específicamente en las facultades de educación, el juego pedagógico no es abordado en toda amplitud; cabe aclarar aquí, que no se quiere buscar un culpable frente a los vacíos de los docentes, pero si es necesario reflexionar sobre cuáles son los intereses del MEN al decretar un documento sobre la importancia de la pedagogía del juego y como estos intereses pueden evidenciarse en las universidades, especialmente en las facultades de educación.

Un aspecto importante que es resultado de la investigación es como los docentes siguen dando prioridad a enseñar contenidos, sin importar el qué, por qué y cómo se enseña y para qué se enseña, es decir, se sigue enseñando

desde los conceptos y ambientes de rutina donde la escuela no cambia su forma de enseñar, esto para señalar que el juego es un aprendizaje que permite un proceso de apropiación de conocimiento, y que mediante el juego se relaciona con la realidad, juegos de simulación, instrucción, roles y juegos mediados por la tecnología, que será un atractivo en los niños y jóvenes.

Por ende, el juego en la escuela esta entendida en sentido pedagógico, para ello es importante, definir como se comprende la pedagogía desde el pensamiento de la doctora Olga Lucia Zuluaga, en su libro *Pedagogía e historia*, quien afirma que la pedagogía es “la disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de saberes específicos en las diferentes culturas” (1999. p. 10). Es decir, la enseñanza de un saber, desde el cómo se imparte, aplica y es llevado a la práctica. Entonces cuando hablamos de pedagogía del juego, ésta podría considerarse como la articulación de dichas prácticas sujetas a los procesos de aprendizaje. En efecto, la pedagogía va en función y en relación al conocimiento de la cultura y la sociedad, también, se relaciona con otras disciplinas y ciencias de la educación, por lo tanto, en este campo pedagógico tiene la posibilidad de pensar en la forma cómo y el para qué se enseña.

Cabe resaltar aquí, que en las entrevistas realizadas se destaca que hay interés por la implementación de estrategias y metodologías que lleven al niño aprender desde la pedagogía del juego, es así como la entrevista E3. R3. “he trabajado con el “Stop”, también, concursos de formar oraciones o representar palabras, juegos de karaoke para leer las frases de las canciones que se proponen en clase, se incluye el juego de palabras en buscar la mayor cantidad de palabras en las sopas de letras y en ocasiones completar los crucigramas con apoyo de letras iniciales.” En la entrevista E2. R1. Se afirma una de las estrategias implementadas en Lengua Castellana son los juegos de gimnasia cerebral. En primer momento se inicia con un ejercicio de (Bostezo Energético): para estimular tanto la expresión verbal como la comunicación, además, oxigenar el cerebro, relaja la tensión del área facial y mejorar la visión: los niños ubican las yemas de los dedos en las mejillas y simula que bostezan. Posteriormente, hacen presión con los dedos siguiendo la demostración que hace la maestra. Se

continúa con una actividad de memoria visual en donde los niños observan atentamente unas imágenes y después de unos segundos se da vuelta a la hoja con las imágenes para que los niños traten de recordar la mayor parte de imágenes que había en la hoja que se mostró anteriormente, se presenta un video con ejercicios para hacer repaso de memoria visual” (Docentes, Colegio Santo Tomás, Bogotá, 2019)

De lo anterior, se percibe que por parte de los docentes acompañantes en la sección infantil en el Campo Saber de Lengua Castellana hay un cumplimiento del currículo del área, también, existe un acompañamiento en el desarrollo de las estrategias pedagógicas y didácticas propias del saber, pero se observó que aunque hay una apropiación de la pedagogía del juego, hay una carencia en el momento de relacionar las estrategias de aprendizaje, puesto que se manifestó que tratan de relacionar las temáticas con la pedagogía del juego, pero en ocasiones esta relación no es fácil, pues se tienen vacíos que vienen desde la formación profesional y la institución, aunque, realizan jornadas de capacitación que ayudan a fortalecer los procesos de enseñanza en la primera infancia, hay cosas que deben seguirse fortaleciendo, como por ejemplo la articulación del currículo, los planes, los métodos de enseñanza y la realidad, es decir, una educación que enseñe para analizar, comprender y aplicar.

Finalmente, en el decreto 2247 del 1997 en el artículo 11 hace énfasis sobre la importancia de la lúdica enfocándolo al juego como un ejercicio dinamizador con el cual construye conocimientos en el contexto, también, cuenta con el desarrollo de habilidades comunicativas que le permiten adquirir aprendizajes dentro de los procesos que se emplean en las aulas de clase.

CAPITULO 5

Conclusiones

El juego es percibido como una herramienta de aprendizaje y socialización en el aula, ya que, se aprende desde la interacción con el otro, y también en la exploración que se obtiene desde el mismo juego. Es así como, durante dicha investigación, se puede concluir que las maestras que hicieron parte del proceso de las entrevistas reconocen los juegos como herramientas didácticas que sirven para motivar a los estudiantes aprender de forma activa.

También, se concluye que dicho proceso (pedagogía del juego) permite en los estudiantes mantener el interés por aprender y desarrollar competencias interpersonales en el momento de socializar: deseos, pensamientos y necesidades frente a una situación específica.

Ahora bien, durante el proceso de la entrevista se evidencia que las maestras que fueron entrevistadas desconocen como los distintos tipos de juegos pueden fortalecer determinadas competencias en el estudiante, y como estos pueden asociarse en la práctica del aula; así mismo, es importante mencionar que los tipos de juegos deben ser acordes a la sección infantil, puesto que estas edades son propicias para motivar e incentivar la exploración de formas de aprender, por ende, es interesante establecer una relación directa entre el juego pedagógico y el desarrollo cognoscitivo, en otras palabras, como la pedagogía del juego, no solo es juego, sino que tiene una finalidad pedagógica unida al desarrollo cognoscitivo; importante recordar aquí, que el juego es un elemento esencial en la etapa inicial escolar, puesto que le permite ampliar los procesos de pensamientos a partir de los juegos de palabras como: retahílas, canciones, rimas, poemas cortos, narración de cuentos infantiles, ejercicios de lectura con pictogramas y lectura de discriminación visual para contar una historia, etc.

Cabe resaltar, que las maestras entrevistadas tienen una apropiación verbal sobre el tema del juego, sin embargo, no hay claridad en la clasificación de los tipos de juegos que se podrían implementar como herramienta pedagógica en

el proceso de enseñanza en el campo saber de lengua castellana. Por lo anterior, estos juegos se abordan de manera empírica, es decir, desde la práctica pedagógica de cada docente, y no desde un referente teórico que ayude a fortalecer dicho proceso pedagógico, por tanto, las maestras reconocen la importancia del juego en sus prácticas de aula.

Teniendo en cuenta, que las maestras entrevistadas tienen una postura empírica frente al tema de la pedagogía del juego, es importante resaltar que los tipos de juegos que emplean las docentes del Campo Saber Lengua Castellana durante las clases con los estudiantes de la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás son juegos de palabras que incluyen las retahílas, canciones, rimas, poemas cortos, narración de cuentos infantiles, ejercicios de lectura con pictogramas y lectura de discriminación visual para contar una historia. Cabe aclarar aquí, aunque no hay una fundamentación teórica del juego pedagógico, en las clases de lengua castellana si se emplean juegos, asociados a la pedagogía del juego, es decir, hay una intencionalidad en enseñar, aprender y aplicar en contexto, por ende, podría considerarse que existe una fundamentación teórica de la pedagogía del juego desde los syllabus y planes bimestrales de lengua castellana, sin embargo, podría hacerse una reflexión sobre el sentido de la pedagogía del juego, desde cómo esta herramienta metodológica genera impacto en la formación inicial.

Ahora bien, dentro de los resultados es pertinente describir los tipos de juegos que utilizan las docentes del campo saber lengua castellana durante las clases con los estudiantes de la sección infantil entre ellos se hallaron que las maestras emplean elementos como: el dominó de abecedario, asociación de palabras con la imagen, rompecabezas,(palabras, imágenes, figuras...) juegos con praxias oro faciales, discriminación auditiva con expresión corporal para relación de las palabras, juegos a través de canciones, juegos de rimas con palabras, juegos de adivinanzas de palabras, retahílas, juegos de grafo motricidad con diversos materiales tales como arcilla, arena, tizas, espuma y plastilina, sin lugar a duda, estos mecanismos favorecen el aprendizaje en los estudiantes.

Así mismo, se identificaron tipos de juegos interactivos, por ejemplo, la sopa de letras y cruciletras con las consonantes que se van aprendiendo, también las fichas de letras son de gran importancia para la discriminación visual y auditiva de las mismas, y el juego deletreando que es una excelente estrategia para aprender la correcta escritura de las palabras. Este juego es un programa de aprendizaje de lectoescritura que consiste en aprender jugando para divertirse con estudiantes de la primera infancia.

Por otro lado, al relacionar los tipos de juego que utilizan las maestras entrevistadas del campo saber de lengua castellana durante las clases con los estudiantes de la sección infantil pretenden integrar los contenidos que van a aprender de forma creativa y dinámica, buscando activar la motivación de los estudiantes para facilitar el desarrollo de las clases con la intención de aprender de una forma fácil en la comprensión de los contenidos logrando que adquieran los conceptos prácticos entorno a la realidad.

Cabe agregar, que los tipos de juegos permiten relacionar los contenidos de lengua castellana con las necesidades particulares de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje con la intención buscar y activar el deseo por aprender todo aquello que les causa interés por conocer, siendo una herramienta de apoyo que favorece los procesos de aprendizajes acorde a unos propósitos definidos por cada maestra que planea las clases bimestrales buscando implementar estrategias que permitan simplificar los contenidos que van a recibir los estudiantes de la sección infantil.

De esta manera, con relación a los tipos de juegos se convierten en herramientas que facilitan la relación con los contenidos para llevarlos a ambientes escolares activos, además, se sugiere a las maestras implementar diferentes estrategias didácticas en el aula de clase resaltando la importancia del documento número 22 que propone el MEN siendo un programa de Cero para Siempre encontrando diferentes tipos de juegos dependiendo a la edad de los estudiantes, se considera que el juego es un escenario privilegiado donde inicia la participación infantil, puesto que se conoce y experimenta aquello que se

empieza a explorar desde los primeros años del estudiante, también, será importante la participación de los estudiantes en espacios pedagógicos que le permiten aprender resaltando la educación integral que reúne todas dimensiones del desarrollo de los estudiantes en la etapa infantil y la forma como se relacionan los contenidos con la realidad.

Del mismo modo, la formación integral que busca promover el MEN para todas las instituciones del país, es la de articular aquellos programas para la primera infancia y de esta manera generar nuevas dinámicas para mejorar los procesos de aprendizajes de los estudiantes desde la construcción de estrategias y la transformación de los espacios desde la pedagogía del juego.

Para terminar, el juego ha sido un recurso pedagógico que facilita los procesos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes escolares, por esa razón, busca dinamizar estos espacios educativos con juegos que incluyan a todos los estudiantes a aprender de una forma divertida que activen la necesidad por adquirir nuevos conocimientos para que los pueda relacionar con la realidad para lograr obtener un aprendizaje significativo y así tener la competencia de poder emplear en cualquier situación.

Frente a la prospectiva de dicha investigación se propone a la institución que sirvió como población de la investigación (docentes – Colegio Santo Tomás) realizar una reflexión en relación a la finalidad que tiene la pedagogía del juego y el impacto pedagógico y didáctico en el aula; así mismo articular el plan de estudios con la práctica pedagógica y didáctica, de tal manera que los juegos planteados correspondan a las edades que se abordan, en este caso la sección infantil; y finalmente formular una posible articulación de todo el plan de estudios en la sección infantil, donde desde todas las asignaturas se proponga implementar la pedagogía del juego; evidenciando o ejemplificando la experiencia y los hallazgos que se identificaron en el campo de lengua castellana, comprobando que dicho ejercicio pedagógico y didáctico favorece en el aprendizaje de los estudiantes y puede ser articulado en todas las asignaturas en la sección infantil en el Colegio Santo Tomás de Aquino.

Finalmente, en cuanto a la divulgación de la investigación se presentará un informe donde se dé razón de los hallazgos encontrados en dicho proceso, así mismo, durante una jornada pedagógica en la institución se socializará el proyecto, y en él los resultados, hallazgos y recomendaciones.

Referencias

- Alegre, J (2008). Los juegos olímpicos de la antigüedad. CCD. Cultura Ciencia Deporte
- Bernal, A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración. Economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación.
- Castañeda, A.E. (2013). La evaluación del aprendizaje: una mirada sistémica. Bogotá, D.C. Ediciones USTA.
- Cifuentes, R. (2011). Diseño de proyectos de investigación cualitativa. Buenos Aires: Noveduc.
- Claparède, E. (2007) La educación funcional. Biblioteca Nueva. Madrid
- Díaz, A. (2009). Pensar la didáctica. 1° ed. Buenos Aires: Amorrortu.
- Elliott, J. (2009). La investigación acción en la educación. 4° ed. Morata
- Flórez, R. (1994). Hacia una pedagogía del conocimiento. Presencia S. A. Colombia.
- García, F. (1992). Los Juegos Olímpicos y el deporte en Grecia. AUSA, Sabadell.
- Hernández, S., FERNÁNDEZ., C, & BAPTISTA, L. (2003). Metodología de la investigación (3ª ed.). México: McGraw Hill. <http://metodelainv.blogspot.es/>
- Huizinga, J. (2002) Homo Ludens. Historia. Alianza /Emecé. Madrid, España.
- Izaguirre, M. (2017) Neuroproceso de la enseñanza y del aprendizaje. Alfa omega. Bogotá, Colombia.
- Lobo, N & Santos, C. (2006). Psicología del aprendizaje. USTA. Bogotá.
- Méndez, C. (1999). Metodología. Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias administrativas, económicas y contables. México. Mc. Graw – Hill.
- Peña, A & Castro Á. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. Bogotá: Cinde.
- Piaget, J. (1954) El nacimiento de la inteligencia en el niño. Critica. Barcelona.

- Segura, S. (1999). Los Juegos Olímpicos, Educación, Deporte Mitología y Fiestas en la Antigua Grecia. Edita Anaya. Madrid.
- Saegesser, F. (1991). Los juegos de simulación en la escuela. Visor.
- Taylor, SJ & Bogdan, R. (1990). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.
- Toro, I. & Parra, R. (2010). Fundamentos epistemológicos de la investigación y la metodología de la investigación. Cualitativa/cuantitativa. Medellín: Fondo editorial Universidad EAFIT.
- Tremblay, S. (2004). Metodología de las ciencias humanas. La investigación en acción. México: Fondo de cultura Económica.
- Vygotsky, L. (1991) La formación social de la mente. Martins Fontes S. Paulo, Brasil.
- Vargas Rodríguez, G. R. (2017). La investigación desde la Maestría en Educación: A partir de los propósitos institucionales. En Vargas Rodríguez, G.R (Ed) *Pensar la investigación desde la creatividad, la diversidad y la inclusión: una mirada desde la educación posgradual* (págs. 65-71). Bogotá D.C., Colombia: Ediciones USTA. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/12716/Vargasgerman2018.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Vásquez, F. (2013). El quehacer docente. Bogotá: Unisalle.
- Winnicott, D. (1982). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.
- Zuluaga, O. (1999) Pedagogía e historia. La historicidad de la pedagogía. La enseñanza, un objeto de saber. Universidad de Antioquia. Medellín.