

FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

AUTORES: Shubert Enrique Piedra Vera¹

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: shubertepv@gmail.com

Fecha de recepción: 03 - 05 - 2018

Fecha de aceptación: 10 - 06 - 2018

RESUMEN

El presente artículo es un avance de una investigación cualitativa en curso que el autor lleva cabo. Esta primera fase tuvo un alcance exploratorio, su objetivo fue identificar los Factores que Aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos. Para la recopilación de la información se empleó el arqueo heurístico de fuentes documentales bibliográficas (textos, artículos, tesis relacionadas) y sistematizadas en la tabla 1 y 2 respectivamente. Los hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas. Se identificaron aproximadamente más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas, de las cuales la que mayormente se repite en los discursos es la creatividad y el aprendizaje significativo (competencias técnicas), así como también la participación y la sociabilización (competencias ciudadanas).

PALABRAS CLAVE: Actividades Lúdicas; Factores; Educación; Competencias.

FACTORS THAT CONTRIBUTE THE LUDICAS ACTIVITIES IN THE EDUCATIONAL CONTEXTS

ABSTRACT

This article is an advance of an ongoing qualitative research carried out by the author in the Latin American Faculty of Social Sciences, Ecuador (FLACSO). This first phase had an exploratory scope; its objective was to identify the Factors that contribute the LudicasActivities in the Educational Contexts. For the collection of information, the heuristic archival of bibliographic documentary sources (texts, articles, related theses) was used and systematized in table 1 and 2 respectively. The findings show the importance of carrying out ludicas activities in educational contexts, since they allow the development of technical skills and citizen competencies. Approximately more than

¹ Maestrante de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede Ecuador (FLACSO). Magíster en Gestión Pública, Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN). Ingeniero Industrial, Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí. Docente en el Servicio Ecuatoriano de Capacitación Profesional (SECAP). Ex funcionario de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia Tecnología e Innovación (SENESCYT).

30 factors that contribute to play ludicas activities were identified, of which the most repeated in the speeches is creativity and meaningful learning (technical skills), as well as participation and socialization (citizen skills).

KEYWORDS: Ludicas Activities; Factors; Education; Competencies.

INTRODUCCIÓN

A mediados del pasado siglo se produjo una ruptura ontológica y epistemológica en las ciencias. De una ciencia objetivista, positivista y determinística se pasó a una ciencia intersubjetiva y dialógica. Fenómenos en la microfísica ya no podían explicarse con el método científico tradicional, por cuanto todos los fenómenos, y en particular los sociales requieren una mirada sistémica, multidisciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar de acuerdo a Morín (2001).

Aunado a lo expuesto, en el último cuarto del pasado siglo se inició el desarrollo vertiginoso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), produciendo cambios en todos los ámbitos. Al respecto señala Morín, el exceso de información motivado a la creciente expansión de las TIC genera incertidumbre, virtud de lo cual los entornos se presentan complejos y turbulentos. De allí la necesidad de un abordaje multidisciplinar y transdisciplinar, donde prime la reflexión humana, la solidaridad y la cooperación.

Es por ello que gran parte de las entidades educativas comienzan a tomar conciencia sobre la necesidad de formar ciudadanos menos individualistas, iniciándose de esta forma reformas curriculares y educativas en gran parte de América Latina. Dicha reforma educativa invita a revalorizar los aspectos éticos y estéticos en la educación, para comprender al otro en su singularidad, y comprender el mundo en su curso caótico hacia una cierta unidad, tolerando y valorando lo enriquecedora de la diversidad.

En ese sentido señala Capra (1998), no somos entidades aisladas, sino sistemas existiendo dentro de otros sistemas, en un entramado complejo e interrelacionado, virtud de lo cual lo que realizamos como seres humanos afecta a toda la naturaleza viviente. Sin embargo el informe Delors y otros (1996), refiere que durante el pasado siglo el sistema educativo del mundo se enfocó más hacia el aprender conocer y hacer, descuidándose durante mucho tiempo el aprender a ser y aprender a convivir.

Si bien es cierto que el aprender a conocer y hacer han sido los pilares fundamentales para el desarrollo tecnológico, el descuido en los contextos educativos de los dos últimos pilares mencionados en el párrafo anterior, es la causa del debilitamiento de la solidaridad y por consiguiente de los esfuerzos en la búsqueda y aplicación de soluciones a los problemas mundiales. Esto es reforzado por Morín (1999) cuando señala:

El debilitamiento de la percepción de lo global conduce al debilitamiento de la responsabilidad (cada uno tiende a responsabilizarse solamente de su tarea especializada) y al debilitamiento de la solidaridad (ya nadie siente vínculos con sus conciudadanos). (pág. 18)

En este orden de ideas, de los siete saberes para la educación de este siglo que acuña Morín, *enseñar la condición humana* es fundamental en el presente siglo. Siendo el aprender a ser y a vivir juntos (convivir) los pilares epicentros de las reformas educativas de los tiempos que vivimos para enseñarla condición humana. Lo cual hará posible la formación de personas más sensibles y solidarias, y con ello coadyuvar al logro de objetivos del milenio del Programa de las Naciones Unidas-2014 (la adopción de medidas para combatir los efectos del cambio climático, reducir la pobreza y desigualdades).

Parafraseando a Hopenhayn, M. (2006), la educación en Desarrollo Humano es necesaria porque marchamos hacia sociedades cada vez más complejas en diferenciación de identidades, intereses, demandas, hábitos, preferencias y destrezas. En estas sociedades, la cohesión social dependerá cada vez más de la capacidad de "interlocutar" (retomando las palabras del autor) transversalmente, respetar intereses, sensibilidades de otros mediante la conversación, la negociación en un lenguaje común, y abrirse a las cosmovisiones distintas en el intercambio directo y a distancia.

El pluralismo cultural debe ser una práctica de aprendizaje colectivo. Estas capacidades no se aprenden exclusivamente en cursos de educación cívica, sino además en las prácticas cotidianas educativas, en las formas en que el currículo se materializa en procesos de socialización escolar, en la mayor tolerancia de los profesores frente a las sensibilidades de los alumnos, en el cambio en las relaciones entre sexos, en el llamado 'currículo transversal' o transversalidad curricular, según refiere el autor citado en el párrafo anterior.

METODOLOGIA

El presente artículo es un avance de una investigación cualitativa que el autor está llevando a cabo. Esta primera fase corresponde a la documental, sustentada en el siguiente postulado epistemológico: toda realidad o conocimiento es subjetivo, vale decir está en el interior de cada ser, y se objetiviza cuando se sociabiliza a través del lenguaje en cualquiera de sus formas. En tal sentido, el presente artículo responde a un nivel de investigación exploratorio, los cuales de acuerdo a Hernández, S. y otros (2006) permiten identificar ambientes, contextos, situaciones de estudio, y relaciones potenciales entre variables; o establecen el "tono" de investigaciones posteriores más elaboradas y rigurosas.

Está enmarcado metodológicamente en una construcción teórica de alcance exploratorio-documental, el cual de acuerdo a la definición de Delgado (2006) busca identificar, especificar y seleccionar aquellas fuentes escritas que den luces al objeto de estudio. Para lo cual se empleó el arqueo heurístico de fuentes documentales bibliográficas (textos, artículos, tesis relacionadas). Se

procedió de manera sistemática al análisis de los escritos referidos con apoyo de tablas para sistematizar y pre-categorizar para futuras investigaciones, hasta llegar a lo que Martínez (1998) llama saturación de factores o categorías.

DESARROLLO

Aproximación al concepto de Lúdica

La palabra Lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino *Ludus* (que significa "juego" entre otras muchas acepciones). Designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Lúdica se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico.

La lúdica tiende a denominarse juego dado a su raíz etimológica, sin embargo no solo el juego es una actividad lúdica, sino que existen otras (por solo citar las actividades artísticas) ni todo juego es lúdica tal como tal como lo expresa Díaz, A. (2008) aunque el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer, reducir lo lúdico exclusivamente a la actividad juego sería inapropiado para comprenderlo como fenómeno humano en toda su dimensión.

Para Maturana, H. (2003), el juego como manifestación lúdica nos hace reconocernos como los humanos que somos. Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, y agrega el autor, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social.

Desde el enfoque de Maturana, los juegos competitivos nos llevan a relaciones que justifican negar al otro para afirmarnos, o ser negados por el otro para su afirmación. Sin embargo el paradigma tradicionalmente establecido en nuestra cultura, nos lleva al individualismo y a la competencia, evidenciándose que coexisten en el presente siglo el paradigma tradicional y la esperanza de transformar las estructuras sociales a través de la educación.

El Homo Ludens de Huizinga (2007) se expresa en relaciones donde podemos derivar en alerta, en la incertidumbre, en el goce del descubrimiento, en la pasión por el descubrimiento. De allí que la lúdica según lo expresa el autor es connatural al ser humano, siendo el juego el primer recurso que emplea el niño no solo para explorar el mundo que lo rodea, sino además para sentir gozo o placer en ese proceso de descubrimiento. (Piaget 1981)

Visto de este modo, los juegos de poderes establecidos tradicionalmente en nuestra cultura, dan paso a los juegos de sentires y quehaceres donde todos podemos reír, compartir, imaginar, pensar, sentir, fluir y ser, manifestándose la dimensión espiritual de la lúdica en su máxima expresión.

Esto quiere decir que al ir en aumento el grado de libertad o espontaneidad de la actividad lúdica, va en aumento su concepción como fenómeno subjetivo de representación simbólica de realidades imaginadas. Contrariamente al normar o reglar la actividad lúdica esta dimensión espiritual da paso a lo racional, que al igual que la dimensión espiritual, puede ser aprovechable en los contextos

educativos. Todo hace pensar que la lúdica al igual que el ser humano es un constructo multidimensional, cuyas expresiones pueden estar asociada a lo estético, ético, recreativo, aprendizaje, otros.

De acuerdo con los aportes de la lúdica, puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. Forero C. (2010).

El Párroco Martínez Oswaldo de la Fundación Universitaria Juan de Castellano-Colombia (citado por Hernán, J. y Gómez, J.2009), señala que la lúdica como parte fundamental del desarrollo integral del ser humano, no es una ciencia, ni una disciplina, es más bien una *actitud*, una predisposición del *ser frente a la vida*, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Factores que aporta la lúdica en la educación

Las tablas 1 y 2 condensan los factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Son el resultado del arqueo heurístico realizado a textos, artículos e investigaciones relacionadas, corresponden a una pre-categorización para la siguiente fase de esta investigación en curso.

La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la *estética*, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un *lugar- identidad*, además de un modo de *ser* particular. Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerarse como el *potencial creativo y gozoso* que hay en cada uno de nosotros y que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, otros.

Es por ello que en la actualidad se habla de la pedagogía lúdica o ludo-pedagogía como un enfoque sistemático de investigación de la lúdica aplicada a la pedagogía. Entre ellos se destaca las investigaciones del grupo *KINEPAIDEIA*, en su trabajo Reflexiones sobre la Acción del Docente, la ludo-pedagogía tiene un carácter *reconciliador de saberes*, el *disfrutar aprendiendo* sin que se diluyan los objetivos de aprendizaje.

Sostienen que todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a *pensar y actuar* en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: *participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles*.

Gadamer (1991) explica la lúdica como la sensación o la acción que el niño y el adulto ejercen desde una suerte de ejercicio de imaginación actoral, que le

permite *explorar y conocer desde significados*. Es por ello que entre las actividades lúdicas que por excelencia hacen emerger esa condición natural del ser humano se encuentran: las artes escénicas, las dinámicas de grupo, los juegos de roles, y otros. Estas actividades lúdicas emergen de los niños de manera natural, sin embargo son perfectamente aplicables en los adultos para recrear nuestro niño interior, y con ello la capacidad de explorar, de crear, e innovar

Cifuentes (1998) señala que la lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: *la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad*, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos.

Para Fullea (2003) existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer. La necesidad lúdica es un impulso vital, nace con el ser humano. La acción lúdica está dirigida conscientemente (en forma libre y espontánea) a la liberación voluntaria de ese impulso vital generado por esa necesidad. Mientras que el placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora, la satisfacción alcanzada a través del desarrollo de la actividad lúdica.

Tirado (2005) expone la importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el *autoconocimiento, y el conocimiento de los otros*, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras situaciones, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego.

En la misma línea argumentativa, Tonucci (2006) expone la importancia de una sociedad pensada por y para los niños, esto nos recalca la importancia que tiene la exploración del juego en el desarrollo del niño dentro y fuera de casa, donde pueda utilizar *los elementos naturales y espontáneos de su comunidad*, pues motiva a un acercamiento sólido de esa *experimentación*.

Estas capacidades que menciona el autor tienen que ver tanto con las llamadas competencias técnicas como las competencias ciudadanas que demandan las entidades socio-productivas del presente siglo. A las ya mencionadas, vale incorporar la capacidad abductiva, descomponer y a la vez articular todo fenómeno social, viéndolo y comprendiéndolo en forma sistémica. Asimismo el autor incorpora nuevos elementos: *las actividades lúdicas promueven actitudes para promover procesos de paz, de cooperación, y de solidaridad*. Corresponde a uno de los siete saberes que Morín (Ob. Cit.) identifica como demandante en la educación de este siglo, vale decir: *Trabajar para la humanización de la humanidad*.

Para Brown (1992) la Lúdica fomenta *el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento*. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se

presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.

Investigaciones relacionadas

Contreras, L. (2010), realizó una tesis cuyo propósito fue proponer un diseño de Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje Significativo de las Ciencias Biológicas en Educación Básica en los liceos del Municipio Escolar 1, Parroquia Francisco Ochoa del Estado Zulia- Venezuela. El estudio consistió en un proyecto factible dirigido a una población de 30 docentes de Ciencias Biológicas. Para la recolección de datos aplicó un cuestionario de 23 ítems, para diagnosticar las estrategias de enseñanza que emplean los docentes para la enseñanza de las Ciencias Biológicas en Educación Básica. Los resultados evidenciaron una alta tendencia a una mayor utilización de estrategias que promueven *la formación de grupos de aprendizaje* donde todos intervienen por igual, empleando los diferentes *tipos de comunicación* y el debate como *tácticas de socialización*. Asimismo una Muy Alta tendencia al empleo de estrategias innovadoras como la introducción de analogías, esquemas conceptuales, preguntas, y bloques de contenido, estructurando jerárquicamente la información. A partir de esos resultados diseñó una propuesta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las Ciencias Biológicas en Educación Básica.

Ballesteros, O. (2011), llevó a cabo un trabajo que propone una estrategia metodológica basada en la lúdica, para fomentar las competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tuvo como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de *“motivación intelectual”*. El progreso del nivel de aprendizaje de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas, y nivel explicativo, obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una *“teoría macro-micro”* a una *“teoría partículas-vacío”* y un 45% se mantuvo en una visión *“macro-micro”* de la materia. La autora concluye que el nivel de aprendizaje, es motivado a las competencias comunicativas y la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío. De allí que las actividades lúdicas representan una herramienta poderosa para desarrollar del *pensamiento abstracto*.

Tzic, J. (2012). Para el presente estudio, se tomaron en cuenta al universo de los 12 docentes en y una muestra de 157 estudiantes de los 258 en total (de los tres grados básicos) del curso de Estudios Sociales, del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán- Guatemala. Los estudiantes, hombres y mujeres (de 12 a 17 años), con procedencia de la comunidad y lugares aledaños. Se determinó que cuando el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su *interés de aprender*. Se demostró que las actividades lúdicas son recursos valiosos para convertir el proceso

enseñanza-aprendizaje en un momento más *agradable y participativo*. Las conclusiones a que llegó el autor fueron las siguientes:

- Las actividades lúdicas son inseparables de la vida de las personas, no importando edad, cultura, económica y social, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo fomentan *las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores*.
- Se pasa del concepto de clases magistrales a *clases dinámicas* y por sobre todo participativas, donde el docente sea el facilitador de toda la actividad educativa y que ambos, estudiantes y docente llevan a cabo con éxito el proceso-aprendizaje.
- Se motive al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.
- Se fomente *la participación* constante del estudiante en los cursos, por medio de los juegos educativos, para que los mismos contribuyan al desarrollo de los contenidos de estudios, a través de los conocimientos previos de cada uno, entonces el docente cumple el papel de facilitador del proceso-aprendizaje.
- Se toma en cuenta la potencialidad, habilidad y destreza de cada estudiante, con el propósito de intercambiar experiencias entre estudiantes y docentes, con esto se fomenta el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes para que sean personas competentes ante las oportunidades de progresar.
- Se involucra a los estudiantes en la resolución de los problemas que pueden surgir *dentro y fuera del aula*, con el propósito de prepararlos a enfrentar con más *seguridad los problemas reales de la vida*.
- Se favorece y fomenta el desarrollo personal de los estudiantes por medio de las competencias de aprendizaje, para un mejor desenvolvimiento personal y profesional en vida cotidiana de cada estudiante y para aportar ideas constructivas
- Es importante incluir siempre situaciones reales de la vida en las clases, por medio de algún suceso social, una noticia nacional, un fenómeno natural, entre otros, con el propósito de que el estudiante esté consciente y responsable de su conducta y comportamiento ante las situaciones reales de la vida cotidiana y sea capaz de enfrentarlos de una manera adecuada y responsable.

Montoya, L (2012), realizó una propuesta titulada La Lúdica como Estrategia para el Desarrollo de las Competencias y señala: “La lúdica como estrategia

para el desarrollo de las competencias ciudadanas”, es un proyecto pedagógico, orientado al fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los niños desde el nivel preescolar; además ofrece estrategias didácticas a las docentes en torno a las competencias ciudadanas, las cuales hacen parte del proceso *formativo integral*. Este proyecto está marcado por experiencias reflexivas, las cuales buscan *sensibilizar* y renovar las experiencias dentro y fuera del aula tanto de los niños como de las docentes, y se basa en tres fases: aislamiento, ejecución, y evaluación.

Duran, Y. y otros (2015), realizaron una investigación acción participativa, cuyo propósito fue diseñar una propuesta basada en actividades lúdicas recreativas para el buen uso del tiempo libre en el Centro Educativo de Nuevo Sucre-Colombia. Trabajaron con 22 estudiantes del quinto grado, 1 docente, y 19 padres de familia. El proyecto lo realizaron en las siguientes etapas: diagnóstico, programación, elaboración del informe, negociación para la implementación, y puesta en marcha. Llegaron a la conclusión de que el docente se preocupa muy poco por brindar estrategias que le permitan al estudiante el buen uso del tiempo libre. Por otra parte los padres de familia manifestaron estar muy preocupados en cuanto al uso del tiempo libre, y demostraron acogida hacia la propuesta como solución a la problemática presentada. Manifestaron que la propuesta les permitiría a sus hijos desarrollar la *espontaneidad y la creatividad*; posibilitándole el descubrir poco a poco sus *destrezas y debilidades*, como también sus gustos y sueños y, en este sentido *aprender a conocerse* y desplegar todo su potencial.

Muñoz, C. (2016), desarrolló una investigación en la Universidad Luis Cordero Crespo en Cuenca- Ecuador, con un alumno de cuarto año de Educación Básica General, diagnosticado con el *Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad*. Realizó entrevistas a la maestra, la madre y otros docentes de la universidad para identificar lo que conocen sobre el trastorno. Concluyó que los juegos lúdicos como estrategia metodológica, sirven para el *desarrollo emocional*, ayudan a *mejorar la enseñanza-aprendizaje* porque se transfieren conocimientos significativos. Las diferentes actividades planteadas que exigen esfuerzo y concentración, están diseñadas para *mejorar la atención-concentración, memoria visual*, y mantener el *autocontrol* mediante técnicas de relajación.

Camargo, G. y otros (2017), realizaron una investigación con el objetivo de implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños a permanecer en la escuela y a obtener un aprendizaje más significativo. Para este proyecto de intervención diseñaron tres encuestas, aplicadas a 60 estudiantes, 60 padres de familia y 10 docentes que desarrollan clases en el noveno grado de la Institución Educativa San Felipe Neri de Cartagena- Colombia. Demostraron que la falta de motivación que presentan los estudiantes (con el consecuente fracaso escolar, y deserción estudiantil) es debido a la falta de implementación de estrategias lúdicas en el aula, la carencia de apoyo y acompañamiento en casa, y los factores externos de tipo socioeconómico. Detectaron la necesidad

de diseñar un proyecto de intervención basado en actividades lúdicas, para impactar no solo a los estudiantes, sino además a padres de familia y profesores que diariamente se encuentran con ellos. Concluyeron que la lúdica puede convertirse en una herramienta de *uso diaria* del docente, que pretende llevar a los estudiantes a un *aprendizaje más significativo*, de esta manera también se ratifica a la escuela como un lugar donde se crean *ambientes de aprendizajes* que se ajusten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes, para de esta forma poderlos llevar a un proceso del conocimiento más complejo que le permita *ser un ser social*, que plantee soluciones a las diferentes problemáticas que se les presenta en su entorno.

Tabla 1. Factores que aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos (arqueología heurística de textos y artículos)

Definición	Factores que aportan las Actividades Lúdicas
La lúdica como la sensación o la acción que el niño y el adulto ejercen desde una suerte de ejercicio de imaginación actoral, que le permite explorar y conocer desde significados (Gadamer, 1991)	Explorar Conocer desde significados
La lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos. Cifuentes, M. (1998)	Autoconfianza Autonomía Formación de la personalidad
La importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el autoconocimiento, y el conocimiento de los otros, (Tirado, 2005)	Autoconocimiento Conocimiento de los otros
La importancia que tiene la exploración del juego en el desarrollo del niño dentro y fuera de casa, donde pueda utilizar los elementos naturales y espontáneos de su comunidad, pues motiva a un acercamiento sólido de esa experimentación (Tonucci, 2006)	Experimenta con la naturaleza
La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar-identidad, además de un modo de ser particular. Puede considerarse como el potencial creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, otros.	Goce Estética Identidad Potencial creativo Modo de ser Reconciliador de saberes
Tiene un carácter de reconciliador de saberes, el	Disfrutar aprendiendo

disfrutar aprendiendo que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (Grupo <i>KINEPAIDEIA</i>)	Participación Colectividad Entretenimiento Competición para obtener resultados en situaciones difíciles
---	--

Fuente: Piedra Shubert (2018)

Tabla 2. Factores que aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos (arqueo heurístico de tesis e investigaciones relacionadas)

Definición	Factores que aportan las Actividades Lúdicas
<p>El nivel de aprendizaje, es motivado a las competencias comunicativas y la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío (estado de la materia) De allí que las actividades lúdicas representan una herramienta poderosa para desarrollar el <i>pensamiento abstracto</i>.</p> <p>Ballesteros Olga (2011)</p>	Pensamiento abstracto
<p>“La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas”, es un proyecto pedagógico, orientado al fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los niños desde el nivel preescolar; además ofrece estrategias didácticas a las docentes en torno a las competencias ciudadanas, las cuales hacen parte del proceso <i>formativo integral</i>.</p> <p>Este proyecto está marcado por experiencias reflexivas, las cuales buscan <i>sensibilizar</i> y renovar las experiencias dentro y fuera del aula tanto de los niños como de las docentes, y se basa en tres fases: aislamiento, ejecución, y evaluación. Se evidencia que nos niños del grado Jardín B, lograron avances significativos en lo referente al tema de la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias, y lo reflejan en los procesos de socialización e interacción con los contextos que los rodean</p> <p>Montoya, L (2012)</p>	Formación Integral Sensibilizar docentes Sensibilizar alumnos Pluralidad Socialización Identidad Tolerancia
Las actividades lúdicas son recursos valiosos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más	Aprendizaje agradable y participativo

<p><i>agradable y participativo. Fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores</i> Se motive al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso Se involucra a los estudiantes en la resolución de los problemas que pueden surgir <i>dentro y fuera del aula</i>, Se favorece y fomenta el desarrollo personal Tzic Juan E. (2012)</p>	<p>Mejora las relaciones humanas Practica de valores Motivación del personal docente Se aprende a resolver problemas dentro y fuera del aula Desarrollo personal</p>
<p>Los padres de familia manifestaron estar muy preocupados en cuanto al uso del tiempo libre (de sus hijos), y demostraron acogida hacia la propuesta como solución a la problemática presentada. Manifestaron que la propuesta les permitiría a sus hijos desarrollar la <i>espontaneidad y la creatividad</i>; posibilitándole el descubrir poco a poco sus <i>destrezas y debilidades</i>, como también sus gustos y sueños y, en este sentido <i>aprender a conocerse</i> y desplegar todo su potencial Duran, Y. (2015) y otros</p>	<p>Adecuado uso del tiempo libre Espontaneidad Creatividad Descubrimiento de destrezas y debilidades Aprender a conocerse</p>
<p>La integración del juego como componente lúdico dentro de los contenidos favorece el desarrollo de la <i>creatividad e imaginación</i>, en los procesos de enseñanza aprendizaje Fuentes, A. y otros (2015)</p>	<p>Creatividad Imaginación</p>
<p>La lúdica no solo facilita el aprendizaje de los conceptos, sino que <i>estimula la socialización</i> de los estudiantes en el ambiente escolar, ya que les permite trabajar en equipo, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros e identificar sus propias cualidades y limitaciones. Permite <i>cambiar métodos tradicionales, dinamizar los ambientes de enseñanza</i> – aprendizaje y captar el <i>interés y la participación de los estudiantes</i> en las diferentes actividades académicas Marín, A. y otros (2015)</p>	<p>Estimula la socialización Trabajo en equipo Autoconocimiento Valora las diferencias Cambio de los métodos tradicionales Dinamiza la enseñanza-aprendizaje</p>

	Despierta el interés Participación
Con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son <i>responsabilidad, compromiso</i> . Tiene un valor pedagógico para desarrollar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer el proceso <i>de formación integral</i> . Los docentes deben capacitarse sobre la lúdica como estrategia pedagógica Castellar, G. y otros (2015)	Responsabilidad Compromiso Capacitación docente Formación Integral
Este proyecto basado en la lúdica, permitió cambios de conducta observable, logrando establecer relaciones de sana convivencia no solo con sus compañeros sino que además, estas conductas se reflejen en la cotidianidad Barón, I. y otros (2015)	Relaciones sana de convivencia
Los juegos lúdicos como estrategia metodológica, sirven para el <i>desarrollo emocional</i> , ayudan a mejorar la enseñanza-aprendizaje porque se transfieren conocimientos significativos. Las diferentes actividades planteadas que exigen esfuerzo y concentración, están diseñadas para mejorar la atención-concentración, memoria visual y mantener el autocontrol mediante técnicas de relajación (Muñoz, C. 2016)	Desarrollo emocional Mejora la atención-concentración Memoria Visual Autocontrol
La lúdica puede convertirse en una herramienta de uso diaria del docente, que pretende llevar a los estudiantes a un aprendizaje más significativo, de esta manera también se ratifica a la escuela como un lugar donde se crean ambientes de aprendizajes que se ajusten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes, para de esta forma poderlos llevar a un proceso del conocimiento más complejo que le permita <i>ser un ser social</i> , que plantee soluciones a las diferentes problemáticas que se les presenta en su entorno. Camargo, G. y otros (2017)	Herramienta de uso diario Aprendizaje significativo Ser Social

Fuente: Piedra Shubert (2018)

CONCLUSIONES

Los hallazgos evidencian más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos, siendo *la creatividad y el aprendizaje significativo* los que mayormente se repiten en los discursos, los cuales corresponden a las competencias técnicas (aprender a conocer y hacer). Mientras que la *participación y sociabilización* son los que muestran mayor frecuencia de aparición dentro de las competencias ciudadanas (aprender a ser y convivir).

Lo anterior evidencia que la lúdica tiene múltiples aportes dentro de los contextos educativos, sin embargo los factores relativos al aprender a ser y convivir corresponden a los factores que propician la mejora continua del conocer y hacer. Es así porque al fomentar la tolerancia y la aceptación del otro se fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, y con ello el pensar en conjunto para la solución de problemas, dado que la creatividad en conjunto es mayor que la creatividad de uno solo.

Por otra parte uno de los factores que emergió es el *autoconocimiento*, principio socrático que nos permite identificar nuestras debilidades y fortalezas. La primera nos conduce a buscar la ayuda necesaria, y la segunda nos permite ayudar a los otros, enfatizando aún más en el trabajo y aprendizaje en equipo, factores que también emergieron bajo el término de *sentido de colectividad*.

Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito.

Siendo las actividades lúdicas grandes motivadoras y despertadora de la creatividad, mejoran también el desempeño, consecuentemente su aplicación es extensible a otras organizaciones públicas o privada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballesteros, O. (2011). La Lúdica como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de Competencias Científicas. Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de: Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Bogotá, D.C., Colombia.

Barón, I. y otros (2015). Implementación de la Lúdica como Estrategia para la Convivencia de Estudiantes Grado Tercero. Trabajo para optar al título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores Institución Educativa Mariscal Sucre, Buenavista Córdoba. Argentina.

Brown, G. (1992). Qué tal si jugamos -otra vez. Nuevas Experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación Popular. Caracas:Humanitas.

Capra, F. (1998).La Trama de la Vida. Una Nueva Perspectiva de los Sistemas Vivos (primera edición).España: Editorial Anagrama S.A

Castellar, G. y otros (2015). Las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Trabajo presentado para optar el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena.Colombia.

Camargo G. y otros (2017). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Motivación de Adolescentes del Grado 9°en la Institución Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena. Trabajo Presentado para obtener el Título de

Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores-Colombia.

Contreras, L. (2010). Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje Significativo de las Ciencias Biológicas en Educación Básica. Trabajo de Grado para optar el Título de Magíster Scientiarum en Enseñanza de la Biología. Universidad del Zulia. Venezuela.

Cifuentes, M. (1998). Concepto de Historia y Teorías del juego y la Lúdica. Revista Seminario Investigativo, número 179.

Díaz, H. (2008) El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto (1era edición) Editorial el Magisterio. Recuperado el 5 de Febrero de 2017 en: <https://www.magisterio.com.co/>

Duran, Y. y otros (2015). Aprovechando el Tiempo Libre a través del Trabajo Lúdico Recreativo Con los Niños del Grado 5° del Centro Educativo de Nuevo Sucre. Trabajo de Grado para optar al Título de Especialista en Pedagogía de la Recreación Ecológica. Fundación Universitaria los Libertadores. Colombia.

Delgado, Y. (2006): La Investigación Social en Proceso: Ejercicios y Respuestas. Valencia: Universidad de Carabobo, Venezuela.

Delors, J. et al (1996). La Educación Encierra un Tesoro. Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación del Siglo XXI. París: Santillana, Ediciones UNESCO.

Forero C. (2010) Reflexiones del grupo KINEPAIDEIA sobre la acción del docente: Una mirada desde la investigación. Bogotá: Kinesis.

Fuentes, A. y otros (2015). Actividades Lúdicas en la Planificación Educativa. Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciada en Educación Inicial y Preprimaria. Guatemala.

Fulleda (2003). Lúdica por el Desarrollo Humano. Programa General de Acciones Recreativas para Adolescentes, Jóvenes y Adultos. Pedro Fulleda Bandera INDER / CUBA. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia. Recuperado el 6 de Febrero de 2017 en <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Alianza Editorial S.A. Madrid

Gadamer, H. (1991). De la actualidad de lo Bello. Paidós: Barcelona

Hernández, S.; Fernández, C. y Baptista, P. (2006) Metodología de la Investigación. Editorial, McGraw- Hill. México.

Hopenhayn, M. (2006). La Educación en la Actual Inflexión Epocal: Una Perspectiva Latinoamericana. Revista PRELAC-UNESCO. Núm. 2. Pág. 12 a 25.

Hernán, J. y Gómez, J. (2009). Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico, la Cultura, el Juego y la Dimensión Humana. Recuperado el 6 de Febrero de 2017 en <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Jiménez, C. (2000). Lúdica y Recreación. Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Aula Abierta. Colombia.

Morín, E. (1999). Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro. París: Ediciones UNESCO

- Morín, E. (2001). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Maturana, H. (1999). *Transformación en la Convivencia*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones S.A.
- Maturana, H. (2003). *Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo Humano Desde el Patriarcado a la Democracia*. Edit. J.C. Sáez editor. Chile
- Martínez, M. (1998). *La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación. Manual Teórico-práctico*. (Tercera edición) México, D.F.: Editorial Trillas.
- Martínez, M. (2004). *La psicología humanista: Un Nuevo Paradigma Psicológico*, 2da edición., México: Trillas.
- Marín, A. y otros (2015). *Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Matemáticas en el Grado Quinto de la Institución Educativa la Piedad Trabajo de Grado para optar el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín, Colombia.
- Muñoz, C. (2016). *Propuesta Metodológica basada en Actividades Lúdicas para Mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador.
- Montoya, L (2012). *La Lúdica como Estrategia para el Desarrollo de las Competencias Ciudadanas*. Trabajo de Grado para optar de Título de Licenciada en Educación Preescolar. Corporación Universitaria Lasallista Caldas-Antioquia. Colombia
- Pantoja, S. (2007). *Significados de la Transversalidad en el Currículo: Un estudio de caso* Revista Iberoamericana de Educación núm. 43/2 – 10 de junio de 2007
- Piaget, Jean. (1981) *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- PNUD (2014). *Informe sobre Desarrollo: Sostener el Progreso Humano: reducir vulnerabilidades y construir resiliencia*
- Santana, Y. (2015). *Las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. Trabajo presentado para optar el Título de Licenciada en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena. Colombia.
- Tzic, J. (2012). *Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias*. Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciado en Pedagogía. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Tirado G. y Marta I. (2005). *El Juego y la Lúdica Alternativas de Desarrollo Social para el Siglo XXI*. Cuadernos Pedagógicos #26.
- Tonucci, F. (2006). *La ciudad de los niños ¿Por qué necesitamos de los niños para salvar las ciudades?* Antioquia Medellín, Colombia. UNICEF (2004). *Progreso para la infancia*. Vol. 1. 0.