

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes en
el nivel inicial**

Trabajo Académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Andrea Mariseydi Juarez Cruz

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES


FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

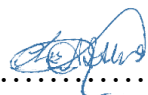
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes en el nivel inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Andrea Mariseydi Juarez Cruz (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes en el nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **JUAREZ CRUZ, ANDREA MARISEYDI**.

A las nueve horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **15**.

Por tanto, **JUAREZ CRUZ, ANDREA MARISEYDI**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las diez horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

La lúdica como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	recursosbiblio.url.edu.gt Fuente de Internet	6%
2	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%



9	www.redalyc.org Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad de Costa Rica Trabajo del estudiante	<1 %
13	repository.upb.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad EAFIT Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad del Norte, Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
20	ri.ues.edu.sv	

	Fuente de Internet	<1 %
21	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	cmc.ihmc.us Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to tarapoto Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %

31	Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
32	www.euskadi.net Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Gerardo Barrios de El Salvador Trabajo del estudiante	<1 %
34	Lorena Becerril, Antoni Badia. "Information problem-solving skills and the shared knowledge construction process: a comparison of two learning tasks with differing levels of cognitive complexity / Habilidades de resolución de problemas informacionales y proceso de construcción compartida de conocimiento: comparación entre dos tareas de aprendizaje de diferente complejidad cognitiva", Cultura y Educación, 2015 Publicación	<1 %
35	abc.gov.ar Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva.
Asesor.

DEDICATORIA

A Dios, a mi familia y a todas aquellas personas cuya invaluable contribución ha sido fundamental para el éxito de esta investigación. Expreso mi agradecimiento por el apoyo incondicional, el ánimo constante y la compañía a lo largo de las diversas etapas de mi carrera.

ÍNDICE.

DEDICATORIA.	ix
ÍNDICE.	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.	xii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: EL JUEGO	15
1.1 Conceptualización	15
1.1.1 Funciones	16
1.1.2 Características	17
1.1.3 Significado de la palabra juego	18
1.1.4 El juego como Estrategia Didáctica	19
1.2 La lúdica	20
1.2.1 Actividad lúdica	22
CAPITULO II. LÚDICA Y APRENDIZAJE	23
2.1. Metodología Lúdica	24
2.2. Importancia de la Lúdica	25
2.3. Lúdica y Complejidad	26
2.4. La Lúdica como Actitud	27
2.5. Temáticas Pedagógicas Relacionadas con la Lúdica	28
2.6. La Lúdica como Aprendizaje Significativo	33
2.7. La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza	35
2.8. La Lúdica como Herramienta o Juego	36
2.9. Jugar y Aprender	37
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS CITADAS.	41

RESUMEN

Durante el proceso de recopilación de datos, se llevó a cabo una sistematización mediante la definición de una categoría principal: la lúdica. Además, se establecieron tres categorías secundarias específicas, a saber: juego, relación lúdica-juego y relación lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas categorías fueron conceptualizadas con el propósito de servir como puntos de referencia, conduciendo así a diversas conclusiones. Entre ellas, destaca la destacada aplicabilidad de la lúdica en el ámbito educativo, actuando como un elemento unificador a través de la actitud lúdica. Los resultados obtenidos revelaron que el uso del término "lúdica" en el contexto de la educación inicial representa una valiosa contribución para los procesos de aprendizaje. La lúdica emerge como una estrategia pedagógica significativa, siendo reconocida como un recurso fundamental para el desarrollo de actividades educativas. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar la lúdica de manera consciente y deliberada en la labor pedagógica, reconociéndola como un factor clave para fomentar un ambiente propicio para el aprendizaje en los niños.

Palabras clave: didáctica, lúdica, aprendizaje significativo, juego.

ABSTRACT.

During the data collection process, a systematization was carried out by defining a main category: play. In addition, three specific secondary categories were established, namely: play, playful-play relationship and playful relationship in the teaching-learning process. These categories were conceptualized with the purpose of serving as reference points, thus leading to various conclusions. Among them, the outstanding applicability of play in the educational field stands out, acting as a unifying element through the play attitude. The results obtained revealed that the use of the term "playful" in the context of initial education represents a valuable contribution to learning processes. Play emerges as a significant pedagogical strategy, being recognized as a fundamental resource for the development of educational activities. These findings highlight the importance of consciously and deliberately integrating play into pedagogical work, recognizing it as a key factor in fostering an environment conducive to learning in children.

Keywords: didactics, play, meaningful learning, game.

INTRODUCCIÓN

La concepción de la lúdica como una oportunidad para el aprendizaje significativo, llevado a cabo de manera activa y placentera, se sostiene en la convicción sólida de que "uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse". Este proyecto representa una exploración, un retorno al ámbito lúdico, entendido como una actitud y herramienta para revisar y proponer una pedagogía que se lleve a cabo de manera vital, otorgando un valor más profundo a esta acción que va más allá de ser simplemente una posibilidad de entretenimiento.

En este sentido, se busca incorporar esos momentos de alegría y omnipotencia que son comunes en la infancia y que continúan en el mundo adulto, donde cada individuo juega según sus propias reglas: ya sea en los juegos del amor, los juegos de guerra, el juego de la política o, en general, los juegos de la vida. La perspectiva de este trabajo apunta a seguir implementando la lúdica como una herramienta didáctica que contribuya al desarrollo integral, genere alegría y libere al individuo en lugar de controlarlo.

Citando a Nicolás Buenaventura en la presentación del libro sobre modelos pedagógicos, se destaca la importancia de no imponer enseñanzas a los jóvenes, sino más bien permitirles aprender a través del juego, lo que facilita el entendimiento de las disposiciones naturales de cada uno. La orientación pedagógica adoptada es el modelo educativo constructivista, con un enfoque en el aprendizaje significativo y la lúdica como estrategia didáctica. Esto busca formar sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, fomentando la participación activa de profesores y alumnos en la construcción, creación, facilitación, liberación, cuestionamiento, crítica y reflexión sobre el conocimiento.

Desde un enfoque axiológico, la categoría suprema asumida es "la vida", considerándola como el ámbito donde los seres despliegan sus posibilidades en medio de la incertidumbre y la complejidad, conceptos vitales abordables a través de la lúdica. En cuanto

al enfoque epistemológico, se emplea el introspectivo vivencial, entendiendo el conocimiento como un acto de construcción que se realiza mediante la experiencia y la interiorización del mundo social y cultural.

En la fase hermenéutica, se llevó a cabo la lectura, análisis e interpretación de los textos encontrados, clasificando su abordaje en las categorías mencionadas. Esto permitió desarrollar una perspectiva sobre el tratamiento dado por los autores, conduciendo a conclusiones que respaldaron la elaboración de un artículo resumiendo y organizando los resultados de la revisión documental, sirviendo como base para investigaciones futuras.

Entre los resultados obtenidos, se identificó un uso superficial del término "lúdica", empleado con la intención de generar, por sí solo, un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas. Se observa una tendencia a tomar la lúdica como un juego en su aplicación, con un predominio sinonímico en los enfoques teóricos y prácticos. En la relación categorial lúdica-proceso de enseñanza-aprendizaje, se evidenció un enfoque reduccionista donde la aplicación de la lúdica se limitó a talleres mediados por el juego, utilizándola como medio para alcanzar un fin, pero sin considerarla como un fin en sí misma.

CAPÍTULO I

EL JUEGO

1.1.- Conceptualización

Desde tiempos inmemoriales, el juego ha sido una característica intrínseca de la dinámica natural y ha acompañado al ser humano en su preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica, el juego constituía una parte esencial de la formación del futuro ciudadano, siendo identificado por filósofos como Platón como un culto sagrado y por Aristóteles como un reposo. A lo largo de la historia, el juego ha despertado diversas posturas que se han polarizado en distintas épocas y culturas. Su significado resulta complejo de definir debido a que ha impregnado la historia humana en sus diversas facetas, abarcando lo psicológico, afectivo, social, cognitivo y pedagógico.

La palabra "juego" se presenta a nivel semántico como un término polisémico, abarcando diversas acepciones. Etimológicamente, proviene del latino "iocus", que se refiere a la broma. Según la Real Academia Española, el juego puede ser interpretado como la "acción y efecto de jugar", un "ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde", o incluso como un "determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin", aunque esta última acepción se aleja de los intereses abordados en este trabajo.

Las definiciones aportadas por destacados autores son fundamentales para este trabajo de grado, ya que reflejan el juego como una actividad lúdica que posibilita al ser humano:

- Huizinga lo describe como una "acción u ocupación libre, desarrollada dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, pero libremente aceptadas". Esta acción tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de ser diferente a la vida cotidiana.

- J.M. Cagigal (1996) lo define como una "acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se lleva a cabo en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión".
- Motta (2002) lo considera una "manifestación externa del impulso lúdico".

Estas perspectivas enriquecen el entendimiento del juego como una actividad vital, libre y lúdica que va más allá de simples reglas, siendo capaz de generar tensiones, alegrías y una conciencia única en la experiencia humana.

1.1.1.- Funciones

La naturaleza humana alberga una innata curiosidad epistemológica, una urgencia por conocer, que encuentra satisfacción y expresión a través del juego. La singular contribución del ser humano al juego radica en su capacidad para dotarlo de una función simbólica, elevándolo a un estado más evolucionado donde los símbolos y signos se utilizan para representar y crear contextos novedosos, dando lugar a mundos imaginarios que se desenvuelven en la mente de los jugadores.

El juego simbólico se erige sobre representaciones, desvinculándose de lo real y conferiendo al jugador el poder de conferir significado a objetos que pueden diferir de su función cotidiana. Desde una perspectiva afectiva, el juego implica una posición psicológica única que engendra placidez y un sentido general de bienestar. Esta experiencia, aunque pueda ser distante en los juegos de competición adulta, encuentra su cercanía en el juego infantil, donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin la carga de la competencia.

En el juego adulto, es factible que surja tensión psicológica al confrontar la necesidad de adaptarse a las reglas y la posibilidad de ser evaluado por sus acciones. Este contexto puede influir positiva o negativamente en la imagen que el individuo tiene de sí mismo o ante los demás, llegando incluso a provocar su retirada del juego u otras acciones irreversibles. Esta posibilidad de censura impacta negativamente en la libertad y frescura divertida inherente al juego. No obstante, la realización del juego seduce y motiva, fomenta la proximidad social

y afectiva entre los participantes, y físicamente se traduce en entornos dinámicos y efectos placenteros, donde la risa y la incertidumbre son compañeras constantes, dejando en la memoria recuerdos gratos.

El juego desempeña una crucial función socializadora e integradora, permitiendo en el ámbito social el conocimiento mutuo y la experimentación de conductas en esta interacción. Desde una perspectiva educativa, el juego emerge como una herramienta valiosa para la adquisición y desarrollo de habilidades motoras a través de la exploración y el ensayo y error. A nivel intelectual, propicia la generación de conocimiento y reflexión.

El juego, en su esencia, se presenta como un elemento formativo de primer orden que proporciona al ser humano equilibrio y lo capacita, como lo expresa el poeta alemán Schiller: "solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega".

1.1.2.- Características

El juego se manifiesta como una actividad universal y multicultural, intrínseca al ser humano, con un propósito fundamental en la socialización, el conocimiento de uno mismo, la exploración y construcción del entorno, desempeñando un papel crucial en la preparación del individuo para enfrentar la vida. En consonancia con esta perspectiva, Huizinga (1972) sostiene que "la cultura emana del juego, es como un juego y en él se desarrolla".

Dada su presencia en todas las culturas y su polisemia, es esencial considerar las características que definen al juego y lo distinguen:

- Es una actividad libre y voluntaria.
- Requiere una actitud dúctil debido a la necesaria adaptación a la dinámica del juego, especialmente durante la etapa infantil, donde puede encontrarse en cualquier lugar.
- Ofrece gratificación y placer.
- Fomenta el gozo compartido.
- Sirve como descanso y ocio.

- Implica llegar a un acuerdo para establecer reglas, lo que proporciona un orden interno y define límites.
- Exige una "actitud sui generis" de disponibilidad para sumergirse en él, evitando que se convierta en una mera representación.
- Constituye una finalidad en sí mismo, donde las acciones predominan sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como la evolución son inciertos.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo específicos o ficticios.
- Puede adoptar características distintivas según la cultura.
- Genera incertidumbre y tensión, fomentando la dinámica en su desarrollo.
- Contribuye a mejorar la calidad de vida.

En cuanto a la acepción del juego relacionada con deportes o actividades que implican desplazamiento físico, este se percibe como "un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como para el mejoramiento intelectual y sensorial". En este contexto, el juego se revela como una herramienta versátil que no solo proporciona entretenimiento, sino que también promueve la salud física y mental, destacando su valor como componente integral de la experiencia humana. (El juego en adultos mayores. Argentina. www.efdeportes.com)

1.1.3.- Significado de la palabra juego

La diversidad de significados asociados a la palabra "juego" se refleja igualmente en las diversas clasificaciones que existen. Para los propósitos de este trabajo, adoptaremos la clasificación propuesta por el sociólogo francés Roger Caillois (1913-1978). Esta elección se justifica por su capacidad para abarcar aspectos esenciales presentes en cualquier tipo de juego, así como por la manera en que ilustra la participación del individuo en estas experiencias:

- Agon (del griego "Lucha"): Se refiere a los juegos de competencia y enfrentamiento contra un adversario, donde la existencia de un perdedor y, por oposición, un vencedor es una característica fundamental.

- Alea (del latín "Azar"): Incluye los juegos aleatorios, donde el azar desempeña un papel crucial en el resultado, aportando una dimensión de incertidumbre y fortuna.
- Mimicry (mímica): Se relaciona con los juegos de imitación, donde se simula una realidad específica, permitiendo a los participantes desplegar habilidades de mimetismo y representación.
- Ilinx (del griego "remolino"): Se refiere a los juegos que implican rápidos movimientos y torbellinos, llevando a los participantes a una caída de movimiento o a un estado de desorden, a menudo asociado con experiencias de vértigo y juegos de riesgo.

La clasificación de Caillois ofrece una perspectiva completa al abordar tanto la dimensión competitiva como las variantes que involucran elementos de azar, imitación y movimiento dinámico. Esta estructura proporciona un marco útil para comprender la riqueza y diversidad de las experiencias lúdicas, destacando cómo el juego abarca distintas facetas de la condición humana en su búsqueda constante de diversión, aprendizaje y expresión.

1.1.4.- El juego como Estrategia Didáctica

El juego, intrínsecamente, establece un entorno propicio para el aprendizaje, sirviendo como una estrategia didáctica valiosa que va más allá de la simple diversión. Es una forma de comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento, desempeñando un papel fundamental en el fomento del desarrollo social, emocional y cognitivo de los individuos. En el juego, se requiere y cultiva una actitud constructivista e investigadora, tanto por parte del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que aspira a aprender de manera placentera.

Es crucial establecer un puente entre el juego y las instituciones educativas, con la certeza de que el elemento de relajación inherente al juego puede resultar en un mejor rendimiento académico y experiencias educativas más enriquecedoras. Más aún, el juego facilita la curiosidad, la experimentación y la investigación, fomentando así un proceso de

aprendizaje más profundo. Contribuye al desarrollo del pensamiento abstracto y, en términos interactivos, propicia la mejora de habilidades comunicativas y fomenta el trabajo en equipo.

Este enfoque integrador entre el juego y la educación es esencial, ya que no solo transforma el acto de aprender en una experiencia más agradable, sino que también potencia habilidades fundamentales que van más allá de la adquisición de conocimientos. En última instancia, el juego no solo se presenta como una herramienta educativa eficaz, sino como un catalizador que enriquece el proceso educativo y contribuye al desarrollo integral de los individuos.

1.2.- La lúdica

La Real Academia Española define la palabra "lúdico" como algo vinculado al juego, derivado etimológicamente del latín "ludus", que significa juego, y el sufijo "-ico" (<http://lema.rae.es/drae/?val=etimologia>). Esta raíz tiene sus fundamentos en la antigua cultura romana, donde la palabra latina "ludus" abarcaba diversos significados en el campo semántico de juego, deporte y formación. También hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores, destacando históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus. En la poesía latina, "ludus" adquiriría incluso la connotación de alegría (Piñeros, 2002).

La lúdica, vista como una experiencia cultural, se manifiesta como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida. No es simplemente una práctica, actividad, ciencia o disciplina; es un proceso inherente al desarrollo humano en todas sus dimensiones psíquicas, sociales, culturales y biológicas. Desde esta perspectiva, la lúdica se entrelaza con la cotidianidad, especialmente con la búsqueda de sentido de la vida y la expresión de la creatividad humana (Jiménez, 1998).

Quizás se pueda comprender mejor su compleja semántica en la frase: "todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego". La lúdica se revela como una categoría mayor al juego, donde este último es una manifestación específica de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón y espontáneo del ser humano, está arraigado en su ADN. El ser humano busca experiencias que le brinden felicidad, tranquilidad y serenidad en su trayecto vital.

La lúdica es más que una actividad; es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar y ser parte de ello, incluso olvidando la propia individualidad. Es inherente a la existencia humana en prácticas cotidianas y pedagógicas, una forma de conectarse con el mundo, de disfrutar con él y de conocer a través de todos los sentidos. Esto implica observación, experiencia, selección de información significativa y su contextualización, relación y asociación mental en procesos que conducen al aprendizaje.

Surge así la necesidad de una educación que comprenda y transforme, priorizando el bienestar humano en un mundo amable antes que el conocimiento. Esto permite disfrutar de la existencia de manera lúdica más allá de las exigencias modernas. En lo lúdico, más allá del juego, se experimenta una conexión con los demás. Como destaca De Borja: “Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía”.

En una educación integral, que no sea particular ni mecanicista, lo importante no es solo instruir, sino generar actitudes y posiciones vitales y sociales positivas, gestando nuevas situaciones, conceptos y relaciones. Estas características pueden fluir a través de la lúdica. Una actitud lúdica implica curiosar, experimentar, dialogar y reflexionar. Es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica, una propuesta didáctica que se disfruta y enfrenta como un desafío.

Como menciona Dewey (1975), la experiencia es la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica, tanto el alumno como el profesor se sitúan en un plano de igualdad. El profesor juega con los estudiantes, siendo uno más, no por ni para ellos, y no está por encima de la actividad. En el siglo XXI, el paradigma es aprender a aprender en un entorno de libertad, con múltiples perspectivas, abundante información y puertas abiertas a diversas propuestas.

La lúdica abre un camino hacia un aprendizaje que encuentra alegría en el conocimiento y en la experiencia cotidiana, sirviendo como fuente de ser y aprender. Facilita

la creación de imaginarios que generan nuevas articulaciones de conceptos y, por qué no, nuevas realidades que pueden llevar a nuevos paradigmas.

Siguiendo la idea de Dewey (1975), "el aprender se produce naturalmente". La lúdica proporciona una oportunidad para que el estudiante, como protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y cómo hacerlo, convirtiendo la actividad lúdica en una forma creativa, constructiva y abierta de interactuar con el conocimiento. Además, lo lúdico está intrínsecamente ligado a la complejidad de la vida y su expresión, incluida la naturaleza con toda su incertidumbre. Por tanto, lo lúdico contribuye al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica, haciendo que el proceso educativo sea más placentero y favoreciendo la adquisición de competencias laborales y la búsqueda de conocimientos de interés propio en la vida adulta.

1.2.1.- Actividad lúdica

La participación en actividades lúdicas desempeña un papel fundamental en la infancia al fomentar la autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad. Se convierte en una faceta esencial de las experiencias recreativas y educativas, siendo el juego tanto una fuente de diversión como una herramienta educativa en numerosas ocasiones. Más allá de su carácter recreativo, el juego cumple diversas funciones valiosas, como facilitar la comprensión de la realidad, fortalecer la autoafirmación del niño, promover el proceso de socialización, integrar y rehabilitar, y establecer reglas que los participantes deben aceptar, todo ello en cualquier entorno.

Desde una perspectiva más profunda, cualquier actividad lúdica requiere tres condiciones esenciales para su desarrollo efectivo: satisfacción de necesidades vitales imperativas, seguridad afectiva y libertad, según la indicación de Sheines (1981) citada por Malajovic (2000). La satisfacción de estas condiciones proporciona un delicado equilibrio entre seguridad y aventura, permitiendo la anulación del mundo único acosado por las necesidades vitales y dando lugar a la actividad lúdica. Mientras que en los animales esta conducta se manifiesta solo en una etapa de sus vidas, en los seres humanos constituye una parte integral y constante de su existencia, lo más genuinamente humano que los acompaña a lo largo de toda su vida.

En este sentido, comprender los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que afectan al niño desde su etapa intrauterina es crucial para desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes. El docente, desde una reflexión profunda, reconoce que todo lo relacionado con el niño, desde su concepción hasta su entorno familiar, social y cultural, lo hace único y singular. Cada niño representa un mundo individual que requiere enfoques atractivos y diferenciados, con estrategias, metodologías y modelos adaptados, para facilitar su participación activa y atractiva en el proceso de aprendizaje, aprovechando sus conocimientos previos.

CAPITULO II

LÚDICA Y APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje abarca la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, facilitado a través del estudio, la enseñanza o la experiencia. Este fenómeno puede ser interpretado desde diversas perspectivas, lo que implica la existencia de múltiples teorías relacionadas con el acto de aprender. En el ámbito humano, el aprendizaje se define como la modificación relativamente constante del comportamiento de una persona como resultado de la experiencia, estableciendo una conexión entre un estímulo y su respectiva respuesta.

Aunque la capacidad de aprender no es exclusiva de la especie humana, en los seres humanos este proceso se destaca como un factor que supera la habilidad común observada en otras ramas de la evolución. Según Zabalsa (1991), se considera que el aprendizaje aborda fundamentalmente tres dimensiones: como un constructo teórico, como una tarea del alumno y como una tarea de los profesores, englobando así el conjunto de factores que pueden influir en el proceso de aprendizaje (p.174). El desarrollo del aprendizaje ha permitido a los humanos alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico e incluso modificarlo según sus necesidades.

En el acto de aprender, se trata de adquirir, analizar y comprender información del entorno para aplicarla a la propia existencia. Durante este proceso, es necesario dejar de lado los preconceptos y adoptar una nueva conducta. El aprendizaje implica un cambio en el comportamiento, llevando a la incorporación de nuevos conocimientos en las experiencias actuales y futuras.

2.1. Metodología Lúdica

Yturralde (2015) sostiene que la metodología lúdica se caracteriza por su amplitud, ya que ofrece a los niños una forma de aprendizaje fácil y divertida, evitando hacer tedioso el proceso educativo. Esta metodología posibilita la expresión, comunicación, interacción, diversión y experimentación de diversas emociones que conducen al placer a través del

entretenimiento, el juego y la diversión. En este contexto, los niños se sumergen en un mundo lleno de emociones que provocan risas, gritos, carreras, saltos e incluso lágrimas, convirtiéndolo en una auténtica fuente de experiencias emocionales que contribuyen a un aprendizaje significativo.

Es importante destacar que la metodología lúdica va más allá del simple juego recreativo; a través de ella, se llevan a cabo actividades de gran importancia y valor educativo. Además de facilitar el aprendizaje, esta metodología fomenta el desarrollo de habilidades, relaciones interpersonales y el sentido del humor en las personas.

2.2. Importancia de la Lúdica

Carrasco (2009) sostiene que, desde el mismo momento del nacimiento, la lúdica se presenta como un componente esencial, constituyendo una fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento para el niño. En este contexto, actividades lúdicas como manipular, inventar y descubrir generan goce, alegría y placer. A lo largo de la infancia, especialmente durante los primeros encuentros con la escuela, la lúdica emerge como un tema central para el desarrollo de diversas habilidades y destrezas, formando parte de un proceso dinámico e interactivo.

La relevancia del juego radica en su contribución al desarrollo físico, social, cultural y emocional del niño, sirviendo como estímulo para el pensamiento y la comunicación. En la etapa inicial, que abarca entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se integran en la vida cotidiana de los estudiantes, quienes las disfrutan. Por esta razón, las actividades lúdicas en los salones de preescolar han evolucionado como herramientas educativas que estimulan de manera significativa el desarrollo infantil.

A través de las actividades lúdicas, se abordan contenidos, se fortalecen valores, se promueve la socialización y la integración grupal, se fomenta la habilidad para escuchar y seguir instrucciones, se estimula el desarrollo físico-motor, la creatividad y la imaginación, y se garantiza la igualdad de oportunidades para la participación de cada estudiante, enriqueciendo así su formación y adquisición de conocimientos.

La actividad lúdica beneficia la infancia al fomentar la autoconfianza y la formación de la personalidad, consolidándose como una actividad recreativa y educativa fundamental. Todas las actividades culturales se desarrollan de manera natural y espontánea, desempeñando un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque lúdico insta al docente a analizar y reflexionar sobre su enfoque educativo, impulsándolo a adoptar métodos atractivos que permitan a los estudiantes actuar con libertad y disfrutar de la metodología lúdica, satisfaciendo así su curiosidad, exploración y experimentación.

2.3. Lúdica y Complejidad

La vida se presenta como un entramado de complejidades, y lo lúdico emerge como un vehículo que facilita el acceso a dicha complejidad, brindando una comprensión más sencilla y abordando la incertidumbre. Este enfoque proporciona un lenguaje que prescinde de explicaciones, basado en sensaciones que permiten conocer directamente "lo que es". La naturaleza lúdica no solo genera conocimiento, sino que el conocimiento mismo se vuelve lúdico. La sensación e imagen prevalecen sobre la palabra, ofreciendo una forma pura de comprender. Lo lúdico se revela como el juego intrínseco del ser humano, ofreciendo la posibilidad de potenciar habilidades y conocer de manera placentera y en muchos casos, divertida.

Las actividades lúdicas desencadenan mejoras en la motivación, atención y concentración, impulsando la adquisición de información y el aprendizaje que resulta en la generación de nuevos conocimientos. A través de la interacción activa con otros y con el entorno, la participación en actividades lúdicas aumenta la capacidad de adaptación, la retención de información y la habilidad para relacionarse en ambientes facilitadores, flexibles y fluidos. La lúdica, con su enfoque único, aborda los siete saberes propuestos por el destacado pensador Edgar Morín (1999) como esenciales para el siglo actual, conformando una red de conocimiento que impulsa el desarrollo sostenible.

Estos saberes abarcan desde las limitaciones del conocimiento hasta la ética del género humano, y finalmente, la búsqueda de la felicidad, destacándola como un resultado directo

de lo lúdico. Aunque la importancia de la lúdica puede ser cuestionada por el pensamiento positivista, que tiende a separar la risa y la diversión de la seriedad y eficacia del conocimiento, la lúdica se revela en diversas formas, desde el juego hasta la metáfora, el sueño, el cuento y la poesía. A través de imágenes y símbolos, la lúdica entra en sinergia con la experiencia y el conocimiento, generando representaciones significativas y simbólicas que se entrelazan lógicamente con el pensamiento, el conocimiento y la comunicación humana.

En este contexto, el pensamiento metafórico, esencialmente lúdico, se manifiesta en diversas expresiones como el humor, los juegos de rol, la poesía, la literatura y el arte, contribuyendo a un pensamiento de alto nivel que trabaja en el espacio de las analogías y las diferencias. La lúdica, a través de su lenguaje simbólico, facilita la inmersión en la complejidad, estructuración y conceptualización, creando códigos y gramáticas alternativas a las adquiridas en las instituciones formales de educación, enriqueciendo así la capacidad humana de comprender tanto la totalidad como la fragmentación de la realidad.

2.4. La Lúdica como Actitud

La esencia primordial de cualquier proceso pedagógico radica en el aprendizaje, y no en la mera enseñanza, según la Unesco (1995). Desde temprana edad, el ser humano desarrolla una actitud lúdica, que se manifiesta en sus primeros momentos, como en la etapa fetal, donde se divierte con el cordón umbilical y succiona el dedo por aburrimiento. Al salir al mundo, el individuo se ve motivado a explorar y comprender su entorno, y la "actitud lúdica" emerge como una herramienta crucial. Esta actitud permite imaginar y fantasear a través del juego, facilitando la progresiva comprensión del mundo simbólico y metafórico, incluyendo la poesía y el juego con el lenguaje, así como la posibilidad de explorar el arte en sus diversas formas mediante la imagen.

La construcción de un pensamiento complejo en este proceso debe ser considerada como construcciones significativas tanto a nivel individual como colectivo. No puede ser analizada únicamente desde un enfoque lógico o analítico, ya que su construcción es virtual, no lineal y entrelazada con otras facetas del ser. La actitud lúdica impulsa el pensamiento divergente, fomentando la búsqueda de soluciones en un ámbito juguetón de posibilidades.

La actitud lúdica no solo se manifiesta en el individuo, sino que también posibilita su uso pedagógico e interacción con el conocimiento cotidiano, generando una riqueza cultural a través de las idiosincrasias y costumbres de las comunidades. Esto crea un ambiente fresco, vital, amable y festivo, deseable en la sociedad actual y especialmente en el contexto del país. Si consideramos la idea de Freud de que "el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos", entonces lo lúdico se presenta como una forma equilibrada de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer realidad los deseos, disipando la incertidumbre y evitando la frustración.

En este contexto, lo fundamental en la lúdica, como término general, es la actitud lúdica, que posibilita potenciar al otro y conducir a la construcción conjunta. Esta actitud va más allá del papel técnico atribuido a la educación por los modelos económicos internacionales, superando la simple implementación de técnicas visibles en la competencia de desarrollar clases y programas. Desde la actitud lúdica se construye sentido y significado en diversas disciplinas, arraigado en el afecto. El aprendizaje sin emociones resulta incompleto, y, por ende, la reflexión sobre el cómo y el porqué del aprendizaje, la disciplina y el propósito de la sociedad también requiere una conexión emocional.

En el contexto de la crisis social, política y económica del país, los educadores colombianos deben asumir la responsabilidad de buscar soluciones tanto a nivel pedagógico como social, ya que la educación desempeña un papel fundamental como agente posibilitador y democratizador del ser. En este sentido, la educación y la comunicación son vitales para fortalecer modelos políticos participativos en aras de una sociedad democrática, como señalan Ayala y Brunetti (1992). Los maestros-mediadores deben desempeñar un papel activo en la construcción y cimentación del ser, adoptando el enfoque de De Zubiría, que sostiene que la finalidad de la educación no solo debe centrarse en el aprendizaje, sino principalmente en el desarrollo integral.

2.5. Temáticas Pedagógicas Relacionadas con la Lúdica

Se considera de gran importancia abordar ciertos tópicos vinculados a la relación entre la lúdica y la pedagogía. En el contexto de las constantes renovaciones culturales,

tecnológicas y económicas a las que nos enfrentamos, la educación se ve impactada y desafiada a adaptarse y responder proactivamente a estos cambios. En este escenario, la didáctica desempeña un papel crucial al contribuir a la formación de individuos activos, resolutivos y generadores de transformación, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad vital de evolución.

El constante proceso de aprendizaje en el ser humano resalta la importancia práctica de la disciplina didáctica, la cual facilita el descubrimiento y la interacción con el conocimiento a lo largo de la vida. Esta interacción se desarrolla en permanente conexión con el entorno y, necesariamente, con otros individuos, convirtiéndose en un aspecto esencial para la integración social a través de la educación. En este contexto, la lúdica emerge como una propuesta didáctica renovadora e integral, cuya relevancia se remonta a las doctrinas de Fröbel en 1840, quien introdujo el término "kindergarten" basado en el juego como sistema educativo.

La actividad lúdica, con su enfoque sensorial y manipulativo, influyó a educadores como María Montessori, generando propuestas educativas que enfatizaban la importancia de la actividad y la experiencia lúdica. En la actualidad, desde el ámbito de la educación física, la lúdica se impulsa como un enfoque integral, preocupándose por fomentar la interacción y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo el enfoque de Besave, la didáctica se presenta como una acción social orientada a guiar la acción educativa, pero la enseñanza, como toda acción social, es única y escapa al control total mediante reglas predefinidas. La lúdica, entonces, contribuye a la construcción de los fines teóricos y prácticos de la didáctica en situaciones particulares, reconociendo que esta disciplina se reconstruye en cada caso y debe adaptarse al sujeto al que se dirige.

En el ámbito contemporáneo de la reflexión didáctica, que valora la diversidad y pluralidad, la lúdica destaca como una herramienta valiosa para hacer del aprendizaje una experiencia grata, alegre y activa. Se busca alejarse de clases alienantes y aburridas, transformándolas en experiencias motivadoras que fomenten el conocimiento y cumplan con

los objetivos teóricos de la Ley General de Educación, promoviendo el desarrollo crítico y reflexivo.

El docente, como motivador-facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe comprometerse en una continua búsqueda y preparación de conocimientos didácticos. La didáctica, vista como el conjunto de estrategias pedagógicas para efectivizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe adaptarse a la realidad sociocultural de los sujetos de aprendizaje, considerando la responsabilidad conjunta de generar aprendizaje y el cambio tecnológico.

La actitud lúdica, presente en el juego del conocimiento y en el juego de aprender, ofrece múltiples matices y propuestas, pero comparte el objetivo común de hacer efectivo su propósito de manera agradable. La lúdica ayuda al docente a enfrentar los desafíos sociales, pedagógicos y generacionales, y contribuye a superar las diferencias prácticas que surgen en los encuentros educativos. Es fundamental que la didáctica se inscriba en la realidad de los sujetos de aprendizaje, con la lúdica desempeñando un papel significativo en este proceso.

La didáctica, en constante cambio epistemológico, ha ampliado su perspectiva más allá de leyes determinantes y positivistas, abriendo espacio a la posibilidad y la incertidumbre, términos clave en la lúdica. Este cambio, aunque gradual y práctico, enfrenta la resistencia arraigada en la mentalidad basada en causa-efecto, leyes inamovibles y el orden establecido. La reflexión sobre nuevas posibilidades en la resolución de temas educativos, como el rediseño de currículos y planes de estudio, selección de didácticas y concepciones de evaluación, requiere explorar respuestas y hacer la búsqueda más agradable con la influencia de la lúdica.

♣ **La Didáctica en las Ciencias de la Salud**

Es crucial tener presente que, en el ámbito de la formación en ciencias de la salud, la complejidad del acto educativo experimenta un notable aumento. Esto se debe a que no solo se persigue la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de las dimensiones axiológicas y cualitativas que conllevan a la creación de bienes simbólicos, según lo plantea Díaz Barriga (2000). Estos bienes simbólicos contribuyen a la construcción de aspectos

morales, estéticos, éticos, espirituales y culturales, aspectos que deben ser considerados desde la didáctica para lograr un cambio genuino en los individuos que están siendo educados.

En consecuencia, al proponer metodologías y estrategias didácticas en el campo de las ciencias de la salud, es imperativo llevar a cabo una reflexión previa que aborde los siguientes puntos:

- Establecer desde qué enfoque se aborda el proceso educativo, considerando conceptos, modelos pedagógicos, filosóficos y epistemológicos, con el fin de no perder la perspectiva a lo largo del proceso (Hernández, 2001).
- Reconocer el contexto histórico, social y cultural, así como comprender las prácticas y la visión del proceso salud-enfermedad.
- Considerar los diversos escenarios de aplicación, tales como la atención ambulatoria, la valoración en consulta, la hospitalización, la atención domiciliaria y la salud pública, teniendo en cuenta los niveles de formación y los recursos disponibles.
- Adquirir un conocimiento profundo sobre los estudiantes, comprendiendo los procesos de construcción de conocimiento que llevan a cabo.
- Resaltar la importancia de no limitarse a la memorización de conceptos, ya que esto podría generar una falsa sensación de comprensión. Es crucial iniciar cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje identificando las ideas previas de los estudiantes, siguiendo la premisa de Ausubel (1983): "Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto, y enséñese consecuentemente".
- Tener conciencia del perfil profesional sólido que se desea formar, incluyendo el conocimiento de los problemas relacionados con la evaluación clínica, como el propósito, la razón, el qué, cuándo y cómo evaluar, así como las posibles dificultades.

- A nivel actitudinal, considerar aspectos como la observación, liderazgo y valores, abordando las actitudes como tendencias valorativas que reflejan los valores.
- Reflexionar sobre las creencias y actitudes que respaldan la forma en que se evalúan los aprendizajes, viendo la evaluación como un mecanismo de autorregulación, aprendizaje y mejora continua, destinado a perfeccionar, modificar y tomar decisiones.

♣ **Transposición Didáctica**

Según el creador del concepto de Transposición Didáctica, Chevallard, un contenido de conocimiento designado como apto para la enseñanza sufre una serie de transformaciones adaptativas que lo vuelven adecuado para ocupar un lugar entre los objetos de enseñanza. El proceso mediante el cual un objeto de saber se convierte en un objeto de enseñanza se conoce como transposición didáctica (Chevallard, 1991, p. 45).

En otras palabras, la responsabilidad del profesor radica en convertir el conocimiento especializado, ya sea científico o artístico, en un saber enseñado, de modo que los estudiantes puedan comprender ese lenguaje y apropiarse de ese conocimiento. Para los educadores, enseñar implica, por un lado, traducir un conocimiento en códigos comprensibles, revelando los objetos, las formas de argumentación, los fenómenos, los principios, las leyes, los métodos y los modelos propios de su disciplina, con el objetivo de incidir deliberadamente en los procesos de transformación de sus estudiantes en la búsqueda de una formación integral. Por otro lado, implica convertir el conocimiento para facilitar el aprendizaje y la formación intelectual (Segura, 2006, pp. 146-147).

Dado que, según Chevallard, "todo saber está conectado originalmente con su productor, puesto que se encarna en él", resulta necesario despersonalizar de cierta manera el saber y adoptar un enfoque adaptado a la situación y a los sujetos involucrados en el proceso de transmisión y construcción de conocimiento. En este contexto, la lúdica puede desempeñar un papel fundamental como medio de transposición y/o como elemento que aporta un carácter personalizador durante la transposición del saber.

2.6. La Lúdica como Aprendizaje Significativo

Palomino y González (2009) argumentan que el juego constituye una modalidad de aprendizaje con significado al posibilitar la participación, la flexibilidad y la contextualización, permitiendo que los niños vivan directamente sus propias experiencias. Además, se postula como un método que promueve el aprendizaje autónomo, basado en la experiencia y los intereses individuales. Es esencial tener presente que la rigidez de la escuela tradicional y la rutina diaria en el aula pueden limitar la imaginación y el disfrute del conocimiento. Por ende, cambiar la monotonía del aprendizaje convencional, caracterizado por cuatro paredes, hojas y crayones, por un entorno motivador que fomente el placer y la autonomía, es imperativo para que los niños puedan experimentar directamente, disponiendo de espacios propicios para su desarrollo y la exploración de sus inclinaciones personales.

El juego, como forma de aprendizaje con significado, posibilita que el niño construya su propio conocimiento en lugar de recibirlo de manera pasiva y memorística. También fomenta actitudes positivas que hacen que el proceso de aprendizaje sea interesante y divertido. Además de ser placentero, el juego genera emociones que contribuyen al desarrollo de la personalidad, convirtiendo el acto de jugar en una forma única de aprender. Durante el juego, los estudiantes atribuyen sentido a los objetos, buscan soluciones creativas para los problemas y atribuyen nuevos significados a las cosas.

La integración de la lúdica como parte esencial del aprendizaje significativo enriquece el componente pedagógico al establecer un espacio dinámico que facilita la comprensión profunda de lo que se aprende. Este enfoque combina la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión y el uso positivo del tiempo. Asimismo, posibilita la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, culminando en un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

♣ Aprendizaje Significativo

El padre de la Transposición Didáctica, Chevallard, sostiene que un contenido de saber designado como apto para enseñar experimenta un conjunto de transformaciones adaptativas para ocupar un lugar entre los objetos de enseñanza, proceso denominado transposición didáctica (Chevallard, 1991, p. 45). En otras palabras, la responsabilidad del profesor radica en convertir el saber "sabio" (científico o artístico) en un saber enseñado, permitiendo que los estudiantes comprendan ese lenguaje y se apropien del conocimiento. Para los docentes, enseñar implica la conversión del conocimiento en códigos entendibles, revelando los objetos, las formas de argumentación, los fenómenos, los principios, las leyes, los métodos y los modelos propios de su saber, disciplina o profesión, para incidir deliberadamente en los procesos de transformación de sus estudiantes, buscando la formación integral. Además, significa la conversión del conocimiento para posibilitar el aprendizaje y la formación intelectual (Segura, 2006 pp. 146-147).

Siguiendo la perspectiva de Chevallard, que sugiere que todo saber está conectado originalmente con su productor, siendo encarnado en él, se requiere cierta despersonalización del saber al adaptarlo a la situación y a los sujetos involucrados en el proceso de transmisión y construcción de conocimiento. La lúdica puede actuar como medio de transposición y/o elemento que aporte un carisma personalizador en la transposición del saber.

En el contexto del aprendizaje significativo, planteado por Novack y Gowin (1984, p. 40), se enfatiza el proceso de construcción de significados como núcleo del proceso de enseñanza-aprendizaje, dependiendo de cada alumno, quien establece relaciones sustantivas entre los conceptos nuevos y los conocimientos previos. Se destacan los siguientes postulados:

El aprendizaje significativo implica la modificación de la estructura cognoscitiva del estudiante al interrelacionar los nuevos conceptos con lo que ya sabe (Asimilación).

El conocimiento se organiza jerárquicamente en la estructura cognoscitiva, iniciando con conceptos amplios y progresando hacia conceptos más específicos y menos generales.

El aprendizaje significativo conduce a una diferenciación progresiva, basada en un aprendizaje continuo, donde los conceptos pueden modificarse o hacerse más explícitos.

El contenido de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, relacionándose sustancialmente con la estructura cognoscitiva del estudiante. Además, explicaciones, demostraciones y prácticas intencionadas influyen en la estructura cognoscitiva, facilitando la retención y la relación con los conocimientos previos. La motivación juega un papel catalítico en el aprendizaje significativo, generando esfuerzos más intensos y concentrados, ya que este tipo de aprendizaje motiva el deseo de saber, entender y dominar el conocimiento. La lúdica motiva al estudiante para interactuar con significados, aplicar nuevos conocimientos y genera seguridad afectiva al integrar pensamiento, actuación y afectividad, dando significado a la experiencia.

Los estudiantes establecen relaciones subordinadas, vinculando conceptos nuevos bajo un concepto general ya adquirido. La lúdica facilita la integración del individuo a los nuevos conocimientos y a la relación con los mismos.

2.7. La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza

Martínez (2008) sostiene que el aprendizaje no debe ser percibido como una actividad monótona ni tediosa; al contrario, se destaca la importancia de implementar estrategias lúdicas que armonicen el proceso educativo. Estas estrategias no solo contribuyen al desarrollo máximo del potencial de los alumnos, sino que también adecuan la pedagogía para mejorar el proceso educativo en general. La lúdica no solo desarrolla procesos de aprendizaje, sino que también se presenta como una alternativa aplicable en todos los niveles educativos. Se trata de una estrategia de trabajo que sitúa al alumno como el protagonista del aprendizaje, mientras que el docente asume un rol de planificación, preparación y organización de actividades que generen espacios estimulantes y propicios para el desarrollo positivo.

El reconocimiento de la lúdica como herramienta pedagógica resalta la importancia de un enfoque que propicie el aprendizaje significativo y no tradicional. Se busca, a través de un entorno escolar que ofrezca espacios de interés, que cada alumno disfrute del proceso

educativo y pueda internalizar y socializar sus experiencias, lo cual, a su vez, se traducirá en resultados educativos más efectivos. En la actualidad, el juego desempeña un papel crucial en la educación al permitir que los niños controlen sus cuerpos, coordinen movimientos, organicen ideas y exploren su entorno, fomentando su participación activa en la comunidad.

La actividad mental está intrínsecamente vinculada al juego, lo que implica el ejercicio de la imaginación, la creatividad y la fantasía. Mientras juegan, los niños crean, inventan y encuentran soluciones a diversas situaciones planteadas por el propio juego. Por ende, se puede afirmar que el juego favorece el desarrollo intelectual al estimular el pensamiento, fomentar la atención, el razonamiento y la memoria. El proceso de juego contribuye al desarrollo progresivo de la capacidad analítica, lógica y abstracta del niño.

2.8. La Lúdica como Herramienta o Juego

Gómez (2009) señala que el juego representa una actividad intrínseca a la naturaleza humana, manifestándose como un comportamiento que implica la interacción con diversos objetos, entornos y con el propio individuo. La interacción con los objetos durante el juego carece de un objetivo obligatorio, lo que evidencia un actuar exento de imposiciones y refleja la libertad humana frente a la acción y la necesidad. Se trata de un elemento de desarrollo que promueve la libertad de elección entre actividades placenteras, recreativas y espontáneas, otorgando al ser humano la capacidad de ser libre, expresivo, activo y seguro.

El juego, a través de su despliegue adaptativo, se convierte en un proceso simbólico que facilita la interacción social, logrando el autodomínio y la precisión de movimientos necesarios para sentirse integrado en su entorno. Al jugar, el niño pone en práctica sus habilidades y destrezas, contribuyendo a la maduración de todas las dimensiones de su personalidad. En este contexto lúdico, el niño no solo adquiere conocimientos valorativos, sino que también reinterpreta sus experiencias, desempeñando un papel crucial en el dominio y equilibrio de sí mismo en diversos contextos.

Un ejemplo ilustrativo de esta faceta fundamental de la lúdica es observar cómo, desde su nacimiento, un niño encuentra placer en el juego. Inicialmente, se expresa mediante

movimientos corporales simples, que con el tiempo se tornan más complejos al integrar elementos adicionales. A medida que transcurre el tiempo, el juego permite al niño activar los mecanismos de su imaginación, expresar su perspectiva del mundo circundante, desarrollar su creatividad y establecer relaciones con los demás. De este modo, la lúdica se erige como una herramienta esencial que contribuye de manera significativa a la maduración psicomotriz, facilita el desarrollo afectivo y se convierte en un vehículo fundamental para la socialización de los niños.

En consecuencia, el juego se revela como uno de los medios más poderosos que tienen los niños para adquirir nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

2.9. Jugar y Aprender.

Varela (2010) sostiene que jugar y aprender están intrínsecamente ligados, formando una combinación que crea un entorno propicio y agradable para el proceso de aprendizaje. Esta integración permite que el alumno se sienta cómodo y receptivo a la adquisición de nuevos conocimientos. Al analizar la importancia de estos dos elementos fundamentales, se destaca la motivación como un componente esencial en el proceso de jugar y aprender, contribuyendo así a un ambiente educativo más agradable. Se reconoce la relevancia del aspecto lúdico en la enseñanza.

El juego se presenta como una actividad libre, variable, armónica y esencial para el desarrollo físico, motor, afectivo y cognitivo de todo niño. Se considera una herramienta indispensable para su desenvolvimiento cultural y social, constituyendo la base de numerosas adquisiciones y siendo un aspecto fundamental del aprendizaje al dar sentido a la vida. El juego, en sí mismo, ocupa un lugar primordial en la vida de cada niño, siendo una actividad apreciada y no negociable, ya que forma parte central de su existencia.

Para los niños, el juego representa el momento más anhelado y privilegiado, permitiéndoles conectarse con el mundo, resistir de manera activa a situaciones desafiantes y manejar las emociones que podrían bloquear su desarrollo. Les brinda la oportunidad de

inventar, crear e imaginar según su percepción, sumergiéndose en un mundo propio lleno de fantasía, color y diversión, donde ellos son los únicos protagonistas de su aprendizaje.

El juego, además de ser una herramienta participativa de enseñanza, tiene como objetivo desarrollar métodos de dirección y conducta correcta en los estudiantes. Estimula la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, contribuyendo no solo a la adquisición de conocimientos y habilidades, sino también al fomento de la motivación.

En el contexto educativo, tanto el juego como el aprendizaje son fuentes significativas que guían y complementan el trabajo docente. La enseñanza debe convertirse en una experiencia deleitable para el niño, a través de un entorno que promueva armonía y confianza, donde el juego no solo sea un momento de descanso o tiempo libre, sino el momento más esperado. En este espacio, cada niño puede aportar, cuestionar, intercambiar ideas y motivar, despertando así la curiosidad e imaginación, convirtiendo el proceso de enseñanza en la parte más divertida, interesante e importante de la educación.

CONCLUSIONES

Primero: El texto resalta la importancia fundamental del juego en Múltiples aspectos del desarrollo humano, desde el social y emocional hasta el cognitivo y educativo. El juego es reconocido como una actividad intrínseca y vital en la vida humana, proporcionando un medio para el aprendizaje, la exploración, la socialización y el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Segundo: La rica polisemia de la palabra "juego" refleja su complejidad y diversidad. El juego funciona como un medio para la expresión simbólica, la satisfacción emocional, el desarrollo social y como una estrategia didáctica efectiva en contextos educativos. Su capacidad para fusionar entretenimiento con aprendizaje lo convierte en una herramienta pedagógica valiosa.

Tercero: El juego se presenta como un elemento crucial en la educación, fomentando un enfoque constructivista y experiencial en el aprendizaje. Permite la exploración, la creatividad y la interacción social, contribuyendo significativamente al desarrollo integral de los individuos, desde la infancia hasta la adultez.

RECOMENDACIONES.

- Se recomienda una mayor integración de estrategias lúdicas en los procesos educativos formales. Esto implica diseñar y aplicar actividades de aprendizaje basadas en juegos que faciliten la adquisición de conocimientos de manera interactiva y placentera, estimulando la participación activa y el interés de los estudiantes.
- Sería beneficio ofrecer formación y capacitación a los educadores sobre el uso de técnicas lúdicas en la enseñanza. Esto incluye el desarrollo de habilidades para crear y gestionar actividades de juego que sean educativamente efectivas y que promuevan un ambiente de aprendizaje motivador y participativo.
- Se sugiere fomentar la investigación y el desarrollo en el campo de la pedagogía lúdica. Esto podría incluir estudios sobre la efectividad del juego en diferentes entornos educativos, el desarrollo de nuevos materiales y recursos lúdicos, y la exploración de la interacción entre el juego y las tecnologías digitales en la educación.

REFERENCIAS CITADAS

ACERO, G., FERNÁNDEZ, A. & ZAPATA, G. 1996. Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia

AGUILERA GARCIA, Luis Orlando. Epistemología de la Educación Superior: Una Concepción para la Universidad Contemporánea ante la Sociedad del Conocimiento. Editorial Uniautónoma, 2007)

ARISTÓRELES, La Constitución de los Atenenses, Editorial Gredos, Madrid,1998

BERRIOS, OMAIRA, BRICEÑO DE GOMEZ, , María. Enfoques epistemológicos que orientan la investigación de 4to. Nivel. Revista visión gerencial. Año 8 .edición especial pg 47-54. ISSN 1317-8822 2010

BOWEN, J, HOBSON P. R.(2003). Teorías de la educación. México: Limusa.

CAMILLONI. A. (2008) El saber Didáctico. Buenos Aires. Editorial Paidós

CASTRO VILLARRAGA, Jorge O. y otros (2007). Maestro: Condición social y profesión docente en Colombia. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

CISNEROS ESTUPIÑAN, Mireya Trabajos de Grado y otros Proyectos de Investigación. Fundescritura.2005

CORREDOR MARTÍNEZ, C. (2001) La modernización inconclusa. Bogotá :Universidad Nacional de Colombia.

CIVAROLO, María Mercedes. La idea de didáctica: antecedentes, génesis y mutaciones. Didácticas Magisterio. 2008

COLL,C 1994 Psicología y currículo. Buenos aires Paidos

COLL, C. (2004).Psicología del Curriculum. Buenos Aires: Paidòs

DAVINI M. CAMILLONI A. Barco S., Souto M. (2004) Corrientes Didácticas Contemporáneas. Buenos Aires. Editorial Paidos

DE BORJA I Sole. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Ludica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco Jose de Caldas. P. 57

DE BORJA SOLE, M. 1980. El juego infantil organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- Tau.

DE ZUBIRIA, J. (2006).Los modelos pedagógicos: Hacia una Pedagogía Dialogante 2ª Ed Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio, 20006. .

DEWEY John. Democracia y Educación. P168. 1975

DÍAZ BARRIGA, F. & Hernández Rojas, G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw Hill

EDUCACIÓN Y DEPORTES. El Juego como metodología activa. Revista virtual. Año 5. No. 22.

EL JUEGO EN ADULTOS MAYORES. Argentina. www.efdeportes.com

ELKONIN, D. B. 1948. Problemas psicológicos del juego escolar.

FERRARESE, Stela M., MILANESSIO, Alicia, PRECIOSO, Silvia. Creando Juegos. Resultado de la investigación-acción participativa: Juegos ecológicos Participativos. Argentina. sferrarese@centenario.neunet.com.ar

FEUERSTEIN, R. (1993). Modificabilidad cognitiva y Programa de Enriquecimiento Instrumental. Manual para el alumno y el docente. Madrid: Instituto Superior Pio X, pag 83 Gallego Badillo, Romulo NUNES de Almeida (1994) Educación Lúdica. Editorial San Pablo.

PEÑA, Dilia Mora y Cols. Ludomática. Universidad de los Andes, LIDIE. Fundación Rafael Pombo. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Albergue infantil de Bogotá, “Mama Yolanda”. Alinfedu@uniandes.edu.co

PORLAN Y RIVERO p. 67-68 (1998). El conocimiento de los profesores: una propuesta formativa en el area de las ciencias. Sevilla: Diada.

ROJO Pérez N. La investigación cualitativa. Aplicaciones en Salud. En: Bayarre Veá H, Astraín Rodríguez ME, Díaz Llanes G, Fernández Garrote L, compiladores. La Investigación en Salud. La Habana: MINSAP, ENSAP;2002. p.118.

REYES TORRES, Francisco (1989). Democracia y conflicto en la escuela. Bogotá: Instituto para el desarrollo de la Democracia: Luis Carlos Galán.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA. Seminario Estudios de Usuarios.
http://docencia.udea.edu.co/bibliotecologia/seminario-estudiosusuario/unidad4/obj_busqueda.