LA LUDICA:

ALTERNATIVA EDUCATIVA QUE PERMITE CONCENTRAR LA ATENCIÓN DEL EDUCANDO EN CLASE

OBRA DE CONOCIMIENTO

ÓSCAR FERNANDO MAZUERA

CARLOS HUMBERTO DARAVIÑA PINEDA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTA DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MANIZALES

2016

LA LUDICA:

ALTERNATIVA EDUCATIVA QUE PERMITE CONCENTRAR LA ATENCIÓN DEL EDUCANDO EN CLASE

OBRA DE CONOCIMIENTO

ÓSCAR FERNANDO MAZUERA

CARLOS HUMBERTO DARAVIÑA PINEDA

Tutora:

Mg. LUZ ELENA TORO GONZÁLEZ

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTA DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MANIZALES

2016

AGRADECIMIENTOS

A Dios nuestro Señor, quien siempre ha sido el faro guiador e iluminador del sendero que hemos trasegado a través de nuestro quehacer personal y pedagógico, porque nos ha permitido salud, bienestar físico y económico, y para quien sólo nos resta expresarle palabras de retribución.

A nuestras familias, padres, madres y esposos, nichos de amor y alegría, quienes nos albergaron en su cálido abrazo, por ser fuente de sabiduría y de vida, de anhelos y sueños. Infinitos reconocimientos por ese acompañamiento constante, por ser sencillamente nuestro más grande orgullo y el mejor aliciente para seguir conquistando horizontes. Y a nuestros hijos e hijas para quienes guardamos la esperanza de un mejor mañana, mientras siga alumbrando la luz del sol.

A la Universidad Católica de Manizales quien con su mirada desde la complejidad nos sedujo a potenciar posturas revolucionantes provocando en nosotros la necesidad de apostarle a existencias más humanizantes.

A la Doctora Luz Elena Toro González, nuestra tutora, quien nos acogió en un abrazo de fraternidad durante todo este recorrido; por su calidad humana y por ser actora en las nuevas emergencias sociales, ayudándonos a repensar los nuevos horizontes de la educación.

A nuestros compañeros de Maestría, compañeros de aventura, quienes también emprendieron sus rutas investigativas, soñando arribar a otras estancias renovadas para la educación y nos regalaron algo de sus conocimientos, recordándonos que la educación es el más bello medio para construir un mundo más feliz.

A las directivas, maestras, niños y niñas de la Institución Educativa Gran Colombia, del municipio de Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, por abrirnos sus puertas y brindarnos su apoyo irrestricto e incondicional para la realización de nuestra obra de conocimiento.

A todas aquellas personas e instituciones que compartieron todo su conocimiento, experiencias y aportes para la creación de esta obra de conocimiento que es viva, dinámica y forjadora de lazos fraternos en la relación Familia–Escuela.

En fin, gratitud hacia quienes nos invitaron a soñar y a emprender el viaje, y hacia quienes acompañaron ese gran sueño, con conceptos y orientaciones que lo enriquecieron.

Nota de aceptación

_____

_____

_____

Tutora

_____

_____

Ciudad y Fecha.

_____

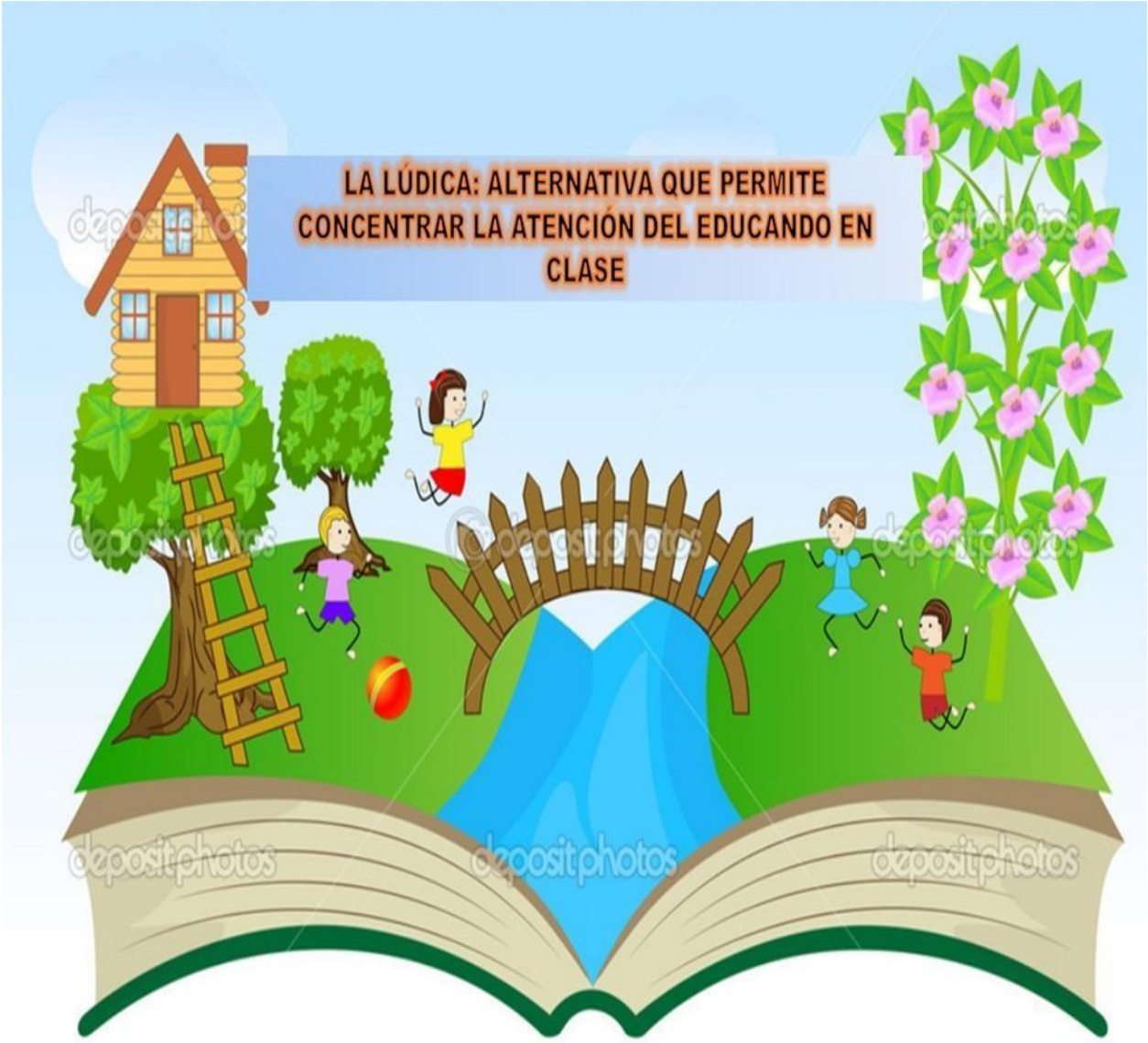

Fig. N° 1. Libro abierto de paisaje y niños en verano Fuente: Adaptado de: Deposiphotos. Recuperado de: http://sp.depositphotos.com/51332947/stock-illustration-open-book-withhttp://sp.depositphotos.com/51332947/stock-illustration-open-book-with-children-and.htmlchildren-and.html

Tabla de Contenido 9

1. EXORDIO 13

2.1. ASUMIENDO UNA POSICIÓN ITINERANTE 18

3. TERRITORIO UNO 21

PLANTEANDO LA PROBLEMATIZACIÓN Y EL CUESTIONAMIENTO CRUCIAL 21

3.1. Descripción del problema 23

3.2. Pregunta crucial 31

3.3. Pretensiones gnoseológicas 32

3.3.1. Pretensión general 32

3.3.2. Pretensiones específicas 32

3.4. Fundamento 33

4. TERRITORIO DOS 39

ADENTRÁNDONOS EN TERRITORIO DE LUGARES COMUNES DE INDAGACIÓN Y PROBLEMATIZACIÓN 40

4.1. Antecedentes 41

4.2. Otras consideraciones 47

5. TERRITORIO TRES 52

FUNDANDO TERRITORIOS GNOSEOLÓGICOS 52

5.1. La lúdica como alternativa manifestada en el juego 53

5.2. El juego y la lúdica en el campo de la educación 63

5.3. La Lúdica como alternativa educativa que permite concentrar la atención de los 69

educandos en clase 69

5.4. Visión Holoárquica del juego 74

5.5. Trayecto Hologramático. La lúdica como alternativa educativa 78

5.5.1. Desarrollo Investigativo 79

5.5.2. Sendero del conocimiento 82

5.5.3. Sujeto Social 83

5.5.4. El aprendizaje como proceso 84

5.5.5. La concentración de la atención 87

6. METODOLOGÍA 90

6.1.1. Diseño 90
6.1.2. Instrumento 92
6.2. La Investigación etnográfica 92
6.3. Población 95
6.4. Muestra 96
7. CUARTO TERRITORIO 97
DIALOGICIDAD COMPLEJA Y ORGANIZACIÓN POIÉTICA (CREADORA) 97
7.1. Recorrido por el sendero del conocimiento 99
7.2. Retos a enfrentar 103
7.3. Plano gnoseológico general. Un recorrido 105
7.4. Trabajo de Campo 108
7.5. Análisis 110
7.6. Hallazgos 111
7.7. Dinámica – Acción – Creatividad 112
7.7.1. La Dinámica 116
7.7.2. La Acción 122
7.7.3. La Creatividad 127
8. A MANERA DE CIERRE- APERTURA 132
9. REFERENCIAS 135
10. ANEXOS 147
10.1. Anexo 1. Estudio de investigación; plantilla de encuesta 147
10.2. Anexo 2. Tabla de observación de clase 149
10.3. Anexo 3. Codificación 150
10.4. Anexo 4. Actividades Desarrolladas en la Fase I de Trabajo de Campo 150
10.5. Anexo 5. Actividades Desarrolladas en la Fase 2 de Trabajo de Campo 152
10.6. Anexo 6. Dialogicidad 152
10.7. Anexo 7. Evidencias fotográficas 172

Tabla de figuras

Fig. N° 1. Libro abierto de paisaje y niños en verano Fig.

N° 2. Trayecto Hologramático.

Fig. N° 3 ¿Qué es la lúdica?

Fig. N° 4. Preguntas en complejidad.

Fig. N° 5. Regreso a clases.

Fig. N° 6. Niños animados en su clase.

Fig. N° 7. Visión integral holoárquica del juego: los cuatro dominios del juego.

Fig. No.8. Trayecto Hologramático- la lúdica como alternativa educativa.

Fig. No.8. Sendero de Conocimiento – la Lúdica como alternativa educativa.

Fig. 9. La enseñanza, la motivación y la concentración de la atención.

Fig. N° 10. Pedagogía infantil.

Fig. N° 12. Dialogicidad y organización creadora. Triangulación.

Fig. No.13. Plano Gnoseológico – la Lúdica como alternativa educativa.

Fig. No.14. Caracterización Determinantes A-B-C-D-E- la lúdica como alternativa educativa.

Fig. No.15. Caracterización Determinantes F-G-H-I-J- la lúdica como alternativa educativa.

Fig. N° 16. Dinámica-acción-creatividad.

Tabla de anexos

Anexo 1. Estudio de investigación; plantilla de encuesta.

Anexo 2. Tabla de observación de clase Anexo

3. Codificación:

Anexo 4. Actividades desarrolladas en la fase i de trabajo de campo

Anexo 5. Actividades desarrolladas en la fase 2 de trabajo de campo

Anexo 6. Dialogicidad

Anexo 7. Evidencias fotográficas

RESUMEN

En la presente investigación se llevó a cabo la identificación de las ventajas que genera la lúdica en el proceso de aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de la atención de los educandos en clase de una institución educativa del sector oficial. El tema de la tesis surge como una necesidad presentada en la institución de reflexionar sobre la acción o la incidencia de la lúdica como alternativa educativa.

Se pretende romper la estructura y monotonía de una clase magistral enmarcada en el silencio absoluto y falta de participación en el proceso de enseñanza y más bien optar por un mecanismo practico dinamizador que genere dialogicidad entre los autores docente- estudiante- estudiante- estudiante, que despierte ese interés por el querer volver a clase, que los educandos se pregunten con qué saldrá el profesor en la próxima clase.

Es un trabajo inscrito en el campo de educación y desarrollo humano, enmarcado en una metodología de tipo cualitativo y en diálogo con técnicas cuantitativas. La obtención, registro, análisis y organización de información es llevado a cabo mediante un trabajo etnográfico (observación y descripción), en el entorno educativo, específicamente el aula de clase, aplicando técnicas en la recolección de datos como la encuesta y la observación y herramientas como los cuestionarios.

La muestra reunió a 120 educandos, correspondientes a dos grupos del grado sexto y dos del grado séptimo, población enmarcada en un contexto social de carácter popular, cuyas edades

oscilan entre once y trece años. Se seleccionó este grupo porque *apriori* se observaba la falta de atención de los educandos en clase y este desinterés era notorio a gran escala, lo cual conllevó a dar el título a la obra de conocimiento. En el ejercicio de cierre-apertura, y teniendo en cuenta los hallazgos, se lograron identificar ventajas generadas por la aplicación de la lúdica en el proceso de aprendizaje, cumpliendo con la pretensión gnoseológica general.

Palabras clave: La lúdica, el juego, Visión holoárquica, Concentración de la atención, aprendizaje.

Abstract-Summary

In the present investigation it was conducted to identify the benefits generated by the playful in the learning process as a tool to facilitate the concentration of attention of learners in the classroom of an educational institution of the official sector. The theme of the thesis presented as a need in the institution to reflect on the action or the incidence of fun as an educational alternative.

It aims to break the monotony of structure and a masterclass framed in absolute silence and lack of participation in the teaching process and rather opt for a practical mechanism that generates dialogic dynamic between authors student- teacher-student-student, who wakes that interest in wanting to return to class, the students will wonder what the teacher in the next class.

It is a work written in the field of education and human development, framed in a qualitative methodology and dialogue with quantitative techniques. The collection, recording, analysis and organization of information is carried out through an ethnographic work (observation and description) in the educational environment, specifically the classroom, applying techniques in data collection and survey and observation and tools as questionnaires.

The exhibition brought together 120 students, corresponding to two groups of sixth grade and two seventh grade, population framed in a social context of popular character, aged between eleven and thirteen. This group was selected because apriori inattentiveness of the students in class was observed and this lack of interest was evident on a large scale, which led to give the title to the work of knowledge. In the closing-opening exercise, and taking into account the findings, they were able to identify benefits generated by the application of play in the learning process, complying with the general epistemological claim.

Keywords: The playful, play, holarchical vision, focus of attention, learning.

1. EXORDIO

El presente trabajo es un estudio investigativo titulado La lúdica: Alternativa educativa que permite concentrar la atención del educando en clase y que propone como pretensión general identificar las ventajas que genera la lúdica en el proceso de aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de la atención de los estudiantes en clase, en una institución educativa de carácter oficial.

Como Obra de conocimiento se inscribe en el campo de educación y desarrollo humano, realizado por integrantes de la Maestría en Educación de la Universidad Católica de Manizales y desarrolla un trabajo etnográfico enmarcado dentro del referente educativo, lugar en el que confluyen distintos actores, acciones y experiencias que hacen de este entorno educacional un espacio agradable, que bien se puede considerar debe estar inserto en el ámbito de la complejidad; en él se hace un análisis descriptivo de experiencias de los educandos en el aula de clase, fruto del trabajo de campo y de la información teórica de material de apoyo que sustenta nuestra labor. Su eje es la lúdica y la viabilidad de su aplicación como estrategia pedagógica.

Los lineamientos de la obra esbozan los alcances y posibilidades que tiene este recurso como complemento válido en el campo formativo, sus aportes en el tránsito de la construcción de los conocimientos así como su contribución en el encuentro colaborativo y de esta manera vislumbrar las contribuciones que puede aportar a quienes se dedican a la admirable labor de la enseñanza y a su vez dilucidar los efectos que produce en la comunidad estudiantil.

La obra es una apuesta por identificar las ventajas que genera la lúdica en el proceso de aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de los educandos en clase, en la sede Gran Colombia del municipio de Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, como horizonte o pretensión general; para lograrlo la investigación se marcó dos pretensiones u horizontes específicos: Involucrar la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje y develar, a través de los hallazgos, las vivencias de los educandos en su proceso formativo, mediante la aplicación de la lúdica, reflejada en una de sus manifestaciones: el juego, horizontes

Estas pretensiones fueron movilizadas por el siguiente interrogante ¿Cuáles son las ventajas de la aplicación de la lúdica en el desarrollo de la clase, en el proceso facilitador de aprendizaje en la sede Gran Colombia, del municipio de Guadalajara de Buga, Valle del Cauca?

En la fundamentación de la obra se abordaron comprensiones alrededor de categorías como La lúdica, El juego, Visión Holoárquica del juego, Concentración de la atención, Aprendizaje, lo que produjo el emerger de otras categorías como. Dinámica, Acción y Creatividad y sus efectos en la concentración de la atención, merced a la aplicación de la lúdica, con el ánimo de iniciar el trasegar por territorios caracterizados por la incertidumbre, desde una mirada abierta, crítica y compleja. La obra está estructurada en cuatro territorios, en clara acomodación a un trayecto Hologramático que servirá de guía. El primero de ellos, titulado Adentrándonos en el territorio de los tópicos de indagación y problematización.

En él se presenta una serie de trabajos realizados por investigadores a quienes inquieta la lúdica como alternativa educativa que permite concentrar la atención del educando en clase, como Paya (2008), Yturralde (2001), Moreno (2014), a la vez que se dialoga con autores como Morín, García, Huizinga, Schiller y otros, alrededor de cada una de las categorías y de las palabras clave, en torno a la pregunta problematizadora.

En un segundo territorio titulado: Planteando la problematización y el cuestionamiento crucial, se hace una descripción de la situación que se presenta en la sede Gran Colombia y que permite entablar los intereses o pretensiones gnoseológicas y el fundamento o la justificación de la realización de la obra de conocimiento. En él emerge un interrogante sobre lo que se desea conocer y aprender por parte de los investigadores acerca de las categorías mencionadas en el territorio precedente.

Fundando territorios gnoseológicos es el título con el que se identifica el tercer territorio, en donde se atiende el cruce que se produce entre Adentrándonos en el territorio de los tópicos de indagación y problematización y Planteando la problematización y el cuestionamiento crucial, los dos territorios que preceden este momento de la obra. Aquí los investigadores dejan al descubierto su posición y opiniones frente al asunto investigado y frente a los autores concernidos; determinan hacer o decir algo que para ellos implica un riesgo. Autores como Jiménez (2003; 2005), Briggs y Peat (1999), Wizinga, Gross, Piaget, Vigotsky, Winnicott, entre otros intervienen en esta fundación de de territorios gnoseológicos.

Finalmente, en Dialogicidad compleja y Organización creadora se fusionan los dos últimos territorios del trayecto Holográmático que guía la obra, en donde se hicieron propias las técnicas de recolección de información privilegiadas: la investigación etnográfica es la técnica utilizada, con el uso de herramientas como cuestionarios y cuaderno de notas, provocando emergencias poiéticas que posibilitaron el surgimiento de hallazgos de nuevas interpretaciones y composiciones.

Los avances logrados en este decurso no son un asunto de interés limitado a los docentes, pues comprendida la escolaridad como un escenario que convoca múltiples perspectivas, la presente obra es una creación que convoca a ser comprendida por diferentes actores: familias, estudiantes, directivos, sistema educativo, sociedad.

La obtención, registro, análisis y organización de información es llevado a cabo mediante un trabajo etnográfico (observación y descripción); se propone el trasegar de los territorios desde el enfoque cualitativo y en diálogo con técnicas cuantitativas, Se hace una investigación desde dentro que evidencia un predominio de lo individual y subjetivo. Su concepción de la realidad social entra en la perspectiva humanística. Es una investigación interpretativa, referida al sujeto, a lo particular, por lo tanto de carácter idiográfico y particularmente enmarcado en la etnografía, a la que se hace referencia más adelante.

La ejecución de la Obra de conocimiento será de gran impacto positivo tanto para la Institución educativa Gran Colombia, como para las instituciones cercanas y para la región, toda

vez que logra instituirse como eje donde se pueden integrar varias instituciones. La meta es de alcances ambiciosos, dado que se intenta cambiar la mentalidad negativa que han tenido de tiempos atrás la comunidad educativa sobre la lúdica y en particular, el juego como estrategia para concentrar la atención de los educandos en clase. Todo esto ha sido por múltiples factores como la cultura del pueblo y la carencia de recursos e implementación de estrategias apropiadas para generar el cambio en ella a través de actividades lúdicas que conlleven a un aprendizaje significativo.

Los conocimientos logrados son el producto de nuestras experiencias investigativo–pedagógicas; derivadas de cuatro años de trabajo en el campo de la docencia a nivel personal e institucional; en la cual consideramos, que la lúdica, es una alternativa en la educación, que contribuye en la formación del ser humano, abarcando de una manera integral todas sus dimensiones, entre las cuales está lo cognitivo, lo emocional, lo afectivo; dentro de una sociedad que exige y espera instrucción académica de competencia y cualificación, pero que desde nuestro referente los limites van mucho más allá de lo laboral, lo productivo y material, al resaltar un concepto más amplio de humanidad en sincronía con la mirada de la complejidad.

2.1.ASUMIENDO UNA POSICIÓN ITINERANTE

"Si buscamos solaz en el todo, debemos aprender a descubrir el todo en la parte más pequeña, porque nada es más consonante con la Naturaleza que el hecho de que pone en operación, en el

detalle más pequeño, aquello que pretende como un todo comprender" (Goethe, citado en Jaramillo, 2006).

Cuando se toma la decisión de construir una Obra de conocimiento es condición indispensable, imprescindible o esencial que el investigador se comprometa con ella, que sea la obra la que lo atrape y no al contrario. Ello permite que se haga un trabajo libre, sin ataduras a estructuras tradicionales o reduccionistas, que no permitan la libertad del pensamiento y que lo enrute hacia la construcción de un camino que lo acerque a las pretensiones propuestas en pos de la aclaración, que no de la solución, de la pregunta crucial.

Ese camino se debe proyectar como el método a seguir, buscando aproximarse al final de lo que se propuso encontrar, sin ser condición especial el que tenga que ser así. Se entiende en este sentido el método como un trayecto hologramático donde "la parte está en el todo y el todo está en la parte" (Morín, 1994: 124). La intención es "reintegrar al observador en la observación" (Ibíd.), implicarlo en ella, "buscando progresos desde su posición como rastreador-observador" (Posso, 2015:23), asumiendo una posición itinerante.

El método no está hecho: se va configurando en la medida que el itinerario lo va permitiendo en un constante ir y venir, sin jactancias de certezas, por el contrario, en un vaivén de incertidumbres en trayectos dialógicos, recursivos y hologramáticos. El trayecto hologramático es la senda que guía la presente investigación, emprendida desde cinco territorios, "cada uno de ellos claramente diferenciados y a la vez unidos por unos finos trazos conceptuales que brindan a la obra de conocimiento una mirada integradora del objeto de estudio" (Melchor y Salazar, 2013:18).

En su devenir, se pasea por territorios enmarcados en Tópicos de indagación, Problema crucial, Fundación compleja, Diálogo complejo y Organización creadora, constituyéndose cada uno en un acápite constitutivo del todo final inacabado transformado en apertura de un nuevo camino. Este método, según Posso (2015) se encuentra "en apertura permanente, partiendo del caos y la incertidumbre, en tanto se sitúa en perspectiva de racionalidad abierta, crítica y complejizadora" (p. 23).

A partir de aquí se inicia la andadura, intentando dar un orden, proponer un norte, una guía que ayude en la construcción de la Obra de conocimiento en ciernes. Al respecto Melcho y Salazar (2013) agrega: "Hablar de trayecto como ruta no significa los pasos de un método, puesto que cada elemento incluye aspectos de los demás que se pueden abordar de manera individual o de manera simultánea" (p. 18). No se trata de seguir un orden vertical de los componentes de una estructura, sino de adoptar, si se quiere un orden horizontal, donde los componentes del trayecto son parte que a su vez constituyen un todo de otro orden que los cobija, que a su vez es parte.

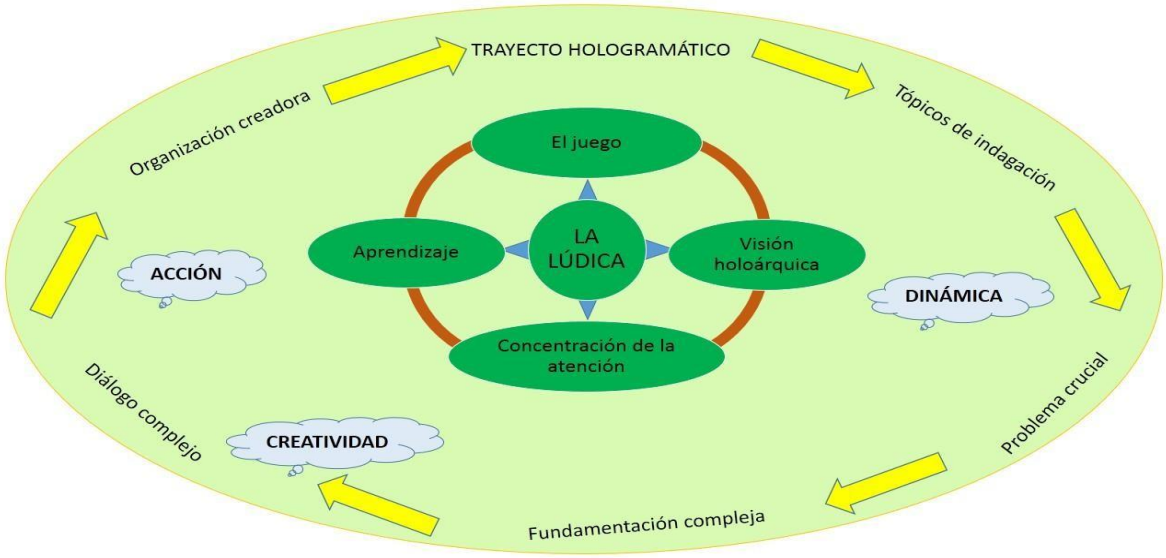

Fig. N° 2. Trayecto Hologramático. Fuente: creación propia.

3. TERRITORIO UNO

PLANTEANDO LA PROBLEMATIZACIÓN Y EL CUESTIONAMIENTO CRUCIAL

Fig. N° 3 ¿Qué es la lúdica? Fuente: Los niños son el futuro de una sociedad humanista. Fundamento teórico. Recuperado de: http://mafferpedagogia.blogspot.com.co/p/fundamentoteorico.

Aquí el investigador se interesa por problematizar, es decir, definir, en forma de un interrogante, el asunto crucial de la investigación. Cuando no se tiene claridad sobre cuál es el verdadero problema, el mejor medio para dar inicio a su solución, es problematizarlo para acercarse a los intereses de investigación, teniendo en cuenta que toda problematización está fundamentada en el arte de preguntar.

De acuerdo con García (2004) "Los intereses por el conocimiento son itinerantes, carecen de intencionalidades, propósitos regulatorios o finalidades" (p. 47). Estos intereses no están sometidos a normas, son cambiantes, no buscan un fin determinado, ni de una intención; van cambiando en la medida en que lo exige el desarrollo de la investigación. El hecho es partir de un interrogante, de una pregunta crucial, un interrogante radical que "Como un faro de luz, orienta

permanentemente las rutas y el trayecto emprendido" (García, 2004: 47). Es desde/para/con el cuestionamiento crucial que hay que trabajar, empezando por la descripción de la problemática que se presenta en el espacio, objeto de estudio.

3.1.Descripción del problema

La educación, tiene el reto de formar, capacitar individuos aptos para vivir en sociedad, impartir conocimientos, con los cuales el sujeto en formación se apropie de herramientas que sean útiles en el entramado de las relaciones humanas; se aspira con ello a que, como piezas de un rompecabezas se encaje perfectamente, de lo contrario se estará desubicado por fuera de la comprensión de cómo funciona el mundo; esta puede ser una de muchas concepciones que se tendría del trinomio cultura, educación y sociedad, percepción muy particular especialmente desde la edad adulta y entre algunos jóvenes.

Lo anterior se evidencia en el hecho de que para ingresar a la escuela, no lo hace ningún infante por su propia cuenta, es por decisión del adulto que el niño ingresa al ámbito de la educación formal; a su vez esto sugiere un interrogante: ¿Qué motivos conllevan a esta situación, en la que cada año se da el ingreso a la educación de buena parte de la población juvenil? La respuesta es casi inmediata: todos esperan que la educación contribuya en el mejoramiento de las condiciones de vida propias, particulares, y por qué no decirlo especialmente materiales, requisito para vivir en una sociedad particularmente consumista, la motivación no está en un interés de contribuir con el

progreso y desarrollo de la humanidad. El principal empuje lo da entonces una fe puesta en la esperanza de un logro individual mediatizado por la educación.

Ahora bien, ya insertos en el espacio formal de la academia, parece visualizarse un desinterés por parte de los estudiantes de la sede central Gran Colombia, de la Institución educativa del mismo nombre, del municipio de Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, una percepción que es el reflejo de una especie de obligación y apatía hacia la educación y no de un disfrute. Cabe recordar que han sido llevados, no han llegado por su propia cuenta. He aquí precisamente el punto de atención en el que se enfoca esta Obra de conocimiento y que suscita el planteamiento de interrogantes, corroborado el desinterés y la falta concentración de los estudiantes, como el siguiente: ¿Qué hacer y cómo contribuir para mejorar la falta de atención de los educandos? ¿Cómo lograr que se concentren en su proceso de aprendizaje?

Los motivos por los que se pueden presentar los hechos mencionados tienen variadas causas; éstas se pueden relacionar con aspectos internos del individuo, de orden físico o mental, manifestados en el malestar, la enfermedad, la falta de sueño, un dolor, la mala alimentación, las preocupaciones; también puede ser debido a factores externos, es decir los que se relacionan con el entorno, asociados concretamente, a imágenes o sonidos, que perturban o distraen. Igualmente la clase misma es un determinante, la poca o la mucha exigencia, como la manera en que se desarrolla, tiene su incidencia en el interés y la capacidad de concentración y atención en clase.

Hacia esta última parte se han dirigido los esfuerzos y el trabajo de esta obra.

Respecto de la atención en clase se diría que es deficiente ya que en los cuatro cursos se observó que una cantidad significativa de estudiantes no prestan atención, disminuyendo su capacidad de concentración por estar pendientes de escuchar música a través de radios personales con audífonos, lo que a su vez afecta la concentración de todo el curso. Llama la atención de que, pese a conocer lo estipulado en el manual de convivencia sobre el uso del celular durante la jornada académica, hacen caso omiso de estos acuerdos.

Esto produce unos llamados de atención por parte del docente, que en ocasiones se tornan excesivos, lo que, en vez de calmar a los alumnos, contribuye a exacerbar el comportamiento disruptivo. La mayoría del personal docente descalifica a los niños y niñas, en una clara muestra de que no tienen conciencia de su proceder. Cuando un educando comete un error en clase, es sancionado, impidiendo de esta manera el surgimiento de nuevas intervenciones, lo que lo cohíbe, dispersando su atención y concentración; de otro lado, las metodologías tradicionales utilizadas por el personal docente en la realización de sus clases producen aburrimiento, lo que conlleva al desinterés, a la desmotivación.

Sumado a lo anterior, se ha encontrado que en la mayoría del personal docente prima la falta de creatividad y entusiasmo para adaptar la clase a las nuevas generaciones, enseñando a todos por igual, desconociendo que el proceso de aprendizaje del uno con el otro es totalmente diferente;

no se tiene en cuenta que se está al frente de educandos de edad infantil que desean sonreír, disfrutar, jugar, mientras aprenden y, por el contrario, se convierten en jueces, dictadores de clase y en ocasiones, sujetos policivos.

Estos educandos proceden de familias interesadas en conseguir un mínimo para seguir subsistiendo y no visualizan un poco más allá el destino de sus seres queridos, a tal punto que dejen el estudiante en la puerta del colegio y regresan después de 6 horas a recogerlo, como si pasaran por una guardería de niños grandes (desconocen sus profesores- situaciones y hasta la planta física del plantel).

Las directivas institucionales no son ajenas a esta situación ya que se preocupan por el término de cobertura sin importar los procesos y recursos de los cuales se disponen para brindar la formación de una manera integral y multidisciplinar como se pretende en la escuela nueva, donde existe el temor ante los directivos perdiéndose el respeto por aquel maestro que comparte y brinda sus saberes para el crecimiento de cada uno de ellos. No existe una estrategia coherente y vinculante con la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, desconociendo la importancia del juego en este ámbito; su aplicación obedece a decisiones particulares de docentes que no están estructuradas con un plan.

Las distintas problemáticas en las que se pueden indagar en el plano de la educación son muchas, cada una con singularidades muy valederas, para llevar a cabo un estudio. Los retos que

se enfrentan en educación, van en todos los sentidos, desde las políticas implementadas desde el gobierno, como mejorar el rendimiento académico, las causas de deserción, qué enseñar, cómo enseñar, en fin, la lista de tópicos tiene un amplio abanico.

Estudiar significa un gran esfuerzo, no sólo en términos económicos, también lo es, y hasta mucho más en términos de trabajo, empeño, tiempo, dedicación, etc., lo que incide en un desgaste para quienes están en este proceso. Y como si esto fuese poco, los docentes educan a todos los educandos de la misma manera, a sabiendas de que se está al frente de un conglomerado, conformado por individuos que presentan intereses particulares, entonces ¿Cómo hacer para que el sujeto en formación, además de observar lo anterior pueda vivenciar una experiencia gratificante en el entorno educativo que permita prestar la atención necesaria en la socialización de saberes tanto del docente como del mismo estudiante? A este cuestionamiento se quiere aportar, considerando que dentro de las alternativas pedagógicas, la lúdica y el juego aplicado son un baluarte de posibilidades para enriquecer el proceso de aprendizaje.

El niño, la niña asisten a la institución educativa para cumplir, para recibir un cartón el día de la ceremonia de grado, dándose así pocas expectativas que tienen los educandos frente a su futuro académico, profesional y por ende de existencia (vivo al máximo el presente sin preocuparme de un futuro muy cercano). Como si esto fuese poco, el no preocuparse por su educación es notorio y muy evidente, la falta de amor en sus hogares ya que una de las principales

características de estos hogares encontramos familias separadas, reconstituidas, monoparentales, desestructuradas o con riesgo de exclusión por razones sociales, y se dan situaciones compartidas.

Todas estas vivencias, experiencias son reflejadas por los niños, niñas en su parte comportamental (juiciosos o por el contrario indisciplinados) y la falta de atención en clase; por lo tanto ellos durante la clase prefieren y optan por el juego, la risa, el encuentro con su compañero, compañera y, en el mejor de los casos, ver la figura del docente como un padre, una madre que hace falta en su hogar. Es necesario mencionar la relevancia que se tiene de enseñar por y para la vida por parte de los maestros.

La modernidad para referirnos al presente, con toda una serie de artefactos creados, tienen su influjo sobre nuestra sociedad, particularmente en niños y jóvenes. A *voz populi* se dice, que se vive en la era de las telecomunicaciones y a pesar de ofrecer beneficios y aportes, estas herramientas no son aprovechadas de la mejor manera, permitiendo que las tecnologías de la comunicación se apropien y dirijan buena parte de sus operaciones mentales, convirtiendo a las personas en seres dependientes; no siendo suficiente mal, su uso consume una considerable parte del tiempo de los menores, de tal forma, que cuando llegan al aula de clase se sienten cansados, atrapados, encerrados, cohibidos, dando una respuesta negativa frente a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y los estudiantes de la sede Gran Colombia, no escapan a esta problemática.

Sumado a esto, es notable la falta de direccionamiento y correctivos por parte de los padres de familia; quienes en la mayoría de veces no tienen tiempo (múltiples oficios para suplir necesidades) para atender y guiar a sus hijos, como compete, mostrando que no existe concientización, también por parte de ellos (involucrándose de manera pasiva en la alienación de las TIC), lo cual se refleja en su posición de seres permisibles y dóciles, ante la crianza y educación de sus hijos.

Con el fin de evitar un choque entre los mecanismos tecnológicos y su buen uso, se pretende dar claridad a la problemática educativa cual es la falta de atención del educando en clase (mermando su capacidad de concentración) mediante la aplicabilidad lúdica que utilice de manera efectiva y positiva las TIC, para con ello, en horas de clase, permitir expandir su creatividad y procesos mentales.

La lúdica permite identificar a los educandos en cada uno de sus roles estructurales, puesto que los dones que cada uno de ellos posee permite su caracterización propia y única como miembro de estos grupos.

Es importante considerar la influencia del entorno en el pensamiento del sujeto, que de una forma cambian las características y percepciones propias como lo son sus mitos, creencias, afinidades, gustos, pensamientos, legados culturales aplicaciones sociales, personales, afectivas y psicológicas, favoreciendo el ambiente que le rodea, para ser aplicado en su interior que permita la caracterización del educando, conforme a lo que expone Carrasco (2004) cuando manifiesta

"Saber crear un clima interior (afectivo y emocional) y un ambiente exterior que facilite la concentración en el estudio" (p. 158).

Los educandos interactúan, haciendo uso de la súper estructura simbólica, a la manera del principio hologramático de Morín (1983) "el todo está en la parte que está en el todo" (p. 112). Estructuras de auto-interacciones que interactuamos con otros, seres humanos que a su vez son estructuras de auto-interacciones y comprendida esta como el efecto de la lúdica, ya que la personalidad del educando se concreta bajo el efecto de las interacciones con los otros que se mueven bajo la sombra de subjetividad múltiple que viven en los diferentes espacios que enmarca la lúdica en el aprendizaje.

Los educandos como seres humanos que son, responden a estímulos transferidos por la Lúdica, para cumplir el efecto que se debe. En este sentido Vigotsky, citado por Álvarez & Del Río (s. f.) acota: "Es justamente así como la instrucción desempeña un papel extremadamente importante en el desarrollo" (p. 110) y permita apropiarse del conocimiento. Por lo tanto los docentes estarán en la búsqueda de un sujeto capaz de aprender, crear, inventar, cuestionar y transformar en y durante el caminar, que se apropie de las herramientas y mecanismos necesarios para llegar a cumplir sus metas, de donde surgen nuevos interrogantes como ¿De qué manera involucrar la lúdica como alternativa educativa en los procesos de aprendizaje? ¿El impulso lúdico puede ser anterior a un proyecto pedagógico?

El ser humano a diferencia de las cosas que lo rodean, no está terminado, está en constante formación; en esa construcción el espacio educativo no sólo es escenario de encuentro con los saberes, lo es también para el reconocimiento de quienes participan del entorno; al respecto, el apropiarnos de la pedagogía constructivista de la mano con la lúdica permite adentrarse en el territorio del otro, escuchar cada vez con mayor apertura al investigado, al investigador, a las otras disciplinas y a todos los miembros participantes, y así de esta manera categorizar desde las propias raíces internas con los actores involucrados y no especular con las visiones externas, haciendo evocación a las palabras de Orozco (2014), para lo cual es necesaria la vinculación directa del investigador en el proceso a escudriñar.

3.2.Pregunta crucial

¿Cuáles son las ventajas que genera la lúdica en el proceso de aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de los educandos en clase en la sede Gran Colombia, del municipio Guadalajara de Buga, Valle del Cauca?

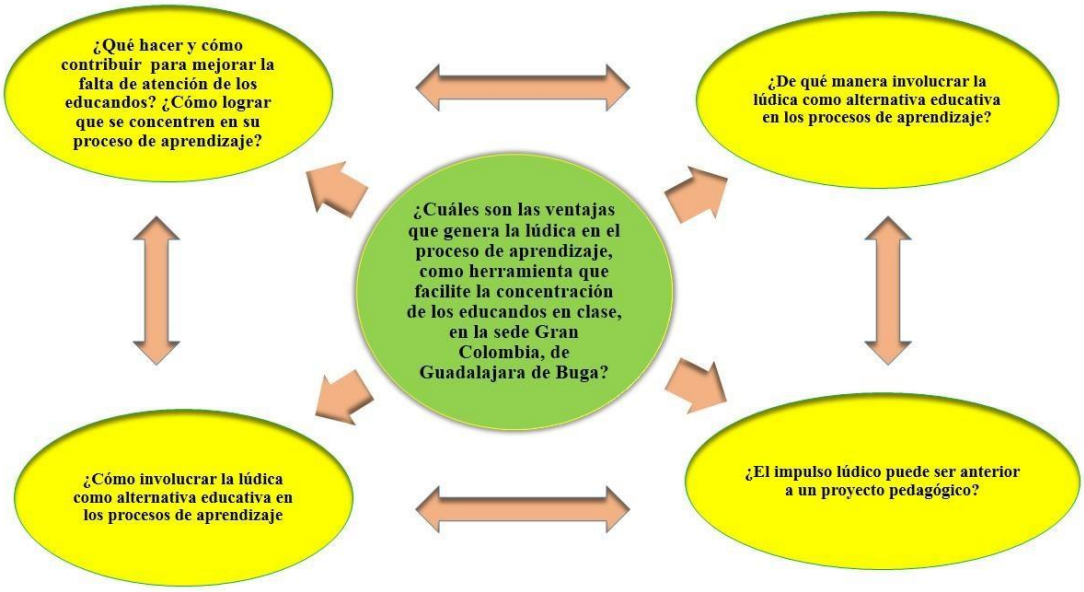

Fig. N° 4. Preguntas en complejidad. Fuente: creación propia.

3.3. Pretensiones gnoseológicas

3.3.1. Pretensión general

Identificar las ventajas que genera la lúdica en el proceso de aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de los educandos durante la clase, en la sede Gran Colombia, del municipio Guadalajara de Buga, Valle del Cauca.

3.3.2. Pretensiones específicas

Develar, a través de los hallazgos, las vivencias de los educandos en su proceso formativo mediante la aplicación de la lúdica en la sede Gran Colombia, de la Institución Educativa Gran Colombia.

Involucrar la lúdica como alternativa educativa en los procesos de aprendizaje de la sede Gran Colombia.

3.4.Fundamento

Todo saber puede ser promovido o cancelado dependiendo de las circunstancias y atenuantes. La formalidad del sistema educativo en cierta forma, parece restar aspectos motivacionales en el individuo, que hay que provocar y estimular de alguna manera y es allí justamente donde la lúdica representada en el juego, hacen su contribución para hacer del espacio académico un lugar del disfrute junto de la mano con el conocimiento. Con esta reconfiguración de involucrar la lúdica como alternativa educativa en los procesos de aprendizaje de los educandos de la Institución Educativa Gran Colombia, se permitirá el surgimiento del deseo y gusto en cada uno de ellos de afianzar sus saberes.

De acuerdo con Pacheco, Navarro y Trujillo (2013) "En cuanto aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del educando (p. 150), el espacio ideal donde convergen las pedagogías con sus ambientes de aprendizaje que no estén predeterminadas por cuatro paredes como ocurre con el método tradicional de enseñanza. Construir ese espacio de encuentro entre el estudiante y el docente requiere que no se excluya esos aspectos que hacen parte de ser humano.

El tópico que interesa es participar activamente en concentrar la atención en clase de los educandos por medio de estrategias de enseñanza y así dar a conocer la incidencia de aplicar la

lúdica en el desarrollo de la clase en el proceso de aprendizaje, permitiendo la aplicación del principio de la dialogicidad (Carmona, 2013[2]). Ya que estos son antagónicos, concurrentes, contradictorios y complementarios. Los intereses de la investigación se ubican en el territorio escolar y por ende toda la comunidad educativa quienes serán los directos beneficiados.

El desarrollo de una clase tradicional puede impartir y entregar un conocimiento, pero el incorporar a la misma la lúdica, hacen que este ingrediente potencialice y transforme a la vez la clase en una experiencia significativa, re significando las relaciones que se dan al interior de la academia en el encuentro del otro con los otros y los saberes.

La lúdica trae como impacto el agregado de provocar no sólo el captar la atención de una clase, sino de disfrutar de ella al desarrollarse de una manera diferente a la forma convencional de las clases como lo es en la mayoría de los casos, el agrado de quienes participan en la misma, o igualmente el gusto de quienes observan a quienes participan de ella, hacen que esta experiencia educativa, aun teniendo normas, no sea asumida como una camisa de fuerza; de facto, el agrado o disfrute, que son por lo general las sanciones que se desprenden, no son impuestas, emergen de forma natural.

El mayor incentivo para realizar algo es el deseo, el querer hacerlo. Dos ejemplos de ello justamente son el aprender y el juego, que aunque son caminos distintos a la vez son complementarios en la construcción del ser humano. El aprender es uno de los hechos que nadie jamás podrá llevar a cabo por otro, y es uno de los impulsos que da pie en el interés de las personas por formarse.

La construcción del ser humano contempla entre los aspectos importantes la adquisición de conocimientos y uno de los escenarios para ello es la academia, razón por la cual niños y jóvenes son inscritos cada año en el espacio formal de la educación, contexto en el que parece darse un encanto inicial en los primeros años, pero con el correr del tiempo este se va apagando, se pierde el asombro, consecuencia entre otros factores, de metodologías que no propician participación, motivación y agrado por el espacio formativo. Sin embargo dentro del mismo espacio educacional, niños y jóvenes procuran disfrutar del tiempo libre vía lúdicas y juegos, que hacen que su mente y cuerpo se recree.

En un mismo espacio, se encuentran el conocimiento y la lúdica, el conocimiento despierta el deseo de saber y el juego el deleite por participar; posibilitar el vínculo de este binomio en el espacio formal de manera dirigida es propiciar el fortalecimiento de espacios que se deben revitalizar con miras a cautivar desde la pedagogía con el propósito de acercar las mentes a los caminos del cultivo de las facultades intelectivas.

Para que el aprendizaje suceda y por consiguiente la estructura cognitiva del educando se transforme, deben darse la confluencia de factores intrapersonales, y contextuales o socioambientales. A los factores inherentes a cada sujeto-educando se deben adicionar el entorno sociocultural que lo circunda dentro de la propia institución educativa y en su contexto familiar y social. Las condiciones edilicias[1] y de mobiliario de la institución educativa Gran Colombia son

[1] Perteneciente o relativo a las obras o actividades de carácter municipal, especialmente las relacionadas con la edificación.

motivo de preocupación, pues analizada desde una perspectiva pedagógica deja mucho que desear y no pasaría el examen.

La temperatura promedio de la región es de 26° centígrados y las aulas de clase no disponen de ventiladores y mucho menos, de aire acondicionado. El calor se convierte en un elemento disruptivo que conduce a la desatención y falta de concentración. Igual efecto produce el mobiliario con el que trabaja, tanto en lo que corresponde a docentes como a educandos: los pupitres se encuentran en mal estado, lo que incomoda a los niños; son insuficientes y en espacios como la sala de sistemas (donde sí hay aire acondicionado), el elevado número de educandos por salón de clase supera la capacidad e estas salas (en un 50%), lo que causa indisciplina toda vez que no hay quien atienda a esta población mientras el docente titular está en clase con los otros. En conclusión, se carece de un ambiente confortable, ventilado, provisto de aire acondicionado y ventiladores, aislado del ruido exterior, con mobiliario adecuado y material pedagógico actualizado, cartográfico, informático y con biblioteca amplia.

Todos estos factores y elementos son tenidos muy en cuenta en el desarrollo de la investigación, lo que la hace novedosa en la región, causando un gran impacto educativo en el sector educativo de la misma, pese a que otros investigadores que buscan titularse como Licenciados o como Maestrantes en educación (Arias, 2010; Yugcha, 2015; Arteaga, Humanez y Santana, 2015) han propuesto temas similares. Su novedad estriba particularmente en la forma

como se identifican las ventajas que genera la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de los educandos en clase, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Igualmente se funda en la manera como se reconoce la incidencia de aplicar la lúdica en el desarrollo de la clase en el proceso de aprendizaje. El beneficio o impacto es facilitar un proceso de aprendizaje alterno al método tradicional conductista (clase magistral- ejercicio- tarea – examen) haciendo uso de la lúdica como proceso de mediación en la enseñanza. Es notorio el crecimiento personal y profesional el haber realizado dicha investigación sobre la lúdica en el campus educativo, donde se vislumbran nuevas y otras prácticas pedagógicas (estrategiasdidácticas) para la transmisión de saberes que permita atrapar la concentración del educando de una forma seductora, atractiva y en el mejor de los casos, con pasión.

El desarrollo de esta investigación permitirá el aporte de ideas significativas que redundarán en la solución de las fallas que se presentan en el proceso de aprendizaje y aprovechar la lúdica como herramienta para comenzar a favorecer este proceso en los educandos, satisfaciendo de esta forma el goce por aprender y disfrutar lo aprendido.

De otro lado, hoy en día la aparición de las TIC, como elementos disruptivos en los procesos pedagógicos influyen notoriamente en la concentración de los educandos en clase; si bien es cierto que bien administrados se convierten en un apoyo fundamental en los procesos de enseñanza y

aprendizaje, también lo es el hecho de que si no se controla su uso entre los estudiantes, pueden llegar a constituirse en un factor de distracción muy serio.

El uso del celular, por ejemplo, se ha constituido en una de las causas provocadoras de conductas disruptivas, afectando la disciplina y la sana convivencia en las instituciones educativas; y en la Gran Colombia no es la excepción: se observa cómo, durante las pausas pedagógicas los estudiantes se aíslan para atender a sus dispositivos móviles, constituyéndose en una enfermedad que no permite que concentren su atención en su proceso de enseñanza, viéndose afectado su aprendizaje y durante la clase utilizan el celular con audífonos para, particularmente, escuchar música, pese a las advertencias del personal docente respecto a la restricción de su uso durante la jornada pedagógica.

Es aquí donde se hace importante la planeación de actividades lúdicas, a través de juego como una de sus manifestaciones, "aflorando las sensaciones y emociones como línea transversal para la comprensión del mundo" (Valencia et al., 2015:22). Las actividades lúdicas sin lugar a dudas, y recogiendo las opiniones de los docentes, son de vital importancia porque crea, afianza y sostiene hábitos de estudio que van a redundar en beneficios y mejoras académicas y comportamentales de los estudiantes de la citada institución, pues se enamoran de sus actividades escolares, pasan más ameno y cooperan en los aprendizajes.

La práctica pedagógica orientada por los docentes se vuelve más exitosa al contar con estudiantes más interesados en el desarrollo de las clases, así como la existencia permanente de una actitud positiva a toda hora por parte de ellos, donde no miran al docente como un fastidioso, aburrido y monótono, facilitando el impartir, desarrollar, orientar y establecer aprendizajes significativos.Es desde esta perspectiva que se justifica la realización de una investigación que pretenda proponer la lúdica como una alternativa educativa que permita concentrar la atención del educando en clase.

4. TERRITORIO DOS

ADENTRÁNDONOS EN TERRITORIO DE LUGARES COMUNES DE INDAGACIÓN Y PROBLEMATIZACIÓN.

Fig. N° 5. Regreso a clases. Fuente: Vuelta a clases: 5 alimentos para mejorar la concentración de los chicos. Recuperado de: http://www.diariopopular.com.ar/notas/217740vuelta-clases-5-alimentos-mejorar-la-concentracion-los-chicos

A partir de este momento se explorará un territorio en el que se busca abrir una senda que potencialice los primeros conocimientos acerca de otros investigadores que se han aventurado a hablar sobre la lúdica y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en especial lo relacionado con la concentración de los educandos durante el desarrollo de la clase. En lo relacionado con los tópicos de indagación y teorización García (2004) afirma que éstos"[...] indican la fundación de una ruta ampliada y extendida en relaciones que surgen de las exploraciones en torno a intereses iniciales de investigación, el resquebrajamiento de seguridades discursivas y práxicas en el investigador" (p. 46), instando a que éste se salga de la zona de confort

que ha proporcionado el pensamiento simple e invitando a habitar zonas de inseguridades, de incertidumbres, de pensamiento complejo.

4.1.Antecedentes

Como tópicos de indagación, reflexión y discusión se proponen los siguientes: A nivel nacional ante los grandes y variados retos que se observan en educación, hay un trabajo de investigación de Moreno (2014) en el que pretende hallar un punto de encuentro entre gusto y conocimiento, una relación que posibilitara transformar las percepciones negativas que la autora observaba en los estudiantes en torno a la clase, puntualmente las matemáticas.

Su obra señala la incomodidad y apatía de los jóvenes frente al modelo tradicional de la clase magistral, situación que fue punto de partida para considerar la posibilidad de que es factible un cambio de estrategia o táctica que hiciera más cómoda la clase. "La Lúdica como Estrategia Didáctica", es el título al producto de su realización, que recopila la opinión y el sentir de los estudiantes.

Su trabajo de investigación hace un análisis cualitativo y porcentuado, que toma como referencia el cronos, es decir el antes y el después a partir de su propuesta; sus aportes permiten considerar que el juego es un aliado muy valorable con miras a transformar las apreciaciones del desarrollo de una clase, dando paso a la motivación y la acogida de la misma, en el que además no

sólo se logra modificar una cuestión de actitud. Sus conclusiones van mucho más allá al señalar que: "Las experiencias reseñadas en este aparte evidencian el potencial que ofrecen los juegos para soportar el diseño e implementación de propuestas pedagógico-didácticas en álgebra ya que estimulan el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en la población estudiantil" (p. 64).

Moreno así mismo, agrega en sus conclusiones.

> Después de largo tiempo de llevar el proceso con el grado noveno de la institución educativa Colombia, he detectado a través de las estrategias lúdicas que se han aplicado y de este instrumento que los estudiantes han mejorado el nivel de ver el álgebra como esa área aburrida y se han logrado concentrar en ella y darle la importancia que realmente requiere.(p. 64).

Lo anterior deja evidenciar si se puede lograr la combinación de educación y la lúdica, en la que esta última logra desarrollar aprendizajes significativos, con la incorporación del disfrute en la construcción del conocimiento.

Arteaga, Humanez y Santana (2015) realizaron una investigación titulada ¿qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras del municipio de Montería, Córdoba? buscando

implementar un proyecto de estrategias lúdicas que permita el desarrollo de hábitos de estudio en los estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras del municipio de Montería, Córdoba, con el aporte, así mismo, de un tipo de investigación cualitativa y un método de investigación acción y una propuesta conformada y detallada en talleres encaminados a crear mantener y fortalecer hábitos de estudio en los estudiantes involucrados.

Lograron identificar las causas de la falta de hábitos de estudio como problema relevante en los estudiantes de la IE INEM Lorenzo María lleras del municipio de Montería, diseñando un plan de acción con las estrategias lúdicas orientadas a potencializar hábitos de estudio en los educandos.

Posada (2014).elaboran un trabajo titulado: La lúdica como estrategia didáctica. Esta investigación desarrolla una revisión y estudio de la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encontraban en la base del SINAB (Sistema Nacional de Bibliotecas) hasta el segundo semestre del 2011.

Se analizaron 10 trabajos de grado divididos en 5 grupos, según el área de conocimiento, y se realizó un abordaje metodológico cualitativo. En el proceso de recolección de datos se una sistematizó por medio de una categoría principal: la lúdica, y se establecieron tres categorías secundarias: juego, relación lúdica-juego y relación lúdica proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales se conceptuaron para que actuaran como referentes para finalmente llegar a diversas

conclusiones dentro de las cuales destaca la aplicabilidad de la lúdica en educación, como aglutinante por medio de la actitud lúdica y finalmente la realización de un manifiesto que expresa la mirada del autor.

Se encontró en los resultados que el uso del término lúdica en los trabajos de grado no conforman un grupo con coherencia teórica consolidada dada la profundidad del término y en relación con el uso del mismo que es superficial, con un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico, siendo tomada la lúdica como un comodín, aplicable a diversas situaciones.

Bautista (2011) realizó un trabajo de investigación titulado Actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal de Rumañahui del cantón Píllaro, con el que pretende Determinar cómo influye la utilización de actividades lúdicas para mejorar las estrategias de motivación en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la escuela Rumiñahui.

La autora encontró que el personal docente no empleaba las actividades lúdicas en el desarrollo de sus clases, como estrategia de motivación porque no estaban incluidas en el programa curricular y por esa razón propone la elaboración de un Manual de actividades lúdicas para fortalecer estrategias de motivación de los niños (as) del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela "Rumiñahut".

Como técnica de investigación utilizaron la encuesta, acogiéndose al método cualitativo, con el que llega a conclusiones como: La mayoría de los niños manifiestan que los docentes no

utiliza actividades lúdicas para motivar las clases. El docente debe motivar, predisponer al alumno hacia lo que quiere enseñar, que él coloque toda su concentración y esfuerzo, por aprender, permitiendo el desarrollo de valores, la formación de niños colaboradores, solidarios, responsables.

Formar niños dinámicos, perseverantes que alcancen objetivos, metas que se propongan y tener así profesionales activos y con una mentalidad abierta de seguir superándose cada día y ayudando a la sociedad. El docente debe ser guía y orientador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Yturralde (2001), precursor de procesos de aprendizaje significativos, quien utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, menciona que:

> [...] La importancia que presenta la herramienta de la lúdica en los procesos de enseñanza con la etapa de la infancia destacando la trascendencia del juego, donde es innegable que el juego como actividad lúdica está presente en las diferentes expresiones de la vida social. (p. 5)

Este trabajo ha sido desarrollado mediante la aplicación de actividades lúdicas aprovechando que los seres humanos se mantienen en un continuo y permanente proceso de aprendizaje, desde la infancia hasta la edad adulta bajo la metodología del aprendizaje experiencial en procesos de aprendizajes significativos, encontrando que la "capacidad lúdica se desarrolla

articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje". (Yturralde, 2001: 7) para lo cual el uso de la lúdica en los procesos de enseñanza permite la expansión de las ideas, fortaleciendo la creatividad, y de manera especial, la concentración en clase en los diferentes ambientes de aprendizaje.

En España se han publicado algunas obras referentes a la lúdica y el juego en la educación. Aprender Jugando: Una mirada histórico educativa, realizada por Paya (2008) es una de ellas, en la que se vislumbra dentro de la formación educativa la lúdica como un elemento clave; de hecho lo señala como de "base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia de orden intelectual, como aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética." (p. 7).

El trabajo en mención es un gran compendio en el que el autor analiza detalladamente la germinación que se produce del fruto entre lúdica y educación. Esta producción esboza aspectos como visualizar la lúdica educativa desde el gusto y la satisfacción, en posición contraria a aquella concepción de antaño que pregonaba que "con sangre la letra entra" y en la que posiblemente no se avizoraba de forma clara para aquellos tiempos del pasado, el papel central de quien aprende, quien es precisamente el protagonista de su formación.

En este sentido, Paya (2008) se cuestiona "¿cómo es posible dudar de la eficacia del juego en la obra grande y hermosa de la educación del niño?" (p. 19), cuestionamiento que tiene respuesta evidente, al resaltar los aportes inmensos y bondades que de la lúdica y el juego se pueden extraer; el autor hace hincapié al afirmar que su importancia es de tal dimensión, que no se puede rehusar a su aplicabilidad.

4.2.Otras consideraciones

Hay un punto claro al que llegan en general las consideraciones respecto de lo positivo que es la lúdica como implementación metodológica en la educación; sin embargo, Paya señala que por más emocionante que sea su incorporación al campo educativo; no por ello dejará de ser un reto para nada fácil. Lo anterior es una verdad indubitable, pues el desafío real no está en la argumentación que se pueda desarrollar en favor o en contra de la lúdica, sino en poder encontrar siempre formas de aplicación viables en clase, pues esto siempre demandará un esfuerzo adicional del docente, como lo es la creatividad.

Los juegos son tan viejos como la humanidad, estos surgen con la naturaleza propia del hombre, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos pero el reconocimiento de su mérito educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si se analiza la historia de la educación, se comprobará que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del educando, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. A continuación se plantean algunas consideraciones del juego a través de la

historia:

La palabra juego procede del latín jŏcus: ¨broma¨, ¨chanza¨, ¨diversión¨. El juego y la cultura van estrechamente enlazados y su papel ha sido señalado repetidamente. Muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego. Schiller (1990: 241) con su famosa frase "el hombre no está completo, sino cuando juega" llama la atención sobre el juego en el sentido de que el juego es esencial en la vida, es algo gratificante que suaviza el cumplimiento de tantas responsabilidades regladas a las que diariamente se ve sometido, con el que calma tensiones, proyecta la personalidad y la afianza. Huizinga (1968: 37), al respecto afirma: "el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego". La frase sugiere una unión fuerte entre cultura y juego y es el punto de partida para defender su tesis del origen lúdico de la cultura

De otro lado, y con respecto al juego y las etapas de desarrollo del ser humano, Piaget (1969) afirma que "El juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo". (p. 55). En efecto, el docente tendrá que entender la comparación entre el juego infantil y la cultura como manifestación de juego; lo primero que el docente debe comprender es que el juego funda, compone la ocupación esencial del niño y que, merced a esa ocupación logran transformar la fantasía en realidad.

El juego es asumido, según Jaramillo (2006), como un elemento pedagógico que permite entrar a horizontes de ensoñación y deseo; "que sin juego es imposible enseñar, en especial al niño a la niña. Reconocemos de él sus bondades de libertad, de actividad intencionada que nos hace movernos lúdicamente" (p. 2). Mediante el juego el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás.

En el jugar, la investigación se vuelve acción natural; en este sentido Gadamer (1993) observa que.

> En la medida que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo… como si marchase sola. La facilidad del juego que desde luego no necesita ser siempre verdadera falta de esfuerzo, sino que significa fenomenológicamente, solo la falta de un sentirse esforzado, o sea, se experimenta subjetivamente como descarga (p. 148).

En el juego el niño, la niña se sienten cómodos y actúan de manera espontánea y libre, lo cual es aprovechado por el docente para que aplique estructuras de pensamiento que permitan motivar y afianzar esos saberes que ellos poseen y así convertir el juego como actividad lúdica para intervenir en la falta de atención de los educandos en clase.

Sobre el mismo tema Toro (2006) acota que "Durante la actividad del juego es importante mencionar que al mismo tiempo que reía, sudaba, también construía significados y sentidos de vida propios de mi cultura" (p. 56), pues el hombre se construye y se hace por la sumatoria de acciones que experimenta y dan sentido a su vida según el territorio social que habita.

Monereo et al (2001) dan a conocer que no se equivocan quienes consideran que hay muchas y variadas definiciones que se han propuesto para hacerse una idea o concepto sobre las estrategias de aprendizaje, no obstante, en términos generales, una gran cantidad de ellas coinciden en que son procedimientos; pueden incluir varias técnicas o actividades específicas; persiguen una finalidad; son flexibles; pueden ser abiertas y encubiertas (Información privada o del grupo en juegos personalidad)".

Son actividades socioculturales cultivadas en contextos familiares, escolares y extraescolares que se pueden definir como los procedimientos o recursos flexibles utilizados por el profesor para promover el aprendizaje.

Desde la etapa infantil cuando el niño, la niña realiza acciones de compartir, conocer, reconocer, conversar con el otro surgen actividades que permiten expresar sentimientos de placer y emociones a través del juego como una de tantas actividades que se encuentran inmersas en la lúdica y así despertar esa alegría, sonrisa, gusto, rostro en cada espacio existencial. No obstante los

docentes investigadores enfocarán la acción de la lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje.

En suma, hay que hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta esencial para las actividades de enseñanza en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

5. TERRITORIO TRES

FUNDANDO TERRITORIOS GNOSEOLÓGICOS

Fig. N° 6. Niños animados en su clase. Fuente: Niños animados en su clase. Recuperado de: http://www.imagui.com/a/ninos-animados-en-su-clase-c5epo8jeo

En este territorio el investigador, como sujeto implicado se arriesga a manifestar su posición o su opinión frente al asunto investigado, se determina a hacer o decir algo que para él implica un riesgo, cual es el de comprometerse con una posición, propone, imagina. En palabras de García (2004) "La fundamentación se refiere a un momento en el cual nace el ejercicio autónomo

escritural del investigador que se atreve a expresar algo nuevo desde su constitución corpóreo/cerebro/espiritual" (p. 49).

5.1. La lúdica como alternativa manifestada en el juego

Expuesto lo anterior, se da inicio a esta ruta epistemológica en torno a la lúdica como alternativa, con Jiménez (2003) quien afirma que: "Es necesario plantearnos que en los momentos de flujo creativo, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de alegría, de placer, propicia para el acto creador" (p. 88). Es necesario alejarse de los métodos conductistas, los cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo observable, lo mensurable. También es necesario apartarse de las teorías de psicoanálisis que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo (Lacan, 1977).

Jiménez et al. (2000) afirma que "Son muchas las teorías existentes alrededor de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que se han hecho desde las Neurociencias" (p. 18). El aprovechamiento de la lúdica estudiado por los nuevos horizontes conceptuales de las teorías del caos, permitirá abordar las problemáticas de la creatividad de forma diferente, desde una perspectiva abierta, crítica y compleja, que es lo que en el fondo buscan las instituciones educativas que propenden por la formación de un nuevo docente.

Los autores proponen que se requiere en los momentos lúdicos desvanecer por completo el tiempo y el espacio para saturar de un flujo caótico en el cual es necesario desorganizar para crear; he ahí el secreto de la creatividad. Al respecto Briggs & Peat (1999) dan a entender que:

> Para ser creativos se requiere tener las sensaciones de saber, pero no saber de lo inadecuado, de la incertidumbre, de la duda, de lo incomodo, del asombro, de la alegría, el horror, el descontrol y la aceptación de los rasgos metamórficos y no lineales de la realidad y de sus propios procesos mentales; es decir, todas las facetas del caos creativo" (p. 30).

La educación plantea siempre retos constantes, ello conlleva a pensar y replantear metodologías, recursos y acciones que exigen ir más allá de lo habitual y acostumbrado; la lúdica es una apuesta interesante que amplía las posibilidades y horizontes de la didáctica en provecho de la enseñanza. Paya (2008), no lo duda y en este sentido expresa:

> La actividad lúdica se considera mucho más útil y efectiva que los tradicionales métodos de enseñanza, pues aprenden los niños mucho más participando en juegos colectivos que con muchas lecciones y ejercicios, sintiéndose los educandos, mas participes, activos e implicados que con las habituales herramientas pedagógicas.(p.27)

Se plantea aquí una zona del juego a la que se podría llamar "de distensión", ya que, hablando en forma metafórica, actúa como un fluido, para lo cual la aplicación de la lúdica permitirá alcanzar ese punto de convergencia entre lo excitado e inhibido por el juego en la zona de distensión, como bien lo expresa Jiménez (2003):

> [… .] en el que la zona del inconsciente Freudiano- Lacaniano oscila hacia adelante (caos-deseos) y la zona de control social (normas – leyes) oscila hacia atrás con la precisión de un reloj que marca claramente los límites entre estas dos zonas" (p. 21).

De igual manera, la función social del juego proporciona y potencia procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su papel en últimas está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta.

Respecto a esta relación juego-cultura, Huizinga (2002) expresa:

> Tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las normas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños, los animales, jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis (p. 19).

A través del juego los niños y los adultos participan de manera activa en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación. La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad.

En igual sentido, Jiménez (2003) al referirse a la dimensión lúdica, expresa:

> [...] La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica (p. 16).

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. En el proceso de enseñanza de modelo constructivista que se imparte en la Institución Educativa Gran Colombia, donde no se pretende acumular un cumulo de conocimientos y si más bien formar para la vida, para interactuar e interaccionar en sociedad vemos necesario y urgente la aplicación de la lúdica, como lo expresa Jiménez (2003) al considerar que ésta es "un proceso inherente al desarrollo humano". (p. 16).

El término juego etimológicamente procede del latín "iocus" (Broma, diversión), y "ludus", lúdica o que es el acto de jugar. Lúdico como palabra se formó por analogía con otras palabras que

empleaban el sufijo ico. Ludos es la expresión de no una sino de varias ideas, que se conectan con pasatiempo, recreo, incluso cabe su relación con espectáculos públicos de la antigua Roma como lo circense, el teatro, las carreras ecuestres. Su denominación incluso llega a implicar la escuela elemental primaria y gratuita.

Según Gross, citado en Martínez y Villa (2008) "El verdadero rol biológico del juego consiste en la educación personal por el juego, con vista a los deberes más importantes de la especie" (p. 12). Ya que este hace parte del proceso de alistamiento de funciones necesarias para la lucha por la vida durante toda su etapa de desarrollo y recorrido desde la edad infantil hasta su estado de maduración conocido como la vida adulta.

Piaget (1969) desde sus estudios da a entender que en el niño el juego participa de manera activa y eficaz en la construcción y fortalecimiento de su inteligencia, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
En su análisis, el juego presenta tres estructuras básicas, el juego como simple ejercicio, el juego simbólico (abstracto) y el juego reglado (fruto del acuerdo de un colectivo), las cuales se relacionan con las fases evolutivas del pensamiento.

Jugar resulta ser una actividad que impulsa a probar nuestras capacidades y a desarrollarlas, participar de un Juego se hace de manera consciente, divertida y entusiasta, en todos sus niveles y categorías, aun en aquellos casos en que se ha perdido y el propósito era ganar algún tipo de

recompensa. Difícilmente el juego se podrá asociar a algo negativo, de hecho, se asume que participar de él, se hace de manera voluntaria, por gusto propio, esto es evidente en cualquier edad.

Vigotsky, citado por Beltrán et al (2010) en sus observaciones expresa que "El juego no es rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo".(p. 23).

Para autores como Winnicott (1995)

> "El juego es una tercera zona", un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada y hay la posibilidad de darle sentido en la medida que la vivimos, y sólo podemos vivirla en el juego (129)

Por lo tanto las prácticas que se den al interior de las diferentes actividades en el juego como en la lúdica pueden ser interpretadas como ejercicios de adiestramiento que conllevan a fortalecer dichas habilidades y virtudes que posee cada uno de los educandos, ya que con sus actividades están incorporando elementos que hacen parte de la sociedad, el contacto con los otros, el acordar reglas, solucionar problemas, volverse creativo, en fin existen muchos ingredientes.

El proceso por el cual se produce una Interrelación del hombre con el ambiente produce las maneras de Ser y llegar a Ser (hombre – educando) y son diversas de acuerdo al entorno en que se participe (Vigotsky, 1988). Por lo tanto es de suprema importancia la aplicación de conocimientos de manera interdisciplinar de tal forma que facilite la integralidad, la relación, la unión, la articulación, la multiplicación de conocimientos, permitiendo así la organización del conocimiento y una mirada más allá de lo real, de lo idealizado, de lo que existe y lo que se encuentra oculto a simple vista que permita llegar a obtener un conocimiento multidisciplinar.

Se considera como un aspecto fundamental en cualquier estado de la época contemporánea y aun en tiempos pasados, el trabajar en pro de la educación, ya que no se concibe al individuo o la sociedad en general por fuera de este marco que es observado como referente para el progreso de los pueblos. La capacitación de toda persona desde la educación es una contribución al bien común.

Diferentes teorías metodológicas han sido desarrolladas a lo largo de la historia; todas ellas han servido de referente para el trabajo específico de la educación y quienes están implicados en ella. La lúdica y el juego, como instrumentos para la enseñanza, de acuerdo a Echeverry (2009), agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Repensar la pedagogía actual y descubrir así lo que la lúdica puede aportar permitirá reflexionar sobre lo que hoy se hace desde la práctica en la escuela para descubrir cuáles son los aportes con que la lúdica puede coadyuvar para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos, para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía se analiza el presente.

La introducción del juego en el mundo de la educación es laudable, tiene un papel previsible de contribución enorme en el desarrollo intelectual, emocional y físico de los educandos. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, en definitiva se convierte en un sujeto social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones y fantasías que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. Huizinga, citado por Espinoza y Espinoza (2009) estaría considerando "el juego como lo más serio de la existencia y descubre ciertas características del juego, una de ellas es el de la libertad, pues el juego es libre" (p. 10).

En consecuencia a lo anterior se plantea que por medio del juego el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad; en este sentido la actividad mental en el juego es continua y por eso el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se plantean a través de los juegos, favoreciendo sus capacidades mentales y físicas. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc.; a través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto; se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que hay que aprovechar al máximo como educadores para plantear la enseñanza en el aula.

Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos, influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando además la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Todo ello exige un ambiente favorable no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar; este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

El rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más, en busca de un ambiente que propicie las condiciones favorables para que el niño se exprese de manera

autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que haya que dejar a los educandos solos, sino por el contrario orientar, dar ideas y en especial animar con el propósito que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida.

El docente debe facilitar al educando las mejores condiciones posibles para el juego y ser capaz de disponer y organizar el ambiente del mismo. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que hay que tener en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la Institución Educativa, así como los distintos espacios culturales del entorno.

El docente ha de tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los estudiantes, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planear actividades lúdicas; estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los educandos tendrán que afrontar en su actividad diaria.

Es necesario que el educando conozca la importancia práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se pueda generar, produciendo en ellos la

comprensión de la lúdica en su proceso formativo, entendiendo las capacidades y virtudes que le permite desarrollar.

Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones y recomendaciones del juego los estudiantes ya pueden funcionar solos, criterio que no es compartido por otro tanto, incluido los investigadores de esta obra de conocimiento; del mismo modo que el profesor adopta un papel secundario de orientador, guía, facilitador en muchas de las actividades que se dan en el aula, durante los juegos, de esa misma manera debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los educandos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan. El docente debe hacer comprender que las actividades grupales implican una relación humana natural tan sencilla como cualquier otra de la vida cotidiana.

5.2.El juego y la lúdica en el campo de la educación

La educación formal concebida como un espacio físico, es el lugar de encuentro no solamente con los saberes, también lo es con la forma de entregar esos conocimientos; en este sentido es evidente que no existe un procedimiento exclusivo como o método ideal de las técnicas de enseñanza.

Generalmente las acciones humanas tienden a un propósito, ellas pueden ser catalogadas como buenas o malas dependiendo desde la óptica con que se mire, he aquí la teoría de la relatividad y la subjetividad. En perspectiva hacia el pasado, el pensamiento humano considera que todo (sus creaciones principalmente) son susceptibles de ser mejoradas, otros asumen que fueron

mejores las épocas anteriores que el presente, nuevamente se hace presente el relativismo. Con respecto a la pedagogía, el ser humano tampoco se ha quedado solo con lo hecho en el pasado y ha seguido en la búsqueda de encontrar y desarrollar nuevas alternativas en este campo, al respecto Cerezo (2007), en sus observaciones expresa:

> Durante los últimos años, la escuela y sus principales actores se han visto irremediablemente involucrados en una serie de críticas pedagógicas, sociales, políticas, culturales y administrativas que para beneficio de todos han reorientado la actividad formadora de docentes, estudiantes y padres de familia. Si bien, hoy nos queda claro que las fallas de la escuela van desde el autoritarismo, el centralismo y la idea obtusa de que su principal función es transmitir conocimientos, preguntas y respuestas correctas, más que asegurar la comprensión y aplicación o uso activo del conocimiento, también es cierto que discretamente ha crecido de modo desmedido una tendencia de los educadores a sobrevalorar el fenómeno del aprendizaje, y ello ha provocado una serie de problemáticas, tanto en la actualización de los recursos docentes, como en la metodología didáctica a implementar en las aulas escolares. El concepto de aprendizaje se genera desde la raíz del ideal educativo, lo obvio necesita ser reiterado: No puede haber educación sin aprendizaje. Aprendizaje es la condición necesaria, empero tal vez no suficiente, de todo proceso educativo. (p. 4).

Uno de los intereses que ocupa la presente investigación es la pedagogía. Según el diccionario de la DRAE, "Es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza, en general,

lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos; Es el ser humano y su formación la base de preocupación de la pedagogía".

Incorporar el juego como recurso pedagógico en la metodología de la enseñanza permite desarrollar aspectos lúdicos motivacionales adicionales frente a una clase tradicional, pues no es lo convencional o lo más usual en los docentes. Aplicar su uso conlleva a la fijación de la atención de los participantes, al aprestamiento y el pasar a la acción, que muchas veces en buena parte de las clases magistrales no se lleva a cabo. De ahí que su desarrollo por lo menos cause inquietud y por qué no decirlo, asombro y agrado.

En este proceso se corre el riesgo de que la lúdica, sin la dirección adecuada se malentienda como un pasa tiempo, "quema" de horas; actividades de "relleno" y no como una estrategia de enseñanza. En el proceso investigativo que se lleva a cabo se ha identificado la carencia de potencializar y valorar las ventajas y beneficios que genera la lúdica, como herramienta estratégica en el proceso de enseñanza. La aplicación de esta herramienta contribuye en el rol del educador en función con el estudiante de tal forma que el estudiante se *apropie* del querer, disfrute y goce de interacción de saberes. Por lo tanto el ambiente escolar será el gran beneficiado donde los sujetos partícipes encuentran en este espacio la recuperación de miradas, risas, rostros y sobre todo el afecto como mediador del acto pedagógico.

De igual manera se encontró que el beneficio o impacto es facilitar un proceso de aprendizaje alterno al método tradicional conductista (clase magistral- ejercicio- tarea – examen) haciendo uso de la lúdica como proceso de mediación en el aprendizaje. Aquí está la diferencia de una educación tradicional por objetivos a una educación contemporánea por finalidades de las personas (Patiño, 2015). Ya que llevar a cabo la labor pedagógica de la enseñanza de manera repetitiva, sin innovación va en detrimento de la misma actividad, de quien lo desempeña y en últimas de los mismos educandos.

La labor monótona resta valor al proceso, pues prácticamente hace que se limite a una directriz que no se abre del marco de los lineamientos tradicionales de la clase magistral. Aplicar la lúdica enfocados en el proceso de la enseñanza aporta en la relación educador-educando y en percibir los conocimientos de otra manera, permitiendo así el agrado, el gusto, el querer prestar atención en y durante la clase. Para dicha investigación el gran beneficio es poder concentrar la atención de los educandos en clase permitiendo el desarrollo de la misma de una forma atractiva, deseada, seductora. No hay que olvidar que el juego es una de las formas en que, desde los primeros años acerca al conocimiento.

> Para Jiménez (2003), el juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido: [...] como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze, 1994), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott, 1995), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto,

> improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud) (p. 73).

Estas manifestaciones de lo que es el juego son el resultado de vivencias naturales y reales en su etapa infantil, ya que en últimas son los niños quienes viven la mayor parte de su cotidianidad en forma de juego. (Jiménez, 2005). En este sentido no basta con describir ni explicar teóricamente lo que es el juego, sino que es necesario potenciarse sinérgicamente con este proceso tal como lo hacen los niños y los poetas, los cuales no sienten temor a caer en los límites de la imaginación y de la fantasía que produce el juego. "En consecuencia, podríamos afirmar, recogiendo algunos elementos teóricos del psicoanálisis (Winnicott, 1995), que el juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra propicia para la creatividad" (p. 15).

En palabras de Gadamer, citado por Jiménez (2005: 80) "el juego humano solo puede hallar su tarea en la representación, por que jugar es siempre ya un representante". En consecuencia, si no se comprende el significado que tiene la lúdica y el juego en el desarrollo humano, es muy difícil una aplicación pertinente en el campo educativo, puesto que escapan a toda intención utilitaria y a la búsqueda de una eficacia que, desafortunadamente son las características que buscan las políticas actuales del estado a nivel educativo, que sólo hablan de competencias, competitividad y calidad de la educación.

Bautista (2000) afirma que "El juego es una de las actividades humanas más comunes y uno de los hábitos más extendidos; aun cuando parezca paradójico, jugar es una de las cosas más serias que hay", es decir, la lúdica y el juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, ya que estos son el fundamento principal del desarrollo psicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Por otra parte como practica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. "Desde esta perspectiva – manifiesta Jiménez (2003) - a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo desde una visión ética" (p. 94).

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. En este sentido, Mujina citada por Jiménez (2005) considera que:

> [...] Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco años duran cuarenta-cincuenta minutos y los de seis y siete años duran horas y hasta días (p. 83).

En consecuencia se podría afirmar, en palabras de Vigotsky, citado por Jiménez, 2005 (Ibid.: 80) que "Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e

imaginario" en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que se conoce como juego.

Para Velásquez (1996), citado por Jiménez (2005: 111). "En el periodo comprendido entre los 7 y los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La ultima prima sobre lo imaginario, sin que este desaparezca". El hecho de que el niño tenga que someterse a una actividad reglada, reglamentada, direccionada por normas no significa que deba renunciar a su capacidad de imaginación; por el contrario, el guiador-docente ha de propender por estimular la imaginación en sus educandos; es uno de los desafíos que pone esta práctica.

"En síntesis – dice Jiménez (2005) - tanto para Mujina como para Vigotsky no existen juegos sin reglas, mientras que para Winicott si pueden existir (en la tercera zona que no es interna, ni externa como ya lo habíamos analizado)" (p. 111). De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo proximal para aquellas funciones del desarrollo humano que no han madurado y que según Jiménez (2005) **"**Se encuentran en estado embrionario como "capullos" o "flores del desarrollo" en lugar de frutos del desarrollo" (p. 112).

5.3. La Lúdica como alternativa educativa que permite concentrar la atención de los educandos en clase

En concordancia con el pensamiento de Zemelman (1997) con respecto a la educación, esta es vista como un proceso de formación en los diversos aspectos en los cuales participa el ser

humano, requiere de la aplicación de herramientas y estrategias pedagógicas en la consecución final para la edificación de un sujeto social; la educación surge como canal o puente para desarrollar dicha formación.

Desde la perspectiva de esta labor de investigación, la observación estriba en considerar que es tan importante la forma como el contenido, es decir, la educación que se brinde debe ser de calidad, resaltando entre otros aspectos el potencializar las capacidades del individuo, fomentar la búsqueda del conocimiento, exaltar el ser como persona, promover el marco de la convivencia, el respeto hacia la otredad, pero ese contenido de tan invaluable valor necesita ser entregado de una forma, que verdaderamente despierte motivación en su acogida; la lúdica concebida como una emoción, un disfrute de placer, un sentimiento producido por actividades que se realizan y generan este tipo de emociones en el sujeto y el juego como una de sus actividades, es la herramienta que conlleva a la atención y concentración de los educandos en su proceso formativo.

Resultados positivos, que se manifiestan en aprestamiento, interés, motivación entre otros, justifican diversas razones por las cuales el juego y la lúdica como recurso alternativo e intrínseco de la enseñanza muestra sus bondades, tanto en el trabajo individual como en grupo. La comunicación, la convivencia, el liderazgo, la coordinación sin duda son capacidades a desarrollar en conjunto. La imaginación, la habilidad, el esfuerzo, los reflejos, la asimilación y actitud, son otro ejemplo de ejercicios de provocación de respuestas del individuo ante situaciones específicas, que obviamente se enfocan en la parte individual. En consecuencia desde una óptica de las

diferentes posibilidades de aplicación en el entorno escolar, la lúdica y el juego son un medio útil, práctico, capaz de aportar en el ámbito de la educación y los retos que ofrece la misma.

El juego desarrolla fortalezas; en algunos casos su propósito está orientado específicamente a un trabajo y a un resultado físico, otros tienen sus esfuerzos claramente dirigidos a un ejercicio mental. En uno y otro hay una razón bien intencionada; afortunadamente existen juegos que logran la combinación de ambas partes. Para Motta (2001: 226) "El juego aparece como una manifestación externa del impulso lúdico".

De acuerdo con Dinello (s. f.) el impulso lúdico "Es un atributo de la naturaleza humana, de forma que cada uno se entusiasma por moverse, desea desplazarse con curiosidad y se experimenta jugando" (p.1). El desear sentir goce, placer, relajación obedece a una reacción de un estímulo externo que hace que el sujeto se; esa curiosidad se ve examinada y comprobada en el juego, como una de las manifestaciones de la lúdica. A renglón seguido expresa que "El juego es el acto social de dicho impulso que se transforma en actividad de ingeniosidad y placer" (Ibíd.); se constituye es punto de salida, de inicio en el asentimiento de la realidad concreta del sujeto, toda vez que hace posible de muchas maneras las formas de manifestación individuales y colectivas.

En otros tiempos el héroe era el docente, luego se generó el proceso de enseñanza y aprendizaje que llevó a colocar al educando como el protagonista, el que aprende. Una pedagogía lúdica produce interacciones, no se limita a contenidos específicos. Los aprendizajes lúdicos no se limitan a los programas escolares, se fundamentan en acciones cualitativas que permiten

comprender, interpretar, asumir e innovar contenidos. El impulso lúdico al ser una fuerza interna, a la vez que permite leer la espiritualidad, ayuda a profundizar en la lectura para ser más conscientes de la realidad. A partir de la lúdica se puede potenciar una mayor identidad.

La lúdica puede convertirse en un viaje continuo que atraviesa las culturas sin agredirlas. El juego ha sido un elemento cultural básico en la búsqueda de la liberación de los diferentes pueblos, el conocimiento puede surgir fluidamente con actividades lúdicas y juegos.

En síntesis, Jiménez (2003), citado en Mesa, Rivera y Valencia (2015) dice que:

> El juego y la lúdica no son cualidades, ni dones, sino dimensiones del desarrollo humano inherentes al comportamiento cultural y biológico. El juego en este sentido podría considerarse como un fenómeno biológico y cultural propio del ámbito comunicativo relacional el cual contribuye al desarrollo humano en los espacios de la creatividad y de la convivencia humana (p. 28).

Se retoma aquí la consideración que se hace con respecto a la relación entre lúdica y juego. Es común utilizar estos términos como sinónimos; sin embargo, para efectos de la presente obra siempre se ha considerado al juego como una de las manifestaciones de la lúdica, lo que lo excluye como sinónimo y sólo guarda con la lúdica una relación de dependencia. En este sentido Mesa et al. (2015) dice que "La dimensión lúdica no solo implica diversión sino también aprendizaje" (p. 24). El ser lúdico es consciente de que para formarse tiene que saber aprender a cada instante.

Aprender es un valor del sujeto, es un atributo del que desea conocer, más que de quien pretende enseñar.

Retomando el tema de lo pedagógico en la lúdica, ésta entra a la pedagogía cuando aparece la crisis de la pedagogía de objetivos. Para comprender la crisis pedagógica es necesario preguntarse ¿Cómo el otro aprende? ¿Qué formas de enseñanza se generan, hoy entre procesos y aprendizajes? ¿El impulso lúdico puede ser anterior a un proyecto pedagógico? La lúdica florece en la educación a partir de la emoción y la sensación. Lo lúdico surge cuando el educando se resiste a permanecer durante un tiempo largo con el docente, es decir, la lúdica aparece en medio de la dificultad y el docente debe estar lo suficientemente capacitado para poner esta situación a su favor. Aparece en medio de la dificultad. Y es el momento de analizar lo lúdico en sí, la niña o el niño con su juego.

Hay que recordar que la gran infancia es reconocida, también, porque sabe jugar, es la principal tarea u ocupación del niño; todo niño o niña tiene historia y hay que reconocerlos en su contexto, para interactuar con ellos, ya que en la época actual se encuentran múltiples aspectos de diferente índole que lo permean. Lo lúdico está en la época de la transición que se vive, hace parte de la pantalla del siglo XXI, permite ver la individualidad de antes y al nuevo ser humano.

Los anteriores argumentos hacen suponer que en cualquier proceso de intervención humana externo (Didáctico), lo que se producen son reordenamientos de las experiencias y de los

aprendizajes de los sujetos, determinados por el propio individuo y no por el docente. De esta forma el docente lo único que puede hacer es perturbarlo o provocar en él la capacidad de pregunta, de asombro y de curiosidad, para que sea el propio sujeto el que gatille a nivel neuronal su reorganización para construir desde sus preconceptos nuevos caminos alternativos hacia el conocimiento, pero nunca instruirlo como lo pretendían los modelos didácticos del siglo pasado, los cuales utilizaron el juego como mecanismo didáctico.

5.4.Visión Holoárquica[2] del juego

De acuerdo con Wilber "La holoarquía es un término que utiliza Koelstler para referirse a la jerarquía (p. 51). Desde el punto de vista conceptual y metodológico, la cartografía de la visión holoárquica de la vida puede ser utilizada a nivel investigativo pedagógico, considerando que las partes de un todo representan en su mínima expresión el total de sus partes como bien lo explica Jiménez (2003).

Desde el punto de vista de Jiménez (2003) "Es necesario comprender el significado que tiene el juego en el desarrollo humano desde una visión integral holoarquica" (p. 115), es decir,

[2] Para Wilber la holoarquía "Es una jerarquía natural de totalidad creciente, en la que la totalidad de un determinado nivel de la jerarquía forma parte de la totalidad propia del siguiente nivel [...] Estas jerarquías evolutivas se pueden construir en cada uno de los cuadrantes de la cartografía para tener una visión holística de la problemática del juego. (Jiménez, 2003: 109).

proponiendo jerarquías; Adoptar una visión Holoárquica del juego, desde el punto de vista metodológico, "Es una herramienta ideal para la construcción de muchos objetos de estudio que se quieran analizar desde un enfoque interdisciplinario-holístico" (Ibíd., p. 94) y así dar una aplicación pertinente en el campo educativo.

Los pensamientos lúdicos sólo pueden existir en el contexto de un amplio repertorio de saberes, de prácticas, de lenguajes y de significados culturales; que necesariamente hacen alusión a los componentes materiales de la sociedad, que para el caso de la presente obra de conocimiento, se refiere específicamente al mundo de los objetos lúdicos. Todo lo anterior implica acción o competencia social, en una dimensión que se entrecruza con la intersubjetividad producida por la cultura.

En la siguiente Tabla Cartográfica se muestra la transversalidad del enfoque integral del juego con la visión Holoárquica de la vida; Demostrando así que esta alternativa, como estrategia educativa es aplicable y real.

Interno - Individual - Emociones - Pensamientos - Símbolos - Imágenes - Deseo Conciencia lúdica (Pensamiento Interno Tercera Zona (Winnicott)) "Dónde estamos cuando jugamos"	Externo – Individual -Dopamina(Motivación Física) -Serotonina(Estado de ánimo- Ansiedad) -Acetilcolina (Atención-AprendizajeMemoria) -Noradrenalina(Placer) Glutamato(Interconexiones-Aprendizaje) -Encefalinas- Endorfinas (Reducen Tensión- Calma marina -Ondas Theta) (Conductas Celébrales Observables) "Que sucede en el cerebro cuando jugamos"
INTENCIONAL	CONDUCTUAL
CULTURAL	SOCIAL
Interno Colectivo -Intersubjetividad -saberes -Practicas -Significados culturales -Valores -Identidades interiores (El juego como experiencia cultural) "Que hacemos mientras jugamos"	Externo-Colectivo -Modalidades Tecnológicas (Juegos-Juguetes) -Modalidades Artesanales (Juegos-Juguetes) -Instituciones Lúdicas (Escuelas, Ludotecas, Parques) -Pautas escritas (Ficción y Lúdica) (Sistema de acción social- componentes materiales) "Que produce el juego"

Fig. N° 7. Visión integral holoárquica del juego: los cuatro dominios del juego. Tabla cartográfica elaborada por Jiménez-Wilber (2003). Fuente: Adaptado de *Jiménez (2003: 92)*

Wilber, citado en Jiménez (2003) explica el cuadro de la siguiente forma:

> [...] mis supuestos "Pensamientos individuales" presentan al menos, cuatro vertientes, cuatro aspectos (Intencional, conductual, cultural y social). Y, démosle las vueltas que le demos, el sistema social influye en la visión cultural del mundo, que impone límites a los pensamientos individuales que podamos tener, los cuales, a su vez, tienen su correlato con la fisiología cerebral, etc. El hecho, en cualquiera de los casos, es que todos los cuadrantes están relacionados entre sí, todos son causa y efecto, al mismo tiempo de los demás, a modo de esferas concéntricas de contextos que se hallan, indefinidamente, dentro de otros contextos (p. 95).

Viene a colación uno de los principios propuestos por Morin (1999), el de recursividad, donde el efecto se vuelve causa, la causa se vuelve efecto; los productos son productores. "Es un proceso en que los efectos o productos al mismo tiempo son causantes y productores del proceso mismo, y en el que los estados finales son necesarios para la generación de los estados iniciales" (Morin, 1999: 111).

En palabras de Giraldo, Ramírez y Torres (2014) "Este principio se contrapone a la idea lineal de causa-efecto, de producto-productor, de sistema-supersistema de la que esta obra pretende

desprenderse, ya que el todo constituye un ciclo auto-constitutivo, auto-organizador y auto-productor" (p. 18). Para el caso que ocupa la Obra, el juego es producido por las interacciones de las personas que lo componen, [los niños y niñas-educandos] pero el juego –una vez producido– retroactúa sobre los educandos y los afecta, implicándolos en el juego y así sucesivamente, como un remolino.

5.5.Trayecto Hologramático. La lúdica como alternativa educativa

En el siguiente diagrama se enmarca en un trayecto Hologramático la lúdica como alternativa educativa, planteando las fases y desarrollo de conceptos, buscando fomentar la atención de los educandos en clase.

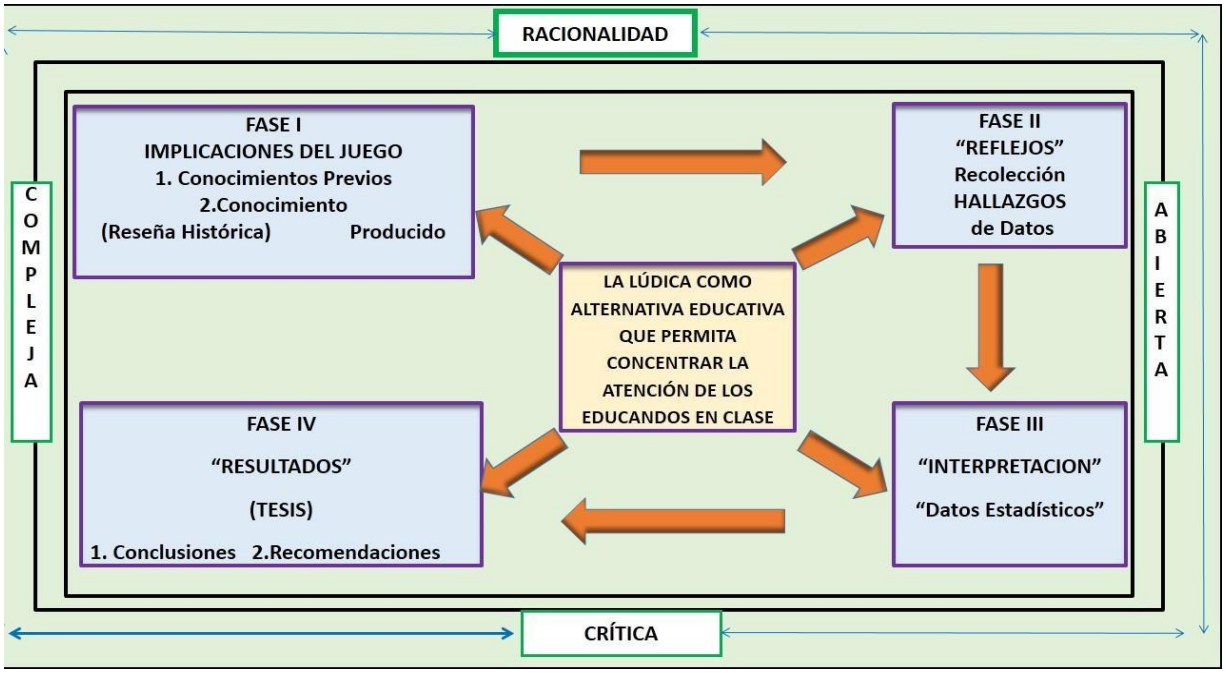

Figura No.8. Trayecto Hologramático - la lúdica como alternativa educativa. Fuente: creación propia.

5.5.1. Desarrollo Investigativo

Para la comprensión de este trayecto Hologramático se desarrollará la investigación en cuatro fases explicativas.

Fase I: Implicaciones del Juego

Las prácticas que se llevarán a cabo, recogerán los llamados juegos tradicionales (saltar lazo, carreras de encostalados, ponchado, etc.). De esta manera el educando recibirá una recompensa por haber alcanzado su propósito de ganar mediante el goce y disfrute en el interior de cada una de las actividades de juego, donde el docente facilitador aprovecha la euforia de sus educandos para lograr captar su concentración en clase.

El juego como la lúdica, también pueden ser interpretadas como ejercicios de adiestramiento que conllevan a fortalecer la experiencia. Tal vez el niño no lo sepa, pero con sus actividades de juego se está incorporando elementos que hacen parte de la sociedad, el contacto con los otros, el acordar reglas, solucionar problemas, volverse creativo, en fin existen muchos ingredientes en el juego que permiten observar en este aportes fundamentales en cuanto a la formación del individuo.

El requerimiento del juego como pre ejercicio de funciones básicas para el desarrollo de su vida, ya que contribuye en el surgimiento y fortalecimiento de virtudes y destrezas que permiten alistar al niño para realizar las actividades cuando sea adulto. Como lo manifiesta Garvey (1985:.12) "El juego, su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta".

De acuerdo a los estudios de Piaget, citado por Blanco (2012: 14) "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". En su análisis, el juego presenta tres estructuras básicas, el juego como simple ejercicio, el juego simbólico (abstracto) y el juego reglado (fruto del acuerdo de un colectivo), las cuales se relacionan con las fases evolutivas del pensamiento.

Jugar resulta ser una actividad que impulsa a probar nuestras capacidades y a desarrollarlas, participar de un Juego se hace de manera consciente, divertida y entusiasta, en todos sus horizontes y categorías, aun en aquellos casos en que se ha perdido y el propósito era ganar algún tipo de recompensa. Difícilmente el juego se podrá asociar a algo negativo, de hecho, se asume que participar de él, se hace de manera voluntaria, por gusto propio, esto es evidente en cualquier edad.

Fase II. Reflejo

Es la organización sistémica de datos obtenidos que permitan la presentación de los contenidos; mediante la comprensión de datos reflejados en cada una de las manifestaciones de los estudiantes denominados hallazgos, para lo cual se escogieron o seleccionaron unos ítems de carácter académico que permitieron determinar la problemática presentada por la falta de concentración de los educandos en clase, aprovechando lo manifestado con su promedio de notas, el ausentismo caracterizado, la deserción y el desánimo.

Fase III. Interpretación:

Manejar conceptos de aplicabilidad en los diferentes ambientes de aprendizaje, que permita la producción de un conocimiento ascendente día a día y así alcanzar la seguridad del educando en sus diversos roles en los cuales participa. Ningún ser humano se libra de la interpretación, que está provocada por una relación con la realidad.

Duvignaud, Citado por Jiménez et al. (2000:26) menciona:

Tanto el juego como la creatividad deben estar desprovistos de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance- de goce. La anterior tensión sólo será aliviada en parte regresando la fantasía y el juego.

Interpretando los comentarios de Duvignaud, a través de estos espacios con aplicativos lúdicos y de juego se maneja aumento de concentración en clase, por parte de los educandos al haber ganado con esta alternativa educativa su goce y ganas de libertad.

Fase IV Resultados

Estos juicios son presentados de forma periódica que se han de utilizar apropiadamente para la socialización final de lo que se ha obtenido y así de esta manera dar a conocer las recomendaciones que serán esgrimidas por los docentes investigadores, durante todo el proceso de formación académica de sus educandos.

Es importante despertar la conciencia lúdica, expuesta por *Jiménez (2003) quien expresa que* "Lo importante no es como llega el educando a ser lo que es, sino como puede llegar a ser lo que debe ser" (p. 86); esta es la diferencia fundamental entre la visión y la misión educacional docente.

5.5.2. Sendero del conocimiento

Al desarrollar este diagrama de flujo se marca un camino desde el evento real; el conocimiento a donde debe llegar el educando al completar todo su proceso educativo y realizarse como sujeto social, mostrando la lúdica como alternativa educativa para su concentración en clase.

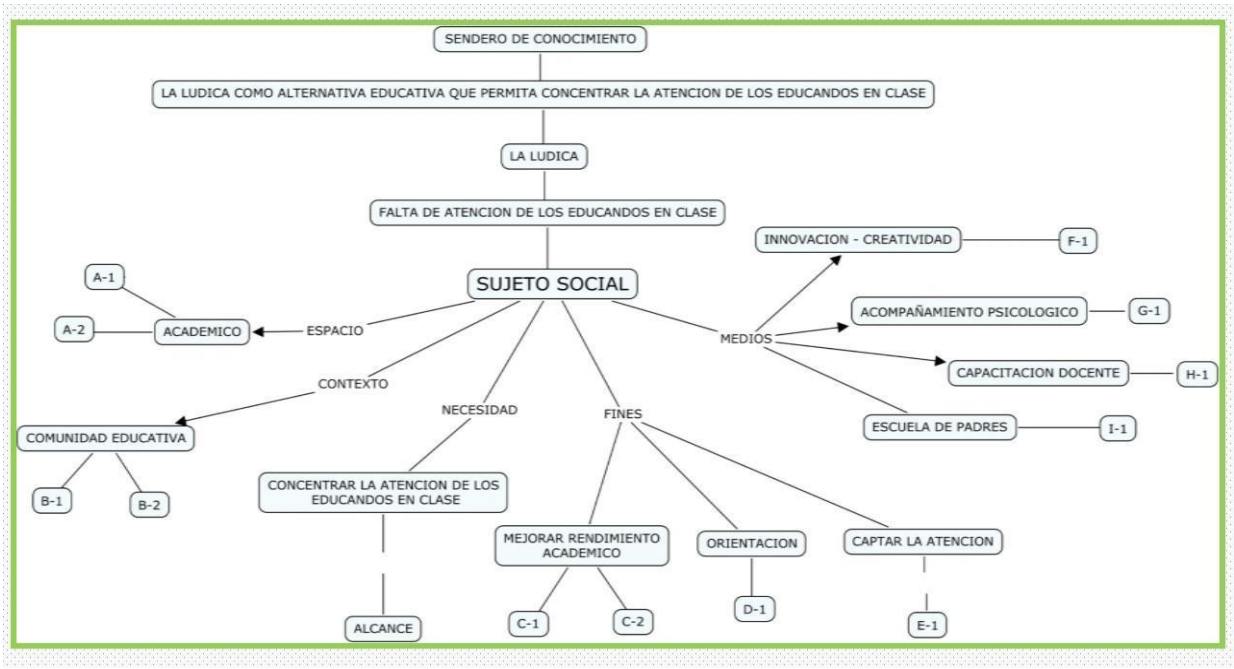

Figura No.9. Sendero de Conocimiento – la Lúdica como alternativa educativa. Fuente: Creación propia.

5.5.3. Sujeto Social

De acuerdo a Zemelman (1997) "el hombre como ser social es el resultado de sus relaciones de producción" (p. 26). Puesto que la conexión permanente del individuo con sus múltiples interacciones en las cuales participa de manera activa como miembro de la sociedad en los campos académico, psicológico, familiar, cultural, entre otros permitirá su caracterización y es allí donde se podrá identificar lo que afecta su concentración en la clase.

Cada persona es un individuo, con características y motivaciones únicas. A la vez, todas las personas necesitan de otras para desarrollarse plenamente. Esto quiere decir, por lo tanto, que el ser humano es un sujeto social. En el cuarto territorio se dan a conocer los encuentros en cada uno de los topos señalados.

5.5.4. El aprendizaje como proceso

La Psicología define como aprendizaje a "todo cambio experimentado en un sujeto como consecuencia de la experiencia". Como proceso, el aprendizaje se va dando durante toda la vida y para ello son esenciales las experiencias y la significación que dé el sujeto a las mismas. En su vasta obra Piaget hace referencia al aprendizaje; al respecto, Beltrán (2002) afirma que "Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como se sabe, Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente. (p. 16).

En consideración a lo anterior es fundamental propiciar espacios prolijos en experiencias significativas y gratificantes, que facilite a los educandos investigar e interactuar con su entorno, iniciando desde sus propios intereses y necesidades, para estimular así, la elaboración de las mencionadas estructuras de las que habla Piaget y se propicie un aprendizaje autónomo y persistente. Es observable el hecho de que en la actualidad se puede notar como los espacios que

se dan a los educandos en algunas instituciones educativas son inapropiados, en atención a que no son propiciadores de experiencias concretas y autónomas.

De igual manera, es notorio la situación que se presenta al educando cuando, como receptor de información, no se brindan oportunidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual produce desinterés por la adquisición del mismo y pérdida de concentración durante la clase.

Por definición, "Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia, la instrucción y la observación". (http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz43CSkeAC7). Beltrán (2002) admite que no hay una definición de este proceso que satisfaga plenamente y pueda ser compartida por los estudiosos del tema; sin embargo, acepta la expuesta por Kimble, 1971; Beltrán, 1984 cuando exponen que aprendizaje es "un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica" (p.1).

Para que se dé el aprendizaje es necesaria la motivación, como punto de arranque, o de partida de todo aprendizaje. "Si el sujeto no está motivado, es necesario presentarle algunas expectativas sugerentes, realistas y sensatas que él puede llegar a conseguir si realiza adecuadamente la actividad del aprendizaje propuesto" (Beltrán, 2002:33). Allí se encuentra la clave de todo este proceso; sin ella es imposible cualquier tipo de comportamiento.

Beltrán (2002) afirma que:

> Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instruccional como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido. Lo más personal del hombre es lo que descubre por sí mismo, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental (p. 18).

Es necesario que el sujeto se convierta en partícipe activo en la construcción de su propio conocimiento; para auxiliar o ayudar en la organización de sus procesos mentales es importante que el personal docente ofrezca experiencias donde el educando se enfrente a situaciones concretas, que den la oportunidad de poner en práctica el conocimiento adquirido y, de esa manera apropiarse de lo aprendido.

En palabras de Vygotzky (1988) citado en Baquero (1997):

> [...] el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez que se han internalizado estos procesos, se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño (p. 3).

Sin embargo, si estas experiencias no están cargadas de un alto grado de motivación, es poco probable lograr que el niño participe en ellas, de allí que es fundamental que se propongan estrategias lúdicas que propicien la motivación hacia el aprendizaje, que induzcan a la permanencia de la concentración en clase, toda vez que los educandos aprenden mejor cuando las experiencias brindadas permiten su goce, logrando que la edificación de su saber esté pletórico de placer y sea duradero.

5.5.5. La concentración de la atención

La concentración es considerada como una de las características relevantes de la atención y es su propiedad más conocida; en términos generales consiste en estar inmerso física y mentalmente en un tema, idea u objeto, con exclusión total de todo lo demás. Durante el proceso, el pensamiento desecha aquellos aspectos que considera irrelevantes y se ocupa de los relevantes De acuerdo con Ardila, Roselli, Pineda y Lopera (1997), citados en Narváez (2013) se denomina concentración "A la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados" (p. 31), es decir, es la capacidad para fijar la atención sobre una idea, un objeto o una actividad de forma selectiva, sin permitir que en el pensamiento entren elementos ajenos a ella.

Kahneman, citado en Narváez (2013) hace referencia a que la concentración de la atención se pone de manifiesto por su intensidad y por resistirse a que la atención se vaya hacia otro lado, hacia otros objetos o estímulos de orden secundario, "la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia" (p. 31). La concentración de la atención está vinculada con el volumen y la distribución de la misma, las cuales son inversamente proporcionales entre sí, de esta manera mientras menos objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de concentrar la atención y distribuirla entre cada uno de los objetos (Celada y Cairo, 1990; Rubenstein, 1982, citados en Narváez, 2013).

Scharfetter (1997) afirma que la "Concentración es la persistencia centrada de la atención" (p. 161) y en renglón anterior hace mención a la atención como "orientación (activa o pasiva) de la consciencia hacia algo que se experimenta" (Ibíd.). Entre atención y concentración se presenta una correspondencia por cuanto la atención es la primera manifestación de la presencia real de "algo" y la concentración es la fuerza por poner las cosas en orden o en la situación necesaria para lograr determinar las cualidades de ese "algo." La concentración es un grado superior de la atención y como acto lo sucede, siendo su esencia de una complejidad mayor, por cuanto debe aislar el objeto de la atención.

Mierke, citado en Dorsch (1985) define la concentración como:

> La organización disciplinada de la atención de la persona con el fin de proyectar y realizar determinadas tareas. La tensión, la energía, y la vitalidad favorecen la atención. En cambio, la fatiga, saciedad, las carencias corporales o psíquicas, la avalancha de estímulos limitan

la capacidad de atención y concentración, como también la limitan la falta de interés y circunstancias negativas (p. 68).

En lo que respecta al proceso de aprendizaje, la concentración y la atención son aspectos fundamentales, a la hora de que éste tenga efectividad, tanto en niños y jóvenes durante su desempeño escolar. El docente busca como fin en su clase desarrollar la capacidad de concentración de sus educandos en una tarea durante un determinado tiempo, hasta que se haya finalizado con éxito, como indicador del funcionamiento de la atención sostenida. Cuando no se sostiene la atención es porque el educando se ha desconcentrado, se ha distraído y ha hecho relevante lo que antes era irrelevante.

Buena parte del rendimiento académico depende de la concentración. La desatención en los estudios lleva a un rendimiento académico deficiente, lo que puede ser corregido con un aprendizaje apropiado, siendo necesario la creación de un ambiente propicio, tanto en la escuela como en la casa, donde la relación escuela-familia se debe conjugar en un solo pilar, constituirse en modelos a seguir y tanto la figura del docente como del padre de familia han de constituirse en los referentes para el educando, quienes enseñarán las técnicas más convenientes de concentración.

En este punto es importante considerar que cuando se abusa de la concentración se pueden presentar episodios de ansiedad en el educando y si no hay la concentración suficiente se cae en el

desinterés, apatía y aburrimiento; en ambos caso se presenta la distracción, considerada como el enemigo de la concentración. En este orden de ideas,

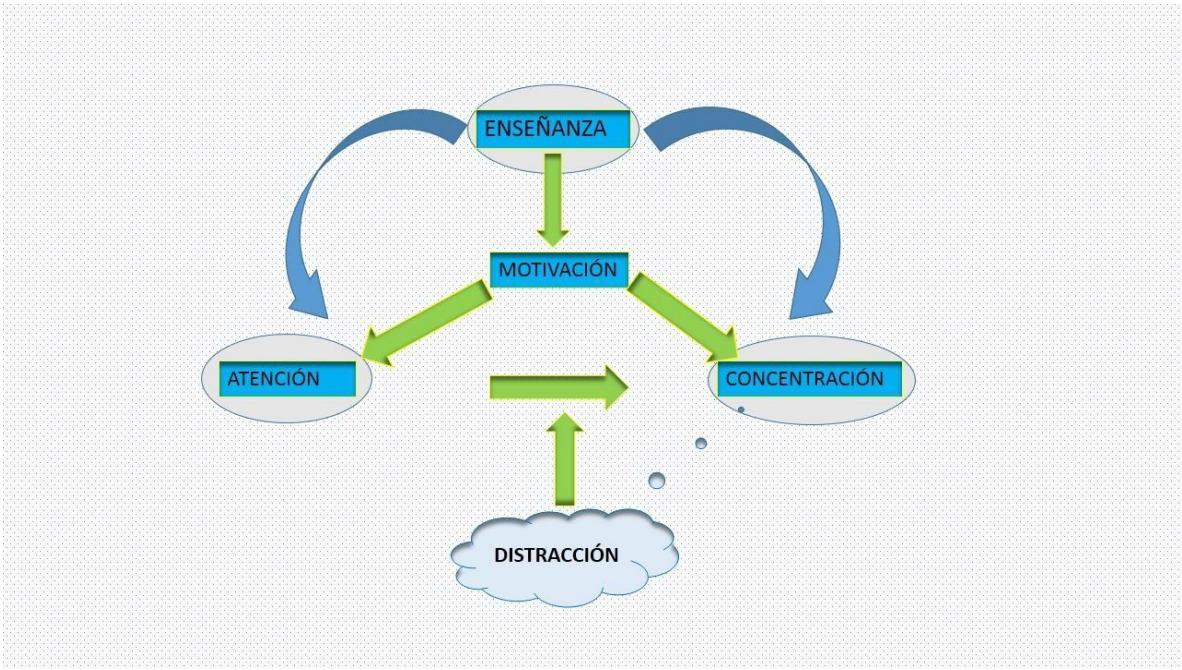

Fig. 10. La enseñanza, la motivación y la concentración de la atención. Fuente: creación propia

6. METODOLOGÍA

6.1.1. Diseño

La presente obra está enmarcada desde las ciencias en la cual el proceso de la investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo porque desde allí se logra, como lo expresa Carvajal (2008), citado por Maldonado, Ortiz y Giraldo (2012): "una recuperación real de las relaciones sociales, devolviendo el protagonismo y la voz a los propios sujetos" (p. 4).

Se hace una investigación desde dentro que evidencia un predominio de lo individual y subjetivo. Su concepción de la realidad social entra en la perspectiva humanística. Es una investigación interpretativa, referida al sujeto, a lo particular, por lo tanto de carácter idiográfico y particularmente enmarcado en la etnografía, a la que se hace referencia más adelante.

En este sentido, Maldonado et al. (2012) manifiesta que:

> Lo anterior sin acudir a metodologías que históricamente han logrado posicionarse para alcanzar el criterio de cientificidad y la búsqueda de verdades absolutas y universales, sino trasegar hacia una apuesta metódica que permita abordar el interés de indagación desde la configuración de una ruta-camino- trayecto sensible/reflexivo, pero riguroso, que abra las puertas a la labor que como investigadoras/indagadoras conduzcan a la reflexiónreconocimiento de la tarea realizada históricamente desde diversas metodologías logrando prescindir de métodos estructurados para continuar abordando el problema, con el más amplio despliegue de instrumentos conceptuales y metodológicos propios para proyectar una ruta (p. 4).

De esta manera el camino propuesto desde el enfoque cualitativo y en diálogo con técnicas cuantitativas, reclaman no sólo reconocer la necesidad de superar racionalidades inscritas en el pensamiento de la modernidad, sino emerger hacia otras, que reconozcan la incorporación del sujeto en los ambientes que le son propios al acto humano de conocer.

La obtención, registro, análisis y organización de información es llevado a cabo mediante un trabajo etnográfico (observación y descripción), en el entorno educativo, específicamente el aula de clase, aplicando técnicas en la recolección de datos como la encuesta y la observación. Para ello los docentes investigadores participan activamente como etnógrafos en el interior de la Institución Educativa Gran Colombia.

6.1.2. Instrumento

Para la recolección de los datos que caracterizan en primera instancia a los actores de la lúdica como alternativa que permite concentrar la atención del educando en clase, se utilizaron las siguientes herramientas: un cuestionario diseñado por el investigador y el cuaderno de notas.

Las técnicas utilizadas fueron: Entrevista, Observación directa, Encuestas.

6.2.La Investigación etnográfica

Dentro de los estudios sobre la humanidad, la antropología tiene un aparte muy especial, su aporte permite precisar particularidades de los pueblos que posibilita el enterarse de aspectos que los identifica y los diferencia a los grupos humanos que han copado el planeta.

La descripción de aspectos tan peculiares como las maneras de representarse el universo, sus creaciones, vestimentas, tradiciones, sus formas de interpretar su mundo conocido, el desarrollo de su vida cotidiana, junto con muchos otros más aspectos, hacen que el complejo mundo de las

culturas humanas tengan relevancia a la luz del trabajo antropológico para la comprensión de las singularidades del género humano.

Según el DRAE (2005) la palabra etnografía proviene del prefijo *Etno* que significa pueblo o raza y del sufijo *Grafía* que significa descripción, tratado, escritura o representación gráfica. Es decir, la palabra etnografía, desde el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se refiere a la descripción de un pueblo. Esta definición es muy acorde con la argumentación que Parra et al. (2006); Mauss (2006); y Guber (2001), entre otros reconocidos autores dan con respecto a lo que es etnografía.

Para Guber (2001) esta descripción de un pueblo, que no es cualquier descripción, está sujeta a diferentes niveles de comprensión: "El nivel primario o reporte en el que se informa que ha ocurrido (el "qué"); la "explicación" o comprensión secundaria que alude a sus causas (el "por qué"); y la "descripción", en el sentido etnográfico propiamente dicho, o comprensión terciaria que se ocupa de lo que ocurrió para sus agentes (el "cómo es" para ellos)" (p. 13). Es decir, para Guber, la comprensión a la que debe de llegar la descripción de un pueblo para ser denominado trabajo etnográfico es la que corresponde a la comprensión de los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros, entendidos como actores, agentes o sujetos sociales.

De acuerdo con Guber (2001) "Este sentido de "descripción" corresponde a lo que suele llamarse "interpretación" (p. 14). La observación, siendo elemento fundamental de la investigación científica, conlleva a establecer una apreciación del objeto observado, sin entrar a manifestar posiciones subjetivas.

Según Parra et al (2006) en la etnografía, "la investigación no se hace sobre la población [. . .] sino con ella, a partir de ella y para ella" (p. 30). Lo ideal es que el investigador/etnógrafo se apropie del modo como los integrantes de la comunidad educativa de la Gran Colombia interpretan su realidad, y facilite que esos actores logren explicar, desde ellos mismos, y desde su propia existencia, el sentido de su propia realidad.

Por su parte, Mauss (2006) encuentra que la etnografía enseña a observar y a clasificar fenómenos sociales, teniendo como objetivo el conocimiento de hechos sociales y su fin es la observación de sociedades.

Por otro lado, lo interesante del trabajo investigativo etnográfico es que el objeto de estudio es en realidad un sujeto semejante a quien lo estudia, de carne y hueso, obviamente tácito está, con sus particularidades, el cual a partir de sí mismo produce narraciones. He aquí un valor importante del trabajo de campo: quien investiga no se debe quedar solamente con los relatos, de manera importante debe agregar su observación y descripción, cuidándose de no caer en malas interpretaciones que se hagan con respecto al cuerpo social estudiado, es decir, de no incurrir en

interpretaciones etnocéntricas, que cambien el punto de vista, valores y razones del pueblo que se estudia, por el punto de vista, valores y razones del investigador.

Lo anterior lleva a señalar que incorporar la etnografía al desarrollo de la obra de conocimiento es adscribir una herramienta invaluable, de múltiples alcances, en razón de que se ha encontrado en ella bondades de aplicación al trabajo de campo llevado a cabo para su realización, de analizar metodologías de algunos docentes en su quehacer frente a la propuesta de incorporar la lúdica como recurso pedagógico; y he aquí una razón sustancial, "la contribución de la etnografía no se limita a la fase de desarrollo teórico. Puede ser también utilizada para la verificación teórica" (Hammersley & Atkinson, 1994: 76).

Al seleccionar esta técnica de la investigación etnográfica se tuvo en cuenta el hecho de que a partir de ella se presenta la oportunidad de transformar la cultura de la institución educativa, además de producir nuevo conocimiento.

6.3.Población

La institución educativa Gran Colombia, del municipio de Guadalajara de Buga es una institución de carácter oficial que, para el año lectivo 2016 cuenta con una población de 2.154 educandos distribuidos en cuatro sedes, de los cuales 590 hacen parte de la sede central Gran Colombia, población que está distribuida así: 346 hacen parte de la jornada de la mañana y 244 de la tarde.

La sede se encuentra ubicada en un sector deprimido de la ciudad, con frecuentes episodios de violencia, amenazas cercanas de microtráfico, bares, afectando la tranquilidad, bienestar y aspiraciones de toda la comunidad educativa.

6.4.Muestra

Del total de la población estudiantil de la sede central se seleccionó una muestra de ciento veinte estudiantes, de los 234 que asisten a la jornada de la tarde; se optó por trabajar con muestra de la jornada vespertina toda vez que uno de los investigadores hace parte del personal docente de la sede, lo que facilita el ejercicio del trabajo de campo, dado que está implicado en el contexto escolar. La muestra corresponde a dos grupos del grado sexto y dos del grado séptimo, población enmarcada en un contexto social de carácter popular, cuyas edades oscilan entre once y trece años.

En esta etapa del niño, Vigotsky (1998d) citado por Baquero (1997), en relación con su teoría de la Zona de desarrollo Próximo hace referencia al juego, a propósito del cual señala: "Esta estricta subordinación a las reglas es totalmente imposible en la vida real; sin embargo en el juego resulta factible: de este modo el juego crea una ZDP en el niño" (p. 5). Se presenta la necesidad de demarcar elementos comunes entre las situaciones de juego y las de aprendizaje escolar en la medida en que ambas parecen operar, según las tesis vigotskianas, como posibles generadoras de ZDP, lo que potencializa la lúdica como alternativa que permite concentrar la atención del educando en clase.

Además, según Piaget, citado por Meece (2000) a esta edad [Etapa operacional formal] "El niño es capaz de resolver problemas abstractos en forma lógica. Su pensamiento se vuelve más científico. Desarrolla intereses por aspectos sociales y por la identidad" (p. 14) y el juego es reglado, regido por un conjunto de normas que él acepta o si no lo logra por sí mismo pide ayuda (de su profesor, compañero, padre de familia, etc.).

Se seleccionó este grupo porque *apriori* se observaba la falta de atención de los educandos en clase y este desinterés era notorio a gran escala, lo cual conllevó a dar el título a la obra de conocimiento.

7. CUARTO TERRITORIO

DIALOGICIDAD COMPLEJA Y ORGANIZACIÓN POIÉTICA (CREADORA)

Fig.11. Pedagogía infantil. Fuente: Recuperado de http://vicopedagogia.blogspot.com.co/2014_05_01_archive.html

Este territorio es crucial en la intención de asociar y unir conceptos a la vez complementarios y antagonistas, pero indisociables y conjuntamente necesarios; las partes dialogan entre ellas, se relacionan, en clara alusión al principio de recursividad (Morin, 1999). El término dialógico está referido al diálogo, la relación que se establece para buscar un entendimiento entre los que dialogan, entablando una comunicación con sentido. Asimismo, se refiere a la relación entre términos opuestos, pero que a la vez pueden, en algún momento, ser compatibles y coexistir, permitiendo establecer relaciones complejas (Morin & Packman, 1994).

Aquí se funden dialogicidad compleja y organización poiética para sumirse en un diálogo interactivo entre los investigadores, los autores concernidos y la muestra seleccionada de la población sujeto de estudio, es decir, los educandos; en un ir y venir los implicados se trenzan en discusión en procura de dar respuesta a la pregunta crucial y de alcanzar las pretensiones iniciales.

Este cruce de racionalidades parte de un trabajo de campo materializado en los hallazgos producto de encuentros pedagógicos con educandos, docentes, padres de familia en busca de las ventajas de la lúdica como alternativa educativa que permite concentrar la atención de los educandos en clase.

Fig. N° 12. Dialogicidad y organización creadora. Triangulación. Fuente: creación propia.

7.1. Recorrido por el sendero del conocimiento

Se determinó llamar "Topos" a las más profundas galerías a las que se ha llegado con este desarrollo investigativo, después de enmarcar la lúdica como alternativa educativa en el sendero del conocimiento que hay que recorrer con los educandos para conformarlos en excelentes sujetos sociales. Cada uno de los topos que se encuentran a continuación está referenciado en la Figura No.9 Sendero de Conocimiento – La Lúdica como alternativa educativa.

TOPOS:	ENCUENTROS:
A-1	La lúdica permite identificar a los educandos en cada uno de sus roles estructurales, puesto que los dones que cada uno de ellos posee permite su caracterización propia y única, como miembro de estos grupos, ya que con esta acción el educando enmarca el desempeño de un rol tanto en los efectos subjetivos como el estigma particular, como lo da a entender Mead (1999.), teniendo en cuenta que cuando un ser humano se apropia de un rol se denomina sujeto.

A-2	El tópico que interesa es participar activamente en concentrar la atención en clase de los educandos por medio de estrategias de enseñanza y así dar a conocer las múltiples ventajas que genera la lúdica como herramienta e instrumento en los procesos de enseñanza, permitiendo la aplicación del principio de la dialogicidad retomando las palabras de Carmona (2013[2]). Ya que estos son antagónicos, concurrentes, contradictorios y complementarios.
B-1	Los intereses de la investigación se ubican en el territorio escolar y por ende en toda la comunidad educativa, quienes serán los directos beneficiados. La pedagogía constructivista, de la mano con la lúdica, permite adentrarse en el territorio del otro, escuchar cada vez con mayor apertura al investigado, al investigador, a las otras disciplinas y a todos los miembros participantes; de esta manera, categorizar desde las propias raíces internas con los actores involucrados y no especular con las visiones externas (Orozco, 2014[1]), para lo cual es necesaria la vinculación directa del investigador en el proceso a escudriñar.

B-2	Describir cómo se lleva a cabo la orientación en el interior del aula, con la práctica de la lúdica como mecanismo esencial para la socialización de saberes y conocimientos en la Institución Educativa Gran Colombia que permitan en el estudiante ver la clase de una forma atractiva y seductora. Develar, a través de los hallazgos, las vivencias de los educandos en su proceso formativo mediante la aplicación de la lúdica en la sede central Gran Colombia, jornada de la tarde, de la Institución Educativa Gran Colombia.

C-1	Es importante considerar la influencia del entorno en el pensamiento del individuo, que de alguna forma cambian las características y percepciones propias del sujeto como lo son sus mitos, creencias, afinidades, gustos, pensamientos, legados culturales aplicaciones sociales, personales, afectivas y psicológicas, lo que implica, según Carrasco (2004) "Saber crear un clima interior (afectivo y emocional) y un ambiente exterior que facilite la concentración en el estudio" (p. 158), favoreciendo el ambiente que le rodea, para ser aplicado en el interior del educando que permita su caracterización.
C-2	En el proceso investigativo de la lúdica como estrategia de aprendizaje permite apropiarnos de categorías, es decir, lo que emerge durante el proceso investigativo, las cuales están enfocadas directamente a la escuela haciendo alusión a las palabras de Arias (2013[3]), lo cual facilita el estudio y conocimiento de diferentes autores de pensamiento y así de esta forma dilucidar algunos factores que distraen la atención de nuestros educandos en clase (Fernández, 1998); y no quedarse en meras frases por parte de los docentes, como por ejemplo: " no escuchan", " no prestan atención", " les falta concentración".
D-1	Incorporar el juego como recurso pedagógico del aprendizaje permite desarrollar aspectos lúdicos motivacionales adicionales frente a una clase tradicional, pues no es lo convencional o lo más usual en los docentes. Aplicar su uso conlleva a la fijación de la atención de los participantes, al aprestamiento y el pasar a la acción, que muchas veces en buena parte de las clases magistrales no se lleva a cabo. Esto ya es de suma importancia al realizar una clase que no solamente se limita al papel y el lápiz. De ahí que su desarrollo por lo menos cause inquietud y por qué no decirlo, asombro y agrado. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse, sino también, y este aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo.

[3] Arias, Gustavo (2013) Seminario: Pensamiento. Maestría en Educación Manizales: Universidad Católica de Manizales.

E-1	Para lo cual la herramienta de la lúdica concebida como una emoción, un disfrute de placer, un sentimiento producido por actividades que se realizan y generan este tipo de emociones en el sujeto y el juego como una de sus actividades, puede permitir la concentración y atención de los educandos en su proceso formativo.
F-1	Resultados positivos justifican diversas razones por las cuales el juego y la lúdica como recurso alternativo e intrínseco de la enseñanza muestra sus bondades, tanto en el trabajo individual como en grupo. La comunicación, la convivencia, el liderazgo, la coordinación, sin duda son capacidades a desarrollar en conjunto. La imaginación, la habilidad, el esfuerzo, los reflejos, la asimilación y actitud, son otro ejemplo de ejercicios de provocación de respuestas del individuo ante situaciones específicas, que obviamente se enfocan en la parte individual. En consecuencia, desde una óptica de las diferentes posibilidades de aplicación en el entorno escolar, la lúdica y el juego son un medio útil, práctico, capaz de aportar en el ámbito de la educación y los retos que ofrece la misma. El juego desarrolla fortalezas. En algunos casos su propósito está orientado específicamente al trabajo y a un resultado físico, otros tienen sus esfuerzos claramente dirigidos a un ejercicio mental. En uno y otro hay una razón bien intencionada, afortunadamente existen juegos que logran la combinación de ambas partes.
G-1	Pedagogos y psicólogos reiteran que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasíasnque un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

H-1	El rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más, pero nunca como el protagonista, en busca de un ambiente que propicie las condiciones favorables para que el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que se deba dejar a los educandos solos, sino que hay que orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito que, en sus períodos de juego encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. El docente debe facilitar al educando las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que hay que tener en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la Institución Educativa, así como los distintos espacios culturales del entorno. El docente ha de considerar, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los educandos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas; estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que tendrán que afrontar en su actividad diaria.
I-1	El acompañamiento de los padres en los procesos educativos an de la mano de su propia y eventual orientación, para el manejo y conocimiento de los programas y

modelos educacionales, a través de su continua capacitación y evaluación.

7.2. Retos a enfrentar

Los espacios, las oportunidades de disfrutar con juegos al aire libre, son cada vez más limitados como lo menciona Medina, citado por Gutiérrez, 2005:

> [...] Recibir orientación y estímulos que recreen y generen posibilidades de movimiento, aun aquellas que le son vitales para su desarrollo psicomotor, sus ajustes neuromusculares y fenómenos de percepción en fin todo este mundo de los educandos alegre y dinámico se reduce al repetido y estereotipado accionar del dedo pulgar sobre el control del play, tablet, portátil, celular; que absorben toda su atención y así cuando llegan al aula de clase están agotados. Para nosotros los docentes es de suma importancia buscar estrategias que permitan concentrar la atención de los educandos en clase y como alternativa educativa surge con gran velocidad y dinamismo la lúdica. (p. 9).

El avance de la tecnología e informática, que no es aprovechado de la mejor manera por los educandos y más bien se utilizan para el confort humano, donde se pierde la capacidad que se tiene para actuar, generar, gestionar y en si de algo tan esencial como es el pensar, conlleva a una globalización de las TIC (Tecnologías de la informática y las comunicaciones) como herramientas de dominación por un poder de mercado, que no desea ni promueve para nada el bienestar y cuidado del ser (Boff, 2002).

Por lo anterior, la aplicación de la lúdica permitirá en los educandos una nueva mirada, una postura por aquellos recursos y herramientas tecnológicas para ser aprovechadas en el cuidado

del ser y en sí fortalecer como ser humano esas capacidades que se tienen para actuar, generar, gestionar y pensar para y en el bienestar de la sociedad. De igual manera, es de suma importancia generar en el personal docente la aceptación al cambio donde se permita la entrada y desarrollo de nuevas alternativas para la enseñanza que redunden positivamente en el aprendizaje, caso específico que atañe a esta obra de conocimiento como lo es la lúdica y su aplicabilidad en la educación.

7.3.Plano gnoseológico general. Un recorrido

Con el desarrollo del plano gnoseológico o del conocimiento se pretende llegar a una apropiación teórica de la realidad ontológica desde la triada Cultura-Educación-Sociedad

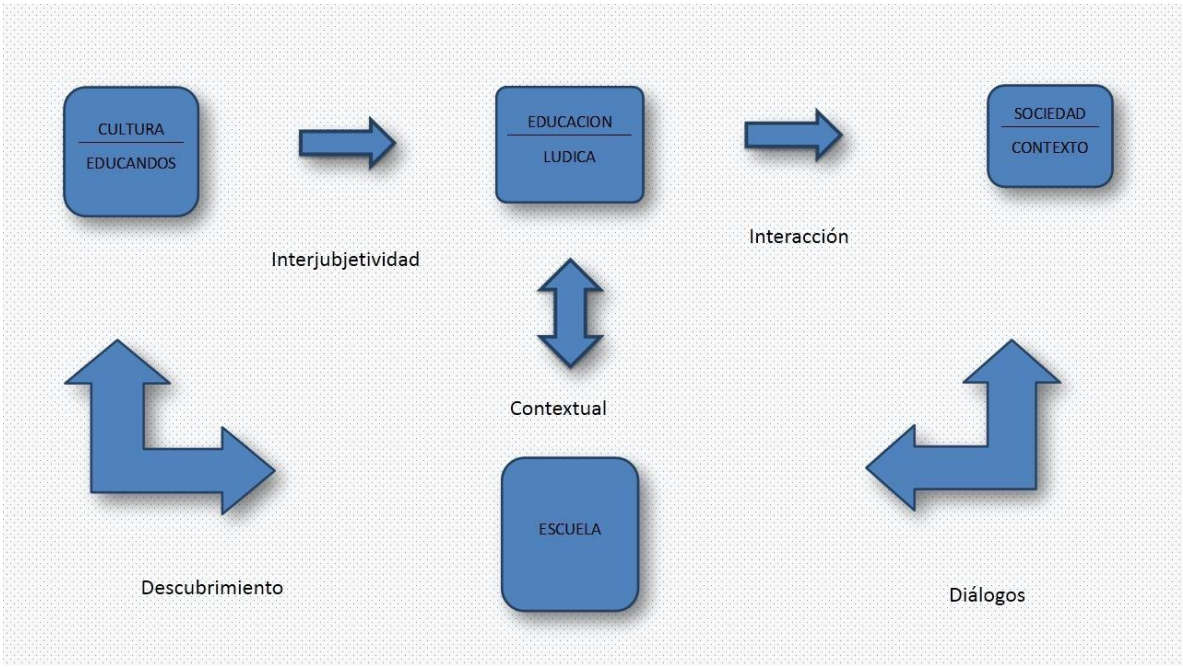

Figura No.13. Plano Gnoseológico – la Lúdica como alternativa educativa. Fuente: creación propia.

Todo sujeto que se encuentra adscrito a la educación se ve permeado por la cultura que le habita y de esta manera, del entorno en que vive denominado sociedad, lo cual le afecta de múltiples maneras. Cada uno de los determinantes que se encuentran a continuación están referenciados en la Figura No.3 y se trabajaron recorriéndolos en forma de triada: culturaeducación-sociedad. A partir de ella el lector encontrará:

- La transversalización de los tres componentes determinantes de la condensación de esta alternativa educativa en su aplicación generalizada en todo ámbito del sistema educacional.

- Intersubjetividad, en la que se destaca la importancia de recargar y/o regular con el encuentro, es lo inmerso en la intersubjetividad que lo permite, mediante la aplicación de la lúdica.

- Los resultados positivos entregados por los educandos justifican la interacción de las diversas aplicaciones, como por ejemplo, el origami, el teatro, el juego y otras expresiones. Para así manejar la inserción del educando con la compleja sociedad, ya sea al interior del aula, del plantel, de la familia.

- Dialogicidad: Analizando al educando se encontró que lo rodean los diálogos; este hecho se favorece con la intervención de la lúdica que promueve a hacer uso de la dialogicidad

que enriquece significativamente para obrar en su medio y mejorar las interacciones con otros.

- Educación: la relación con los patrones tradicionales que caracterizan la clase magistral (dictado-tarea-examen) con los planteados por la nueva educación que posiciona al educando en el manejo y aplicación de las TIC, los atrae al dialogo, como a la vez a la innovación, mejorando así su concentración y entendimiento.

- Descubrimiento: La lúdica conlleva a motivar el descubrimiento de los saberes por parte del estudiante de una manera no impuesta y más bien divertida, para que así vea la clase de una forma atractiva, seductora, logrando un mejor aprendizaje, como lo expresan Adams y Garret, citados en Weidner (1991: 40) "Cuando el profesor pierde el sentido del humor o la esencia lúdica, el maestro empieza a morir; pues el mal humor es la tristeza del alma".

- Interacción: En la interacción con la lúdica se alcanza una emoción, un disfrute de placer, un sentimiento producido que permita la concentración y atención en el proceso formativo.

- Integración: dando vía a esta metodología de integración se desarrollan aspectos motivacionales lúdicos frente a una clase tradicional, pues no es lo más usual en los docentes que realicen en su práctica diaria la lúdica y el juego como esquema de integración motivacional.

- Contexto: Manejar la aplicación de la lúdica de forma contextual a través del esquema con que se pueda identificar a cada uno de los educandos en cada uno de sus facetas personales en los cuales participa en su proceso de formación enmarcado en el contexto institucional.

7.4.Trabajo de Campo

El trabajo de campo, se realizó en dos fases a saber:

Fase 1:

Estrategia preliminar a multiplicar conceptos de enseñanza en clase:

- Arte: Origami – trabajo manual. (Creatividad)

Esta incluye toda la atención pertinente del educando y así le permite liberar toda su capacidad mental, de hecho extrovierte su agilidad creatividad. (Ver Anexos 4).

- Narraciones colectivas creadas por todos los integrantes.

Esta actividad incurre en toda la inventiva, recursividad e improvisación a que la persona pueda recurrir. Las dificultades que se enfrentan al no ser preparados o avisados para este ejercicio, no son obstáculo sino el impulso para enfrentar el reto.

- Preguntas anónimas

Difícilmente suelen manifestarse inquietudes, curiosidades, cuestiones o interrogantes por temor o vergüenza de hacerlas en público, pero al ser de una manera imperceptible, anónima, los ánimos suben, la resolución aparece y da pie a hacer lo inimaginado.

- Olimpiadas del saber

Para bien o para mal depende desde el criterio con que se mire las competencias existen, tienen un espacio ganado en la sociedad, en el campo educativo su aplicabilidad, también es incentivo para no sólo confrontarse con los demás, sino también consigo mismo.

- Provocación de sonrisas.

Todo aquello que cause una sonrisa, ya predispone a un buen ambiente de acogida; las preguntas capciosas, los chistes, las anécdotas, entre otros contribuyen a tener un encuentro más cercano y humano, entre quienes hacen parte de una clase, que de otra manera, se preciaría de ser una mera transmisión de datos, quedando en una consignación fría de información.

- Explicación de conceptos sin palabras, (mímica)

Igual que en la parte de las narraciones creadas, esta actividad es provocadora de la inventiva, el ingenio y chispa que dinamice el pensamiento para fomentar ideas, que el cuerpo pueda ser capaz, de expresar sin usar palabras, o el lenguaje hablado.

- Uso de espacios abiertos

El saber no está y no se construye solamente en el salón, deshabituar la rutina por el uso del mismo espacio, es desacomodar las mentes que se pueden adormecer, por la comodidad de lo usual y acostumbrado. Los espacios abiertos son una invitación y una posibilidad para ampliar el horizonte más allá de cuatro paredes.

Fase 2:

Descripción y análisis de campo social especifico, sin perjuicio de la aplicación de otros métodos y técnicas, mediante la simple observación de todo lo que ocurre en un espacio. Esta fase

también incluyó el desarrollo de encuestas a los estudiantes, enfocadas a la percepción que genera la actividad lúdica dentro de la clase, en el educando. (Ver Anexos 5).

A partir de la indagación anterior, se procede a la organización de los datos obtenidos, dicha información arrojó resultados que son expresados en categorías. Las categorías referidas son la condensación conceptualizada de lo expresado por los encuestados.

La sustentación de la información obtenida esta concatenada en los insumos suministrados de documentación individualizada, mediante la técnica de muestreo seleccionada, que es reflejo de la opinión generalizada.

7.5.Análisis

Después de realizar reunión con los Padres de Familia y con los estudiantes de los grados 6 y 7, así como con las directivas de la Institución Educativa Gran Colombia de Guadalajara de Buga se solicitó la aceptación de esta estrategia pedagógica, como es el uso de la Lúdica como herramienta educativa que permita mejorar la concentración de los educandos en clase; para ello se elaboró una encuesta y se aplicó a cada uno de ellos, que permitiera, anónimamente, dar a conocer cómo siente la clase con este tipo de estrategia educacional y así determinar la lúdica como alternativa educativa que permita mejorar su atención y concentración

Pensando en la pertinencia y coherencia de las diversas observaciones realizadas por los educandos como resultado de múltiples interacciones en su diario vivir han permitido enlazar lo

mencionado con las posturas de algunos autores que hacen parte de nuestros intereses gnoseológicos como docentes investigadores y así llevar a cabo una triangulación en forma de dialogo, dando como resultado y/o generación unas posturas que se han denominado determinantes. (Ver Anexos 6).

Luego de filtrar y procesar la información producto de las opiniones de los educandos, se hizo notorio el surgimiento de categorías (que se enuncian a continuación), soportando cada una de ellas mediante los datos señalados en la bitácora como instrumento de trabajo de campo.

De acuerdo con las pretensiones gnoseológicas trazada buscando identificar las ventajas que genera la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como herramienta que facilite la concentración de los educandos en clase, la información obtenida se organiza si es pertinente o no de acuerdo a su relación y ello permite el surgimiento de una serie de categorías desde las cuales se da a conocer la realidad estudiada.

7.6.Hallazgos

Se tienen esquemas lúdicos dependiendo del horario establecido por las directivas del plantel, donde semanalmente por grupo de clase que se han codificado como G6A, G6B, G7A, G7B; (ver anexos No.3) donde con cada uno de estos se representaran las mismas actividades, a su vez, se programaran variantes lúdicas (diferentes mímicas, obras, juegos, artes, construcciones de papel, etc.).

Es necesario reseñar que se hicieron los aplicativos de la lúdica (Dinámica – Acción – Creatividad) en el inicio de la clase, lo cual permite concentrar la atención del educando y de esta manera facilitar el desarrollo de la misma como se ha programado, plasmando tanto lo afectivo y emocional de ellos (Carrasco, 2004); Así también ven este esquema en la caracterización del educando los investigadores Jiménez, Dinello y Alvarado (2000).

Los ejecutores plasmaron en la tabla de observación (ver anexos No.2) su apreciación idónea de las experiencias encontradas por grupos en la representación de cada actividad. Con el objeto de conocer las inquietudes y deseos de los educandos con los cuales se trabajó estos aplicativos de la lúdica, se diseñó una encuesta (ver anexos No.1) la cual se aplicó al finalizar la semana de clase, con cada uno de los grupos en diferentes sesiones.

7.7.Dinámica – Acción – Creatividad

A los educandos que se apegaron al proceso de los investigadores sobre la alternativa educativa de mejorar su concentración en clase, con la implementación de la lúdica como estrategia y aplicando el diseño (dinámica, acción y creatividad), expresan que estas actividades despiertan interés y llaman la atención por escuchar, ver y comprender lo que les quieren decir mediante el uso de la lúdica; que los entretiene y permite que desarrollen algunas cualidades, como su creatividad y la manualidad (origami); conceptúan que lo más importante de todo este aplicativo (y no tienen palabras para expresar esa alegría) es que entre ellos surgen abrazos, risas y palmadas en la espalda como resultado (juego).

Los educandos a través de la lúdica desenmarcan estereotipos planteados para ellos desde su propia casa (crianza) y así permite que el docente encuentre, dentro de cada una de sus expresiones relativas a sus hábitos de hogar, un concepto de dirección vocacional con cada uno de los educandos sobre qué orientación está mostrando cada uno para el futuro.

El detalle de ser encuestados los hace sentir importantes y que los tienen en cuenta para construir y representar estas características; como sienten que en la encuesta no deben escribir su nombre y pueden decir lo que quieran sin temor, ayuda a que descarguen todo de "sí", haciendo uso de su libre albedrío y ampliar con ello sus cualidades y dar a conocer algunas que no las habían podido expresar y / o sentir.

Como revierten también algunos, con relación a las categorías, mensajes como que deben ir a casa por materiales y a veces no los tienen; que son incomodos de traer y los apena andar en la calle con ellos; que no tienen paciencia para manejar materiales con cuidado (bruscos) y quiero terminar pronto; cuando pierden sin revancha son objeto de burla (acoso) de los demás compañeros. Por ello, se determina que hay que concientizar a los educandos sobre el uso de la lúdica como alternativa en el proceso de aprendizaje.

Estas categorías (Dinámica, acción, creatividad) permite a los investigadores desarrollar con los educandos su creatividad y a la vez estimular el trabajo en equipo y fortalecer el desarrollo personal; facilitar expresión de sentimientos y personalidad; alto grado de atención; encontrarse los unos con los otros y transversalizar amistades, afectos y expresiones de cariño entre educandos,

lo cual es aprovechado por el docente. Así mismo permite determinar que estas categorías además conllevan al educando a brindar estas expresiones y emociones en su propio hogar y comunidad.

Los investigadores con la encuesta perciben directamente y con esto, tienen la opción de seleccionar lo que ellos prefieren y así determinar su verdadero sentir; así como con la encuesta pueden socializar la verdad general del grupo y tener un plan de trabajo que involucre todas las categorías, dirigiéndose el investigador a marcar línea de aplicación en orientación vocacional para con cada uno de los educandos (Yturralde, 2001) y así proporcionar la oportunidad desde temprano que esclarezca su esquema profesional futuro.

Encuentran como contraposición que en estas generaciones los educandos no gustan de estos trabajos (manualidades – consecución de materiales) y reflejan su indisposición y fomento de indisciplina y rivalidades, como la no disponibilidad de presupuesto del plantel; allí no se encontró la respuesta real de los alumnos y conllevó a replantear contextos, como contar más con la junta de padres de familia, para así dirigir solicitudes a las directivas de cada uno de los planteles para consecución de recursos y apoyo psicoterapéutico.

A continuación se enmarcan la caracterización de las categorías en diagramas de flujo:

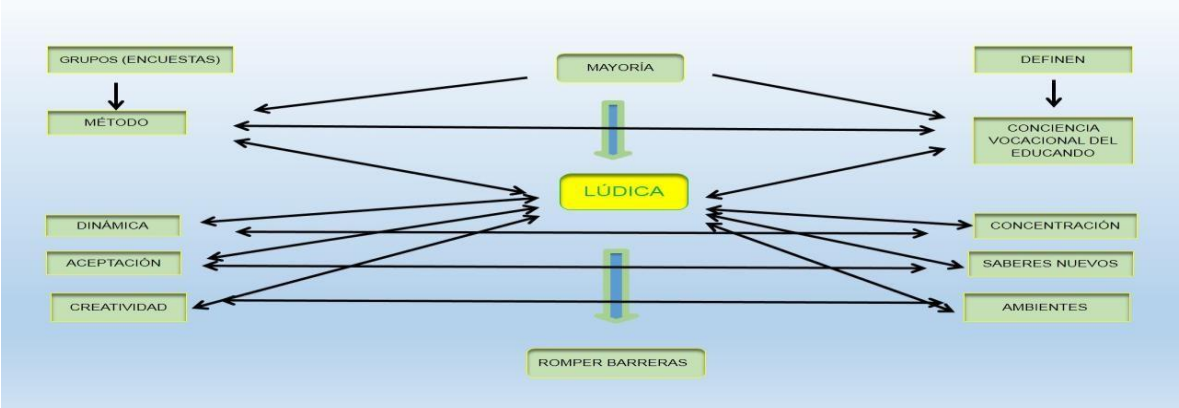

Figura No.14. Caracterización Determinantes A-B-C-D-E- la lúdica como alternativa educativa. Fuente: creación propia.

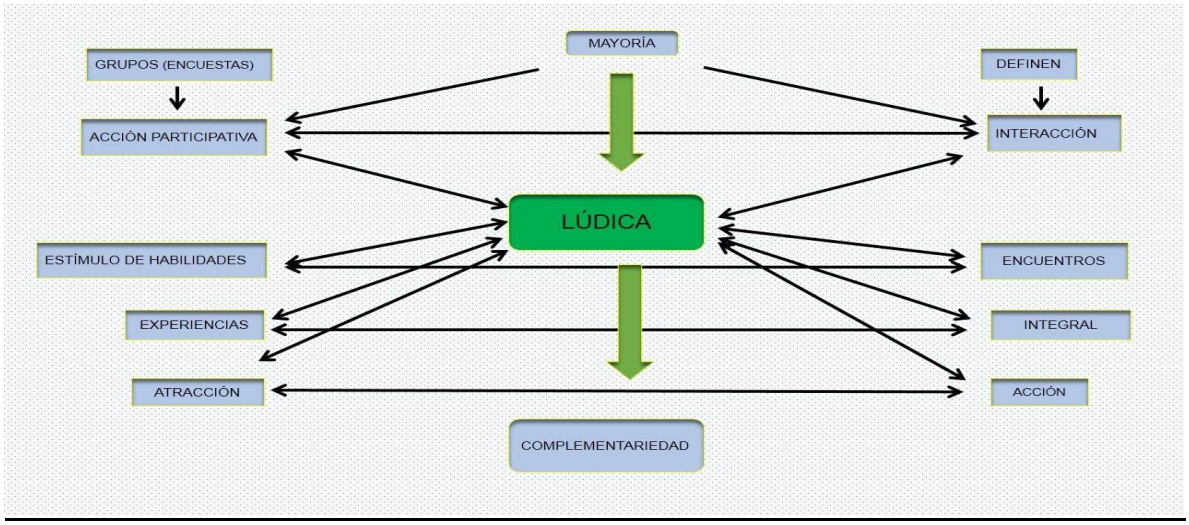

Figura No.15. Caracterización Determinantes F-G-H-I-J- la lúdica como alternativa educativa. Fuente: creación propia.

A continuación se desglosan las particularidades para cada categoría: Dinámica, Acción y Creatividad.

7.7.1. La Dinámica

Dentro de la mecánica, la dinámica es observada como las fuerzas relacionadas con los efectos que producen en los cuerpos; ella contiene implícita una acción que conlleva a su vez a una reacción. La dinámica denota alteración del estado pasivo al pasar a una actividad; entre los seres humanos, aquellas personas notables por su energía y actividad, suele considerarse dinámicos y diligentes, dando lugar incluso a apreciar de una manera especial, pues esta es una característica vista como un don, una cualidad, que no todos poseen.

Para la obra de conocimiento esta categoría ha emergido al resignificar la clase que pudiera visualizarse monótona o estática desde las practicas pedagógicas tradicionales, como lo son el dictado y la toma de lección, las cuales no dejan de ser útiles pero insuficientes con los objetivos propuestos en educación. Paya (2008) da sustento a esta apreciación, al referirse a los métodos más adecuados en educación. Alcántara, citado en Paya (2008) advierte:

> El movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación (p. 13).

La dinámica es una provocación que rompe y conlleva a la alteridad del orden pasivo.

Cuando se piensa en romper el hielo y la cotidianidad que representa la clase magistral (cuaderno, tarea, examen), bajo un estricto orden de su desarrollo, surge la implementación y aplicación de variantes pedagógicas que permiten interactuar y expresar libremente con los educandos unos saberes y experiencias, que con su ejecución facilitan dinamizar y cambiar ese marco estricto planteado en dicha clase.

Con la dinámica se logra concentrar su atención y de esta manera aprovechar los espacios, ambientes y a los mismos educandos en las diferentes actividades a realizar en la programación de la clase, como por ejemplo: "Quién sabe la respuesta", "expresémonos sin hablar (utilizando el cuerpo y las extremidades)", etc., lo cual contribuye a despertar e incentivar esas capacidades y virtudes que posee cada uno (Álvarez & del Rio, s, f.). Donde estas aplicaciones dinamizadoras disponen a que los educandos den respuesta a estímulos transferidos por la lúdica.

A continuación se socializan los comentarios extraídos del formato de encuesta que hace referencia a la dinámica:

La dinámica permite disfrutar la clase y eso para mí es bacano, chévere, elegante, por eso la clase se me convierte en una hora agradable. Por lo cual el tiempo se me hace más corto y no siento el aburrimiento y la pereza que se me presenta en otras clases.

(Ee3G7B).

Como el profe da la clase, es muy bacano ya que no se piensa en la tarea por la forma en que pasamos el rato y eso nos hace olvidar de la tarea y aprendemos muchas cosas sin estar acorralados. (Ee6G6A); estas dos encuestas corresponden a la investigación de

Yturralde (2001: 5).

En cualquier parte que hagamos dentro del colegio, ya sea la mímica, el juego, el teatro nos reímos, compartimos y divertimos olvidándonos de peleas y malos ratos. (Ee7G6A) ;(Paya, 2008: 25-27*).*

*Uno se da cuenta que hay compañeros que saben y le dan a uno buenas ideas y que unos saben más que otros, en las dinámicas se nota eso, como en los exámenes, sino que en los exámenes no se puede ayudar. (Ee18G6B) (*Echeverry 2009: 29)

Después de llevar a cabo una revisión minuciosa de los relatos de los educandos se encontró que el desempeño en el interior del aula y su movilidad como resultado de los encuentros enmarca un gran papel en su proceso de aprendizaje lo cual ha facilitado los procesos de interacción e interrelación con los educandos mismos y los docentes, así lo evidencia los siguientes relatos:

Es bueno porque todos participamos, hasta el profesor participa y a veces nos equivocamos pero nos ayudamos y sabemos lo que hay que hacer. (Ee21G7A)

Con las dinámicas es algo diferente y no hay que quedarse sentado, hay que moverse rápido o pensar también y responder con los compañeros del equipo y al final uno aprende y se ríe también. (Ee27G7B).

La lúdica mediante la dinámica favorece el intercambio y la dialogicidad de quienes participan del ambiente de aprendizaje haciendo uso de esta en los procesos de enseñanza. Carmona (2013[2]), encontrando mejores resultados, ya que con la dinámica se provocan cambios, los cuales repercuten en la interacción total del educando en sus diferentes entornos de la vida; además, ayuda a crear en él conceptos de índole, no sólo históricos, sino también organizativos, en el manejo y almacenamiento, como uso de los recursos, para su desarrollo; como del direccionamiento de actitudes personales, familiares y sociales de los educandos (Garvey, 1985); pues, ellos marcando referente de lo aprendido, estabilizan sus conceptos personales de la vida misma, mejoran su interacción con la familia y con los amigos vecinos de su comunidad. Como lo demuestran los comentarios de los educandos:

Usando estas cosas me ayudaron a mejorar el orden en todo y aumentar la amistad con mis compañeros del salón y amistades del barrio. (Ee6G7A)

Me gusta porque con el orden que se programan las cosas, lo aprendemos y aplicamos en la vida de cada uno de nosotros. (Ee12G7B)

Con el manifiesto del estudiante, a través del uso de la dinámica en la enseñanza; mostrando cada uno su propia realidad; lo cual facilita al docente plasmar una idea sobre el camino en que debe apoyar a cada educando; para guiarlo proyectualmente en su futuro inmediato y ante todo en el campo profesional. Se toma en relación lo expuesto por el educando:

Estos programas dirigidos por el profesor me ayudaron a sentir gusto por una actividad que hace verme como lo que quiero ser en el futuro y me siento apoyado por mi profe. (Ee4G7B)

Ahora se evidencia que la dinámica es entendida por parte de los niños como la necesidad de construir y representar por ellos mismos, a través de obras, disfraces, carteleras con temas que servirán a cada uno en su crecer, diario vivir y en su propia realidad (Jaramillo, 2004). Lo cual evidencia, de forma clara en las encuestas que es de grata aceptación por parte de los estudiantes, manifestado en una de las respuestas:

Uhf con estas dinámicas me parece que estoy haciendo lo que hago en la calle con mis amigos. (Ee8G7B)

La creación de un espacio en el que se provoca un cambio al pasar de la inactividad a la acción mediante acciones histriónicas, compartir conocimientos de todo margen e índole, como transversalizar relaciones entre los mismos compañeros, sus profesores, su núcleo familiar principal y sus amigos, ha permitido construir aspectos que facilitan la presentación personal ante los demás compañeros de grupo, de tal manera que se sienten libres y autónomos para expresar y dar a conocer ante los demás lo que han preparado y diseñado con todo esfuerzo y disposición.

La autonomía que se despliega es, sin lugar a dudas, de un valor muy grande; los educandos dejan de ser sujetos dependientes que esperan pasivamente de su maestro, para empezar a creer y

verse a sí mismos como portadores con capacidad de resolución; Al entrar en contacto con sus pares desde el campo de la lúdica, y no en el entorno formal tradicional, se aprecia el fortalecimiento de la confianza en sí mismos. Su sentir así lo da a conocer:

> *Estas obras me han ayudado a perder la pena y mostrarme como soy verdaderamente delante de mis profesores, compañeros y amigos. (Ee2G6A)*

A través de una obra de teatro en la que intervinieron cinco educandos, la cual se caracterizó por la integración grupal, ya que la mayoría de los estudiantes quisieron formar parte de ella, arrojó buen rendimiento en todos los esquemas de la obra, demostrando cada uno su necesidad de expresión y a la vez, las cualidades y virtudes que poseen a la hora de manifestarse por medio de gestos, palabras y acciones.

Lo anterior permitió dinamiza el espacio y el ambiente para que el docente alcance los objetivos que tiene plasmados en la ejecución de su clase; la dinámica se puede, además, volver parte de todo el esquema comunal del educando y así mejorar ampliamente relaciones de ella, en todos los sentidos, como en edades (Monereo et al, 2001).

Aprovechando la dinámica en el ambiente educacional se reconoce que sus atractivos acogen a los estudiantes, ya que ven allí lo ideal para ser reconocidos y mejorar sus relaciones interpersonales como grupales, con el diálogo y multiplicación de conocimientos y así propiciar estos ambientes.

La mayoría de estudiantes de los grupos encuestados definen que la clase con metodologías dinámicas son de buena aceptación, facilitan el entendimiento, la participación, el diálogo, del parámetro del docente para la multiplicación de conocimientos de ella; ya que con su metodología "Todo es más bacano" (Como el profe da la clase, es muy bacano ya que no se piensa en la tarea por la forma en que pasamos el rato y eso nos hace olvidar de la tarea y aprendemos muchas cosas sin estar acorralados" Ee6G6A) y así como lo dan a conocer Monereo, et al. 2001: 32-37), no se equivocan al considerar que "existen muchas y variadas definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje", y con el uso del arte, la lúdica y el juego, se rompen barreras, incluso entre ellos mismos, y el entendimiento se asimila de manera fácil; en nuestra práctica diaria como docentes investigadores, hay que propiciar ambientes de aprendizaje que faciliten los encuentros entre ellos mismos, con los docentes, con lo otro y con los otros; para ello la aplicabilidad de la lúdica cumplirá un papel fundamental en esta aplicación de conocimiento. Lo cual es acorde con los planteamientos de (Bloom 1979) quien considera que el educando al recibir cierta información debe de llegar a tal punto que permita generar conocimiento, es decir, saberes nuevos.

7.7.2. La Acción

Muchas de las palabras que se dicen no cobran valor, sino a través de las obras; por ejemplo, para Aristóteles concebir que se tiene conocimiento sobre algo sólo es posible demostrándolo, en muchos casos la verificación es únicamente posible mediante la ejecución de

una acción que dé lugar a la comprobación de tal hecho. La acción reviste en su desarrollo una situación que conlleva un acto. Sin embargo, toda acción puede tener una causa voluntaria o involuntaria que a su vez conlleva a provocar una consecuencia.

En este apartado se quiere resaltar que en los procesos de enseñanza y aprendizaje la lúdica, incorporada al escenario educativo, despliega conectividades entre cerebro, nuestras extremidades y cuerpo en general, dando lugar a emociones desde la acción que propician la asimilación de nuevas experiencias incorporadas como saberes. La acción impregna una imagen en el cerebro, es como un sello impreso en una hoja, no se borra fácilmente.

La memoria es un fenómeno misterioso y complejo a la vez. Comúnmente se entiende como una de las funciones que cumple el cerebro para almacenar información y posteriormente recordar; tanto ayer como hoy se valora poseer esta capacidad hasta el punto de atribuírsele a quien destaca con ella de tener un don o un talento. Sin ella prácticamente la evolución humana no hubiese podido avanzar hasta donde ha llegado.

A pesar de ello es usual el uso público de quejarse de falta de memoria, provocando la búsqueda de algún producto que provoque efectos positivos. Prácticamente en todos los asuntos se hace presente y en educación este aspecto de la memoria es un factor determinante; la aprensión de los conocimientos, retenerlos, es perentorio e incuestionable; se considera que la memoria retiene más fácilmente un hecho que contiene en sí mismo movimiento, que otro que no lleve impreso un acto.

Las clases están destinadas a la comprensión de conceptos, trasmitir conocimiento, ese es su fin. La actividad que se genera a partir de la fusión enseñanza y acción a partir de la lúdica, se orienta en esa dirección de no solamente trasmitir sino también de incorporar saberes; esta aplicación permite pasar de un estado de reposo a otro en una actividad, en el que se involucra el cuerpo y la mente del educando; estos valoran sentirse participes de su proceso educativo en el encuentro con el otro, mediado por el juego, el conocimiento y su interés. Su sentir así lo expresa:

El juego me permite gozar, reír, ganar y disfrutar del momento con los demás compañeros de clase y de otros grupos, como programar revanchas con otros equipos en el caso que perdamos y a mí me gusta sudar cuando realizo ejercicios físicos. (Ee23G7A)

Cuando nos ponen a jugar yo siento que no me da pereza ni sueño, es como más agradable, alegre y no me aburro. Me gusta que nos pongan hacer cosas. (Ee15G7B)

A esa clase de ciencias naturales todos queremos ir, todos estamos esperando volver a llegar y eso que tenemos con el profe un compromiso de estudio que no lo podemos fallar, también nos conocemos con los compañeros de otros grados mediante el juego. (Ee15G6B). Estas tres encuestas anteriores hacen referencia a lo expuesto por Paya (2008:27)

Me parece bien que un juego se relacione con la clase, yo creo que así se ve como de otra forma la clase, todos participamos, ósea como que no lo de siempre, es otra forma de ver la clase y no solo con el dictado. (Ee25G6B); (Jiménez, 2003:26)

No es pretencioso ni equivocado decir que la actividad lúdica enciende, conlleva a estimular toda una cadena en reacción que se precia de ser una cualidad integradora de las capacidades humanas. El pasar de una situación de sujeto pasivo receptor a ser sujeto participativo provocado por la acción, desencadena múltiples aspectos positivos que fortalecen la esencia y los pilares que fundamentan la categoría de denominarnos seres humanos.

En este sentido Onieva, citado por Paya (2008: 45) expresa:

La importancia del juego tiene carácter múltiple: es física en cuanto desarrolla el cuerpo; intelectual, en cuanto estimula las capacidades mentales, moral, puesto que inspira buenos principios de conducta; educativa, puesto que crea en el niño la conciencia de la necesidad de trabajo, pedagógica, porque es fuente de observación del maestro, y científica, desde el momento en que los juegos han sido muchas veces el precedente del progreso industrial y científico.

Para desarrollar potencialidades y construcción de conocimiento en la escuela se requiere de todo un gran esfuerzo, el cual se ha visto limitado a la metodología tradicional y la ciencia clásica, apreciable de ser mecánica y determinista al señalar un solo camino. Blanch, Bonil &

Izquierdo (2010: 21) consideran que "Esta ha sido una manera de ver y pensar el mundo"; en su obra resaltan la influencia de la racionalidad cartesiana, que no está mal, pero que sí es de reconocer que no es suficiente, que amerita de otra forma de pensamiento. En plena correspondencia con lo anterior Morin (s.f.) señala que "El pensamiento complejo integra lo más posible los modos simplificadores de pensar, pero rechaza las consecuencias mutilantes, reduccionistas, unidimensionalizantes y finalmente cegadoras de una simplificación que se toma por reflejo de aquello que hubiere de real en la realidad (p. 22).

Por ello resulta importante la incorporación del desarrollo y conocimiento desde la óptica de la complejidad, que permita tener otras miradas otros análisis. La acción generada desde la lúdica conlleva a considerar las palabras de Blanch et al. (2010) al manifestar: "La complejidad anima a recuperar el papel de las emociones como elemento central en el proceso de construcción de conocimiento científico al que puede entonces calificarse de sabio" (p. 23). No se concibe la orientación pedagógica desde la lúdica únicamente a lo que se puede generar en el tiempo presente en el educando; sin duda alguna igual de importante ha de ser lo que quede gravado, para ser llevado a la práctica por el futuro ciudadano, en el que las acciones que se incorporen sean desplegadas para construir entornos de convivencia. Blanch et al. (2010) exhorta en las siguientes líneas en este sentido:

> En esta tarea de educar para la acción ciudadana, ubicarse en el marco de la estrategia ecológica de la acción resulta útil en cuanto que ayuda al alumnado a situarse en la complejidad de la confluencia de intereses que se dan en una sociedad plural y democrática. (p. 27).

Donde como docentes investigadores se visualiza que mediante el uso de juegos tradicionales se desarrolla la alegría y el goce en cada uno de los educandos, (Miranda, 1998) y con esto logran los investigadores la atención y participación en el desarrollo del programa de clase, al igual que el juego (acción) sea entendido por parte de los educandos como ese espacio de integración, con todos los compañeros de clase y de otros grupos, lo cual aumenta el compañerismo, la amistad y así se logra captar mayor atención en la clase.

7.7.3. La Creatividad

La capacidad de crear corresponde a la necesidad de expresar, potencializada por una dinámica nutrida de influencias y experiencias que se mezclan en una simbiosis con una manera distinta de ver las cosas. El ingenio desarrollado para dar respuesta ante situaciones que requieren inventiva e imaginación propicia potencialidades que es vista en el juego como el gran artífice el obrero, el artesano laborando en nuestra cabeza (Jiménez, 2003), donde el juego activa el taller con la herramientas que van a ser usadas por el cerebro.

Uno de los principios de la complejidad dados a conocer por Morin (1999) es el Hologramático en el que "El todo está en cierto modo incluido (engramado) en la parte que está incluida en el todo" (p. 112). El todo se ve reflejado en sus partes y a la vez las partes reflejan el todo; la creación teniendo aspectos novedosos en cualquiera de sus manifestaciones, es elemento intrínseco de la existencia, que ha impulsado el trabajo de engendrar ideas, pero estas ideas se nutren de otras intentando mejorarlas.

Los humanos, siendo ciudadanos del mundo nunca han dejado de innovar, el mundo natural y creado es reflejo de sus habitantes y a su vez son y están constituidos por él, enlazados en una amalgama inseparable. En el plano social se evidencia claramente lo antes dicho, como personas hacemos parte de una sociedad y ella a través del lenguaje, las normas, reglas y la cultura en general se hace presente en cada uno de los individuos.

Generar nuevas ideas, desarrollar capacidades en lo individual y social, es un reto constante que se tiene en el diario vivir, en las diferentes facetas del ser humano y este aspecto no escapa, ni es extraño al medio educativo, por el contrario es un factor determinante, en el que los docentes deben trabajar arduamente al interaccionar con los educandos, en la búsqueda de dichas virtudes y cualidades que en buena parte de los casos están ocultas.

Siendo decisivo el trabajar sobre las potencialidades de los individuos, es perentorio tomar en cuenta que el juego actúa como un artesano en aquellos instantes de inventiva, en el que además se hace presente el goce y el placer (Jiménez, 2003), lo cual es plenamente corroborado en la praxis, al constatar desde la óptica como docentes investigadores, como los educandos se impregnan de una energía desbordante y contagiosa en la que entregan toda su vivacidad e ingenio cuando de una clase con aplicación de lúdica se trata. Sus acciones develan el flujo creativo de sus mentes.

De la formación que hoy se imparte a los ciudadanos del mundo se espera que la información entregada contribuya en el sendero de la realización personal del individuo, a la vez que aporte y sirva en la construcción de la sociedad; en esa perspectiva se enfatiza en que la persona, con todo su recorrido académico tenga la lucidez suficiente para ser creativo y propositivo en la resolución de situaciones específicas. Los conocimientos y capacidades para ser desarrollados encontrarán que entre las distintas opciones existentes, la lúdica es un vehículo seguro de entrega. Paya (2008) no duda de sus bondades, frente a los métodos tradicionales, al manifestar que: "La actividad lúdica es mucho más útil y efectiva que los tradicionales métodos de enseñanza" (p. 27), la creatividad se dinamiza entronizada a la vez por la ejecución del deseo libre del querer hacer por el disfrute, rostros, sonrisas, acciones lo dicen todo.

La educación no puede concebirse como un camino trazado por una línea recta que hay que seguir. Bien saben los docentes que no existe un único e inequívoco trayecto que lleve en viaje seguro hasta el destino del conocimiento a los educandos. Este es un sendero de edificación permanente, que pide momento a momento ser revisado, actualizado, ajustando su construcción. ¿Qué persona que ha llegado al magisterio, no ha sentido que en su interior, con el paso del tiempo nace el impulso de la creatividad? Lo anterior es incontrovertible. Siendo así, lo menos que se puede decir de la creatividad es que es para el entorno educativo, esencial e inherente. Si esto sucede en los maestros, entonces no sólo es inculcar el amor por el conocimiento de quienes quieren aprender, también lo es despertar el espíritu de quienes quieren crear.

Con el aporte que brindan con sus determinaciones los investigadores Jiménez, Dinello y Alvarado (2000) la condensación del conocimiento y su transmisión en la profesionalización del maestro conlleva a la idealización del cómo llevar a cabo este objetivo, que se convierte en razón primordial de su quehacer, sin dar lugar a equívocos que puedan confundirse como razón única y suficiente de su labor. La entrega de saberes es determinante pero no suficiente; es por ello que aspectos tan humanos como el arte no puede ir desligado del campo educacional que orienta la parte vocacional.

Los recursos creativos desde la lúdica agregan sentimiento y emoción que de otra forma hacen que las clases se queden cortas en sus posibilidades y se perciban de ser frías al no provocar una mayor involucración de quienes están inmersos en el derrotero de la formación académica. En este orden de ideas se concibe como un ejemplo el origami (figuras de papel) con el cual se desarrolla la imaginación y la concentración; con él aprendemos a hacer. Es evidente que el docente logra una mejor respuesta de atención al tema de clase.

Al respecto, la mayoría de los educandos muestran un bajo nivel de aceptación de esta categoría en la encuesta, pues solamente unos pocos tienen la disposición y capacidad manual para desarrollar este tipo de arte – origami y en especial el sexo femenino predomina sobre el sexo masculino en su ejecución:

El Arte - origami me permite crear y diseñar cosas que anteriormente no se me ocurrían que podría llegar a hacer , a mí me gusta este arte ya que allí manifiesto un sentido de *paz y tranquilidad mientras elaboro las figuras prediseñadas.* (Ee15G7C); (Paya, 2008: 25-27).

El arte- origami lo considero muy femenino ya que requiere orden, disciplina y mucho juicio y para mí eso es difícil y mis compañeros hombres también dicen lo mismo que eso es cosa de mujeres. (Ee20G7A)

Yo me siento bien con esa forma de la clase, donde por medio de la mímica, nos expresamos y aprendemos. (Ee9G7B)

Para mí y muchos de mis compañeros esta clase es muy chévere, lo que pasa es que cuando nos ponen hacer estas figuritas con papel, siempre es lo mismo. Por qué a los viejos les queda muy duro darnos plata para comprar los materiales y el colegio no aporta nada. (Ee8G7A). Lo cual es acorde con lo expuesto por (Yturralde 2001:5)

En nuestro desarrollo investigativo se ha encontrado que la herramienta de la lúdica concibe una emoción, un disfrute por parte de placer de los educandos que realiza y genera con emociones propias una mayor concentración y condensación del saber, lo cual se manifiesta en resultados positivos tanto para los docentes y educandos, que ha permitido mejorar sus compromisos y responsabilidades, así como como el desarrollo de ellas.

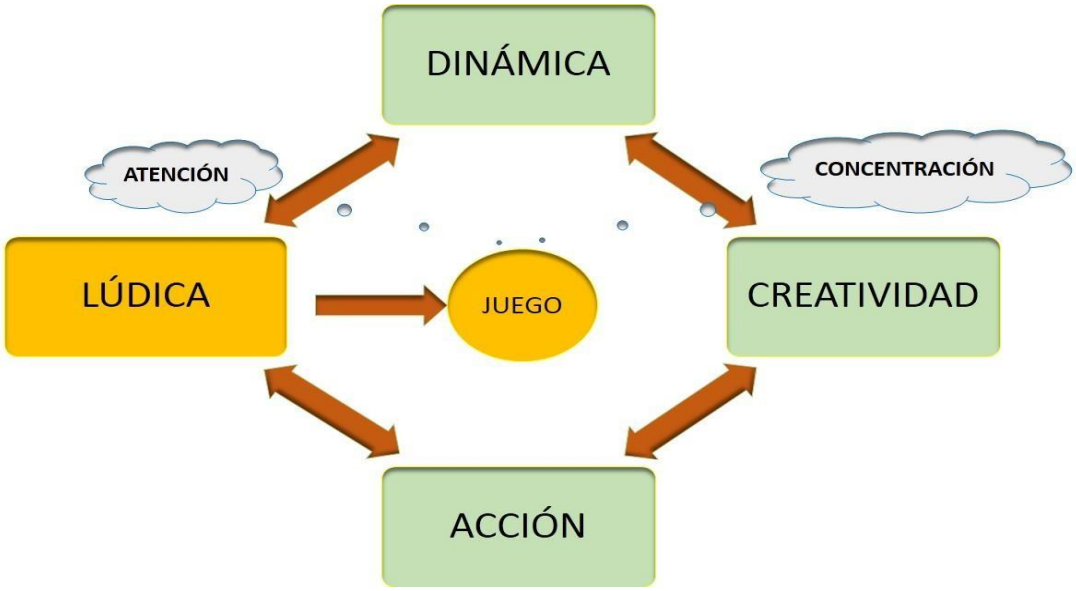

Fig. N° 16. Dinámica-acción-creatividad. Fuente: creación propia.

8. A MANERA DE CIERRE-APERTURA

A través del dialogo entre los mismos compañeros y espectadores de otros grupos, se percibe de forma clara una valoración positiva de la aplicación de la lúdica en clase, por parte de los educandos. Los hallazgos de la investigación señalan, que la lúdica predispone favorablemente a enriquecer los espacios educativos en varios sentidos, uno de ellos es su contribución en la sociabilidad, en la medida en que acerca a los protagonistas del proceso formativo de la educación.

Si el ser humano es sociable por naturaleza, uno de los primeros medios para hacerlo ha sido el juego, elemento intrínseco de la actividad en mención.

Se pudo comprobar que la lúdica, de forma dirigida en clase, efectivamente logra captar la atención de los estudiantes, en razón de dos aspectos claves:

1. El interés por comprender en que consiste la actividad lúdica a realizar.
2. Enfocar sus acciones en el objetivo común, una vez entendida la situación que proyecta la dinámica.

La implementación de la actividad lúdica en la clase, contribuye en los procesos de aprendizaje, propiciando desarrollar las temáticas de otra manera, con un ingrediente particular, la re-significación de un espacio educativo con agrado. No sólo se aprende de lo dicho por el profesor, también se logra la comprensión en el contacto con los compañeros, la lúdica permite este encuentro.

Los educandos de la sede Gran Colombia de la Institución Educativa Gran Colombia gustan de aprender haciendo, ya que el querer predispone al hacer; su potencialidad está a la espera de ser provocada por un estímulo, siendo el caso de la lúdica que se constituye en un dinamizador del entorno académico. Ya con este aplicativo hay un reconocimiento entre sí en el que, a pesar de ser pares, identifican destrezas y habilidades individuales que contribuyen en su formación a partir del encuentro en el apoyo mutuo.

Los estudiantes construyen opiniones en relación al estudio vivido por sus propias experiencias y vivencias compartidas con otros, en y para otros a través del tratamiento con el juego como parte expresiva de la lúdica, manifestando que el ambiente donde se desarrollan las actividades es agradable, diferente a los utilizados habitualmente en la clase magistral (tablerotaller-examen).Para lo cual la aplicación de la lúdica produce en ellos sentimiento de alegría, de goce, de disfrute, de placer.

El desarrollo de dinámicas en clase no contemplan una sola dimensión de las capacidades que se pueden desarrollar en el ser humano; en efecto, es indiscutible que su versatilidad ofrece múltiples posibilidades para estimular y fortalecer destrezas y habilidades, tanto ocultas como evidentes del educando, bien sea en una actividad individual como en grupo. Esto hace la clase más seductora para ellos y para el docente es de gran gusto notar su aceptación con los temas explicados.

El utilizar la lúdica en diferentes ambientes de aprendizaje permite a los educandos estimular su creatividad y con ello su buen humor; la alegría y actitud positiva por la clase; enriquece su intelecto y el asumir posturas asertivas permite afrontar problemáticas que se presenten en su diario vivir.

Es necesario extender la aplicabilidad de la lúdica de una manera transversal y dinámica de tal manera que toda la institución educativa haga uso de ella, pues ya mencionados sus ventajas en los educandos, su efecto genera el agrado de estar en clase y de volver a ella. La incorporación de

la lúdica al interior de la clase se convierte en experiencia significativa, le da otro valor, los estudiantes se sienten cautivados al experimentar otra sensación a partir de una clase que no se muestra igual a las demás.

El conocimiento es el fundamento de la formación del ser humano, este se descubre, se comparte, los estudiantes también aprenden del contacto con otros compañeros. La humanidad le ha atribuido un papel trascendental a la escuela y en esa edificación de saberes, el profesor es percibido como el poseedor y trasmisor de esos saberes, desconociendo que el estudiante también aprende a partir del interactuar con sus compañeros no solamente del docente. La lúdica promueve la integración en el entorno educativo con el gusto implícito de estar allí, no es aislante, por el contrario convoca a los encuentros y la complementariedad entre todos los agentes participantes del entorno educacional formativo tanto en lo individual como en lo colectivo en pro de construcción de ser humano.

9. REFERENCIAS

Álvarez, A. & Del Río, P. (s. f.). *Educación y desarrollo: la teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo próximo*. En *Desarrollo psicológico y educación*. Recuperado de: https://mcesuvaq.files.wordpress.com/2013/08/9-educacic3b3n-y-desarrollo.pdf

Arteaga, A., Humanez, J y Santana, N. (2015). *¿Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras del municipio de Montería, Córdoba? Montería, Córdoba*: FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES. Recuperado de: http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/139/1/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf

Baquero, Ricardo (1997). *Vigotsky y El Aprendizaje Escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor S.A. Recuperado de: http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JPhttp://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W14J7/art%C3%ADculo.pdf17YHV2W14J7/art%C3%ADculo.pdf

Beltrán, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje*. Madrid: Editorial Síntesis. Recuperado de: pedrochico.sallep.net/13%20Aprendizaje%20Significativo/.../2003%20P...

Bautista, L. (2011). *Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del cantón Píllaro. Ambato, Ecuador*: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Recuperado de: http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2673/1/tebp_2011_210.pdf

Bautista, R. (2000) Un espacio comunitario para la recreación. Chile: VI Congreso Nacional de Recreación

Beltrán, Quintana & Ricaurte (2010). *El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza–aprendizaje en el área de lengua castellana*. Bogotá, D. C.: Corporación universitaria Minuto de Dios. Recuperado de: http://repository.unimiuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/701/1/THUM_BeltranLozanoLourdesLiliana_2010.pdf

Blanch, M. E., Bonil, J., & Izquierdo, M. (2010). *Ciencia escolar y complejidad. Investigación en la escuela*, (53), 21-30.

Blanco, Venerenda. (2012). Las teorías del juego: Piaget, Vigotsky, Groos. Universidad de Panamá. Centro Regional Universidad de San Miguelito. Recuperado de: https://actividadesludicas2012.wordpress.com/

Bloom, Benjamin (1979). *Taxonomía de los Objetivos de la Educación. Marfil. Librería el Ateneo Editorial.*

Boff, Leonardo. (2002). *El cuidado esencial*: Ética de lo humano, compasión por la tierra. Madrid: *Editorial: Trotta..*

Briggs, John y Peat, David (1999). *Las siete leyes del caos: las ventajas de una vida caótica.* Barcelona, Grijalbo. Recuperado de:

http://copadesvr02.copade.neuquen.gov.ar/intranet/files/7_leyes_del_caos http://copadesvr02.copade.neuquen.gov.ar/intranet/files/7_leyes_del_caos-_John_Briggs_y_F_David_Peat.pdf _John_Briggs_y_F_David_Peat.pdf

Carmona, Jaime (2013). *Seminario: Sujetos de Conocimiento y Formación. Maestría en Educación*. Manizales: Universidad Católica de Manizales.

Carrasco, Bernardo. (2004). *Estrategias de aprendizaje: para aprender más y mejor*. Madrid: Ediciones Rialp.

Cerezo, H. (2007). *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Odiseo. Revista Electrónica de Pedagogía. México. Año 4, núm. 7. Julio-diciembre. Recuperado de: http://www.odiseo.com.mx/2006/07/cerezo-corrientes.html

Dorsch, Friedrich (1985). *Diccionario de Psicología*. Quinta edición, Ed. HERDER .

Duarte, Jacqueline. (2003). *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007&lng=es&tlng=es. 10.4067/S0718-07052003000100007.

Echeverry, Margarita. (2009). *La Lúdica y el Juego como Instrumentos Para la Enseñanza*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Fernández, Isabel. (1998). *Prevención de la Violencia y Resolución de Conflictos*. Madrid. Ediciones Nancea S.A.

Gadamer, George. (1993). *El juego como hilo conductor de la explicación ontológica*. En: Verdad y Método. Salamanca: Síguieme. (143-154).

García, Luz (2004). El método de investigación: un desafío de organización del conocimiento. En Educación, sociedad y cultura. Lecturas abiertas, críticas y complejas. Manizales: Universidad Católica de Manizales. Recuperado de: http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/54/educacion%20sociedad%20cultura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garvey, Catherine. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata, S.A. 4ª Edición.

Giraldo, A., Ramírez, d. y Torres, D. (2014). *Mirada compleja de los sentires de los jóvenes en el aula de clases, grado noveno, institución educativa Santa Teresita de La Victoria (Valle)*. Manizales: Universidad Católica de Manizales. Recuperado de: http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/793/Angela%20Maria%20Giraldo%20Garcia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guber, Rosana (2001). *Etnografía: Método, Campo y Reflexividad*. Bogotá, D. C.: Grupo editorial Norma. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?isbn=9580461546

Gutiérrez, Camilo. (2005). Manual de Juegos "Recreo Deportivos" Impretec Ltda. Colombia. (9)

Hammersley, M & Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación. Barcelona: Paidós.*

Huizinga, Johan. (1968). *El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje*. En Homo Ludens. Buenos Aires. (37,65). Recuperado de: http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/1349/3/El_concepto_de_juego_y_sus_expresiones_en_el_lenguaje.pdf

Huizinga, Johan (2002). *Homo Ludens*. Alianza- Emece editorial.

Jaramillo, Luis (2006). *Amor y Juego- Investigación y Deseo ¿Es posible asumir la investigación como infinito… como algo natural?* UNI-PLUTI/VERSIDAD; Vol.6 No.2, 2006 – Versión Digital Facultad de Educación- Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/11977-37248-1-PB.pdf

Jaramillo, Luis, G. (2004). *La Escuela, el colegio, la razón y la pasión*. En: Revista de Educación Física y Deportes Apunts. Barcelona: (74), (75-81).

Jiménez, c., Dinello, R & Alvarado, C. (2000). *Recreación, Lúdica y Juego*. Bogotá: Cooperativa

Editorial Magisterio. (18, 21, 26, 27).

Jiménez, Carlos (2003). Neuropedagogía, lúdica y competencias. Bogotá, D. C.: Editorial Magisterio. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?isbn=9582006994

Jiménez, Carlos (2005). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación. Editorial Magisterio. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?isbn=9582008288

Lacan, Jacques. (1977). *Psicoanálisis*. España: Editores Anagrama.

Parra, R., Parra, F. y Lozano, M. (2006). *Tres Talleres: Hacia una pedagogía de la investigación etnográfica en la escuela*. Bogotá, D. C.: Edición del Convenio Andrés Bello, Unidad Editorial.

Maldonado, M., Ortiz, M. y Giraldo, E. (2012). *La escuela como contexto vital, la nueva ruralidad: un pretexto para incluir-nos*. Sophia / No.8 / p.p. 11-20 / ISSN: 1794-8932. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/DialnetLaEscuelaComoContextoVitalLaNuevaRuralidad5163df

Martínez, Lourdes. (2008) *Lúdica como estrategia didáctica* [electronicversión]. Eschularom, Vol. 11(No 6). Recuperado de: genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html

Martinez, E. & Villa, S. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos. Magister: Revista miscelánea de investigación*, (22), (7-22).

Mauss, Marcel (2006). *Manual de Etnografía*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica de Argentina S.A., 1a edición.

Mead, George. (1999). *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductivismo social*. Barcelona, España: Paidos Ibérica.

Meece, J. (2000) *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. SEP, México, D.F. pág. 101-127. Recuperado de: http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/DesarrolloNinoAdolescente/vector3/documentos/Teoria_del_desarrollo_de_Piaget.pdf

Mesa, c., Rivera, A. y Valencia, Y. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño*. Bogotá, D. C.: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015.pdf

Miranda, J. G. (1998). *El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. Contextos educativos: Revista de educación*, (1), (251-268).

Monereo, C., Castelló, M., Badia, A., Baixeras, M., Boadas, E., Guevara, I., Bertrán, E. Monte, M. & Sebastiani, E. (2001). *La enseñanza estratégica*: enseñar para la autonomía. *Ser estratégico y autónomo aprendiendo. España: GRAO*, (11-40).

MORENO, Lorena. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation).

Morin, E. (1994). *La complejidad y la acción*. En Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/Introduccionalpensamientocomplejo-Morin1990%20(1).pd

Morín, Edgar. (2006). *El método 3. El conocimiento del conocimiento*. Madrid, España: Ediciones Cátedra. Recuperado de: http://www.academia.edu/3784879/Edgar_Morin._El_m%C3%A9todo_3._El_conocimiento_del_conocimiento

Morin, Edgar (s. f.). *Introducción al pensamiento complejo*. Recuperado de: file:///C:/Users/USER/Downloads/IntroduccionalpensamientocomplejoMorin1990%20(2).pdf

Motta, Jesús. A. (2001). *Lúdica, cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía para el siglo XXI.* Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. (226).

Orozco, Mauricio (2014). *Seminario de Educación y Democracia*. Maestría en Educación, Universidad Católica de Manizales. Manizales, Caldas.

Narváez, María (2013). *La concentración dispersa en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del sexto año de educación básica de la escuela José Gabriel Navarro de la parroquia de Sangolquí del cantón Rumiñahui provincia de Pichincha*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Pacheco, L., Navarro, M y Murillo, A. (2013). *El profesorado universitario. Rupturas y continuidades*. Tepic, Nayarit: Universidad Autónoma de Nayarit. Recuperado de: http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/1269.pdf

Patiño, Samuel (2015) *Seminario: Desarrollo – Educación e Interdisciplinariedad*. Maestría en Educación. Manizales: Universidad Católica de Manizales.

Paya, Andrés. (2008). *Aprender jugando*: una mirada histórico educativa. Universitat de Valencia, Valencia. I. S. B. N: 978-84-370-7085-8. Depósito Legal: V-1936-2008

Piaget, Jean (1969). *Psicología del niño: Desde el nacimiento hasta la adolescencia*. San José

Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Posada, Regis (2014). *La Lúdica Como Estrategia Didáctica*. Bogotá, D. C.: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf

Posso, Y. (2015). *La articulación SENA-Educación media como escenario majestuoso para develar las concepciones significativas de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la institución educativa Santa Isabel de Hungría del municipio de Santiago de Cali, Valle del Cauca*. Manizales: Universidad Católica de Manizales.

Restrepo, Carlos. (1998). *Ecología humana: una estrategia de intervención cultural*. Editorial San Pablo.

Scharfetter, Ch. (1997). *Introducción a la psicopatología general*. Madrid: Editorial Morata. Recuperado de: http://es.scribd.com/doc/250058393/Introduccion-a-La-Psicopatologiahttp://es.scribd.com/doc/250058393/Introduccion-a-La-Psicopatologia-General-Ch-Scharfetter-scribdGeneral-Ch-Scharfetter#scribd

Schiller, Friedrich. (1990). *Kalias; Cartas sobre la educación estética del hombre* (Vol. 8). Barcelona: Anthropos Editorial. (12-241). Recuperado de: https://books.google.com/.../Kallias_Cartas_sobre_la_educación_esté.html?i...

Estupiñán, Fernando. E. (2013). *El Juego y la Lúdica en la Reforma Educativa Colombiana*. Recuperado de: http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/viewFile/2164/2070

Toro, Sergio. (2006). *Juego y Motricidad. En: Revista Motricidad y Persona. Universidad Central. Santiago de Chile: LOM Ediciones*.

Velásquez, José. (2008). *Ambientes Lúdicos de Aprendizaje*. México: Trillas.

Vigotsky, Lev. S. (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores, Cap. 6: Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo*. México: Grijalbo.

Weidner, Josefina. (1991). "*Ríe Si Eres Sabio*". En: Ojo de Agua. Santafé de Bogotá. Vol. 4. No. 10. (39 – 43)

Wilber, Ken (2007). *Breves historias de todas las cosas*. Barcelona: Editorial Kairós. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?isbn=8472459403

Winnicott, Donald. (1995). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Yturralde, Ernesto, (2001). La *Lúdica y el Aprendizaje*. Recuperado de http://www.Aprendizajeexperiencial.com

Zemelman, Hugo. (1997). *Sujetos y Subjetividad en la construcción metodológica*. Editorial Anthropos: Barcelona, (26).

10. ANEXOS

10.1. Anexo 1. Estudio de investigación; plantilla de encuesta.

UNIVERSIDAD CATOLICA – MANIZALES

Estudio de Investigación Etnográfico

LUDICA Y JUEGO

Encuesta Estudiantes 6º y 7º

Con el presente formato coméntenos usted, sus opiniones de cómo se siente en la clase con este tipo de aplicación y así poder tener en cuenta la lúdica como alternativa educativa que permita concentrar su atención.

1	**Mal**
2	**Regular**
3	**Bien**
4	**Muy bien**

5	**Excelente**

Puntúe respuesta a cada pregunta seleccionando con un circulo una de las puntuaciones situadas a la derecha según su criterio. En la tabla situada arriba se especifica a qué criterio corresponde cada número.

Esquema de concentración en clase (Aplicando la lúdica)	**Puntuación**			
¿Podría decirme como le parece la clase?				4
¿Desea volver a estar en esta clase?				4
¿Le gusta la forma como el docente orienta la clase?				4
¿Le produce alegría la forma dinamizadora de la clase?				4
¿Se siente apasionado y atraído por la clase?				4
¿Cómo califica la clase?				4
¿Reporta quejas y/o reclamos la clase?				4

Análisis

Grados donde se aplicó la lúdica (6A, 6B y 7A, 7B)

Total de Alumnos: 120

Total preguntas: 07

Etnográfica porcentual

De los cuales 102 encuestados, es decir el 85 % valoraron la lúdica, clasificándola en proporción de (3 a 5), basados en responder las preguntas (1-2-3-5) como positiva, mientras los otros 18, equivalentes al 15 % otorgan una calificación de (2) en preguntas (4-6-7) catalogándola de negativa.

OSCAR FERNANDO MAZUERA

CARLOS HUMBERTO DARAVIÑA PINEDA

Universidad Católica – Manizales

Maestría – Educación

10.2. Anexo 2. Tabla de observación de clase

Fecha: _____ Observación Nº _____
Hora: _____ Lugar: _____
Nº de estudiantes_____ Observador: _____

Descripción	Comentarios

ANALISIS

Grados donde se llevó a cabo la observación: (6A, 6B Y 7A, 7B)

Número de Grupos: 04

Total de Alumnos: 120

Clases Observadas: 04

Etnográfica Porcentual:

Al realizar observación de cuatro grupos ha permitido llevar a cabo un análisis en proporción de uno a cuatro grupos, basados en descripción de cada clase, donde un 85% clasifican de positivo con sus comentarios la aplicación de la lúdica en las clases. El 10 % clasifican de negativo con sus comentarios y de esta manera un 5% no hace comentarios.

Donde la información anterior se encuentra registrada en los hallazgos.

OSCAR FERNANDO MAZUERA

CARLOS HUMBERTO DARAVIÑA PINEDA

Universidad Católica – Manizales

Maestría – Educación

10.3. Anexo 3. Codificación

G6A: Grupo de Sexto A

Ee8G7A: Encuesta al Estudiante Número 8 del Grado Séptimo A

OCAG6A: Observación de Clase A al Grado Sexto A

10.4. Anexo 4. Actividades Desarrolladas en la Fase I de Trabajo de Campo

Con la cultura de construir manualmente este práctico arte, el educando, después de desarrollar, amplía su mente, por lo tanto, su concentración para atender al educador es total y disciplinada, entendida como el seguimiento en orden y ruta de trabajo; permitiendo de esta manera

romper el hielo con él mismo. Desarrollando esta gran actividad manual, se maneja, al versar el educador clase, mayor grado de atención; que es significativo de nuestro método de enseñanza, con la lúdica y el juego.

Como ya logramos la atención, aplicamos parámetros estratégicos:

Tema y Exposición: Para llegar a cumplir los objetivos.

Quien sabe la Respuesta: así involucramos y dinamizamos la clase con el grupo total, permitiendo alcanzar lo siguiente:

- Mejorar el nivel de concentración del grupo en general
- Fortalecer esquemas de desarrollo mental
- Alcanzar índices altos de gestión grupal

Reseñando:

- Arte - Origami primero en clase
- Niveles de aplicación:
- Empíricos: Barco- avión
- Fortalecidos: mayor grado, concentración alta
- Cortamos con lo convencional y mejoramos el saber hacer.

Viene grupo dinamizado, con pregunta de desarrollo, a todo el grupo:

- Se encuentra mayor concentración y respuestas claras y concisas; fortalecidas las enseñanzas con este esquema estratégico.

- Se sienten los alumnos más motivados con la planeación estratégica de los educadores y se logran frutos mejores de ellos.

10.5. Anexo 5. Actividades Desarrolladas en la Fase 2 de Trabajo de Campo

- Utilizando encuestas de manera individual, para desarrollo de cumplimiento de programa con instrumentos aplicados.

Desarrollar: Diseñar / Formato.

Resultados: Dependiente del número de educandos.

- *Escalamiento:* mayor, igual, menor grado de conocimiento
- *Eje Temático:* lúdica y juego
- *Otros Educadores:* como lo hacen, resultados de transversalización entre educadores, resolver y apropiar.

Existe un tipo de instrumento tipo encuesta – cuestionario 7 preguntas con respuestas diseñadas en escala tipo lickert. (Ver anexo 1).

10.6. Anexo 6. Dialogicidad

A. La gran mayoría de estudiantes de los grupos encuestados, definen la clase como dinámica y de muy buena aceptación y entendimiento del parámetro del docente para la multiplicación de conocimientos de ella; ya que con su metodología, como lo manifiesta el educando Ee6G6A (Como el profe da la clase, es muy bacano ya que no se piensa en la tarea por la forma en que pasamos el rato y eso nos hace olvidar de la tarea y aprendemos muchas cosas sin estar acorralados) y Así como lo dan a conocer (Monereo, et al 2001: 32-37). No se equivocan al considerar que "existen muchas y variadas definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje", y con el uso del arte, la lúdica y el juego, se rompen barreras, incluso entre ellos mismos, y el entendimiento se asimila de manera fácil; en nuestra práctica diaria como docentes investigadores, debemos propiciar ambientes de aprendizaje que faciliten los encuentros entre ellos mismos, con nosotros y los otros, para ello la aplicabilidad de la lúdica cumplirá un papel fundamental en esta aplicación de conocimiento.

Observación de Clase A grado 6[A]

Descripción: Metodología Aplicada como Parámetro de Multiplicación de Conocimientos.

Comentario: Se Observa mucha Integración y dinamismo de los educandos y aceptación de la lúdica como herramienta metodológica, para mejorar en ellos condensación de saberes nuevos y con ello, cimentar su vocación.

Determinante A: Romper Barreras

Es necesario diagnosticar los gestos, preferencias y deseos que poseen los educandos que les permita mejorar su asimilación y aceptación por un nuevo saber; por medio de la aplicabilidad de la lúdica, permitiendo de esta manera romper esas barreras invisibles que se presentan en su proceso de formación, impidiendo un alcance significativo en la apropiación de saberes; Para ello se debe hacer uso de la estadística (encuestas).

A. Ahora, determinan que este tipo de estructura del arte, la lúdica y el juego debería de tener extensión en su aplicación como lo manifiesta Ee8G7A (Para mí y muchos de mis compañeros esta clase es muy chévere, lo que pasa es que cuando nos ponen hacer estas figuritas con papel, siempre es lo mismo. Por qué a los viejos les queda muy duro darnos plata para comprar los materiales y el colegio no aporta nada). Pues, por el marco de consecución de elementos, equipos y montajes, debido a sus costos y manejo; y deben en su pensar, ser renovados continuamente. Pero, califican este determinante como de apreciación y ajuste por parte de los entes educacionales de pronto manejo (proyectual

administrativo). Se maneja reclamo; por parte de los padres de familia; por el costo de los insumos de los materiales de trabajo de arte (lúdica y juego) ya que no siempre la institución educativa o el docente pueden sufragar los costos totales. La mayoría de estudiantes manifiestan en su sentir, volver al horario de esta clase es bueno; pero se nota su extender en el comentario de variabilidad de esquemas lúdicos, no se determina bien la consecución de materiales y equipos; pero muestran gusto. Nosotros como docentes investigadores debemos preocuparnos por extender la aplicabilidad de la lúdica (arte-origami) de una manera transversal y dinámica para con los padres de familia para que ellos participen activamente en la consecución y adquisición de materiales que se utilizan en la clase; y de esta manera concientizarlos que con su valioso apoyo y acompañamiento el educando tendrá variabilidad de los recursos, materiales y equipos lo cual es acorde

con los planteamientos de Cerezo(2007).Si bien, también es cierto que discretamente ha crecido de modo desmedido una tendencia de los educadores a sobrevalorar el fenómeno del aprendizaje, y ello ha provocado una serie de problemáticas, tanto en la actualización de los recursos docentes, como en la metodología didáctica a implementar en las aulas escolares. Aprendizaje es la condición necesaria, empero tal vez no suficiente, de todo proceso educativ

Observación de Clase B Grado 7[B]

Descripción: Aplicación de esquemas de relevancia multipartita en consecución y variabilidad de recursos.

Comentario: Se Observa de los educandos cooperación y transversalización de apoyo con sus mensajes lúdicos a mejorar e involucrar con ello, la dirección administrativa institucional.

Determinante B: Recursos materiales

Para ello es necesario facilitar, concientizar y conseguir los equipos, materiales e insumos que propicien un ambiente de trabajo de clase armónico con lo que se está brindando, como lo es la lúdica- arte (origami); Debido a los costos de esta armonización de ambiente que en su totalidad no son sufragados por la institución educativa y se debe con esta concientización recurrir a toda la comunidad educativa.

B. Se referencia que un alto porcentaje de los encuestados se apasionan entre cada hora de cátedra a cátedra como lo referencia Ee15G6B (a esa clase de ciencias naturales todos queremos ir, todos estamos esperando volver a llegar y eso que tenemos con el profe un compromiso de estudio que no lo podemos fallar, también nos conocemos con los compañeros de otros grados mediante el juego). Con la atracción de llegar a esta y conocer que les tiene el docente para ese día; con el compromiso y responsabilidad por parte de ellos de atender y cumplir con los trabajos de clase para entregar y/o las consultas de

cátedra dejadas por el docente. Para lo cual en nuestro papel de sujeto formador además de los saberes y aptitudes que se posee, debe estar acompañado de creatividad, responsabilidad y dinamismo en cada una de sus expresiones en que participa con el educando; para que se haga un reflejo en ellos. Permitiendo así despertar el interés por la próxima clase, un próximo encuentro. Lo cual es armónico con lo expuesto por Jaramillo (2004). El juego es asumido Como un elemento pedagógico que nos permite entrar a horizontes de ensoñación y deseo; reconocemos de él sus bondades de libertad, de actividad intencionada que nos hace movernos lúdicamente.

Observación de Clase C Grado 6[B]

Descripción: Multiplicación y aceptación de manejo de responsabilidades personales de los educandos.

Comentario: Se observa mucho interés de caracterización de nueva clase con aplicativo de la Lúdica como metodología para mejorar en ellos integración - interacción total.

Determinante C. Continuidad – Creatividad

Para ello se requiere de docentes dinámicos, activos, abiertos y responsables bajo un esquema donde los saberes previos sean la base para la adquisición y multiplicación de nuevos conocimientos por parte de los educandos (crecer en habilidades y compromisos) y de los docentes (nuevas formas de enseñar).

C. El uso del arte, crea difuminación mental y por lo tanto, al emitir el docente explicación, la mente del alumnado limpia y clara asimila velozmente y condensa conocimientos. Para lo cual en el proceso de enseñanza aprendizaje, como lo referencia Ee9G7B (Yo me siento bien con esa forma de la clase, donde por medio de la mímica, nos expresamos y aprendemos). Nosotros los docentes investigadores debemos utilizar el arte como esencia de la lúdica en el preámbulo de la clase que permitan las expresiones libres, organizadas por una mente clara, limpia y en especial expresiva del educando. Con lo cual se adquiere motivación y atracción por la clase. Como bien lo expresa Jean Piaget; el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. A cada etapa del desarrollo humano está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. De igual manera las observaciones realizadas por (Martínez 2008) en cuanto aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno.

<u>Observación de Clase D Grado 7</u>[B]

Descripción: Metodología aplicada como parámetro de determinación y dirección vocacional y técnica de conocimientos.

Comentario: Se observa mucho despertar vocacional de los educandos con aceptación de la Lúdica como herramienta para mejorar en ellos ideales creativos y técnicos; esquematizando su dirección vocacional.

Determinante D. Etapas Vocacionales

Para lo cual es necesario percibir esa atracción e interés por las actividades lúdicas que presentan los educandos y así permitir la aparición de una mente limpia y dispuesta para su enriquecer de conocimiento y determinar su esquema vocacional para vectorial estrategias de enseñanza aprendizaje profesionales.

D. Mediante la aplicación de la lúdica en los diferentes ambientes escolares (el aula de clase, el pasillo del colegio, las zonas verdes, encuentros en la hora del descanso), como lo expresa Ee7G6A (en cualquier parte que hagamos dentro del colegio, ya sea la mímica, el juego, el teatro nos reímos, compartimos y divertimos olvidándonos de peleas y malos ratos). ha permitido notablemente despertar, formar y estimular la creatividad de los educandos y así de esta manera divertirse, lo cual se manifiesta con el buen humor en cada

uno de los espacios en que se participa, como se ha expresado: "*Cuando el profesor pierde el sentido del humor o la esencia lúdica el maestro empieza a morir, pues el mal humor es la tristeza del alma*" (Weidner, 1991. Pág. 40). Quienes evaluaron a los estudiantes en sus diferentes estados de ánimo, y determinaron que quienes mantenían una actitud más positiva y divertida, potenciaban su inventiva y resolvían de manera creativa algunos problemas planteados, para Schiller (1990. Pág. 12) con su famosa frase "el hombre no está completo sino cuando juega". Huizinga (1968. pág. 37, 65) profundiza en el estudio del mismo en su ya clásica obra Homo ludens (referente obligado para el juego) en la que hace las siguientes afirmaciones: "el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego".

Observación de Clase E Grado 6[A]

Descripción: Multiplicación de aceptación de metodología aplicada como parámetro de manejo de clase.

Comentario: Se observa mucha integración y dinamismo de los educandos con los docentes y el ámbito administrativo institucional en aceptación de la metodología lúdica en todos ellos y con ello cimentar su determinación.

Determinante E. Ambientes Escolares.

En todas las actividades en que participa el ser humano se encuentra intrínsecamente el juego que le permite al educando optar por posiciones como de alegría, de disfrute que con ello cualquier esquema psicológico adverso (depresivo, desinteresado) que traiga esté cambiara por uno nuevo.

E. Las encuestas aplicadas a los estudiantes dan como resultado un notorio aprecio de la clase con aplicación de ejercicios lúdicos; sus manifestaciones resaltan como positivo el dinamismo del profesor, el despertar emociones pasando de la pasividad a la acción como lo menciona Ee15G7B (Cuando nos ponen a jugar yo siento que no me da pereza ni sueño, es como más agradable, alegre y no me aburro. Me gusta que nos pongan hacer cosas. Ee27G7B (con las lúdicas es algo diferente y no hay que quedarse sentado, hay que moverse rápido o pensar también y responder con los compañeros del equipo y al final uno aprende y se ríe también). Así mismo da a entender Ee21G7A (Es bueno porque todos participamos, hasta el profesor participa y a veces nos equivocamos pero nos ayudamos y sabemos lo que hay que hacer). Y el hecho de que la clase misma cobra una experiencia significativa al proporcionar otro ambiente a la misma, así que, cuando llega el momento de esta clase con este docente se sienten contentos y eso abre espacios de asimilación y entendimiento.

Para los investigadores docentes, el juego impregna de habilidades mentales, capacidades cognitivas además de las destrezas físicas, pues su compendio reúne gran variedad de

posibilidades. Indistinta a esta apreciación Estupiñán (2013), encuentra que "Así para Piaget (1984), el juego se reconoce como expresión y condición de desarrollo de los sujetos en la medida en que su observación, su experiencia, evidencia, la evolución mental de estos" (p. 30).

El agrado o desagrado por un entorno determina nuestro aprecio por el mismo, consideramos como docentes y como investigadores que el escenario educativo no puede concebirse únicamente desde una óptica de lo formal ni mucho menos estático, es dinámico y de permanente construcción.

Al respecto, Duarte (2003) expresa:

> Redimensionar los ambientes educativos en la escuela implica, además de modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, un replanteamiento de los proyectos educativos que en ella se desarrollan y particularmente los modos de interacciones de sus protagonistas, de manera que la escuela sea un verdadero sistema abierto, flexible, dinámico y que facilite la articulación de los integrantes de la comunidad educativa: maestros, estudiantes, padres, directivos y comunidad en general. En este orden de ideas, la escuela "permeable" se caracteriza porque se concibe abierta, lo más arraigada posible a su medio, con fronteras no claramente delimitables y relaciones con el conocimiento y entre los individuos que buscan establecer vivencias culturales cruzadas por prácticas democráticas altamente participativas.(p. 44).

Observación Clase F Grado 7[B]

Descripción: A partir de las instrucciones de la actividad lúdica a realizar, se observa que los estudiantes se interesan por participar de una manera activa, tratan de comprender cabalmente en que consiste la actividad, su atención se fija completamente.

Comentario: Es de valorar como se logra sin mucho esfuerzo, en los jóvenes, captar la atención y provocar a la vez el interés de intervenir en la actividad establecida.

Determinante F. Matiz de la neutralidad a la acción participativa, (alteridad)

El escenario educativo no es estático y los actores de este entorno son individuos activos y en potencia. Impregnar de recursos dinámicos la clase como lo es la lúdica, es aprovechar y fortalecer esta disposición; Involucrar al estudiante de su construcción formativa desde otra mirada distinta al guión de la clase tradicional es un valor agregado, que dicho de otra manera, cobra el sentido de llamarse experiencia significativa.

F. No hay lugar a equívocos, sería un error otorgarle el privilegio del conocimiento y su transmisión únicamente al docente, la construcción de saberes es también apreciable en la dialogicidad, acompañamiento y direccionalidad desde el estudiante y para el estudiante;

Apreciación significativa manifiesta en Ee18G6B (Uno se da cuenta que hay compañeros que saben y le dan a uno buenas ideas y que unos saben más que otros, en las dinámicas se nota eso, como en los exámenes, sino que en los exámenes no se puede ayudar). Fruto del sentimiento colectivo general de la comunidad estudiantil.

La clase magistral enfoca la atención de los estudiantes sobre el docente orientador, dando fe de que así sea, dentro del desarrollo habitual y aunque resulta obvio que ellos están presentes de cuerpo, no sabemos si sus mentes volátiles se encuentran allí. El escenario en cambio se altera, adquiere otra dimensión u otro matiz si se quiere, al dejar de ser uno el sujeto activo (docente orador) y pasar el estudiante de simple receptor dela pasividad, al ardor de la emoción causada por la acción que demanda una dinámica de grupo.

El interactuar entre ellos en la consecución de un objetivo mediatizado por una actividad lúdica incorpora el intercambio de expectativas, saberes y experiencias que dicho de otra forma, es lo que denomina Vigotsky como zona de desarrollo próximo, el entorno inmediato del estudiante de vivencia en unión con sus compañeros. Manifiesto es de manera general el preferir resolver un ejercicio en grupo que individualmente, o recurrir a un compañero después de no haber entendido un tema. Lo anterior de igual forma tiene su equivalente en la explicación de un juego, ellos mismos socializan las reglas y los correctivos respectivos del mismo que, son así por todos aceptados, utilizan un lenguaje en común y se sienten identificados. "No cabe duda de que el juego habrá de

estar presente en el proceso educativo, puesto que su importancia es de tal calibre que no se puede renunciar a su utilización." Paya (2008: 27,28).

Observación Clase G Grado 6[B]

Descripción: Durante el desarrollo de la lúdica, algunos jóvenes hacen preguntas que obtienen respuesta entre los mismos compañeros, tanto enigmas como soluciones emergen del mismo contacto que posibilita la dinámica integradora.

Comentario: Los saberes no son propiedad exclusiva en el aula de clase del docente, ellos también están presentes en los jóvenes, quienes a partir de sus experiencias han forjado sus propios conocimientos.

Determinante G. Saliendo del Mito

Aún existe la posibilidad, de que algunos crean que en un aula de clase el docente es el dueño de la verdad absoluta, esto desde la experiencia es algo desvirtuable, superado más hoy en día con la inmediatez y el vertiginoso desarrollo de las tecnologías informáticas. El ámbito educativo es lugar de construcción de saberes no solamente desde el profesor, el intercambio de conocimientos, vivencias entre los mismos estudiantes merece todo el reconocimiento. Los

estudiantes adquieren conocimientos y también los erigen en el coexistir y relacionarse con sus compañeros. Individualmente las personas no tenemos significado mayor más que en el encuentro con el otro.

G. Una clase tradicional cobra valor igual como cualquier otra, percepción dentro del imaginario colectivo que a pesar de vislumbrar cada asignatura como una materia diferente, no adquiere una dimensión de otro alcance, más aun cuando su énfasis es teórico.

¿Qué sucede en cambio, con disciplinas como educación física? La percepción parece cambiar, los estudiantes no son indiferentes a una clase en que se involucren directamente desde la acción, manifiestan otra especie de acogida, la clase adquiere otro significado generalizado que se puede recoger en lo que Ee25G6B (me parece bien que un juego se relacione con la clase, yo creo que así se ve como de otra forma la clase, ósea como que no lo de siempre, es otra forma de ver la clase y no solo con el dictado) al igual que sus compañeros catalogan de chévere.

La teoría reiterativa puede provocar en no pocos casos, el efecto de la monotonía, no obstante cuando se agrega elementos didácticos, recursos tecnológicos o la implementación para ejecutar una actividad interactiva, por ejemplo el juego dirigido, el ambiente educativo, reviste otro carácter, eleva las expectativas, le incorpora una relevancia al espacio académico. Por diferencia con otras actividades académicas, los estudiantes expresan que la dinámica del docente en estos

esquemas, son las que les gustaría que otras cátedras tuviesen, ya que notan con estos parámetros un mejoramiento en su predisposición.

Desde que el docente de esta área ha aplicado la lúdica y el juego, como medio entre las dos partes (docente-educando; estrategia-educando), Los estudiantes, en su mayoría de acuerdo a las encuestas se encuentran muy encantados con la clase, pues con el desarrollo de esta estrategia metodológica, bien sea en los primeros minutos de clase, en el intermedio de ella o al finalizar; se rompen dilemas relacionados con estados de ánimo. Desde nuestra perspectiva como investigadores docentes, la incorporación de la lúdica puede servir de énfasis que propicie aproximación al conocimiento como de otra forma también puede ser otra mirada, un nuevo aire, la pausa activa, que imprima, un recargue de energía.

Posibilitar espacios de lúdica, dentro del ámbito académico favorece la percepción y vivencia de este entorno, pues no solo se genera aproximación al conocimiento sino también disfrute. Pues el hombre se construye y se hace por la sumatoria de acciones que experimenta y le dan sentido a su vida según el territorio social que habita. Como bien lo expresa (Toro. 2006. Pág. 56)." Durante la actividad del juego es importante mencionar que al mismo tiempo que reía, sudaba, también construía significados y sentidos de vida propios de mi cultura".

Observación Clase H Grado 6[B]

Descripción: Inmediatamente se enuncia que se desarrollara en clase un ejercicio lúdico, se evidencia predisposición positiva, piden silencio entre ellos mismos a quienes están hablando. Se muestran muy interesados. Al terminar el ejercicio aun desean continuar.

Comentario: El agrado es evidente, la clase cobra otra apreciación, los jóvenes tanto de manera individual como en grupo quedan atraídos, parece mágica la lúdica en ellos.

Determinante H. Imantación

El que hacer del docente despierta otro sentir en la comunidad estudiantil, si logra no solo despertar interés si no también agrado por su clase. Los elementos que integran su corporeidad como profesional de la educación, lo hacen visualizarlo como acreedor de conocimientos, pero además le consignan la encomiable labor, de pensar y elaborar la mejor forma de transmitir esos conocimientos. El maestro que logra unir estos dos elementos en su ardua labor, encontrara el disfrute propio y ajeno, es decir el de sus pupilos. Atracción, magnetismo y recursividad es lo que brindad la lúdica como implementación didáctica.

H. De manera emotiva los estudiantes manifiestan el deseo por participar de una actividad lúdica como lo manifiesta Ee23G7A (el juego me permite gozar, reír, ganar y disfrutar del

momento con los demás compañeros de clase y de otros grupos, como programar revanchas con otros equipos en el caso que perdamos y a mí me gusta sudar cuando realizo ejercicios físicos. Y si es de juego, su deseo de interaccionar con los demás se hace notorio. Los niños, los jóvenes y aun los adultos no escatiman en participar del encuentro lúdico con el otro aunque este sea desconocido, esto no será obstáculo que impida el encuentro, por el contrario hasta se hace motivador para propiciar la consecución del mismo hecho; en todo escenario, la lúdica y el juego, estrecha los lazos, provoca los acercamientos, el escenario académico formal no debería ser la excepción pues verdaderamente contiene los ingredientes de la integración. Paya encuentra en la lúdica una cualidad "integral" desde la óptica de la variabilidad de sus aplicaciones potenciales en el fomento de destrezas, físicas y mentales; nosotros como docentes investigadores coincidimos en esta apreciación, pero además señalamos este aspecto

"integral" desde el plano de la sociabilidad, como atributo en el encuentro de las personas, como seres humanos en convivencia.

Observación de Clase I Grado 7[A]

Descripción: Los estudiantes se acercan, inician con un dialogo que conlleva a su unificación, intercambian argumentos, establecen responsabilidades y se ayudan.

Comentario: Al no tener las mismas habilidades, la incorporación de la lúdica deja ver el aporte individual en provecho del grupo por el objetivo común, es innegable la amalgama que se forja de la unión de distintos talentos.

Determinante I. Complementariedad, Interacción

Aprender es una experiencia personal, se hace de manera individual, es decir nadie puede aprender por otro, pero en el transitar el sendero, que nos lleve al encuentro del conocimiento, todos nos podemos encontrar, adultos, menores, docentes, alumnos, todos podemos converger en ese destino; ese acompañamiento que puede contemplarse como obligatorio u opcional, desde el entorno de la educación lo podemos catapultar con el aderezo de la lúdica que le da deleite al recorrido, otro significado, el aprender con agrado el construir experiencias significativas con gusto.

I. La gama de posibilidades desde la lúdica es vasto y al ser de amplio repertorio, estudiantes como Ee27G7B (Con las lúdicas es algo diferente y no hay que quedarse sentado, hay que moverse rápido o pensar también y responder con los compañeros del equipo y al final uno aprende y se ríe también). Vislumbra aspectos singulares de alteridad positivos, reflejo de ideas semejantes al común de los encuestados.

Por otra parte, hay que resaltar que el sexo masculino disfruta más de los juegos y ejercicios que signifiquen competencia. En la aplicación de actividades relacionadas con el uso de las Tic (Tecnología de la Informática y las Comunicaciones) aprovechando los juegos interactivos para la enseñanza se observa que los estudiantes están muy concentrados a las dinámicas, juegos, lúdicas utilizadas por el docente; el asombro por lo inédito cobra aquí su importancia.

Paya (2008), resalta una vez más apoyándose en el ministerio de educación, la amplitud de posibilidades de la lúdica, pues esta no es un recurso que este dirigida en un solo sentido, por el contrario, con ella se abren muchas alternativas al ser de versátil empleo: dirigida a la parte física en cuanto concerniente al cuerpo, inspiradora de la buena conducta relacionada con la moral, pedagógica pues al maestro le es fuente de observación, hasta hallarle lugar incluso como antecedente en la parte científica.

Observación Clase J Grado 7[B]

Descripción: La captación del conocimiento por parte de los educandos se evidencia a tal punto que dirigen la clase a su gusto, conveniencia.

Comentario: Es permanente el goce y disfrute por aprender de esta manera donde el juego como parte esencial de la lúdica permite despertar el interés por aprender, por preguntar, por analizar lo que está ocurriendo en las diversas temáticas de clase.

Determinante J. Desplegando Versatilidades

La lúdica no es una sola en su expresión, tiene la gracia de contener multiplicidad de acción, no es limitante, por el contrario, a partir de sí misma se reproduce en diversidad de componentes, enfoques y prácticas que elevan su potencial que superan las expectativas más allá de los limites preconcebidos.

10.7. Anexo 7. Evidencias fotográficas

Práctica lúdica. Manualidades. Foto: Daraviña

Práctica lúdica. Acción participativa. Foto: Daraviña

Práctica lúdica. Carrera de encostalados. Foto: Daraviña.

Prácticas lúdicas. Creatividasd. Foto: Daraviña.