

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO  
CONVENIO UNIVERSIDAD DE MANIZALES Y CINDE**

**Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E**

**Kennedy de Medellín.**

**Informe Técnico de Investigación**

**Johnatan Andrés Muñoz Castillo**

**Luis Miguel Marín Rúa**

**SABANETA  
2024**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO  
CONVENIO UNIVERSIDAD DE MANIZALES Y CINDE**

**Informe Técnico**

**Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E  
Kennedy de Medellín.**

**Johnatan Andrés Muñoz Castillo  
Luis Miguel Marín Rúa**

**Asesor/A:**

**Nicolás Londoño Osorio PhD**

**SABANETA  
2024**

## Tabla de contenido

<b>Planteamiento del problema</b> .....	4
<b>Objetivos</b> .....	10
<b>Objetivo general</b> .....	10
<i>Objetivos específicos</i> .....	10
<b>Antecedentes de investigación</b> .....	10
<b>Juego y aprendizaje</b> .....	11
<b>Didáctica del juego y la lúdica</b> .....	18
<b>Impacto de la lúdica y el juego</b> .....	24
<b>Marco teórico</b> .....	31
<b>Juego y lúdica</b> .....	32
<b>Procesos de enseñanza aprendizaje desde el juego y la lúdica</b> .....	50
<b>Metodología</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Presupuestos epistemológicos</b> .....	71
<i>Enfoque: sociocrítico</i> .....	72
<b>Relatos de vida, una apuesta metodológica</b> .....	73
<b>Técnicas</b> .....	75
<b>Análisis</b> .....	78
<b>Consideraciones éticas</b> .....	79
<b>Resultados y discusión</b> .....	80
<b>Conclusiones y recomendaciones</b> .....	90
<b>Referencias</b> .....	93
<b>Anexos</b> .....	101

## **Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E**

**Kennedy de Medellín**

### **Planteamiento del problema**

El enfoque de Patricia Sarlé respecto al juego y la lúdica se alinea con la idea de que estas actividades no solo son medios para el entretenimiento, sino que también son esenciales para el desarrollo integral de los individuos. Sarlé (2015) sostiene que el juego y la lúdica proporcionan oportunidades para la exploración, la experimentación y el descubrimiento, lo que contribuye significativamente al proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el juego y la lúdica en la escuela no se limitan a actividades recreativas, sino que se convierten en herramientas pedagógicas poderosas que fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Por otro lado, Imma Marín aporta a esta discusión resaltando el aspecto emocional y afectivo del juego y la lúdica en el contexto educativo. Marín (2010) argumenta que el juego es una expresión natural de las emociones humanas y que, a través de él, los estudiantes pueden desarrollar habilidades socioemocionales fundamentales, como la empatía, la colaboración y la autoestima. Desde esta perspectiva, el juego y la lúdica no solo promueven el goce y el disfrute durante el proceso de aprendizaje, sino que también contribuyen al bienestar emocional y al desarrollo personal de los estudiantes.

Asimismo, Sandra Durán enfatiza la importancia del juego y la lúdica como vehículos para la construcción de significados y la adquisición de conocimientos. Durán (2018) destaca que el juego y la lúdica permiten a los estudiantes interactuar de manera activa con los contenidos curriculares, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Desde esta perspectiva, el juego y la lúdica en la educación no

solo se centran en la transmisión de información, sino que también se enfocan en el desarrollo de habilidades cognitivas y la construcción de significados a partir de la experiencia directa y la experimentación activa. En la Institución Educativa Kennedy, estas teorías encuentran aplicación práctica al integrar el juego y la lúdica como elementos fundamentales en la enseñanza de las ciencias naturales, promoviendo así un aprendizaje más significativo y enriquecedor para todos los estudiantes.

Ahora bien, el contexto del territorio en el cual está situado la institución educativa, favorece una suerte de circuito lúdico en la comunidad, en el sentido de que hay diferentes instituciones que desarrollan programas los cuales tienen como objetivo principal generar en la comunidad espacios de sana convivencia, competencia, goce y disfrute; estos programas establecen hábitos saludables y la cultura del juego como elemento de paz, asunto que favorece en gran medida la familiarización de la comunidad educativa en cuanto a la adquisición del conocimiento a través del juego.

La cultura académica se ha enriquecido con la valoración de los estudiantes sobre la importancia de integrar un componente lúdico en las asignaturas, incluso en aquellas como matemáticas y ciencias naturales, que suelen presentar mayor complejidad. Esta perspectiva ha fortalecido significativamente el proceso de coevaluación, permitiendo una retroalimentación más efectiva al final de cada periodo académico. El juego no solo se percibe como una herramienta de entretenimiento, sino como una vía fundamental para la comunicación social, la reflexión, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades para la vida. Al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, se proporciona a los estudiantes la oportunidad de identificar su contexto, apropiarse de él y desarrollar

habilidades de pensamiento crítico y colaborativo para enfrentar los desafíos del entorno social.

Un componente lúdico se refiere a la integración de elementos de juego y actividades recreativas en el contexto académico para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto implica la incorporación de dinámicas interactivas, desafíos y actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes y promuevan un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. En otras palabras, el componente lúdico busca hacer que el proceso educativo sea más atractivo y significativo al introducir elementos de juego que permitan a los estudiantes involucrarse de manera más activa con los contenidos curriculares y desarrollar habilidades para la vida.

Teniendo en cuenta lo anterior, vemos cómo de esta manera, Huizinga (1995) sostiene la tesis de que “el juego puede ser el fundamento de la cultura” (p. 16). Huizinga exploró la naturaleza del juego en su influyente obra "Homo Ludens" (1995), donde argumenta que el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también desempeña un papel fundamental en la creación y evolución de la cultura humana. Este autor sostiene que el juego es una actividad inherente a la naturaleza humana y que sus características, como la libertad, la separación del "mundo real" y la creación de reglas y significados compartidos, son fundamentales para el desarrollo de la sociedad y la cultura.

Lo anterior, quiere decir que no es una herramienta para tomar y dejar según el momento, pero sí lo es para generar en las personas un pleno y buen desarrollo que se pueda trabajar diariamente y que apunte al mejoramiento continuo y al buen desenvolvimiento en su vida diaria. Es por eso que generalmente se recomienda que el

juego esté en la vida de todas las personas, ya que por su ausencia puede repercutir en que quede un vacío latente en el diario vivir de cada ser, ya que como bien mencionan Meneses y Monge (2001):

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. (pp. 113-124).

Es decir que, el juego es una necesidad que tiene que ver con la condición humana porque ayuda a que se dé el asunto del desarrollo, además es una posibilidad a lo distinto que no ofrece ninguna otra área y todo esto va en relación que el mundo cambia todos los días y por eso es innegable que la realidad de hoy no es la misma que la realidad de hace 30 años, por esta razón es necesario que todo lo que va pasando con el tiempo también cambie.

Negarse a pensar en un futuro social, es aceptar que la vida no es importante, no solo por querer detenerse, sino también por no querer trascender y mejorar, de ahí que viendo los aportes que tiene la lúdica en la educación, quede complicado negarse a aceptarlos. Se ha discutido mucho sobre qué es una buena educación, cuál es la manera correcta de ejercer la pedagogía y cuáles son los ideales en cuanto a las maneras en las que se debe innovar en la escuela. Pero el contexto, aunque hay muchas alternativas nuevas y más solidarias, no cambia mucho, sigue imperando la constante de enseñar desde la retórica tradicional y aprender desde la memoria.

Esta investigación pretende generar un precedente para que en la escuela se creen otros asuntos con respecto a enseñar y también a aprender. Aparte de ser algo importante, también es menester ocuparse de ello, pero no parte solo desde la institucionalidad, hay que empezar desde las mismas aulas ya que son el núcleo principal y desde donde la mayoría de las veces se producen las diferentes problemáticas. Como menciona Goni (2016):

(...) el cambio que debería producirse a este respecto pasa por modificar el papel que tienen los alumnos/as en las aulas, dejando de ser sujetos pasivos del proceso de enseñanza-aprendizaje para convertirse en los protagonistas del mismo. Dicho cambio, en mi opinión, debería producirse de una manera gradual, comenzando a aplicarse este tipo de metodologías activas en todas las etapas de la enseñanza y manteniéndose a lo largo de todo el proceso. (p. 6)

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario acudir a investigaciones para encontrar información acerca del juego y aprendizaje, didáctica del juego y la lúdica y también sobre el impacto de la lúdica y el juego. Esto para ver cómo dichos campos marcan tendencias en cuanto a su trabajo en la educación y cómo se emplean en beneficio del acto de enseñar y aprender, comenzando con el estudio del papel de los estudiantes y también de los maestros en las aulas, para que de esta manera pueda haber una base importante que pida cambios y que estos se puedan dar desde lo específico hasta lo global.

Por otra parte, tratar de comprender si trabajar efectivamente estos campos se debe a pautas para que los juegos sean realmente significativos en la educación, también si la lúdica en general es apta en cualquier escenario educativo, y por último, si el juego y la



lúdica son los métodos por excelencia para educar eficiente y efectivamente o si por el contrario ninguna de estas áreas debería estar en el campo educativo y se debe acudir fielmente a los modelos tradicionales de educación sin generar ningún tipo de cambios.

Hay investigaciones con respecto al juego en la escuela, pero también es importante reconocer que es un campo que requiere de más exploración. Con más ahínco en este momento que por temas de Pandemia ha sido menester que se creen escenarios distintos y poco trabajados anteriormente. No se habla solo de juegos virtuales que se aplican en el aula de clase. Se trata de todos los escenarios jugados que puedan permitir el acto de enseñar y aprender. Muy poco dialogo con la teoría

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje en la actualidad permiten ver que los estudiantes que tienen compromiso acogerán su proceso de manera significativa, es decir que, ya no aprenderán más una serie de información para almacenar en la memoria, sino que en realidad transformarán su vida. Por esto y por el hecho que aún no se le dé su lugar respectivo al juego en la educación, es importante realizar esta investigación, porque esta va a evidenciar cómo por medio de juegos, las experiencias de niños, niñas, jóvenes y adultos en la escuela pueden incidir en su transformación. Por este motivo, se plantean la pregunta de investigación y sus respectivas preguntas subsidiarias.

¿Cómo se transforman las experiencias de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales a través del juego y la lúdica desde las narrativas de estudiantes y maestros del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy de la ciudad de Medellín?

¿Cuáles son las experiencias de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales según las voces de los estudiantes y los maestros?

¿Cómo son las experiencias de enseñanza-aprendizaje mediadas por el juego y la lúdica en ciencias naturales según los estudiantes y los maestros?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Comprender las experiencias de enseñanza-aprendizaje y sus transformaciones en el área de ciencias naturales a través del juego y la lúdica desde las narrativas de estudiantes y maestros del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy de la ciudad de Medellín.

### *Objetivos específicos*

1. Identificar las experiencias de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales según las voces de los estudiantes y los maestros.
2. Describir las transformaciones y la importancia que tiene para estudiantes y maestros las áreas de juego y lúdica.
3. Explicar las experiencias de enseñanza aprendizaje y las transformaciones en el área de ciencias naturales de la I.E Kennedy de Medellín con el uso del juego y la lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

## **Antecedentes de investigación**

Teniendo en cuenta la temática escogida para la realización de la presente investigación, por medio del debido rastreo y evaluando la pertinencia de las fuentes encontradas, se han seleccionado una serie de postulados encontrados en 25 tesis de grado leídas y ubicadas en un tiempo que corresponde entre 2012 y 2021, y en unos espacios territoriales de Colombia, Perú y Ecuador, por lo cual todas las tesis están en idioma español, además de un libro con las mismas características espacio temporales. Estos

postulados, de los cuales se dará parte a continuación, fueron rastreados en bases de datos como Redalyc, Scielo y repositorios propios de las universidades indagadas, todo con la intención de llegar a la comprensión sobre los asuntos de juego, lúdica y procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto porque es necesario que en la educación y en la pedagogía de hoy se esclarezcan estos términos y se diferencien entre sí. También cabe resaltar que cada una de estas concepciones se irá trabajando de manera individual para examinar el camino de cada una y ver cómo se vuelven parte de un conjunto que a su vez tiene su propia definición y delimitación, entendiendo claramente que todo tiene que ver con la escena educativa de la actualidad.

Luego de analizarlos, se construyeron unas tendencias que permitirán que se pueda llegar a la comprensión de la temática de la investigación y dar luces a las intenciones de sus objetivos. Estas tendencias son: juego y aprendizaje, didáctica del juego y la lúdica e Impacto de la lúdica y el juego. A continuación, se describe cada una de ellas.

### **Juego y aprendizaje**

En términos de *juego y aprendizaje* como primera tendencia, se tiene una investigación nacional que presenta Ballesteros (2019) que se realizó en la ciudad de Bogotá, mediante su proyecto el autor refiere la gran influencia que tienen los juegos tradicionales en las escuelas, enfocados directamente en la enseñanza y el aprendizaje de la lengua castellana, determinación que observó aplicándola a diferentes grupos escolares durante determinados periodos de tiempo. Es decir que, los logros obtenidos fueron observados mediante prácticas directamente relacionadas con el campo que le interesa al trabajo.

El aporte más grande de esta investigación, en materia educativa y de crecimiento para los estudiantes, es el mejoramiento académico que se logró ver a través del tiempo en que estos mismos tuvieron la formación con la ayuda de las actividades lúdicas, noción que, por lo demás, no desconoce el hecho de que la lúdica constituye una dimensión humana, que se hace práctica desde experiencias. Esto se pudo divisar ya que, al principio cuando apenas se daban los primeros pasos del proyecto, algunas notas se encontraban en estado decadente, al entrar los niños en contacto con clases amenas su interés mejoró y esto se vio reflejado en las calificaciones.

Buscando un enriquecimiento un poco diferente al mejoramiento académico, se encuentran los logros obtenidos por Cáceres (2012) en Lima, Perú, quien demuestra mediante la aplicación de su idea en su respectivo país que, el juego de roles es una importante influencia para que las personas adquieran conocimientos y sean capaz de desarrollar también distintos tipos de valores. (p. 93) Es decir que, demostrar la importancia de la lúdica en la educación no solo se debe aplicar a las materias tradicionales sino también a aquellas que tienen como objetivo mejorar la convivencia escolar. Lo cierto es que las ventajas cognitivas que se adquieren mediante esta metodología, fortalecen los conocimientos de los alumnos y afianzan según la investigación el aprendizaje por competencias. Este descubrimiento al ser tan importante para el fortalecimiento de la educación actual es investigado en distintos países y en cada uno de ellos, como se puede ver a través de Cáceres (2012), arroja resultados similares o, en otras palabras, que justifican este enfoque.

Retornando un poco al ámbito nacional y a los enfoques directamente académicos de las materias tradicionales y los juegos, se encuentra en Medellín, Antioquia, a la

investigadora Palacio (2020) quien, a través de juegos mediados por las matemáticas logra establecer estos como una herramienta de adquisición del tema de fracciones en el grado escolar séptimo de bachillerato, los alumnos comprenden los temas a fondo gracias a las actividades lúdicas. Solo que allí se puede ver que para lograr tales éxitos es necesario saber escoger el tipo de juegos y los temas adecuados para aplicarlos. Con esta propuesta de investigación, más las mencionadas anteriormente se puede mostrar que el juego puede emplearse para cualquier enfoque académico, sea este matemático, literario, social etc., y sus resultados, como bien se ve a través de los progresos de los estudiantes en materia de conciencia o de calificaciones ciertamente serán óptimos.

La propuesta anterior tiene relación con la que se muestra a continuación en el contexto de acogida de conocimientos, en donde los estudiantes mediante el juego adquieren saberes específicos de la materia que tiene a cargo el investigador, puesto que, por su parte, Giraldo (2021) en Lima, muestra la lúdica y todas sus manifestaciones como el boom pedagógico que facilita que los niños de la escuela en la cual está aplicando el estudio, a acoger mejor a los saberes y poder adquirir lo que los profesores les imparten. (p. 97) De los trabajos anteriormente mencionados, queda la premisa de que el juego es la base fundamental para lograr el aprendizaje en los niños, sin importar la procedencia o la edad de los mismos, ya que esta metodología sirve a todos por igual, siempre y cuando se logre atraer a todos mediante el interés hacia lo que se está realizando. Esto quiere decir que, nuevamente, el juego es contemplado como un camino efectivo al saber y con repercusiones significativas para cada estudiante según como lo vivan o decidan no vivirlo.

Con un enfoque distinto a los anteriores ya que obedece a otro estilo de investigación, perteneciente a las ciencias sociales en el ámbito de la escuela, López (2018) en Bucaramanga, Colombia, muestra cómo el juego puede mejorar la situación problemática de algunos individuos pertenecientes a la comunidad académica ya que este mediante su pluralidad de enfoques permite educar en valores. Todo esto dado que, las estrategias lúdicas divierten a los niños y permite dejarles enseñanzas sociales y culturales, que aplicaran en sus distintos contextos de convivencia. Ya que esta metodología apunta a que cada uno se reconozca como deudor con el otro y participe de manera sana en la convivencia.

Por su parte, también desde Bogotá, Mahecha (2018) investigó sobre las *Características y componentes de las unidades didácticas que en la clase de educación física promueven los hábitos de vida saludables en los estudiantes del grado 1001 de la IEDR El Destino jornada mañana*. Mediante ello, buscó afrontar los problemas para una población a partir de sus recursos y necesidades de la cual surgieron 16 unidades didácticas en educación física durante la jornada escolar con el objetivo de promover hábitos de vida saludables y la prevención de enfermedades crónicas no transmisibles, motivándolos a aumentar la cantidad de actividad física que los estudiantes realizaban semanalmente. Con este tipo de prácticas no se generan logros a plazo inmediato, sino que se ayuda a los estudiantes a mejorar su salud y su condición de vida. La situación que surge alrededor de esta investigación no es un asunto de control social eso de aprender sobre hábitos saludables, mucho menos prevenir malestares y enfermedades en la humanidad, es más bien, un aprovechamiento de un escenario educativo y de salud para mejorar la calidad de vida de los estudiantes. Por ende, la educación abre puertas al

conocimiento, y capacita para la vida en cuanto a posturas sobre cómo afrontarla desde distintos roles.

Apegado a este concepto del mejoramiento educativo y social mediante las prácticas lúdicas, otro proyecto enfocado directamente en la importancia de los procesos de lectura y escritura, se encuentra también el trabajo realizado por Bolívar, Herrera y Perea (2018) llamado *Del jugar a escribir y del escribir jugando. Proyecto de aula sobre los juegos tradiciones de Altamira, para fortalecer la escritura, en los estudiantes del grado 5°, de la sede Escuela Urbana Francisco César en el municipio de Medellín*, quienes mediante los juegos tradicionales y algunas variantes de la literatura lograron fortalecer la escritura de diferentes géneros en niños de quinto grado de primaria. La comunicación escrita por lo que se demuestra allí es un déficit en la comunidad presentada, gracias a la aplicación de los juegos y la literatura pertinente para las edades y los espacios de estudio, también mediante los libros artesanales y la incursión en la prosa de algunos estudiantes, utilizando herramientas básicas y conocidas mediante los juegos, mejoró notablemente características particulares de la literatura como la ortografía, la gramática y por supuesto la comprensión de situaciones y textos.

Esto se puede entender también si revisamos que, en Sabaneta, Antioquia, desde una propuesta de innovación, Upegui y Díaz (2015) plantearon a partir de la propuesta los aprendizajes significativos desde el juego, el arte y la literatura, “una experiencia estética del agente educativo de primera infancia” desarrollada en el municipio de Bello (Antioquia). Estos elementos permitieron adquirir conocimientos significativos desde la integralidad del ser, todo esto logrado mediante la aplicación de un diplomado en el que sus actores principales buscaban también la realización de una investigación, llamada:

*lugares para crear, expresar y compartir*, cualificación dada a 240 agentes educativos de primera infancia y, que culminó con el diseño y construcción de 65 iniciativas pedagógicas creativas en sus lugares de trabajo. Todo esto como una manera de resignificar sus prácticas educativas, de mantenerlas en una constante innovación para el provecho tanto de ellos como profesionales como de los estudiantes a su cargo.

Allí se buscaba interpretar los aprendizajes significativos que emergen en los agentes educativos de primera infancia, se quería así mismo identificar los aprendizajes significativos que desde el juego, el arte y la literatura surgieran como experiencia estética. También se pretendía recoger las memorias narrativas de los participantes del diplomado sobre la experiencia estética vivida desde el arte, el juego y la literatura, para encontrarle sentido a los entornos, ambientes de aprendizaje y percepciones en su proceso de cualificación y proponer lineamientos pedagógicos y metodológicos al municipio de Bello. En conclusión, vemos cómo el juego, el arte y la literatura, se convierten en factores además de educativos, sociales, y que repercuten de manera holística en las vidas de los participantes de toda una comunidad educativa sin importar el rol que representen.

Lastimosamente, las situaciones de conflicto también se van volviendo parte del día a día, es ahí donde el juego y la lúdica deben entrar a mediar, por eso Botero y Gálvez (2016) realizaron un estudio en la ciudad de Medellín, en el cual proponen las actividades lúdicas en el contexto colombiano que ha atravesado por distintas etapas de violencia, para que la capacidad creadora y el pensamiento crítico de los niños aumente y se logre aliviar el impacto de las situaciones en las cuales se hayan podido ver envueltos.

En algo totalmente diferente pero igual de potente respecto a la lectura y escritura, viene algo de tradición, es decir, un juego con un recorrido importante y que Escobar,



Fory y Carabalí (2021), desde Bogotá, lo traen a colación con su investigación sobre el *Proceso de aprendizaje de la estructura aditiva en grado Quinto desde los saberes ancestrales con el juego La Reelanza*. Este trabajo se desarrolló con 46 alumnos de quinto grado de la Institución Educativa Técnico Comercial Simón Bolívar – IETCSBI del municipio de Villa Rica-Cauca durante el año lectivo 2021. Así la investigación aportó al mejoramiento de los procesos de aprendizaje de la operación aditiva basada en el juego ancestral la Relanza, además se permitió establecer ambientes de aprendizajes más naturales y contextualizados que atrajeron la atención y motivación del estudiante ofreciéndole unas condiciones pedagógicas al interior de su universo. Pero no todo quedó allí también el proyecto permitió abordar nuevos retos en la enseñanza de un área que tiene su nombre propio, por la dificultad que ha tenido frente a los educandos y los resultados se reflejarán en estudiantes con capacidad de análisis con motivación y mejores bases, mientras los docentes desarrollaron y reconocieron nuevos métodos y estrategias para hacer de esta área un escenario de aprendizaje divertido y eficiente al momento de garantizar un verdadero aprendizaje.

En esta misma línea de aprendizaje, también desde Lima, Navarro (2018) formuló una investigación llamada *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria, Puente Piedra – 2018*, Los resultados mostraron una gran cantidad de participantes en una elevación de proceso, con:

58,8% con notas de 11- 14 y el grupo experimentado en su conjunto se ubicaron en un rango de proceso, con un 57,6% con notas de 11-14” (p. 28). Así se concluyó que ambos grupos presentaron condiciones iniciales similares, mientras que, en el posterior al test del grupo controlado, la colectividad de alumnado se encontró en

el grupo de proceso 67,6% con notas de 11-14 y el otro grupo que recibió el tratamiento se encontró en el grupo de logro previsto en un 81,8% con notas 15-17. Esta situación señaló que el grupo control y experimental tuvieron diferencias porcentuales. (p. 28).

Desde el siguiente punto de vista, desde Bogotá, Herrera (2016) plantea que “tener una visión más amplia del juego como elemento fundamental en el aprendizaje de niños posibilita obtener beneficios, como el estímulo de la creatividad, la memoria, la sensibilidad y contribuye a una mejor convivencia en su entorno social” (p. 6). El juego es el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, el niño crece a través del juego y se prepara para el futuro, a partir de allí expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos, aumenta con ello la percepción que tienen de sí mismo y de otras personas y en general del mundo que lo rodea. El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen, lo cierto es que a pesar de todo lo presentado se puede ver que es un plus para la pedagogía. Me gusta mucho, me da lástima que no se aprovecharan estos y estas autoras en el artículo, donde el dialogo con la teoría brilla por su ausencia.

### **Didáctica del juego y la lúdica**

Por otra parte, se presenta la *didáctica del juego y la lúdica* como otra tendencia en los antecedentes revisados. Las técnicas y métodos de enseñanza, además de la reflexión del maestro se presentan como recurrentes a la hora de indagar sobre el asunto

de jugar en el campo educativo y más en estos tiempos donde hay posibilidades distintas a lo tangible, aspecto que no era tan preciso en décadas anteriores.

Respecto a las investigaciones que tienen que ver con el campo de la tecnología, son Acellas y Villazón (2021) en Medellín, Colombia, quienes con ayuda de la tecnología y sus recursos proponen una estrategia de juego, para que los estudiantes de una comunidad rural, a la vez que incursionan en la informática puedan adquirir distintos conocimientos en diversas áreas. Con ello se puede ver que el mejoramiento de una comunidad respecto a un saber se puede dar por medio de la lúdica y las herramientas que se quieren dar a conocer.

Es así como se muestra que la tecnología es una rama de la informática que puede ser compartida a los estudiantes por medio de instancias que con el juego los ayuden a desarrollar aprendizajes importantes que los faculte para su desempeño académico regular.

Otras áreas en las instituciones educativas, como, por ejemplo, la lectoescritura, están siendo abordadas también con esta didáctica y tienen sus propias particularidades, es decir, la educación tradicional en cuanto a estas materias ofrece unas posibilidades, el juego y la lúdica en la actualidad puede ofrecer otras, es por eso que Zapata (2020) en la ciudad de Bucaramanga, propone el juego como la estrategia didáctica más acertada para que los estudiantes tengan un buen nivel de lectura y escritura, esto porque con las intervenciones lúdico pedagógicas los estudiantes fortalecen la imaginación y se sienten atraídos por los distintos géneros de la literatura.

Leer y escribir se han convertido en escenarios de enseñanza aprendizaje por medio del juego y la lúdica con una recurrencia didáctica interesante, es por eso que se

ha estado investigando al respecto para tener herramientas teóricas válidas para la implementación de su estudio.

Es así como nos adentramos también en la capital colombiana, donde Posada (2014) investigó sobre *La lúdica como estrategia didáctica* donde inicialmente se indagó en el segundo semestre del 2011 por los títulos y codificación de los trabajos de grado que se encontraban catalogados en la base del SINAB (Sistema Nacional de Bibliotecas) con la versión de clasificación Aleph 18, y se realizó un listado de los trabajos encontrados que tuviesen en su título la palabra “lúdica”. En dicha investigación se encontraron 10 trabajos de grado, los cuales se dividieron en 5 grupos según el área de conocimiento, para lo cual se tuvo como parámetros a la clasificación dada por el CNA (Consejo Nacional de Acreditación) del Ministerio Nacional de Educación de Colombia y después de eso se realizó la elaboración de resúmenes de los trabajos seleccionados para tener contexto. Luego se realizó una sistematización por medio de una categoría principal, como lo es 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. De esta manera se generó un concepto desde el postulado de Jiménez, (2014) autor colombiano y estudioso de la dimensión lúdica, quien la describe como:

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. Desde esta perspectiva, la lúdica está

ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida.  
(p. 38) ojo que esta definición puede cuestionar algunas posturas sobre la  
lúdica.

Por otra parte, y también desde el asunto lúdico, *El juego, la lúdica y las expresiones motrices como medio para el fortalecimiento de los pensamientos numérico y variacional: una propuesta pedagógica-transversal* es la investigación realizada por Osorio (2019), desde Medellín, Colombia, quien se adentró en ese mundo con los estudiantes del grado segundo de la I.E. Nuevo Horizonte, a través de la implementación de una propuesta transversal, metodológica y didáctica que incluía las expresiones motrices, el juego y la lúdica, como estrategias de enseñanza. Con la ejecución de esta propuesta se buscó fortalecer el aprendizaje matemático, alrededor de los pensamientos numérico y variacional, a través de una metodología transversal, que integró el juego, la lúdica y las expresiones motrices, todo ello mediado por el aprendizaje experiencial, donde la vivencia y las emociones fueran cruciales para la generación de conocimientos y, por consiguiente, mejorar los resultados en las pruebas SABER.

Vemos entonces como la informática, la lectoescritura, los trabajos de grado y las matemáticas se van interesando en el juego y en la lúdica para que por medio de la didáctica se constituyan claros epicentros de enseñanza-aprendizaje y ese asunto de formarse sea distinto a lo tradicional.

No se queda solo ahí, la educación física también se adentra a este tema para formar a las personas y lo hace por medio de mecanismos que aportan al diario vivir de los estudiantes, invitándolos a adoptar actitudes diarias que mejoren su calidad de vida. Es así como vemos que, desde Bogotá, Mahecha (2018) investigó sobre las

*Características y componentes de las unidades didácticas que en la clase de educación física promueven los hábitos de vida saludables en los estudiantes del grado 1001 de la IEDR El Destino jornada mañana, allí se buscó afrontar los problemas para una población a partir de sus recursos y necesidades de la cual surgieron 16 unidades didácticas en educación física durante la jornada escolar con el objetivo de promover hábitos de vida saludables y la prevención de enfermedades crónicas no transmisibles, motivándolos a aumentar la cantidad de actividad física que los estudiantes realizaban semanalmente.*

El apartado anterior no es un asunto de control social eso de aprender sobre hábitos saludables, mucho menos prevenir malestares y enfermedades en la humanidad, es más bien, un aprovechamiento de un escenario educativo y de salud para mejorar la calidad de vida de los estudiantes. Por ende, la educación abre puertas al conocimiento, y capacita para la vida en cuanto a posturas sobre cómo afrontarla desde distintos roles.

Lo anterior en una institución educativa, pero también aplica para lo organizacional, es decir, para lo empresarial. Un ejemplo de esto que se ha propuesto en el enunciado anterior es que, en Medellín, Bisi (2018) realizó una investigación denominada *Diseño de un juego serio para enseñar y reforzar el liderazgo ético organizacional*, esta tuvo como resultado un juego que analizó el comportamiento de los participantes con relación a situaciones de liderazgo y las respuestas de estos con relación a la ética organizacional. Para lograr esto se establecieron varias actividades a ser desarrolladas por diferentes grupos de personas específicos, las cuales se diseñaron de forma que identificaran al participante que manifestara un liderazgo ético. Todo esto fue posible mediante el logro de los objetivos planteados, así, la investigación dio cuenta de

que en lo organizacional el juego serio identifica el liderazgo de los participantes y el componente ético en el cual fundamentan las respuestas a distintos escenarios.

La didáctica del juego muestra pues que, en diferentes escenarios, los docentes se pueden valer de técnicas, métodos y reflexiones para enseñar a sus estudiantes los temas correspondientes a través del juego y la lúdica. La didáctica del juego es un medio que en el campo educativo está en construcción, no se ha dicho todo al respecto, pero se avanza de manera seria en su exploración.

Ahora bien, después de analizar las tendencias de investigación *juego y aprendizaje* y *didáctica del juego y la lúdica*, identificamos otra tendencia que nombramos *impacto de la lúdica y el juego* en diferentes áreas. Con el juego y la lúdica se aprende, también se entiende que para implementar el juego y la lúdica se acude a la didáctica como medio para enseñar de una manera distinta y con ese mismo asunto de jugar e implementar la lúdica se generan unos resultados. Es por eso que tenemos unas premisas que se van repitiendo en distintos escenarios y llega otra propuesta innovadora, en la ciudad de Bogotá, donde Carrillo & Cortés (2017) utilizando los juegos funcionales y las actividades asociativas reflejan la capacidad creadora que pueden llegar a tener los estudiantes si se les aplica estas metodologías desde muy temprana edad, el papel de los educadores allí es importante ya que son ellos los que deciden las direcciones que toman las actividades lúdicas en la clase y orientan a los estudiantes sobre las formas adecuadas de desarrollar cada acción y sin ánimo de persuadir sobre sus propias convicciones, lo que es verdaderamente acertado y sobre todo, pertinente porque no vulneran gustos y tampoco posturas.

## **Impacto de la lúdica y el juego**

Lo anterior muestra el aspecto de la creación incentivada por medio de los juegos, es decir, el impacto de la lúdica y el juego lleva a comprender, como es mencionado en el apartado, que mientras más joven es la persona, más significativo es el proceso. Los jóvenes son protagonistas en este caso, y siguen en esa línea con Builes (2016) desde la ciudad de Medellín, Colombia, quien propone el juego como herramienta para recordar y apropiarse de la identidad de los antepasados, permitiendo que las nuevas generaciones sigan llevando consigo las distintas manifestaciones de sus pueblos. Todo esto se hace con actividades que van de acuerdo al lugar donde los niños habitan y han crecido, también se tejen con ayuda y guía de los nativos. A partir de este trabajo, se puede ver cómo es que el juego ya se sale del ámbito académico y se pone al servicio de la cultura para que se conserve lo que por otros factores de distinta procedencia se ha ido perdiendo.

El postulado anterior refleja un trabajo contextual y estratégico, se habla propiamente de lugares, tradiciones y cultura, todo propio y perteneciente al diario vivir de los estudiantes, También de ir más allá de las aulas y adentrarse a lo significativo del territorio.

Luego de esto acudimos a Valencia, et al. (2017) que teniendo a la vista las distintas problemáticas que se dan alrededor de las aulas de clase, diseñaron una estrategia de aprendizaje basada en el juego, que permitía una sana resolución de conflictos y evitaba todo tipo de violencia. Al identificar la situación clave donde se ocasionaron los problemas, mediante actividades lúdicas se incentivaba a que los estudiantes pudieran aprender a solucionar todo de una manera pacífica. Las investigaciones anteriores aportan al tema que ocupa este escrito, en tanto que demuestran que el juego se vuelve un recurso



ineludible no solo para la educación y el ámbito educativo sino también para la formación cultural y social que deben tener todos los seres humanos.

Solucionar conflictos por medio de juegos es una herramienta que, usada en la educación, ayuda a formar ciudadanos diferentes que pueden acudir a formas diferentes para terminar situaciones engorrosas del diario vivir. Lo lúdico es importante en la enseñanza –aprendizaje y así lo muestra también Gutiérrez (2015) quien reúne toda una serie de estudios alrededor del juego, que desarrollan distintos puntos de vista como lo son: el psicológico, el fenomenológico y por supuesto el pedagógico, todo ello para demostrar que las actividades lúdicas son pertinentes para los niños en la educación. Esto lo expresa de la siguiente manera:

El juego es visto como el motor que dirige el interés hacia el tratamiento del contenido. Esa es la gran renovación de los tiempos actuales. No se trata de enseñar usando contenidos del área del conocimiento y sí de dar espacio al sujeto para que explore lo que le interesa, formule hipótesis, sugiera, altere, cree nuevas situaciones, sin imposiciones, en un contexto similar al del juego. El serious game trae el presupuesto de valorar la decisión del sujeto que juega. (p. 17)

El juego y la lúdica como lo muestra el texto anterior, ayuda también a que los estudiantes se encuentren en espacios de vida donde deben saber cómo actuar, elegir lo que les sirve y lo que no, lo que necesitan para su existir y lo que deben dejar de lado.

Con una visión distinta a juegos dentro de instituciones educativas o escenarios educativos, desde Quito, Ecuador, Gallegos (2013), propuso a manera de investigación un *Diseño de estructura para sistema de juegos interactivos-lúdicos para parque*

*ecológico sobre relleno sanitario de Zambiza*, esto con el fin de construir un complejo lúdico e interactivo que aprovechara la energía generada por el gas metano que se encuentra en el lugar y le pudiera dar otra función que protegiera y colaborara con el medio ambiente, incluyendo el diseño de la estructura donde se fuera a implementar el sistema. Vemos entonces que desde escenarios tan distintos como un relleno sanitario se puede sacar provecho para crear nuevas acciones jugadas que den una mirada distinta al lugar, una forma diferente a contemplarlo y una postura diversa para convivirlo.

Ahora miremos cómo Álvarez (2018), en Bogotá, desarrolló una investigación llamada *Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar*. Esta investigación se realizó con el objetivo de describir la percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar. Para conseguirlo se utilizó la aplicación de encuestas a los docentes de ciclo I del IED Juana Escobar sede B, para identificar las estrategias lúdicas utilizadas por ellas con respecto a su práctica pedagógica y uso de la oralidad. Con los resultados obtenidos de las encuestas se estableció que las docentes perciben la importancia de las actividades lúdicas para potenciar los procesos orales en los niños(as), sin embargo, en sus prácticas no se evidencian estrategias que permitan el desarrollo de las mismas, por tanto se necesita replantear las prácticas del quehacer docente y reflexionar sobre los cambios que los maestros deben enfrentar en sus procesos de enseñanza en beneficio de los niños(as) para favorecer el aprendizaje a través de la oralidad y mejorar la interacción docente estudiante. Los niños perciben que la docente realiza clases que les gustan mucho, lo que hace pensar que las actividades y la metodología usada en el desarrollo académico han sido durante estos años del agrado para

sus estudiantes y refieren que sí les gustan todas las actividades que se ejecutan, concluyen que se deben hacer en sus clases más actividades como juegos, rondas, canciones y cuentos, ya que las consideran más lúdicas y dinámicas, con lo cual se reforzaría aún más la práctica pedagógica de la docente investigadora. Todos consideran que tienen afectividad y empatía con la docente, lo que permite generar lazos que facilitan los aprendizajes y los procesos de socialización de los niños, todo lo anterior favoreciendo la interacción entre ellos y la docente.

Esto nos muestra la importancia de la relación entre docentes y estudiantes y el impacto que genera todo ese aspecto para la educación. Observar por medio del juego y la lúdica cómo se deben replantear cosas en el escenario educativo para que se beneficie el acto de enseñar y aprender, es decir, por medio de actividades jugadas, un maestro puede observar cómo acercarse más al estudiante quien por sus acciones y reacciones muestra sus intereses y gustos.

Desde Lima, Perú, Santa Cruz (2020), en su investigación titulada *Juego Libre en los Sectores y Autorregulación de Emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019*, tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la autorregulación de emociones en los estudiantes.

La muestra estuvo conformada por 73 niños y niñas de 3 años. Y se evidenció que de los 73 estudiantes de inicial de 3 años de la I. E. I. 183, se tiene un 23,3 % que consiguieron un nivel de logro durante el juego libre en los sectores, 27,4% un nivel en proceso y 49,3% un nivel de inicio. Por lo tanto, predomina un nivel inicial durante el juego libre en los sectores. (pp. 12-30)

En este caso el resultado radica en que a los niños no les gusta jugar en equipo ni compartir los materiales, reaccionando de manera inadecuada al no saber autorregular sus emociones, lo que, a su vez, genera otras condiciones contextuales importantes porque indica que el juego ofrece información sobre el proceso y esto ayuda a que se tomen las decisiones correspondientes que ayuden al devenir asertivo de lo que se está trabajando.

Así se ve que una investigación sobre manejo de emociones y su relación con el juego permite ver a este último como un importante instrumento para transformar los sentidos, es decir, impactar directamente las estructuras humanas de cada individuo y fomentar en ellas el cambio. Es así como se denota que el juego aparte de ayudar al aprendizaje asertivo, faculta a los seres humanos para desenvolverse en el mundo. De dónde sale esta reflexión?

Por último, nuevamente desde Perú, Cadenas (2018) formuló una investigación denominada *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho* 2017; esto para definir cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en dichos estudiantes.

La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes del nivel inicial y se emplearon dos listas de cotejo, una que constó de 13 preguntas para variable juegos lúdicos y otro instrumento para la variable desarrollo psicomotor que constó de 20 preguntas. Del trabajo de campo se obtuvo como resultado  $r_{h0} = 0.721$  indicando una correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor con un valor calculado donde  $p = 0.003$  a un nivel de significancia de 0.05. (p. 13).

El juego, en definitiva, es más que una actividad que busca solamente divertirse. No es un campo de entretenimiento somero y mucho menos es un instrumento vacío. Las

investigaciones que presentamos son trabajos donde se ha evidenciado que el juego es perfectamente un campo educativo que merece una principal atención por su carácter humano y transformador, debido a que vuelve cada acción significativa para cada huella que se da en el camino vital de quien lo transita.

Los antecedentes investigados han sido realizados desde distintos grados de educación; básica, media y superior, es decir que las ideas que más salen a relucir frente al juego en los contextos educativos a pesar de ser diversos llegan a la misma conclusión. En este espacio se hará mención de los puntos en común que tienen los trabajos citados, después cuando esto se haya presentado, mostraremos las ideas principales que en general con la lectura de todos los trabajos han salido a relucir.

Los conceptos más relevantes que se encuentran en todos los trabajos sin excepción alguna son: 1) la creación, ya que se incentiva a que todos los participantes creen sus propias experiencias educativas a partir de la lúdica o el juego implementado; 2) expresión, porque invitan a que cada persona muestre lo que tiene para brindar a los demás y enriquecer la experiencia educativa de todos; 3) compartir, ya que entre los docentes y los estudiantes sea del grado educativo en el que estén se construye un aprendizaje colectivo y efectivo.

El aprendizaje significativo es una de las ideas que permea los diversos artículos que han surgido como resultado de las distintas investigaciones citadas, ya que los estudiantes fortalecen los conocimientos que se le eran compartidos con anterioridad, pero así mismo adquieren unos nuevos mediante métodos más dinámicos y efectivos. Hay que resaltar también que una de las ideas que más sale a relucir en todos los antecedentes trabajados, es que la educación evidentemente se ve fortalecida y mejorada por el juego,

pero no solamente se logra esto, mediante la aplicación del juego en los contextos educativos las habilidades socioemocionales y la convivencia escolar mejoraron, también el pensamiento estratégico y organizacional muy útil para la vida cotidiana se impulsó en todos los participantes.

En conclusión, al revisar la totalidad de los antecedentes, se pudo apreciar que sin importar el grado escolar o la materia en la cual se implementa, es el juego una buena metodología para llevar a cabo en los salones de clase y la vida cotidiana porque todos los participantes obtienen a partir de ello distintas herramientas en su formación que los potencializa académica, social y personalmente.

Si bien es cierto que en los trabajos se muestran los resultados específicos de la aplicación del juego en la educación, que como bien se vio en las ideas expuestas anteriormente, incentivan la creación, la expresión y el compartir entre todos los implicados, al igual que mejoran la convivencia escolar y las habilidades emocionales de las personas, hace falta uno que se menciona directamente no lo que se logra, sino el papel que tiene como tal el juego en esa esfera de la vida. Frente a esto surgen varios interrogantes que en los antecedentes no se resuelven, ¿acaso es que hay una serie de pautas que se deben seguir para que el juego represente un papel importante en el entorno educativo?, ¿será cualquier tipo de juego apto para aplicar en el aula?, ¿llegará a ser el juego la metodología más efectiva para aplicar en los contextos educativos?

En el caso del estudio que se lleva en curso, la pregunta inicial que se tiene planteada por problema y que se siente que en ninguno de los antecedentes presentados se resuelve es ¿Cuáles son los factores que transforman las experiencias de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales a través del juego y la lúdica desde las narrativas de

estudiantes y maestros del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy de la ciudad de Medellín?

Hay una carencia existente de un estudio que se ocupe directamente del juego y la lúdica en la vida cotidiana y en el aula de clase, es decir que no mencione el juego aplicado, las pautas y los logros, sino que hable de este concepto en general, al igual que la lúdica, asunto que permita dilucidar un panorama del concepto y sus implicaciones y no su implementación de una manera específica. Se debe ahondar de manera investigativa en torno al juego y mostrar la relevancia que tiene en las esferas del ser humano y en las aulas de clase, quitar la creencia de que el juego es tiempo perdido o que no arroja resultado alguno, ya que, en todos los casos presentados desde distintas materias como las matemáticas, las ciencias sociales, lenguaje entre otros, da la lúdica un resultado positivo para todos los implicados.

Como bien se mencionó anteriormente y se reitera aquí, hay que mostrar a todos cómo es que el juego repercute en la vida de los seres humanos, contextos educativos y responder a las necesidades actuales que hay alrededor de los cambios de paradigmas que se deben dar en la educación. Ya que es evidente que los tiempos han cambiado y las clases magistrales y autoritarias donde se debían aprender lecciones sin ningún tipo de pensamiento crítico deben cambiar y el juego se presenta como una alternativa para la inclusión de nuevos horizontes. Ojo que es importante ser coherente con los postulados propuestos en este apartado. Lúdica y didáctica no son sinónimos

### **Marco teórico**

En este espacio se hablará de las dos categorías que propone esta investigación, ellas corresponden a la razón de ser del tema y de lo que se pretende alcanzar con los

objetivos. Para eso fue necesario acudir a diversas fuentes que dieran lugar a significados y significantes de dichas categorías y enmarcaran todo el asunto epistemológico de lo que se está tratando, o sea, lo que viene a continuación es la base teórica de la investigación y la que va a dar un piso sobre el cual pararse para entender todos los avatares de la temática tratada. Dichas categorías son: Juego y lúdica, y también Procesos de enseñanza aprendizaje desde el juego y la lúdica.

### **Juego y lúdica**

Pasa el tiempo y los pensadores van reflexionando en torno a las distintas esferas de la vida humana, los conceptos, así mismo como las formas de ser y de abordar el mundo se van transformando. La sociedad actual, gracias a toda la experiencia de los tiempos pasados, se caracteriza por ser más comprensible y estar dispuesta a aceptar las diferencias y rechazar cualquier tipo de marginación por la raza, la inclinación sexual, el lugar de origen etc. En este tipo de transformaciones tienen mucho que ver con aquellos que han sobresalido filosóficamente y han propuesto una manera de ver las cosas que facilita la convivencia y la estabilidad, así mismo como las necesidades que van surgiendo. Dada la importancia de la educación para las personas, este concepto ha cambiado tanto en praxis como en teoría, Parra (2016) describe que: ojo que este apartado es sobre juego y lúdica

La diversidad cultural que abarca la escuela ha complejizado más los procesos de enseñanza, la homogeneización cultural ofrecida por los medios trae otras formas de educar y de sopesar o diferenciar lo que se debe enseñar y para qué se debe enseñar. (Parra, 2016, p. 17).



Es por eso que nuevas concepciones han venido a conformarla y distintas personas la han enriquecido con sus aportes, en la actualidad se habla de cooperación, aprendizaje efectivo, entre otras concepciones con las que no se contaba antes y siguiendo con esta idea, se puede deducir que, muchas personas en la actualidad tienen acceso a una educación equitativa que les permite tener los conocimientos éticos y científicos desde su condición, situación que no se podría haber dado si los paradigmas que se traían respecto a la educación desde épocas anteriores, no hubiese cambiado. De ahí que sea muy acertado lo que se menciona en virtud de los espacios educativo, es por esto que Builes (2015) tiene en cuenta que:

A través de los años se mantiene como un espacio vigente con unas funciones históricamente asignadas desde lo político, social y económico, pero en la actualidad, donde se evidencian grandes transformaciones sociales, la escuela se ve enfrentada a críticas devaluadoras sobre su desempeño y aportes a la construcción social (Builes, 2015, p. 24).

Aunque su transformación ha sido evidente, la educación trabaja día con día para cambiar las raíces en la que fue cimentada ya que lastimosamente era muy exclusiva y uniforme estableciendo así una brecha con la cual tuvieron que batallar muchas personas durante demasiado tiempo. Aun así, los aportes en los últimos años de distintos pensadores han traído un nuevo panorama, en el cual se pueden apreciar los siguientes conceptos: las categorías de inclusión; en la cual se adaptan tanto los materiales como los saberes a personas con distintas discapacidades físicas e intelectuales permitiendo así que cualquiera pueda acceder a su educación. Teniendo en cuenta también que hay una diversidad de opiniones políticas, sociales, religiosas y que cada vez más las personas

viajan y viven en diferentes partes del mundo que no son sus países de origen, se necesita de una cátedra diversa y plural a la cual puedan acceder todas las personas. Como menciona Arroyo (2013): “La diversidad es una de las características definitorias de la humanidad y, por ende, de nuestras sociedades. La educación, como institución reflejo de la sociedad no es ajena a ella y debe encargarse de las diversidades que la atañen” (p. 23).

Así mismo más allá de la diversidad y la inclusión ha recibido el protagonismo las metodologías activas; que no siguen las relaciones de poder maestro y alumnos, si no que incluyen a todos los miembros en un trabajo en conjunto en el cual se comparten todos los saberes y así mismo se incentiva el trabajo en equipo. El enfoque relacional; metodología a través de la cual se incentivan las inteligencias emocionales y se vinculan todos los aprendizajes y las experiencias en un sólo objetivo que quiere defender el acceso equitativo para todos.

Mediante visiones desarrolladas en la página anterior, con las transformaciones y cambios han surgido metodologías que hace tan solo unos años eran consideradas como inabarcables o inaplicables debido a las particularidades de su naturaleza. Estrategias como incluir el juego, las nuevas tecnologías y en muchos casos la interacción y la lúdica no cabían en la educación tradicional ya que se buscaba un aprendizaje coercitivo basado en la obediencia que no tenía espacio para nada diferente. En ese orden de ideas Abusleme (2009) identifica que:

(...) el profesor debe aplicar un estilo específico de enseñanza que permita una adquisición rápida de resultados y a la vez que sean correctos. De esta forma, según la anatomía de los estilos de enseñanza, es el tradicional

basado en el mando directo, el cual entrega un mayor control total sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Abusleme, 2009, p. 5).

Sin embargo, algunas voces se alzaron y se cuenta con mayor libertad en la actualidad respecto a esto. Gracias a esta capacidad crítica y a las metodologías anteriormente vistas aparecieron unos términos que son el material específico del presente documento y que se desarrollará a continuación, todo con la intención de dar más claridad a lo que se está proponiendo y ofrecer una visión más amplia de la temática para de esta manera tener más herramientas de análisis y así llegar a una buena comprensión que deje a su vez unos hallazgos importantes.

Como bien se mencionó en la introducción, corresponde aquí trabajar el concepto de juego relacionado a la educación para ello se ha recurrido a dos autoridades quienes expusieron el concepto desde sus bases teóricas y se convirtieron en pioneros del asunto, ellos son: Herbert Spencer y sus argumentos sobre la evolución y el juego, al igual que Karl Groos quien con un poco de psicología empieza a introducir la importancia del juego. También Lev Vygotsky y Huizinga se suman a esta lista de teóricos que trabajan dentro de sus argumentos al juego. Antes de partir hacia este desarrollo, es necesario mencionar que el juego es una serie de actividades donde se ejercita la mente o el cuerpo en la misma medida que el individuo o el grupo que lo practica se entretiene y se divierte, hay muchas variedades y se pueden practicar sin importar la edad. Como bien menciona el siguiente autor: “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (Meneses y Monge, 2001, p. 54). Se pierde la génesis del juego y de la lúdica en un apartado sobre lúdica y juego

Dada la naturalidad y las ventajas que se encuentran en estas actividades, desde el siglo XVIII en adelante distintos pensadores se han aventurado a relacionarlo con la educación y mostrar las destrezas que esto genera. Esto ha hecho que se incrementen las investigaciones de su utilización y así mismo, distintas disciplinas profesionales aporten día a día sobre sus virtudes aplicando diferentes estrategias que lo incluyen como punto central en la educación actual. Como menciona Torres (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida”. (p. 290). Sin importar la edad o el enfoque de la materia que se está brindando para cualquier individuo en mención, esta herramienta siempre será útil para captar la atención y que a la vez se acceda al conocimiento de una forma totalmente distinta a la que se está acostumbrado.

Teniendo en cuenta que la mayoría de la energía que se tiene en el cuerpo fue utilizada por los antepasados para la supervivencia en actividades como caza, pesca y recolección de frutos, al tener una sociedad más organizada y sedentaria toda esa energía queda reprimida ocasionando daños físicos y emocionales. Con el conocimiento que Herbert Spencer se había labrado de la fisiología era muy consciente de este fenómeno que se había producido por la evolución, fue así como llegó a afirmar según Callois (1994) que: “El juego es el gasto de energía sobrante” (p. 67). Seguros que esta afirmación es de caillois. Esta afirmación es e otros autores clásicos de juego. Revisen por favor

Incentivó entonces que las escuelas que por aquel entonces no tenían entre sus preocupaciones las actividades de naturaleza distintas a las académicas y teóricas, fueran poco a poco integrando en su educación el juego y con sus palabras motivó a que muchos otros pedagogos fueran formándose la misma opinión. Según el pensador británico: “La

conservación de la salud es uno de nuestros deberes” (Spencer, 1998, p. 45). Al ser la escuela la encargada de forjar la estabilidad y la salud de los seres humanos, debía ser promotora de salud, situación que se podía lograr mediante actividades recreativas.

En cuanto a Karl Gross estudioso de la psicología, pionero de lo que en la actualidad se conoce como juego de roles, propuso en su tiempo tras largas observaciones en la población infantil, las actividades recreativas como preparación para la vida adulta donde los niños podrían asumir papeles y aprender sobre moral y ética así mismo como ser corregidos. Según Ajuriaguerra el juego para este pensador es: “(...) un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos” (1998, p. 32). Un poco similar a esto fue lo que sustentó en una época un poco anterior el pensado que se estudiará a continuación, solo que con una visión un poco más sociológica e histórica del asunto del juego en la educación.

Otro de los importantes teóricos del juego es Lev Vygotsky (2010) quien desde la sociología y la psicología comprendió que el juego era una muestra rudimentaria de la relación que necesitaban tejer los seres humanos entre sí para establecer redes de ayuda y vínculos que los llevaría a sobrevivir en conjunto. El juego para él, es un estilo de aprendizaje que prepara para la vida en tanto que los niños o estudiantes asumen su papel de una manera profunda y creíble que los lleva a experimentar distintos estados de la vida adulta. Como bien lo menciona en la siguiente entrada:

(...) este tipo de juegos dramatizados brinda al niño y la niña la posibilidad de someterse a ciertas reglas y esquemas que operan en la cultura,

fundando con ello las bases de la interiorización de conductas en un nivel básico de acción y moralidad. (p. 102)

Conocer el entorno y la forma en cómo se debe desenvolverse en él, es una actividad primordial para todo aquel que apenas esté comenzado a adaptarse a la vida social, es por eso que, si se quiere brindar una educación cívica y ciudadana, por las características mencionadas por el autor es primordial el juego. Para esto hay que tener en cuenta que independientemente del enfoque que se le dé a la actividad realizada hay que tener en cuenta una serie de pautas que lograrán su efectividad, entre ellas están: el pensamiento crítico, que le permitirá discernir a cada participante si está de acuerdo con lo que se piensa hacer o no, la libre expresión, ya que así se pueden encontrar distintos elementos enriquecedores que ayudarán a cada miembro a aprender colectiva e individualmente.

De acuerdo con esto se enuncia que: “(...) lo importante de los juegos de representación dígame en su carácter individual o grupal es la puesta en marcha de expresiones verbales en tanto que mediante estas se cristaliza la compleja función simbólica” (Vygotsky, 2010, p. 110). Permitirle a cada integrante que aporte el potencial que tiene sin cohibir su espontaneidad hará que el ambiente y el juego se tornen mucho más naturales y por ende sea más aprovechables. Ya para cerrar con este autor, se puede decir que su aporte más importante se encuentra en mostrar que el juego incentivo:

El área de desarrollo potencial que nos permite, pues, determinar los futuros pasos del niño y la dinámica de su desarrollo, y examinar no sólo lo que ya ha producido el desarrollo, sino lo que producirá en el proceso de maduración. (Vygotsky, 1984, p. 104)

Es decir que genera frutos tanto en el presente como en el futuro en cual se desenvolverá el estudiante y esto es importante porque ofrece una visión de lo que va aprendiendo el niño y cómo cada cosa se va configurando para lo que va a venir en su vida y los distintos avatares que se van a presentar y cómo los irá resolviendo uno por uno, haciendo de todo ese proceso una consolidación vital de decisiones que lo irá facultando poco a poco en su crecimiento.

Ahora bien, Los juegos infantiles ofrecen a los niños su primera oportunidad para comprender el poder de las palabras, cómo estas pueden traducirse en acciones concretas y cómo diversos medios pueden alcanzar un mismo objetivo. Al servir como modelos de formato lingüístico, los juegos representan estructuras sintácticas convencionales que siguen los principios de la teoría de la formación correcta. Esta teoría postula que las emisiones lingüísticas se originan a partir de una estructura profunda de la oración, la cual es abstracta y universal, y que luego se transforman en una estructura superficial específica.

Según Rodari (2000):

No se trata ya de jugar ‘en lugar del niño’, relegándolo al humillante papel de espectador. Se trata de ponerse a su servicio. Es él quien manda. Se juega ‘con él’, ‘para él’, para estimular su capacidad inventiva, para proporcionarle nuevos instrumentos que pueda usar cuando juegue solo, para enseñarle a jugar. Y mientras se juega, se habla. Se aprende a hablarle a las piezas del juego, a darles nombres y papeles, a transformar un error en una invención, un gesto en una historia; pero también como hace el niño se trata de confiar a las piezas mensajes

secretos, para que sean éstas las que digan al niño que se le quiere, que puede contar con nosotros, que nuestra fuerza es suya (p.106).

Huizinga, (1955), comenta que “(...) el juego por mandato no es juego... se juega porque se encuentra placer en ello (carácter lúdico) y aquí reside su libertad, se puede suspender por un tiempo o dar por terminado”. (p, 87). Este autor lleva hasta puntos extensos la teoría del juego indicando que incluso en todo lo que las personas hacen está mediado por esto mismo como lo dice a continuación: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones puede ocurrirnos la idea de que todo lo que hace el hombre no es más que jugar” (p. 90).

Dejando a un lado el concepto del juego esta parte del texto se centra en la lúdica, exponiendo también cuatro de sus máximos representantes y mencionando de qué manera expusieron sus ideas alrededor del concepto en cuestión y la educación; Antes de ello, se puede decir que el concepto que ocupa este momento del texto, son una serie de estrategias que se hacen con el fin de crear ambientes de armonía y convivencia en cualquier etapa de la vida, generalmente también se han demostrado las ventajas de vincularla a la educación, ya que vuelve este mucho más efectivo y atrae la atención de los estudiantes. Vale la pena destacar que esta disciplina hace parte de la vida misma, es por esto que Paredes (2020) esboza lo siguiente:

La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas. (p. 12)



No obstante, los planteamientos de Paredes sobre la lúdica como cualquier actividad que habilite al individuo para conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su entorno, reflejan una concepción amplia y holística de esta dimensión humana. Sin embargo, contrastan con las ideas de Jiménez, quien sostiene una distinción más precisa entre juego y lúdica.

Para Jiménez, la lúdica implica una dimensión más profunda y reflexiva que el simple acto de jugar, abarcando la libre expresión del individuo en interacción con su entorno. Mientras que Paredes enfatiza la libertad inherente a la lúdica como actividad, Jiménez resalta su carácter más intencionado y consciente, donde el individuo se sumerge en una experiencia significativa y reflexiva que va más allá de la mera diversión. Esta dicotomía en las perspectivas sobre la lúdica ofrece una rica base para el debate académico sobre su verdadera naturaleza y alcance en el desarrollo humano.

Es decir que esta práctica disminuye los factores que pueden incidir en una convivencia difícil, en una comunidad determinada sea esta escolar o ciudadana y en ese sentido se puede decir también acerca de la lúdica que se preocupa porque exista un ambiente armónico alrededor de la educación, es decir que por primera vez una concepción pedagógica comprende que los espacios son importantes a la hora de impartir el conocimiento. Un currículum abierto a la lúdica tiene la garantía de poder aplicar uno a uno los saberes que desea compartir sin aburrir a sus estudiantes e incluso evita la deserción tan común en las metodologías tradicionales que no comprenden la diversidad que necesitan las personas para entretenerse y a la vez aprender de ello. Entre sus reflexiones caben los términos de interacción, exploración, juego, artes y todo lo demás que ayude al aprendizaje y la enseñanza amena, según Nunes, (2002):

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente y adulto y aparece siempre como una forma transaccional orientada a la obtención de conocimientos, mismos que apoyaran en la formación del pensamiento individual en continua relación con el pensamiento colectivo.  
(p. 45)

Entre sus más grandes defensores se encuentra a Jean Piaget, Rousseau, Elkonin y Max-Neef los cuales se van a observar uno a uno. En este caso, por ejemplo, según Piaget (1992) cada ser humano pasa por tres importantes fases en su desarrollo para llegar a ser un adulto completo, la primera fase es completamente motora en la cual: “Hay en primer lugar una experiencia sobre el objeto que conduce a una abstracción a partir del objeto; esta es la experiencia física, que es propiamente el descubrimiento de las propiedades de las cosas” (p. 135). Cuando esta fase se ha completado, es el pensamiento el que se empieza a gestar, las habilidades personales y emocionales adquieren toda la importancia y el mundo que rodea al niño es el encargado de brindarle un enriquecimiento.

La última etapa que es la del razonamiento lógico es aún de mucho más cuidado porque de ella depende toda la capacidad cognitiva que va a tener el adulto futuro. No está demás decir que según el pensador para que cada una de estas fases se complete a cabalidad, los cuidadores, maestros y padres deben aportar herramientas que incentiven el conocimiento y el aprendizaje, es decir métodos lúdicos que permitan despertar la capacidad motriz e intelectual dependiendo de la etapa en la cual se encuentre el niño.

Respecto a Rousseau este menciona que la lúdica es algo natural que emerge del niño, de ahí la importancia de tenerla en cuenta a lo largo de su desarrollo. La labor del

adulto está en cuidar y preservar esa cualidad, ya que las capacidades físicas y psicológicas se ponen a prueba mediante la espontaneidad y la libertad de movimiento de los primeros años. Según el filósofo: “Más libres en sus movimientos llorarán menos los niños, menos importunados en sus llantos nos afanaremos en hacer que callen; con menos frecuencia amenazados o mimados, serán menos medrosos, menos tercos y permanecerán mejor en su estado natural” (Rousseau, 1970, p,68). Potencializar la lúdica como parte ineludible de nuestra naturaleza, es uno de los grandes aportes que el filósofo suizo le hizo a la pedagogía actual.

Continuamos en este punto con el educador soviético Elkonin (1974) quien buscaba acertadamente desarrollar la capacidad de expresión de sus estudiantes mediante la investigación de diversas metodologías que puso en práctica durante toda su vida. Según este pensador las personas y en especial los niños reciben una carga histórica y cultural con la que tienen que aprender a convivir incluso cuando no tienen conciencia, incorporar la lúdica en una edad preescolar se vuelve primordial para que el niño se vaya desarrollando, es decir que más allá de sus necesidades físicas es necesario brindarle herramientas sociales, según Elkonin, si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece a la lúdica”. (p. 76).

Según el pensador si la lúdica no está presente en la educación los procesos de asimilación serán mucho más complicados que cuando se utilizan las herramientas pertinentes que incentivan los procesos en los niños: “(...) de manera que podamos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos

niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar” (p. 78).

También argumenta que:

(...) existe en realidad el placer que proporciona la actividad como tal. Ese placer funcional se presenta como un motivo, o sea, como el objetivo en aras del cual se despliega la actividad y simultáneamente, como el mecanismo interno que sostiene su reiteración. (p. 45)

Así mismo el niño acude una y otra vez a este mecanismo que lo hace sentir seguro y lo llevan a buscar actividades en las que se puede desenvolver como adulto. Esto puede caer en repetición, pero es la manera de expresar una seguridad y una confianza que se ha ganado de a poco y se ha convertido en un escenario en el que se siente con la plena capacidad de actuar porque ya lo conoce y se desenvuelve bien ahí, teniendo la claridad además de que también se pueden complejizar las acciones y esto genere nuevos aprendizajes.

Dejando de lado lo defendido por el autor ruso nos centraremos en esta parte en el chileno Max Neef (1989), quien desde sus conocimientos en antropología y economía presenta una concepción particular respecto a la lúdica en la cual esta no es una simple herramienta que se puede utilizar cuando determinado grupo lo requiere, sino que se convierte en una necesidad para todas y cada una de las personas, sin importar su edad o condición.

Neef enfatiza que el juego y la lúdica no son meras actividades recreativas, sino que constituyen elementos esenciales para el desarrollo armónico y completo del individuo. Desde su enfoque, la lúdica no se limita a satisfacer una demanda básica, sino que también abre la puerta a nuevas posibilidades de exploración y creación.

Para Neef, el juego y la lúdica representan una dimensión profunda en la experiencia humana, donde el individuo no solo encuentra placer y satisfacción, sino que también ejerce su capacidad de imaginación y creatividad. Según su visión, el juego no solo es un medio para satisfacer necesidades existenciales, sino también una herramienta poderosa para generar cambios significativos en la sociedad. En este sentido, Neef subraya la importancia de reconocer y valorar el papel del juego y la lúdica como fuerzas transformadoras que pueden impulsar el desarrollo humano y social en múltiples niveles.

En tanto que la gente necesita día a día tener una creatividad para el trabajo, para los estudios o para la vida cotidiana el uso de la lúdica es enriquecedor, ya que genera espacios agradables y enseñan al hombre a crear sin tener algún tipo de barrera en ello, es decir, con la lúdica se tiene claro que todos y cada uno de los problemas que surgen en las distintas esferas humanas, deben ser comprendidos y transformados para que no generen situaciones aún más complicadas. Esto para Max-Neef es un acto creador que solo se da mediante la lúdica: “En el mundo del comprender no hay problemas, hay transformaciones de las cuales nosotros somos parte y de las cuales no nos podemos desligar.” (Max-Neef, 1989, p. 65). Al no poder prescindir de ellos hay que reflexionar y cambiarlos, ahí es donde está la importancia de la lúdica según su parecer ya que ella transforma, tal cual lo indica también en lo siguiente el autor:

Sólo hay problemas cuando yo me puedo separar de aquello que yo identifico como problema; cuando yo soy parte de él ya no hay problema, hay transformación integral y completa. Comprender los problemas de la sociedad, es en sí un profundo acto creativo. (p. 165)

Después de haber visto lo concerniente al concepto de juego y lúdica, con sus distintos autores y las teorías que defendían el turno en esta etapa del texto es para la experiencia enseñanza-aprendizaje vamos a observar en qué medida y por quién fue fundamentado este término. Antes de ello es necesario mencionar que ambas cosas encierran una serie de experiencias y recursos que los docentes y sus alumnos tienen la oportunidad de experimentar, así mismo son estos manejados con metodologías, herramientas, interacciones y demás que facilitan su vivencia. Aunque existen distintos autores y argumentos que trabajan ambos conceptos en la siguiente cita, Sarmiento (2007), condensa sus nociones a partir de lo siguiente:

(...) las teorías sobre la enseñanza-aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos y también cuando enseñamos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la circulación de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes. (p. 25)

Todos los seres humanos en algún momento de su vida se ven inmersos en alguno de los dos términos y tienen percepciones distintas con ellos, sin embargo, es mediante estilos que se adquieren las habilidades cognoscitivas y sociales para la vida. Es necesario tener esto claro porque nadie es ausente de ambas situaciones, entonces si algo es inherente a la vida en pequeña o gran proporción, se deben tener en cuenta todas sus variables para abordarlas de la manera correcta y hacer con esto que se viva un buen proceso.

El primer autor que se trae a colación, irrumpe en las teorías conductuales de la enseñanza y el aprendizaje con una nueva propuesta, él es Carl Rogers quien mostró la

importancia del humanismo y la ética en la forma en cómo los alumnos y profesores debían comunicarse. Todo el proceso de aprendizaje debe estar mediado por los valores, esta experiencia se vuelve más significativa para la vida que el mismo resultado educativo que se espera tener algún día. Según Rogers (1961): “Simpatizo poco con el concepto de que el hombre es básicamente irracional. La conducta del hombre es exquisitamente racional, se mueve con ordenada y perspicaz complejidad hacia las metas que su organismo se esfuerza por alcanzar” (p. 34). De ahí que los procesos de aquellos que están encargados de mediar el aprendizaje de las personas, deben ser completamente alentadores y motivadores para que las facultades que todos los alumnos poseen, se sigan conduciendo por el buen camino.

Cuando se pone en tela de juicio las experiencias educativas y pedagógicas con relación a los procesos de enseñanza-aprendizaje, salen a relucir las teorías de control en las que la disciplina ocupa el lugar principal y el orden debe primar por encima de todas las otras cosas que son también importantes para el aula. Dada esta situación, la disciplina tomó un camino de aversión en la cual era excluida de la mayoría de teorías en las que se buscaba un aprendizaje y una enseñanza óptima. Previendo esto, Rudolf Dreikur teorizó acerca del respeto mutuo que había que tener un salón de clase entre maestros y alumnos, poniendo una disciplina mesurada que sería la base para que la enseñanza y el aprendizaje se llevarán a cabo con éxito. Según el autor, todas las teorías que se consideraban novedosas, al tener un orden en el procedimiento y esperar reciprocidad entre alumnos y maestros, guardaban algo de disciplina dentro de sí. Es decir que, esta era imprescindible en las actividades educativas.

Encontramos en este juego de conceptos al autor suizo Pestalozzi, quien con su experiencia en el tratamiento de distintos niños que no tenían un acceso equitativo a la educación, mostraba a aquellos encargados de su tutoría la importancia de establecer una relación entre la enseñanza y el aprendizaje ya que ambas estaban directamente relacionadas y dependen de sí mismas en tanto que actuaban en conjunto. Siempre había que respetar los desarrollo, las capacidades y las necesidades de cada niño si se quiere tener un éxito en su aprendizaje, así mismo esta relación de conceptos debía tener en cuenta las situaciones a las que se enfrentaría el niño cuando fuera un adulto, ya que: “(...) la vida es la que educa y, por consiguiente, el educador deberá tratar de encontrar a su alrededor los temas de sus lecciones”. (Pestalozzi, 1987, p. 97)

Ahora bien, con todo lo visto a partir de aquí se puede plantear de nuevo la siguiente pregunta: ¿cuáles han sido los grandes referentes conceptuales y las ideas que han defendido respecto al juego, la lúdica y la experiencia enseñanza-aprendizaje? En cuanto al juego se encuentra Herbert Spencer; quien con su experiencia en la fisiología al comprender la energía sobrante que los humanos, dada la evolución ya no gastan, propuso el juego como alternativa sana y educativa para evitar la corrosión emocional y física. Así mismo Karl Gross; quien lo propone como una importante herramienta de preparación moral y ética para los niños en la época adulta.

Tenemos allí a Vygotsky quien fundamentó el juego como la única oportunidad para potencializar las habilidades sociales y afectivas que prepararía a los niños para su vida adulta, y que permitiría también poder ver cómo serían estos llegado el momento de que tuvieran que desempeñarse como ciudadanos. Ubicamos aquí a Huizinga el filósofo



que mencionó que el juego está tan arraigado en la vida humana que incluso cada cosa que hacemos está permeada por él e incentivado por su libre elección.

Respecto a la lúdica está Piaget; quien, con un estudio minucioso antropológico en su libro *Imitación, juego y sueño; imagen y representación* (1955), resaltó la necesidad de incorporar la lúdica en la formación humana, ya que ella daba la garantía de un desarrollo íntegro del futuro adulto. También encontramos a Rousseau; quien fundamentó la lúdica en su *Emilio*, como algo innato del hombre que había que impulsar con el fin de preservar su estado natural y fomentar la libertad. Así mismo se enmarca allí Elkonin; quien enunció el carácter y la importancia histórica de la lúdica en relación con la vida humana, así como también la importancia que tiene el placer que este produce. Max Neef, hace también parte de este conjunto indicando que en la vida se necesita de un proceso creativo para la resolución de problemas y que esta solo se da mediante la lúdica.

Por último, en cuanto a la experiencia enseñanza-aprendizaje encontramos a Rogers; que pone las facultades racionales del hombre como puras, que dependen de que se le dé un buen uso a favor de una enseñanza y un aprendizaje mucho más humano, sin esperar resultados sino enriqueciendo los procesos. También Dreikur, quien mostró la disciplina como necesaria para que el aprendizaje y la enseñanza surtieran el efecto deseado. Al igual que Pestalozzi, quien postula la experiencia- aprendizaje no sólo como parte de la educación sino como parte de la vida. Las citas de los autores son necesarias, no pueden omitirse

Así pues, el análisis de la lúdica y el juego como dimensiones fundamentales de la experiencia humana nos lleva a comprender su profunda influencia en la construcción de identidades, en la interacción social y en la formación del individuo. Según Byung-

Chul Han (2017), en la sociedad contemporánea, el juego y la lúdica se presentan como contrapartes necesarias a la lógica del rendimiento y la productividad, ofreciendo espacios de libertad y creatividad que contrarrestan el estrés y la ansiedad asociados a la exigencia constante de resultados. Desde esta perspectiva, la lúdica se erige como una herramienta vital para la preservación del bienestar psicológico y emocional en un mundo caracterizado por la velocidad y la competencia desenfadada.

Asimismo, desde el enfoque de Martha Nussbaum (2002), la lúdica se revela como una capacidad esencial para el desarrollo humano integral, permitiendo a los individuos no solo disfrutar de la vida, sino también alcanzar su pleno potencial a través de la exploración, la expresión creativa y la conexión con los demás. En un contexto educativo, la integración de la lúdica y el juego se presenta como un imperativo ético y pedagógico, que no solo enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la formación de individuos más autónomos, críticos y solidarios (Nussbaum, 2002). En suma, al reconocer y valorar la lúdica y el juego como elementos fundamentales de la condición humana, podemos impulsar prácticas educativas más inclusivas, dinámicas y significativas que contribuyan al florecimiento de las personas y las sociedades.

### **Procesos de enseñanza aprendizaje desde el juego y la lúdica**

Esta es una época donde los adelantos se están viendo todos los días, evidentemente la educación de hoy dista mucho de lo que era la educación hace 30 años. Los contenidos de los currículos son diferentes, están basados en necesidades que marcan esta la realidad y no se basan en lo que ya pasó sino en lo que está pasando. Es necesario que se produzcan experiencias donde los asuntos que tienen que ver con los procesos de

enseñar y de aprender se conviertan en algo enriquecedor para todos sus participantes, algo que genere reflexión, argumentos y posturas claras.

Las condiciones en las ciudades han cambiado y los desafíos son otros en la actualidad, por ende, la educación debe también cambiar y dialogar con las necesidades que presenta el mundo, de no ser así, se tendría una educación obsoleta, que no tiene en cuenta las transformaciones y que no se ocupa de lo diverso que pueden ser los pensamientos y las acciones, con esto también se debe hacer una especial fijación en que este es un momento donde hay una gran variedad de escenarios educativos donde unos protagonistas específicos dan vida a un fenómeno que da lugar a su vez al asunto de enseñar y también aprender. Dichos escenarios no se ubican propiamente en un tipo de territorio, o sea, no están exclusivamente en un lugar como la urbe o en la zona rural, si se observa bien, un escenario educativo puede estar todo y en su magnitud e intención por excelencia, donde esté la intención y la necesidad de enseñar y aprender.

No solamente en las instituciones educativas se enseña y se aprende, hay otros lugares donde esto también se logra. No quiere decir que no se respeta la institucionalidad de la educación, pero sí hay que ser claros en que no se puede caer en negaciones que no tienen caso, por esta razón se tiene que en lugares como: una cancha, un teatro, un bar, una biblioteca... una sala de estar, se puede enseñar y se puede aprender, y no significa que la educación es cualquier cosa, pero sí quiere decir que la educación no es hija de las paredes ni de los claustros.

Los procesos de enseñanza-aprendizaje son un conjunto de experiencias educativas y pedagógicas en las que los estudiantes y docentes interactúan de manera efectiva. Allí se da lugar a la enseñanza y esta es importante porque se genera de acuerdo

a las necesidades que se logren identificar por un diagnóstico serio que se haya estructurado de manera detallada y que se plantee de forma práctica por medio de mecanismos de capacitación hacia los docentes para facultarlos adecuadamente y que se sigan desempeñando bien en su quehacer.

De acuerdo con lo anterior, se tiene que los procesos de enseñanza-aprendizaje no se construyen de la nada, hace falta una revisión para que haya un proceso efectivo y también pertinente. Para eso hay que tener en cuenta que los aspectos de dicho proceso conservan una relación importante, o sea, uno no puede existir sin el otro ya que, si cada uno está en una palestra distinta, no se dará lugar a la construcción y adquisición de conocimientos y el proceso no será efectivo, es decir, faltará un eslabón para que esa relación dual se constituya permanentemente.

Para dimensionar asertivamente lo que en realidad es un proceso asertivo de enseñanza-aprendizaje, se necesita analizar y comprender cada uno de los aspectos que forman dicho proceso, o sea, saber qué es enseñanza y saber qué es aprendizaje, esto para ver la globalidad de ambos conceptos y sus apreciaciones. Teniendo en cuenta esto, para revisar qué es la enseñanza y lo que esta conlleva, Tintaya (2016) menciona a Díaz y Martins (1986), quienes consideran que:

La enseñanza es un “proceso más o menos deliberado de procurar que otra persona (o personas) aprenda, es decir, modifique sus conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos en general, mediante situaciones, estímulos y esfuerzos favorezcan la vivencia de las experiencias necesarias para que se produzcan en ella de una manera más o menos estable, las modificaciones deseadas”. (p. 80)

Así, se tiene que la enseñanza es un aspecto que ayuda a que la vida del estudiante no esté siempre en la misma línea, sino que vaya cambiando conforme pasan los días. Es una instancia donde quien aprende va asumiendo nuevos aprendizajes de manera constante y los va mejorando para que le ayuden a transformarse como individuo y que esto permanezca. Además de esto vemos que la enseñanza se constituye también como un proceso que alberga una generación de interacciones entre docentes y estudiantes donde quienes socializan los conocimientos son los primeros y quienes los adquieren son los segundos, aunque ahora se piensa en que hay educación horizontal, es decir, aquella que da cuenta de que unos y otros enseñan y a su vez aprenden, pero para efectos pragmáticos, quienes transmiten los conocimientos son los docentes y quienes los reciben son los estudiantes.

Enseñar en diversos escenarios educativos permite que los docentes no tengan que estar encerrados para que dicho proceso se dé de verdad. Las instituciones dotan a los procesos de enseñanza-aprendizaje de una suerte de legitimidad, pero también es claro que enseñar es un don que necesita volar más allá de las paredes porque barreras hay muchas, pero hay más personas que quieren una vida en el marco del saber pues por medio de la enseñanza los han influenciado a siempre querer más de lo que ya tienen. Para dar más claridad a esto se ve a Granata, Chada & Barale (2000), manifestando que:

La enseñanza compromete moralmente a quien la realiza. Aparece claro en estas afirmaciones que no se puede ser indiferente ante el tipo de interacción que se establece entre docente-alumno, ante lo que se pretende enseñar y cómo. La enseñanza se convierte así, en una práctica social, en una actividad intencional que responde a necesidades y determinaciones

que están más allá de los deseos individuales de sus protagonistas. Participa más bien del flujo de acciones políticas, administrativas, económicas y culturales que forman parte de la estructura social. (p. 43)

Los autores argumentan que la enseñanza es una práctica social debido a que no solamente obedece a los intereses propios de quien aprende sino que es un conglomerado de principios de una sociedad que se deben compartir para beneficio de todos, es decir, con la enseñanza no solo se transmiten conocimientos particulares sino también comunes de un contexto social, o sea, es la manera en la que la cultura se mantiene viva en tiempo y espacio porque se crean escenarios donde los conocimientos se transmiten y no se dejan perder, así que por esta razón, se puede interpretar que la enseñanza permite que se transmitan conocimientos, ideas y preceptos que den lugar a una formación de un escenario que a su vez faculta a quien aprende para que se desempeñe de manera asertiva en la vida y que de manera crítica tome decisiones que afecten los contextos que transita, aplica esto de manera personal y comunitaria, como se ha dicho anteriormente.

Aparte de que haya un docente que enseña y un estudiante que aprende, también debe existir un objeto de conocimiento, lo que indica que a esa relación entre docente y estudiante la acompaña una intención de conocimiento para que el proceso quede completo. Lo anterior permite que se presente una claridad, esta tiene que ver con que el docente no es un simple vomitador del conocimiento y el estudiante un elemental receptor, lo real es que ambos son protagonistas de un fenómeno educativo que los deja significativamente beneficiados sin necesidad de mencionar o establecer si uno es más importante que el otro, porque ya se ha dicho anteriormente que de faltar uno, no existirá el proceso como tal.

El docente facilita que el estudiante pueda acceder al conocimiento, esto porque es quien está facultado para guiar a quien aprende para que adquiera saberes nuevos o mejore los que ya tiene. El estudiante recibe esa guianza y se compromete con ese aprendizaje que se está generando y busca en el mejor de los casos, que le enseñen más. La enseñanza es entonces la mediación para que el conocimiento llegue a un individuo que recibirá este y lo usará en su diario vivir de manera que los diferentes avatares que se le presentan sean afrontados con herramientas bastas que lo lleven a tomar buenas decisiones. Unas citas pueden ayudar a ampliar la mirada y a fortalecer los argumentos propuestos

Esas buenas decisiones son la base en la que se construyen distintos individuos en el mundo, esos que participan activamente en el devenir de unas realidades distintas que tienen que ver con los contextos donde están. Todo esto confabula para que se formen seres humanos con responsabilidad social importante. Ahora, después de comprender lo que es la enseñanza, conviene adentrarse a lo que alberga la definición de aprendizaje, por esta razón, se revisa el postulado de Tintaya (2016) quien comenta sobre el aprendizaje lo siguiente:

El aprendizaje es un proceso de creación e integración de experiencias en las estructuras personales. En una situación de aprendizaje, esto implica:

- a) la movilización, por parte del sujeto, de todas sus potencialidades físicas y psíquicas para actuar sobre la realidad (problema o tarea); b) la creación de experiencias a partir de las condiciones de enseñanza organizadas; c) la integración de aquéllas en las estructuras de la personalidad; y d) la

reconstrucción o el fortalecimiento de estas estructuras en la dirección de las necesidades y aspiraciones de realización. (p. 79)

Esta definición muestra que el aprendizaje es una oportunidad experiencial que se hace indispensable para que se logren cambios en la conducta de quien aprende, esto hace que, en lo relacionado con el asunto del desarrollo humano, el estudiante va a lograr que sus conocimientos y habilidades se vayan integrando en su trayecto de vida y se formen actitudes y aptitudes significativas que lo ayuden a vivir de una buena manera según sus propias concepciones de vida.

Continuando con esto, se ve que en el aprendizaje es menester mencionar que es el momento en que el estudiante adquiere los conocimientos mediados por el docente a través de la enseñanza y que lo ayudan a que tenga para sí un desarrollo óptimo que los lleve a conductas adecuadas para vivir bien en determinados contextos y su cognición pueda ser una que genere un buen índice de creatividad que a su vez potencie a un individuo crítico y lo ayude a afianzar unos valores claros que lo formen como una persona con claros aportes a la sociedad.

Por medio del aprendizaje las experiencias del estudiante se convierten en alternativas para hacer una cosa o la otra, en tanto que lo persuade para que pueda decidir de manera crítica qué es eso que le conviene en su proceso formativo y cómo lo pone en práctica en sus distintos contextos. También se debe revisar que el aprendizaje para los estudiantes es una adquisición de herramientas que los lleva a vivir de acuerdo a lo que ha sido significativo, práctico, pragmático y deseado, porque no se puede negar que no todo lo que se aprende sirve, o sea, hay conocimientos que a las personas no les sirve para practicarlos sino para tenerlos en cuenta en su existir, y tal vez no aplicarlos, eso de cierta



manera marca una personalidad. Con relación a lo anterior, sigue Tintaya (2016) señalando lo siguiente:

El aprendizaje es uno de los principales mecanismos de construcción de la personalidad. A través de este proceso, el sujeto actúa sobre sí mismo, activa y potencia su forma de ser y su quehacer en la vida, el sentido de su personalidad. ¿De qué manera? Obrando sobre la realidad, organizando y creando experiencias significativas, e integrándolas como elementos (significados, operaciones o vivencias) que fortalecen cada una de las cualidades personales, su estructura, sus funciones, vivencias y proyecciones. (p. 80)

Por esto, el aprendizaje es una experiencia donde el estudiante está en un constante crecimiento y potenciación de sus saberes, razón por la cual se llega poco a poco a una autorrealización que beneficia no solamente al individuo sino a la comunidad, así no cabe duda de que los estudiantes convierten su aprendizaje en su vestido fundamental para enfrentar las distintas precipitaciones de la vida.

Es claro que el aprendizaje hace que los seres humanos tengan una modificación en lo que saben, lo que hacen, lo que dicen y lo que piensan, es decir, toda su estructura va cambiando a medida que aprenden cosas nuevas, porque dentro del aprendizaje no está solamente la adquisición de un saber sino también la potenciación de los que ya se tienen. Esto se logra con la transmisión de conocimientos por parte del docente, con la observación y con los procesos de razonamiento que hace el estudiante.

El aprendizaje es, en conclusión, la capacidad de recibir conocimientos, pero no de manera en que queden grabados como si fuera un asunto de bodegaje, se trata de

adaptarlos a la vida e irlos resignificando con el paso del tiempo para un desenvolvimiento efectivo con relación a todo lo que se presenta en la vida. Aprender es tomar la experiencia, moldearla y ponerla en escena en la toma de decisiones y hacer de estas modelos de vida en los que no solo los creadores participen sino también quienes están en su alrededor.

A continuación se va a revisar de manera detallada cómo se dan los procesos de enseñanza-aprendizaje, después de haber pasado por las concepciones por separado de sus elementos, por eso se tiene que el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede dar teniendo en cuenta que los docentes están en un rol importante en cuanto a crear escenarios educativos donde pueden interactuar con los estudiantes y la transmisión de conocimientos se efectúe, aparte de eso, el docente también crea un escenario en sí mismo, en tanto que es necesaria una construcción personal de una identidad como docente que seguramente marcará sus pautas de enseñanza continuamente y así se ejerza una línea pedagógica en su ejercicio. Esto lo ilustran mejor Vanegas y Fuentealba (2019) asegurando que:

La identidad profesional docente es la representación que el profesor en ejercicio o en formación desarrolla de sí mismo como profesor, se centra en los conocimientos, creencias, valores, actitudes, conductas, habilidades, objetivos y aspiraciones que se asigna como propios y que surgen en la interacción consigo mismo, las responsabilidades profesionales, los colegas y la escuela como institución social. (p. 125)

El postulado anterior quiere decir que el docente forma una estructura de sí mismo en cuanto a lo que piensa, lo que hace y lo que dice, creando así una coherencia identitaria

que lo diferencia de los demás y marca cada uno de sus procesos, o sea, se convierte en su carta de presentación, moldeada en diferentes escenarios donde participa, en tanto que comparte con estudiantes, otros docentes, familiares, amigos, etc., de cada uno de esos espacios aprehende aspecto que pone en relación con su vida.

Es así como se ve que el docente tiene la posibilidad de reunir una serie de condiciones para que los estudiantes puedan acceder al aprendizaje pues tiene las herramientas necesarias de acuerdo a su formación para que esto sea una realidad. La docente media en este proceso para que así los estudiantes puedan estar interesados en aprender, o sea, se sientan motivados a adquirir nuevos conocimientos y además de eso pueda establecer, según lo que se observa, qué cosas necesitan los estudiantes, qué temas abordar, cuáles situaciones cognitivas resolver y qué particularidades se presentan en cada uno para que así se pueda tener un buen proceso con todos. El docente es el puente que cruza el objeto de conocimiento para llegar al estudiante. Este postulado queda mejor expresado en palabras de Carvajal & Carvajal (2019) cuando dicen que:

La enseñanza asumida y realizada por los profesores es una situación de arte, que se expresa en el intercambio de conocimientos y participación conjunta con los estudiantes, haciendo que ambos sean el binomio que puede originar un cambio magno en el campo académico y científico, dejando “huellas en la historia” para posteriores generaciones. (p. 111)

En otras palabras, el docente se encarga de la enseñanza porque para eso se ha preparado y se prepara todos los días en un mundo que es tan cambiante y en el que ya no es una opción si no una obligación reinventarse, todo con el fin de que en los diferentes escenarios educativos haya momentos que cambien personas, no solamente a los

estudiantes sino a ellos como quías educativos también y así se vayan construyendo momentos memorables que se conviertan en aprendizajes significativos.

En los diferentes escenarios educativos hay unas intenciones para enseñar y aprender, como ya se ha dicho, no solo en las instituciones educativas se da esto, sino que en otras partes también pasa y también se producen esos aprendizajes significativos que marquen pautas de vida. Los contenidos que dan lugar a esas intenciones buscan no solamente que los estudiantes tengan un nuevo saber, también se espera que se identifiquen nuevas posturas, se desarrollen valores y se construyan mejores contextos en la vida cotidiana.

Dentro de este trayecto para ver las condiciones del proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante indicar que el docente actúa como un guía que también acompaña y va estableciendo claridades si es el caso. Todo tiene un orden y este lo da el docente ya que es quien posee la preparación y experticia para hacerlo, así los estudiantes podrán alcanzar los objetivos trazados y tendrán las competencias que se plantearon al inicio del proceso, lo que quiere decir que, con una buena orientación, el proceso puede ser asertivo y eficaz.

Teniendo este paso por la concepción del docente, se verá ahora la de estudiante. Este también es un elemento importantísimo en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que es a quien va dirigido específicamente todo el conglomerado de conocimientos. Es este quien adquiere lo que el docente está dosificando en los contenidos y quien aplica lo que aprende en su vida diaria, no desde un asunto de la grabación de saberes, sino de reflexiones que construyen posturas y maneras de ver el mundo, así se tiene que, sobre la definición de estudiante, Dubet (2005) postula que:

Conviene, primero, definir la condición de estudiante como una experiencia juvenil. El estudiante es un joven que se aleja más o menos de su familia, que adopta un estilo de vida sometido a una serie de condiciones: el alojamiento, la ciudad donde estudia, la naturaleza de sus recursos, el tipo de sociabilidad que adopta, sus opciones ideológicas y políticas. (p. 3)

Quien estudia y ejerce su rol como estudiante no siempre está tipificado por la edad sino por su condición de individuo que aprende y quien ya tiene la posibilidad de “escoger”, de cierta manera, de quién aprende, es decir, ya no aprende únicamente de su familia y amigos porque es lo que la vida le muestra sin preguntarle, también tiene la oportunidad, por lo menos en grados superiores, de tener docentes en sus diferentes escenarios y por eso escoge si aprende de ellos o no los contenidos que le están transmitiendo, algo así como un aprendizaje voluntario, pero al mismo tiempo guiado.

El estudiante es quien se dedica a aprehender de manera constante, es decir, quien toma el conocimiento y lo hace suyo para ponerlo en relación con su vida y todas aquellas cosas que tienen que ver con su contexto. Este individuo que aprende pertenece a alguna institución educativa o a algún colectivo que participa de manera regular en algún escenario educativo y que obtiene de un docente una serie de contenidos que puede utilizar para afrontar la vida y tomar decisiones.

El estudiante es el elemento del proceso de enseñanza-aprendizaje que recibe los nuevos saberes y los adopta en su día a día, mostrando las transformaciones que ha tenido su estructura con relación a lo aprendido, es decir, después de que ha recibido un nuevo conocimiento o ha mejorado uno que ya tenía, el estudiante no es el mismo. No

necesariamente pertenecen a una edad estipulada, sino que más bien pertenecen a una realidad escolar que les asigna su rol. Así lo comenta Dubet (2005) cuando comenta que (...) “los estudiantes no sólo son jóvenes; también son alumnos que se definen por condiciones escolares y, sobre todo, por el sentido que dan a sus estudios” (p. 3).

Los docentes fueron estudiantes y tal vez en algún momento varios estudiantes de hoy lleguen a ser docentes, estén en carreras pedagógicas o no, pero lo que importa no es eso sino que el aprendizaje se da cuando el estudiante, sea cual sea su presente y su futuro, decide dejar para sí todos esos conocimientos que tiene y los pone a dialogar con cada momento que vive porque esa es la razón de ser de aprender, poner en relación cada saber con las situaciones que presenta cada día en la vida de un individuo.

Habiendo pasado por las concepciones de docente y de estudiante, se llega entonces a la construcción del proceso de enseñanza-aprendizaje en sí. Estos dos aspectos son protagonistas debido a que juntos forman el estadio donde confluyen docentes y estudiantes, unos desde la enseñanza y otros desde el aprendizaje. Ese proceso es una serie de condiciones que se reúnen para dar la razón de ser a la transmisión de conocimientos y a la aprehensión de estos de manera efectiva.

Para esto, Osorio, Vidanovic y Finol (2022) dicen que “el proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes. Al respecto” (p. 1). Con lo anterior se entiende que una integración de la enseñanza y el aprendizaje permite y posibilita que se dé una adquisición importante de conocimientos que no queden en el aire, sino que reunidos puedan beneficiar a quien aprende para que tenga competencias, habilidades, destrezas y valores y que lo faculten para ser un

individuo integral, Este análisis continúa con Osorio, Vidanovic & Finol (2022) quienes citan a Abreu, et al. (2018) que aseguran que:

El proceso de enseñanza-aprendizaje es comunicativo, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre sí, con sus familiares y con la comunidad que les rodea: aplicando, debatiendo, verificando o contrastando dichos contenidos. (p. 1)

El proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece un camino comunicativo y de compartir, es decir, en él se da lugar a expresiones y socializaciones de lo que se ha enseñado y de lo que se ha aprendido, de esta manera los contenidos van circulando a través del lenguaje, asumiendo cada sí, cada uno, cada tal vez y cada utopía. También busca que haya una relación entre sus elementos y que así la interacción que se produzca pueda generar lo necesario para que el estudiante vuelva suyos nuevos conocimientos y los aplique por donde quiera que vaya. Todo esto es necesario para que haya una verdadera transformación en los seres humanos que van cambiando con el tiempo, es decir, gracias a estos escenarios, los docentes y estudiantes construyen nuevas lógicas, nuevas maneras de ver el mundo y de vivirlo y el porqué de eso es que este proceso da la oportunidad de que quienes participan de ellos puedan experimentar un proceso educativo que devela asuntos que apunten al mejoramiento continuo y, sobre todo, al cambio. Para esto, Perera (2009) habla de la importancia de que exista el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que:

Su necesidad en la educación no es asunto de diletantes y teóricos, sino se corresponde con la urgente necesidad de una reforma del pensamiento, que constituye hoy un problema de vida o muerte para el género humano. Las soluciones para evitar la extinción de la humanidad no pueden hallarse con las mismas concepciones y formas de pensar que, si bien funcionaron en otros momentos socio-históricos de su desarrollo, son las que hoy la han abocado al filo del abismo en que se encuentra. (p. 44)

El autor se refiere a que los procesos de enseñanza aprendizaje deben estarse replanteando constantemente puesto que el mundo cambia todos los días y las personas también, entonces eso implica que la educación también vaya cambiando pues se van presentando nuevas necesidades y diferentes contextos que hay que saberlos afrontar. Se deben renovar los contenidos, se deben mover los pensamientos y por ende se necesitan cambios.

Este mundo de enseñar y aprender, además de las mentes de quienes enseñan y de quienes aprenden, también transforman los cuerpos. No es el mismo de antes quien empieza a enseñar, tampoco es el mismo de antes quien empieza a aprender, pasa algo en la corporalidad que vale la pena mencionar y esto se da más cuando se enseña y se aprende de manera diferente, distinto a lo convencional, para este caso es enseñar y aprender desde la lúdica y el juego.

En la educación se ha visto a través del tiempo y del espacio que la adquisición de conocimientos no siempre es un proceso que agrada, de hecho, puede ser un asunto que luego no genere ningún tipo de recordación y que sea vivido como un suceso más de la vida, que aporta, pero que pasa. Para esto es necesario que se establezcan correctivos



o que se potencien los aciertos y con relación a eso es claro que hay una posibilidad distinta y que concierne a esto del proceso de enseñanza-aprendizaje. Gutiérrez & Ayala (2021) proporcionan un nuevo componente al que denominan evaluación, esto para dar cuenta de manera efectiva de lo que se enseña y de lo que se aprende, es decir, una suerte de medición para tener en cuenta cómo va dicho proceso y si se puede, los resultados que este deja.

El Proceso Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación (PEAE) debe ser entendido como un proceso único y no parcelado, en el que los sujetos educativos interactúan en forma permanente, considerando los aspectos bio-psico-físico-sociocultural que acompañan a este proceso con un enfoque sistémico y multidimensional. (p. 249)

El objetivo del PEAE es aplicar en cada uno de los procesos mentales que tienen los estudiantes un buen procedimiento, algo así como un buen discernimiento en cuanto al manejo de los conocimientos que van adquiriendo, con esto los estudiantes están en la capacidad de ponerlos en práctica en cada uno de sus contextos de vida, aprendiendo a su vez sobre lo que les genera bienestar o, por el contrario, asuntos que tienen que corregir. Con lo anterior se busca que los estudiantes tengan la posibilidad de tomar decisiones que les conciernan en asuntos de su diario vivir.

Siguiendo con el aspecto de los cuerpos, hay que tener en cuenta que cada sociedad va constituyendo su cuerpo conforme va dimensionando su mundo, esto quiere decir que lo pone en relación con cómo entiende todo, cómo lo ve todo, qué cosas deja para sí, cuál deshecha, cómo va cobrando sentido su vida poco a poco y esta cómo se modifica de acuerdo a las posturas que asume. Eso es un tipo de expresión, un modo de

comunicación, el cuerpo en toda su plenitud comunica, sobre todo en estudiantes de edades tempranas, quienes van por el mundo comunicando cosas con más que palabras, su cuerpo es su principal herramienta para decir cómo están y para qué están. Ahora, hablando más sobre la comunicación y cómo el cuerpo comunica, hay un asunto importante para los niños y niñas en cuanto a la configuración de sus cuerpos, algo que los ayuda a desarrollarse por completo de manera asertiva, o sea, en cuerpo y mente, esto es gracias al juego. Sanz (2019) lo presenta así:

Los niños se comunican y se expresan a través del juego, al jugar exploran su entorno y se relacionan con otras personas, se socializan, aprenden normas sociales y adquieren valores. Con el juego desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia y aprenden. (p. 307)

Este es el modo en que van participando en la sociedad, se van presentando ante ella con todos sus talentos y con lo que han aprendido con sus familias y amigos. El juego hace, según el autor, que los niños y niñas compartan con sus pares, vayan descubriendo nuevas cosas y se preparen para actividades que exija de ellos comportamientos específicos, lo que les gusta, lo que no les gusta, lo que les genera diversión o aversión, también, encuentran sus afinidades. Esto se ve evidenciado cuando Sanz (2019) postula que los niños y niñas:

Cuando juegan ponen en práctica sus aprendizajes y conocimientos, ensayan, prueba y tratan de mejorar, además de disfrutar. Jugando expresan sus sentimientos y emociones, se divierten, ríen, gozan, muestran alegría, bienestar... y también tristeza, frustración, confusión, tensión... Jugando van construyendo su propia identidad u subjetividad. (p. 307)

Es una exploración donde se ponen en escena varios asuntos. La diversión es lo primero que experimentan y con ella van sacando de sí todos y cada uno de esos aprendizajes que han obtenido y que les permite hacer una cosa o la otra, asunto importante porque así van demostrando gustos, disgustos, afinidades, emociones y demás avatares que los van configurando en la vida. Esto no es un asunto solo del juego, puesto que algo parecido ocurre con la lúdica. El juego puede ser usado en distintos momentos como una estrategia, como una herramienta o como el acto mismo de existir en sí, la lúdica por su parte es una condición inherente al ser humano, que, aunque también produce diversión y felicidad, no es usada por ratos, esta hace parte de la vida de cada persona. Así lo explican Noy & Jaimes (2019), cuando confirman que:

La lúdica se torna en un elemento primordial en el ser humano, es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica promueve la creatividad y la libertad, propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. (p. 42)

Esto quiere decir que la lúdica es la dimensión de la vida que amplía al ser humano, o sea, tiene que ver con la condición humana, es inherente a la vida de los humanos y no es una forma de utilizar espacios para mirar respuestas de las personas, sino que es una postura que tiene cada individuo para vivir lo que tiene en sí y para sí. La lúdica es entonces un camino que se recorre todos los días, se observa y le siente todos los días y que estimula diversas aptitudes y actitudes en las personas para realizar sus tareas cotidianas.

Lo que postulan los autores se refiere a que la lúdica no tiene un tipo de población en específico y mucho menos una edad determinada para experimentarla. Niños, jóvenes, adultos y adultos mayores están en condiciones de vivir la lúdica con toda su dimensión y experimentar diferentes cosas con ella de acuerdo con su concepción de vida. Unos más activos que otros, pero de igual manera pueden vivir la lúdica en toda su generalidad, porque como ya se ha dicho, la lúdica es el acto mismo de vivir.

Se ha visto que la lúdica tiene que ver con la vida y las miles de formas que hay para vivirla desde cualquier ámbito y cualquier momento etario. El juego por su parte puede ser considerado como un método. Este produce un ambiente divertido y en el mundo de la educación puede ser usado en los procesos de enseñanza-aprendizaje como un mecanismo para la transmisión de conocimientos fuera de lo convencional y que en cambio sea un asunto creativo, divertido y que cree diferentes tipos de emociones. El juego ayuda al correcto desarrollo del estudiante. Carrillo et al. (2020) Así lo muestra:

El juego ocupa el primer lugar dentro de los métodos prácticos, constituye una actividad divertida y creativa por excelencia en la edad preescolar y posee un lugar importante en la vida de los niños. El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje. (p. 434)

Jugar, vivir y aprender no son dispares. En la educación cada vez se ve más que los docentes usan el juego y la lúdica en los procesos de enseñanza-aprendizaje para crear en los estudiantes una predisposición hacia los contenidos que provoquen en ellos una gran cantidad de diversión y que también se sientan motivados a seguir aprendiendo con ese método. Que puedan todos los días reconfigurar su vida y asuman unas maneras de

ver la vida y que sean distintas a lo que ofrece la educación convencional. El juego y la lúdica en los procesos de enseñanza-aprendizaje hacen la combinación adecuada para generar buenos resultados en la academia. Candela y Benavides (2020) dicen sobre esto lo siguiente:

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo. (p. 79)

Es la lúdica y el juego dos escenarios pedagógicos dentro de un gran escenario educativo. Gracias a estos dos, los estudiantes de cualquier edad pueden experimentar variables diferentes a lo que han estado acostumbrados dentro de su corta o larga vida. La lúdica da la posibilidad de una vida con ojos distintos, es asumirse como ser humano y proyectarse como tal. El juego es un método que permite acceder de manera asertiva y divertida a los conocimientos y hacer de ellos instrumentos de construcción personal.

A manera de conclusión, los procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de la lúdica y el juego cambian la dinámica de las clases o encuentros en los diferentes escenarios de una forma importante, es decir, las formas en las que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden, cambia de manera sustancial debido a que la lúdica y el juego tienen componentes que no los tienen las clases regulares, por ejemplo, la diversión, el esparcimiento, la creatividad, etc. Estos no son tan relevantes en un escenario educativo convencional, mientras que en lugares donde sí están, se convierten en experiencias enriquecedoras que hacen de enseñar y aprender asuntos significativos.

Por cuenta de lo anterior, se entiende que si se revisa con cuidado lo que logra el juego y la lúdica en la educación, se tiene que su abordaje se trabaja de manera distinta puesto que el asunto de jugar para un estudiante debe ser tan atractivo y serio como el acto mismo de aprender cómo ha estado acostumbrado, es decir, a través de métodos y estrategias que son comunes y que si bien también abordan contenidos que se necesitan, seguramente no generan el impacto que sí logran las experiencias jugadas.

Todo lo que tiene que ver con actividades lúdicas se configura como un gran agregado que persuade al aprendizaje de tal forma que genere recordación y se torne con grado de significación, sabiendo que la lúdica no es específicamente aprender jugando, sino que es un aspecto de la vida donde se da lugar al placer, a la satisfacción física, al congraciarse de manera mental y también al disfrute espiritual. La lúdica es una posibilidad para que se generen y descubran aptitudes en los estudiantes que los faculten para que encuentren motivación para aprender.

Cabe aclarar que los antecedentes de esta investigación junto con el marco teórico albergan 65 fuentes consultadas, de las cuales 28 corresponden a tesis de grado, 23 son

artículos de revistas indexadas y 14 son libros. Todo esto ha permitido que la investigación tenga dentro de sí una buena cantidad de propuestas sobre la temática que permitan explicarla mejor y dar al lector distintas posturas sobre lo que se ha indagado.

## **Método**

### **Presupuestos epistemológicos**

Esta investigación está enfocada en identificar las experiencias de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales según las voces de los estudiantes y los maestros de la Institución Educativa Kennedy de Medellín. Esta investigación parte de la indagación en el contexto laboral y personal de dos estudiantes de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de la Universidad de Manizales en convenio con el CINDE. Esta se lleva a cabo en una institución de la ciudad de Medellín y busca favorecer el desarrollo lúdico en las personas, las experiencias de enseñanza aprendizaje y las transformaciones en el área de ciencias naturales de la I.E Kennedy de Medellín con el uso del juego y la lúdica como estrategia.

Esta posibilidad podrá nutrir de cierta manera la cultura académica en términos de goce y disfrute y no de manera tradicional en cuanto a la adquisición de los conocimientos relacionados en el área de ciencias naturales; de la misma forma que los estudiantes comprendan desde los procesos de coevaluación y autoevaluación la importancia del juego y la lúdica como herramienta y metodología de enseñanza incluso en áreas como las matemáticas las cuales generan un poco más de complejidad a la hora de comprender las temáticas trabajadas periodo tras periodo.

Como se dijo anteriormente, se considera el juego es una importante vía de comunicación social desde el cual se puede reflexionar, cuestionar, aprender y desarrollar

habilidades para la vida, así como también enfrentar la realidad social; el juego se convierte en un verdadero instrumento que posibilita al individuo la identificación de su contexto, se apropie y actúe en él, estableciendo habilidades de pensamiento para el hacer, el saber hacer y convivir.

Basados en las teorías sobre juego y lúdica se pretende dar un piso teórico a la investigación en todas sus fases, esto con respecto a que son las áreas de estudio para la identificación del fenómeno que se ha proyectado investigar en la institución educativa y con los actores seleccionados. Es desde allí donde se engloba todo el proceso investigativo y se busca alcanzar una comprensión de las experiencias de enseñanza-aprendizaje y sus transformaciones en el área de ciencias naturales a través del juego y la lúdica desde las narrativas de estudiantes y maestros del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy de la ciudad de Medellín.

### *Enfoque: sociocrítico*

Esta investigación tiene un abordaje metodológico desde el enfoque sociocrítico, esto debido a que es importante trabajar con una mirada que direcciona el proceso desde el asunto de la autorreflexión y lo crítico en todo lo relacionado con la generación de conocimiento y que así se contribuya a la transformación de las relaciones sociales, en este caso, de estudiantes y maestros de una institución educativa de la ciudad de Medellín. Lo anterior queda mejor argumentado con Alvarado y García (2008), cuando mencionan que:

El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los



grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (p. 190)

A través de la reflexión consigo mismo, su propio conocimiento, la conciencia de su papel en la vida y en el grupo social al que pertenece, se busca que los estudiantes desde su rol reconozcan aspectos de su ideología, su vida desde una postura crítica que les brinde elementos para reconstruir sus proyectos y conocimientos y que esto los ayude a considerar y reconsiderar sus acciones en el diario vivir, para que, de cierta manera, se genere una transformación importante que parta desde sí mismos.

Esto sucede porque Popkewitz (1988), afirma que algunos de los principios del paradigma son: (a) conocer y comprender la realidad como praxis; (b) unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores; (c) orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano; y (d) proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable. (p. 82)

Es por ello que en la investigación se tomará los relatos de vida de los estudiantes y maestros, después se contrastará con el desarrollo teórico del juego, el aprendizaje, la enseñanza y cómo estas interactúan en las acciones y valores observadas en las clases enfocando el desarrollo humano en cada uno de ellos de manera crítica y responsable.

### **Relatos de vida, una apuesta metodológica**

Desde esta investigación se toma el método de la generación de relatos de vida los cuales se pueden argumentar a través de la identificación del principal objetivo que se

ha proyectado. Se puede determinar en los relatos que se esbozan desde las contextualizaciones en un lugar y un tiempo determinado todo lo que tiene que ver con la palabra dicha, escrita y contada y que con esto se permita analizar, reflexionar e incluso situarse temporal y espacialmente ante diversas circunstancias, para que de esta manera se pueda razonar en cuanto a comportamientos y momentos.

La reflexión y el análisis que se logren hacer a partir de los datos obtenidos, generan inquietudes importantes; Martin (1995) basándose en técnicas de recolección de datos de índole cualitativa postula que las principales son las entrevistas y los largos diálogos entre el investigador y el autor del relato donde éste último expone lo más íntimo de él como sentimientos, pensamientos, valores... para que el investigador pueda contextualizar el relato lo más veraz posible a esa persona y sin interferir la subjetividad a la hora de transcribir la historia por parte del mismo. (p. 50)

Por su parte, Ruiz e Ispizua (1989), comentan que las historias de vida son relatos que narran el desarrollo de la vida de una persona, pudiendo dar esta durante un período concreto y en un contexto determinado, las cuales se narran desde el punto de vista subjetivo y según códigos lingüísticos. Estos autores, indican cuatro objetivos esenciales que dan razón al uso de las historias de vida:

- Captar la totalidad, es decir, recoger toda la experiencia biográfica del sujeto desde su infancia hasta el presente o del momento concreto que la investigación quiera estudiar.
- Captar la ambigüedad y el cambio, es decir, pretenden recoger todas las dudas, cambio de opiniones, ambigüedades... que el sujeto pueda tener.

- Captar la visión subjetiva. Con este objetivo pretende reflejar el autoconcepto que el sujeto tiene sobre sí mismo y sobre los demás, como atribuye sus éxitos y fracasos...
- Encontrar las claves de la interpretación, es decir, explicar la historia de los sujetos desde ellos mismos evitando cualquier tipo de subjetividad.

## **Técnicas**

### ***Talleres lúdicos***

La técnica que se considera apropiada para esta investigación es la de los talleres lúdicos, Esta permitirá la interacción directa de los objetivos con las realidades estrechas del diario vivir educativo. De esta manera se espera tener un contacto directo entre lo teórico y lo práctico, es decir, la creación de un enlace entre postulados y acciones que creen una sinergia entre el proceso de investigación y el de aplicación, que a su vez lleve a la comprensión total del problema que se está investigando. A partir de esta posición, Rodríguez (2016) esboza que:

Como se ha mencionado la lúdica, el juego, la recreación son los instrumentos fundamentales que siempre tendrán que ser tenidos en cuenta en el diseño e implementación de estas estrategias pedagógicas, para poder así contribuir en cambiar en los estudiantes actitudes y conceptos en su concepción de la vida y de sus desempeños en ella. Se hace entonces necesario implementar en el aula de clase espacios lúdicos artísticos culturales con el fin de vivenciar y mantener estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación, y el sentido de sensibilidad en los estudiantes de los grados decimo y once, y así ellos puedan reconocer

sus fortalezas y debilidades desde cada una de las propuestas a desarrollar y puedan adquirir excelentes habilidades de comunicación frente a los diferentes procesos de aprendizaje que desarrollan en la institución y fuera de ella”. (p. 47)

La dinámica de la investigación tiene el propósito claro de potencializar y fortalecer los procesos educativos y académicos a través de estrategias y metodologías que permitan reflexionar sobre las experiencias de enseñanza-aprendizaje y sus transformaciones en el área de ciencias naturales a través del juego y la lúdica desde las narrativas de estudiantes y maestros.

### *Entrevista*

En esta investigación se usará también la entrevista como técnica de recolección de datos. Esto para conocer de primera mano las reflexiones de maestros y estudiantes acerca de la temática abordada. Para eso es indispensable saber que una entrevista es una conversación donde participan dos o más personas en las que se encuentran por lo menos un entrevistador y un entrevistado, donde se busca por medio de la interlocución obtener respuestas acerca de unas preguntas que pretenden englobar el objetivo de dicha entrevista. Por su parte, Díaz et al., (2013) argumentan que:

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Canales la define como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema

propuesto”. Heinemann propone para complementarla, el uso de otro tipo de estímulos, por ejemplo, visuales, para obtener información útil para resolver la pregunta central de la investigación. (p. 163)

El entrevistador hace un planteamiento al sujeto de estudio y le realiza una serie de preguntas para que este último exponga sus puntos de vista o dé la información necesaria para esclarecer el hecho, también es conveniente tener en cuenta que la entrevista no es un diálogo que sale de la nada aunque si puede ser coloquial y amable, donde además hay un acuerdo previo para que exista comunicación entre las partes y que tiene dentro de sí unos intereses estipulados que a su vez buscan alcanzar unos propósitos determinados en la formulación de la entrevista y que son del conocimiento de todos los que participan en ella. No se expresan los instrumentos de recolección de la información, esto es crucial.

### ***Instrumentos***

Para los talleres lúdicos, se emplearon diversos instrumentos que promovieron la participación activa y la expresión creativa de los participantes. Entre los instrumentos utilizados se incluyeron materiales didácticos como juegos de mesa, tarjetas con preguntas o consignas, fichas de actividades, láminas explicativas o imágenes relacionadas con los temas de Ciencias Naturales a tratar. Además, se utilizaron recursos audiovisuales, como videos cortos o presentaciones multimedia, para enriquecer las dinámicas del taller y fomentar la reflexión.

En cuanto al instrumento utilizado en la entrevista, se apeló al uso de un cuestionario que fue diferente tanto para los maestros como para los estudiantes.

## **Recolección y análisis**

Para la recopilación de información en esta investigación se emplearon diversas estrategias que permitieron abordar la multiplicidad de relatos y experiencias de los participantes. Además de las entrevistas formales y los talleres, se llevaron a cabo conversaciones informales y observaciones directas, capturando así una gama amplia de datos que enriquecieron el análisis. Estos datos fueron registrados meticulosamente en una matriz de Excel, que proporcionó una estructura organizativa para su posterior análisis temático y sociocrítico. Siguiendo las sugerencias de Riessman (2008) y Ospina Alvarado (2021), las transcripciones de las conversaciones y los relatos no se limitaron a una mera mecanografía, sino que fueron interpretadas con sensibilidad, reconociendo su importancia intrínseca para la comprensión profunda de las narrativas de los participantes.

El análisis de los datos se realizó mediante un enfoque dialógico y visual, como sugiere Riessman (2008), que permitió explorar tanto el contenido explícito como el subyacente en las narrativas recopiladas. Esta aproximación metodológica facilitó la identificación de patrones, tendencias y significados emergentes, proporcionando así una base sólida para el análisis sociocrítico de las experiencias de los participantes. De esta manera, se pudo profundizar en el qué y el cómo del relato construido por y con los niños y niñas, enriqueciendo la comprensión de la relación entre la lúdica, el juego y los procesos educativos desde una perspectiva holística y participativa.

## **Análisis**

### *Análisis talleres*

Se planteará para el análisis de los datos arrojados por parte de los talleres lúdicos, un análisis descriptivo que partirá de la naturaleza de las actividades y se ajustará a las

razones y los objetivos planteados en dicha investigación. Esta rúbrica se propone para encontrar asuntos importantes que permitan dar respuesta a los objetivos trazados y que con eso se pueda plantear una discusión importante acerca de la problemática que se está investigando y así desarrollar una postura concreta acerca de lo que se ha indagado con estudiantes y maestros en la institución educativa.

Los hallazgos de dichos talleres darán una base para la construcción de las conclusiones de la investigación, estas a su vez servirán como herramientas que puedan reposar en la institución educativa y que sirvan a la comunidad educativa para futuras investigaciones y proyectos que se puedan adelantar en pro del mejoramiento de los procesos formativos del lugar. La rúbrica es, por excelencia, una fuente de consulta para estudiantes y maestros donde se podrá indagar en ella cómo fue el proceso de esta investigación y cuáles son esos factores que se repiten o que ya no tienen cabida en tiempo y espacio, es decir, la rúbrica de esta investigación ayudará a que se pueda contextualizar una intervención educativa en la institución.

### **Consideraciones éticas**

En las investigaciones donde se interactúa con seres humanos y comunidades es de vital importancia contemplar las consideraciones éticas que favorezcan los derechos fundamentales y la dignidad de la persona, permitiendo así el alcance de los objetivos, de tal modo que los participantes activos de ella no se ven vulnerados por el ejercicio de estudio; es por esto que se considera como importantes elementos que promuevan un buen marco de desarrollo investigativo siendo uno de ellos el valor, el cual permitirá mejorar las condiciones de estudio o al menos proponer estrategias de solución o intervención para el objetivo planteado; la validez científica, que apunta directamente a estructurar

eficazmente la investigación de tal manera que este bien cimentada en términos de soporte científico; una justa selección del objeto o población de estudio, tiene que ver con la forma justa y equitativa de identificar claramente el objeto de estudio lo cual reconoce una buena proceso de información; el consentimiento informado, antes de convertirse en participantes de la investigación los actores deben tener conocimiento claro de su colaboración activa en el estudio y si son menores de edad, contar con el visto bueno de los padres de familia, por último el respeto a las dinámicas del objeto de estudio teniendo la privacidad protegida de las acciones y experiencias dadas en el estudio.

## **Resultados y discusión**

Las historias de vida, integradas en el ámbito de la investigación cualitativa bajo el paradigma fenomenológico, establecen que la realidad es un constructo social delineado por las definiciones individuales o colectivas de una situación específica (Taylor y Bogdan, 1984). Este enfoque, profundamente arraigado en la comprensión de los fenómenos sociales desde la perspectiva del actor, permite explorar las experiencias de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales a través de las narrativas de estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy de Medellín.

Al asumir las experiencias y las narrativas como generativas, este estudio persigue una resignificación de la lúdica y el juego, buscando no solo comprender, sino también redefinir estos elementos a partir de las voces auténticas de quienes las viven o sufren en el entorno escolar (Kavale, 1996).

Este abordaje cualitativo no solo se enfoca en las descripciones verbales ricas y detalladas sobre los asuntos estudiados, sino que también reconoce la dimensión afectiva de las cosas, situaciones, experiencias y relaciones que influyen en la vida de las personas



(Berríos, 2000). Al adoptar una metodología flexible y holística, este estudio se adentra en la complejidad de las experiencias de enseñanza-aprendizaje, considerando a los estudiantes como entidades integrales cuya riqueza constituye el núcleo esencial de la investigación.

La conceptualización de la lúdica como una dimensión transversal inherente al desarrollo humano (Jiménez, 1998) proporciona un marco integral para explorar las narrativas de estudiantes sobre la lúdica y su impacto en el proceso educativo. A través de los testimonios de los participantes, se destacan tres tendencias clave que revelan las diversas perspectivas y experiencias en torno a la lúdica en el ámbito educativo.

### ***Lúdica como Facilitadora del Aprendizaje***

Las narrativas subrayan la función esencial de la lúdica como facilitadora del aprendizaje. Según uno de los participantes,

*"La lúdica es como dar una dinámica o un tema... podemos desbloquear esa traba que todos los estudiantes tenemos"* (Participante 1).

Esta tendencia resalta cómo la lúdica se percibe como una herramienta que supera obstáculos y hace accesible la comprensión de contenidos académicos. Desde el punto de vista educativo, esta tendencia sugiere que la incorporación de estrategias lúdicas en el aula puede tener un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La lúdica no solo se presenta como un medio para hacer accesibles los contenidos, sino también como una herramienta para fomentar la participación activa y la retención de información. Al desbloquear las trampas que pueden surgir al abordar temáticas

complejas, la lúdica se erige como un elemento clave en la construcción de un ambiente educativo inclusivo y motivador.

Además, esta tendencia tiene implicaciones socioemocionales significativas. Al desbloquear las "trabas" del aprendizaje, la lúdica contribuye al bienestar emocional de los estudiantes al reducir el estrés asociado con el abordaje de conceptos difíciles.

Además, al permitir un enfoque menos estricto y más libre hacia los temas académicos, la lúdica puede cultivar un ambiente donde los estudiantes se sientan más cómodos expresando sus ideas y participando activamente en su propio proceso de aprendizaje.

### ***Lúdica para el Bienestar Emocional y la Creatividad***

Otra tendencia revela la conexión entre la lúdica, el bienestar emocional y la creatividad.

Un estudiante expresa:

*"Como no vivir tan estresados, como no vivir como siempre es que estudiar es estudiar y ya... podemos tener una forma divertida y darle moralización a la vida"*  
(Participante 2).

Esta perspectiva destaca cómo la lúdica no solo influye en el aprendizaje, sino que también contribuye al equilibrio emocional y fomenta la creatividad en la vida cotidiana. Además, la conexión entre lúdica, bienestar emocional y creatividad destaca el potencial transformador de la lúdica en el desarrollo integral de los estudiantes.

Al proporcionar un espacio donde la diversión y la creatividad se entrelazan, la lúdica no solo alivia tensiones emocionales, sino que también estimula la capacidad de

los estudiantes para abordar problemas de manera innovadora. Esta perspectiva más amplia resalta cómo la lúdica no solo es un medio para alcanzar metas académicas, sino también un vehículo para nutrir la salud mental y la capacidad creativa de los estudiantes.

### ***Lúdica con Intención Educativa:***

La tercera tendencia resalta la lúdica como portadora de una intención educativa. Según un participante,

*"La lúdica ya si tiene otra, otro tipo de objetivos... en la lúdica existe una intención educativa"* (Participante 4).

Esta perspectiva destaca cómo las actividades lúdicas se conciben no solo como momentos recreativos, sino como herramientas educativas deliberadas para transmitir conocimientos de manera efectiva.

Estas tres tendencias proporcionan una visión equilibrada de cómo los estudiantes interpretan y experimentan la lúdica en sus experiencias de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales, abordando desde su papel facilitador en el aprendizaje hasta su conexión con el bienestar emocional y la intencionalidad educativa.

### **Concepciones, tendencias y comprensiones frente al juego**

La definición teórica del juego como actividad universal, inherente al ser humano y con funciones socializadoras, formativas y recreativas (Huizinga, 1972), establece un marco para comprender las narrativas de los participantes en relación con el juego en contextos educativos. A través de los testimonios proporcionados, se identifican tres tendencias

clave que ilustran la riqueza y la versatilidad del juego en distintos aspectos de la vida y el desarrollo humano.

### ***Juego como Elemento Recreativo y Social:***

Las narrativas reflejan la concepción del juego como una forma de recreación y socialización. Un estudiante describe el juego como

*"la forma en que vivimos en la vida... cuando nos recreamos, nos divertimos y jugamos a ganar o a de pronto un trofeo"* (Participante 1).

Esta tendencia resalta el juego como una actividad lúdica que no solo proporciona entretenimiento, sino que también fomenta la interacción social y la competencia amistosa.

Desde una perspectiva educativa, esta tendencia sugiere que el juego, al ser una actividad intrínsecamente atractiva, puede ser aprovechado como una herramienta pedagógica valiosa. Al incorporar elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se puede potenciar el compromiso de los estudiantes y promover la participación activa, contribuyendo así a un ambiente educativo más dinámico y motivador.

### ***Juego como Elemento Inherente al Ser Humano y Fuente de Bienestar:***

Otra tendencia subraya el juego como una característica innata del ser humano y una fuente de bienestar. Un participante expone:

*" Porque eh eh la el juego es inherente al ser humano, el ser humano nunca permanece pasivo, ni es quieto, ni es solitario, el ser humano es un ser de de grupos, de convivencia y de juego, lo que pasa es que a veces, en esta época*

*moderna la vida nos está llevando a pensar más como en el cómo en lo que necesitamos en el exterior y muchas veces nos olvidamos de sí mismo, pero jugar es de todos los seres humanos, ahora lo que hay que hacer es potenciar ese tipo de actitud lúdica o juguetona para poder pues divertirnos más." (Participante 3).*

En esta perspectiva, el juego se presenta como una expresión fundamental de la naturaleza humana, conectada intrínsecamente con la vitalidad y la necesidad de interacción.

Desde el punto de vista emocional y familiar, esta tendencia destaca el papel del juego en la construcción de vínculos y la promoción del bienestar emocional. Jugar no solo es una actividad recreativa sino también una forma de conexión, especialmente en contextos familiares y sociales. Además, la idea de preservar la actitud lúdica a lo largo de la vida sugiere la percepción del juego como un componente esencial para mantener un equilibrio emocional y una perspectiva positiva, incluso en etapas avanzadas.

### ***Juego y Aprendizaje Formativo***

La tercera tendencia resalta la dimensión formativa del juego, especialmente en las etapas iniciales del desarrollo. Un participante menciona: "El juego son todas aquellas actividades que se dan previamente en la infancia para que el niño cree los vínculos, para que conozca determinadas reglas..." (Participante 5). Aquí, el juego se presenta como un vehículo para adquirir habilidades sociales, comprender reglas y establecer conexiones significativas en la infancia, lo que eventualmente contribuye al desarrollo integral.

En el ámbito educativo, esta tendencia destaca la importancia de considerar el juego como una herramienta pedagógica durante las primeras etapas del aprendizaje. Las actividades

lúdicas no solo estimulan el desarrollo motor y cognitivo, sino que también inculcan valores sociales y fomentan la creatividad desde una edad temprana.

### **Procesos de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica**

Las percepciones de estudiantes y maestros respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje vinculados al juego y la lúdica revelan una comprensión profunda de la importancia de abordar la educación de manera dinámica y participativa.

#### ***Lúdica como Facilitadora del Aprendizaje:***

Los participantes destacan la lúdica como un medio eficaz para superar obstáculos y mejorar el proceso de aprendizaje. Uno de los estudiantes enfatiza:

*"Sí porque aprender nos da ps nos da un mejor desarrollo, nos lleva a conocer nuevos temas, nuevas personas, porque al conocer nuevos temas podemos relacionarnos con nuevas personas. [...] Ehhh porque por lo mismo, en las trabas que los estudiantes tenemos con la de matemáticas, con las ciencias naturales, con todas las materias en sí, es que lo vemos cómo estudio y como obligación, si lo vemos de una forma lúdica nos podrían actualizar mejor y aprender más fácil." (Participante 1).*

La visión de la lúdica como un enfoque que va más allá de la rigidez académica sugiere que, al integrar elementos lúdicos, se facilita la comprensión de los contenidos y se promueve una perspectiva más actualizada y accesible.

Los testimonios también revelan la necesidad de transformar las clases teóricas en experiencias más dinámicas y participativas. Este cambio busca evitar la monotonía y

fomentar un aprendizaje más interactivo mediante talleres y actividades prácticas. Este enfoque refuerza la idea de que la lúdica no solo es valiosa para los estudiantes, sino que también despierta el interés de los maestros en explorar métodos más dinámicos y creativos.

### ***Juego y Lúdica como Estrategias para el Aprendizaje Significativo:***

La distinción entre el juego y la lúdica se presenta como crucial en la percepción de los procesos educativos. Un participante destaca que el juego puede utilizarse para relajar el grupo y cambiar de actividad, mientras que la lúdica tiene una intención específica de transmitir conocimientos, como en el ejemplo de la utilización de carritos para abordar conceptos de física (Participante 3).

*“(...) si un profesor en clase utiliza el juego, eh en su clase lo utiliza más bien como pa relajar el grupo y cambiar de actividad, entonces trae una actividad donde esté más que todo prestar atención, jugar rápido, en fin, pensamiento rápido, y divertirnos, pero si un profesor utiliza la lúdica en clase lo que tiene una intención con ese juego, por ejemplo, si lleva carritos como una muestra al grupo para hacer una lúdica, eh esos carritos no son simplemente para jugar como un niño con empujándolos, sino que podrían trabajar de pronto la aceleración, la caída libre, el empuje, la tracción, eh el círculo, el circular de las ruedas, entonces ahí, con ese actividad recreativa, se transmite una idea, un conocimiento y entonces ahí si pasamos de lúdica, de juego a lúdica.”*

Este enfoque resalta la importancia de considerar la intencionalidad y el propósito detrás de las actividades lúdicas. El juego se percibe como una herramienta versátil para dinamizar el ambiente, mientras que la lúdica se asocia directamente con estrategias

educativas que buscan transmitir conocimientos de manera significativa. Este matiz en la conceptualización demuestra una conciencia clara de que el juego y la lúdica pueden desempeñar roles distintos en el proceso educativo.

### ***Integración del Juego y la Lúdica en la Formación Docente:***

La experiencia y formación docente también emergen como factores esenciales en la concepción de la enseñanza a través del juego y la lúdica. Un maestro menciona su formación en teatro y artes, donde la base es el juego, y cómo esta perspectiva influye en su enfoque educativo (Participante 3).

*"Sí, a mí sí me enseñaron a eh dictar mis clases y a formar, me formé profesionalmente con base en el juego porque yo además de tener una licenciatura y una especialización en tecnologías en educación también tengo una tecnología en teatro, en artes y el teatro la base es el juego. (...) Si me divierto enseñando, claro que sí, eh, pero me preocupa mucho cuando el estudiante es irrespetuoso, es decir, el estudiante no comprende todavía que él, que la persona que está al frente orientándole un proceso no es ni su enemigo, ni es el objeto de su burla, ni nada más por el estilo, no antes al contrario la persona que está al frente el estudiante tiene que comprender que es un alguien que lo va ayudar, ¿a qué? Ps a entender el entorno, a entender la vida, a entender las cosas que pasan pues porque uno ve las cosas y vive en un ambiente, pero si a uno no se la explican uno no pasa de ahí, entonces, eh esa parte me interesa bastante desarrollarla."*

Esta tendencia resalta la importancia de incorporar la formación y la experiencia personal en la comprensión y aplicación efectiva de estrategias lúdicas y de juego en el



aula. La conexión entre la formación en artes y el juego como base educativa sugiere una percepción enriquecedora de la educación como una experiencia creativa y dinámica.

### **Integración Reflexiva de Lúdica y Juego en la Educación**

Las percepciones compartidas por estudiantes y maestros revelan una comprensión profunda de la lúdica y el juego como herramientas cruciales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El reconocimiento de la lúdica como un medio para superar las trabas académicas y favorecer una actualización constante subraya la importancia de adoptar enfoques dinámicos y participativos en la educación (Participante 1). Este hallazgo se alinea con las teorías de Vygotsky (1998), quien abogaba por la interacción social y el juego como medios esenciales para el desarrollo cognitivo y la construcción de conocimiento significativo.

*La distinción sutil entre juego y lúdica, donde el primero se percibe como una actividad más relajante y el segundo como una estrategia educativa intencionada, refleja una conciencia clara sobre la necesidad de abordar estos elementos con propósitos específicos en el aula (Participante 3).*

Esta dualidad coincide con la teoría de Bruner sobre el aprendizaje por descubrimiento, donde la intencionalidad y la estructuración de la experiencia educativa son fundamentales para generar aprendizajes significativos.

Además, la conexión entre la formación en artes, específicamente en teatro, y la perspectiva lúdica en la enseñanza (Participante 3) destaca la importancia de la preparación docente en la integración efectiva de estas estrategias. Aquí, se alinea con las

ideas de Dewey, quien abogaba por la experiencia y la experimentación como elementos esenciales en el proceso educativo.

En conjunto, las narrativas ofrecen una visión integradora y reflexiva sobre la lúdica y el juego en la educación. Este análisis respalda la noción de que la integración deliberada de elementos lúdicos y de juego puede no solo superar obstáculos académicos sino también transformar la experiencia educativa en un proceso dinámico, participativo y significativo para estudiantes y maestros.

La construcción de conocimiento a través de la interacción social, la intencionalidad en la aplicación de estrategias lúdicas y la preparación docente emergen como pilares fundamentales para enriquecer la educación y fomentar un aprendizaje duradero y significativo.

### **Conclusiones y recomendaciones**

En conclusión, este estudio ha permitido comprender las experiencias de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales desde la perspectiva de los estudiantes y maestros del grado octavo de la Institución Educativa Kennedy en Medellín. Se ha evidenciado que la incorporación del juego y la lúdica en el proceso educativo tiene un impacto positivo en la construcción del conocimiento científico y en las interacciones durante el aprendizaje. Se ha identificado la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las expectativas y vivencias de los estudiantes, superando las convenciones tradicionales. Además, se ha destacado el valor de las narrativas y relatos de vida como herramientas para comprender la influencia directa de las estrategias lúdicas en la vida de los estudiantes y en su actitud hacia las Ciencias Naturales. Estos hallazgos respaldan la

necesidad de promover enfoques innovadores y participativos en la enseñanza de las Ciencias Naturales, fomentando el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

También, ha posibilitado desde las experiencias e interacciones de estudiantes y profesores, visibilizar que la incorporación del juego y la lúdica en las experiencias de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales puede generar un mayor interés y motivación por parte de los estudiantes; las narrativas permiten un acercamiento directo a la manera como el profesorado construye nuevos ambientes educativos desde el juego y la lúdica.

Las narrativas de los participantes del estudio, permitió observar que el enfoque lúdico facilita la comprensión de conceptos científicos complejos, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero. Además, se ha evidenciado que el juego y la lúdica fomentan la participación activa de los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Estos resultados respaldan la importancia de implementar estrategias lúdicas en el aula, brindando un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor.

Por otro lado, este estudio ha revelado la necesidad de una mayor capacitación y apoyo para los docentes en la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales aunado a la gestión curricular y de los modelos pedagógicos de cada institución, pues estos aspectos trazan la hoja de ruta de los estilos educativos de los maestros y los ambientes educativos que se pueden construir. También, se ha identificado que algunos maestros enfrentan desafíos en la planificación y ejecución de actividades lúdicas, debido a la falta de recursos, tiempo y conocimientos pedagógicos específicos. Por lo tanto, se recomienda fortalecer la formación docente en este aspecto,

proporcionando herramientas y recursos adecuados para que los maestros puedan aprovechar al máximo el potencial educativo del juego y la lúdica en el aula. Esto contribuirá a mejorar la calidad de las experiencias de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales y a promover un aprendizaje más significativo y motivador para los estudiantes.

## Referencias

- Abusleme, R. (2009). Una mirada crítica al estilo de enseñanza tradicional de mando directo: entre la eficiencia y la calidad educativa. Chile: Revista digital de educación física.
- Acellas; S, Villazón; A. (2021). El juego en formato digital como mediador para la formulación y resolución de problemas en el pensamiento variacional en una institución educativa de contexto rural. Universidad de Antioquia.
- Ajuriaguerra, J. (1998). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: Masson.
- Alvarado; L, Siso; J, García; M. (2008) Características más relevantes el paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. Sapiens. Revista universitaria de Investigación, año 9, No. 2, diciembre 2008, 190.
- Álvarez, E. (2018). Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar. Universidad Nacional de Colombia.
- Arroyo, M. (2013). La Educación Intercultural: un camino hacia la inclusión educativa.
- Ballesteros, I. (2019). La pedagogía del juego en los procesos de enseñanza. Universidad Santo Tomás.
- Barthes, R. (1982). Ensayos críticos. Seix Barral.

- Bisi, U. (2018). Diseño de un juego serio para enseñar y reforzar el liderazgo ético organizacional. Universidad Nacional de Colombia.
- Bolívar; C, Herrera; L, Perea; N. (2018). De jugar y de escribir jugando, proyecto de aula sobre los juegos tradiciones de Altamira para fortalecer la escritura del grado 5. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Botero; L, Gálvez; C. (2016). Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano. Medellín; Universidad EAFIT.
- Builes, B. (2015). Otra mirada a la escuela: transformación necesaria para el siglo XXI. Valladolid: Educación inclusiva.
- Builes, M. (2016). El juego como un elemento configurador de la identidad cultural: estudio en familias. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Byung-Chul Han. (2017). La sociedad del cansancio. Editorial Herder.
- Cáceres, J. (2012). Juego de roles como estrategias motivadoras en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de Chorrillo. Universidad de San Martín.
- Cadenas, R. (2018). Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017. Perú: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo.
- Callois, F. (1994). Los juegos y los hombres. Fondo de cultura económica.

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Rehuso*, 79.
- Carrillo, M., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Koinonia*, 434.
- Carrillo; Y, Cortés; J. (2017). El juego de ficción y la actividad creadora en niños de cinco y ocho años. Universidad Javeriana.
- Carvajal, A., & Carvajal, E. (2019). La docencia no es sin la investigación y viceversa. La importancia del rol docente en la enseñanza e investigación , 111.
- Cruz, E. S. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019. Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo.
- Díaz, L., Torruco, U., Hernández, M., Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Elsevier. 163.
- Dubet, F. (2005). Los estudiantes. *Revista de investigación educativa* , 3.
- Elkonin, D. (1974). *Psicología del juego*. Aprendizaje.
- Escobar, C., Fory, L., & Carabalí, U. (2021). Proceso de aprendizaje de la estructura aditiva en grado Quinto desde los saberes ancestrales con el juego “La Reelanza”. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

- Gallegos, S. (2013). Diseño de estructura para sistema de juegos interactivos-lúdicos para parque ecológico sobre relleno sanitario de Zambiza. (tesis de maestría) Quito: Pontificia universidad católica del ecuador.
- Giraldo, C. (2021). Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la institución educativa Nuestra señora del Rosario. Lima (tesis de maestria)Universidad Norbert Weiner.
- Goñi, M. (2016). Necesidad de un cambio en el sistema educativo a partir del aprendizaje basado en proyectos. Universidad Pública de Navarra. España, 6.
- Granata, M., Chada, M., & Barale, C. (2000). Enseñanza y didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación . Fundamentos en Humanidades, 43.
- Gutiérrez, H., & Ayala, Ó. (2021). El proceso educativo: El proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación (PEAE). Horizonte de la ciencia, 249.
- Gutiérrez, M. (2015). El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior. CLACSO, 1-133.
- Herrera, L. (2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Huizinga, J. (1995). Homo Ludens. Alianza.
- Jiménez, C. (2014). Modulo Didáctico Pedagogía lúdica. Fundación Universitaria Juan D Castellanos. Colombia



- Lomas, C. (1999). *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras*. Barcelona: Paídos.
- Lomas, C. (1999). *Enseñar Lengua* (2da ed.). Barcelona: Paidós.
- López, L. (2018). *Estrategias lúdico pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores en niños preescolares en Bucaramanga*. Santander: Universidad autónoma.
- Mahecha, N. (2018). *Características y componentes de las unidades didácticas que en la clase de educación física promueven los hábitos de vida saludables en los estudiantes del grado 1001 de la IEDR El Destino jornada mañana*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Martín, A.V. (1995). *Fundamentación Teórica y Uso de las Historias y Relatos de Vida como técnicas de Investigación en Pedagogía Social*. Aula, 41-60.
- Max-Neef, M. (1989). *Desarrollo a escala humana*.
- Meneses, J. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista de educación: Costa rica.
- Navarro, L. (2018). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria*, Puente Piedra - 2018. Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo.
- Noy, M., & Jaimes, G. (2019). *Fundamentación teórica . La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar* , 42.
- Nunes, A. (2002). *Educación lúdica*. Colombia: San Pablo.

- Nussbaum, M. (2002). Las mujeres y el desarrollo humano: El enfoque de las capacidades. Herder Editorial.
- Osorio, D. (2019). El juego, la lúdica y las expresiones motrices como medio para el fortalecimiento de los pensamientos numérico y variacional: una propuesta pedagógica-transversal. (tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia.
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2022). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*, 1.
- Ospina Alvarado, M. (2021). Metodologías cualitativas: reflexiones, técnicas y herramientas para la investigación social. Editorial Universidad del Rosario.
- Palacio, D. (2020). El juego como mediador para el aprendizaje de fracciones. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Quito: Manual de actividades lúdicas.
- Parra, E. (2016). Transformación de la práctica pedagógica de los docentes seleccionados en el marco de la globalización. Bogotá: Prácticas educativas.
- Perera, F. (2009). Acerca de la complejidad y la interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Varona*, 44.
- Pestalozzi, J. (1987). Cartas sobre educación infantil. Madrid: Tecnos.
- Piaget, J. (1992). Psicología y epistemología. Buenos Aires: EMECÉ

- Popkewitz, T. (1988). Paradigma e ideología en investigación educativa. Las funciones sociales del intelectual. Mondadori, 82.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia .
- Riessman, C. K. (2008). Narrative methods for the human sciences. SAGE Publications.
- Rodari. (2000). La imaginación de la literatura infantil. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Rodríguez, M. (2016). Potencialización de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula a través de la utilización de espacios lúdicos de participación para estudiantes de Educación Media del Instituto Nazareno Modelia. Fundación Universitaria Los Libertadores, 47.
- Rogers, C. (1961). El proceso de convertirse en persona: Mi técnica terapéutica. Paidós
- Ruiz, J.I. e Ispizua, M.A. (1989). La descodificación de la vida cotidiana: Métodos de investigación cualitativa. Universidad de Deusto. Bilbao, 4.
- Santa Cruz, E. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019. (tesis de maestría) Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo .
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. Pediatr Aten Primaria, 307.
- Sarmiento, M. (2007). Enseñanza y Aprendizaje. Rovira.
- Spencer, H. (1998). Educación intelectual, moral y física. Valencia.
- Tintaya, P. (2016). Aprendizaje. Enseñanza y desarrollo personal, 79.

- Tintaya, P. (2016). Aprendizaje. Enseñanza y desarrollo personal, 80.
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 290.
- Upegui, G., & Díaz, H. (2015). Aprendizajes significativos desde el juego, el arte y la literatura, “una experiencia estética del agente educativo de primera infancia. (tesis de maestría) Sabaneta: Universidad de Manizales-CINDE.
- Valencia, A., Giraldo, O., García, L., & Marquez, J. (2017). el juego como estrategia construida por los niños ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase. (tesis doctoral) Manizales: Universidad de Manizales.
- Vanegas, C., & Fuantealba, A. (2019). La identidad de los actores de las prácticas pedagógicas . Identidad profesional docente, reflexión y práctica pedagógica: Consideraciones clave para la formación de profesores. , 125.
- Vygotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Akal editorial.
- Vygotsky, L. (2010). Pensamiento y Lenguaje. Paidós.
- Zapata, T. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. (tesis de maestría) Universidad autónoma.

## Anexos

### Anexo 1 Consentimiento informado entrevista

[Ciudad], [Día], [Mes], [Año]

#### Entrevista

Yo, [Nombre de la persona que autoriza la participación en la prueba o procedimiento]  
Con documento de identificación CC ( ) NUIP ( ) CE ( ) #

Actuando como (*seleccionar una de las dos opciones siguientes*):

- ( ) Usuario autónomo, de manera libre y voluntaria, en ejercicio pleno de mis facultades.  
( ) Acompañante o responsable de [Nombre de la persona o menor de edad que participará en la prueba o procedimiento pero que no es autónoma para autorizar su propia participación] con documento de identificación RC ( ) TI ( ) CC ( ) NUIP ( ) CE ( ) # , según las facultades que me confiere la ley colombiana (Decreto 1546/98, artículo 9) o por delegación del usuario directamente.

Hago constar que

Una vez informado sobre los propósitos, objetivos, pruebas/procedimientos que se llevarán a cabo durante la investigación denominada *Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E Kennedy de Medellín* y las particularidades que puedan generar de la prueba o procedimiento, autorizo mi participación o la de la persona bajo mi responsabilidad, en la misma, así como el uso de los datos obtenidos con fines estrictamente académicos e investigativos.

Declaro, adicionalmente, que se me ha informado que:

1. Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria y puedo retirarme de ella en cualquier momento.
2. No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto/producto, ni retribución económica alguna. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitan incidir positivamente en los procesos de mejoramiento de personas con condiciones similares a las mías, o a las de la persona bajo mi responsabilidad.
3. Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente; en virtud de ello, esta información será archivada en papel y/o medio electrónico. Los archivos del estudio se guardarán en la **FUNDACIÓN CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO –UNIVERSIDAD DE MANIZALEZ** Sede Sabaneta (Ant) bajo la custodia del grupo de investigación educación y pedagogía, adscrito al programa

- académico **MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO** y la responsabilidad de los investigadores participantes en el proyecto/producto.
4. Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada bajo condición de anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros, medios de comunicación u otras instituciones educativas.
  5. En caso de requerir mis datos personales, las fotografías, los videos y otra información, resultantes de la aplicación de la prueba o procedimiento para presentación con fines estrictamente académicos en eventos tales como seminarios, congresos, cursos, simposios y publicaciones, entre otros tipos de espacios de divulgación académica, autorizo su uso, si así lo considero, a través de la firma de este documento.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad. Por lo anterior, hago constar que he sido informado a satisfacción sobre los procesos, procedimientos o pruebas que se realizarán por parte de los profesionales participantes en el proyecto como investigadores y, por tanto, doy mi consentimiento.

**Firma del usuario y/o acudiente con su respectiva huella:**

---

Firma del usuario

**Firma de los investigadores principales que tienen relación directa con la aplicación del procedimiento o prueba:**

---

Investigador principal

---

Investigador principal

## Anexo 2, consentimiento informado taller lúdico

Taller Lúdico

Yo, [ ]  
Con documento de identificación CC ( ) NUIP ( ) CE ( ) #

Actuando como (*seleccionar una de las dos opciones siguientes*):

( ) Usuario autónomo, de manera libre y voluntaria, en ejercicio pleno de mis facultades.  
( ) Acompañante o responsable de [ ] con documento de identificación RC ( ) TI ( ) CC ( ) NUIP ( ) CE ( ) #  
, según las facultades que me confiere la ley colombiana (Decreto 1546/98, artículo 9) o por delegación del usuario directamente.

Hago constar que

Una vez informado sobre los propósitos, objetivos, pruebas/procedimientos que se llevarán a cabo durante la investigación denominada *Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E Kennedy de Medellín*” y las particularidades que puedan generar de la prueba o procedimiento, autorizo mi participación o la de la persona bajo mi responsabilidad, en la misma, así como el uso de los datos obtenidos con fines estrictamente académicos e investigativos.

Declaro, adicionalmente, que se me ha informado que:

1. Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria y puedo retirarme de ella en cualquier momento.
2. No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto/producto, ni retribución económica alguna. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitan incidir positivamente en los procesos de mejoramiento de personas con condiciones similares a las mías, o a las de la persona bajo mi responsabilidad.
3. Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente; en virtud de ello, esta información será archivada en papel y/o medio electrónico. Los archivos del estudio se guardarán en la **FUNDACIÓN CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO –UNIVERSIDAD DE MANIZALEZ** Sede Sabaneta (Ant) bajo la custodia del grupo de investigación educación y pedagogía, adscrito al programa académico **MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO** y la responsabilidad de los investigadores participantes en el proyecto/producto.
4. Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada bajo condición de anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros, medios de comunicación u otras instituciones educativas.
5. En caso de requerir mis datos personales, las fotografías, los videos y otra información, resultantes de la aplicación de la prueba o procedimiento para

presentación con fines estrictamente académicos en eventos tales como seminarios, congresos, cursos, simposios y publicaciones, entre otros tipos de espacios de divulgación académica, autorizo su uso, si así lo considero, a través de la firma de este documento.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad. Por lo anterior, hago constar que he sido informado a satisfacción sobre los procesos, procedimientos o pruebas que se realizarán por parte de los profesionales participantes en el proyecto como investigadores y, por tanto, doy mi consentimiento.

**Firma del usuario y/o acudiente:**

---

Firma del usuario

**Firma de los investigadores principales que tienen relación directa con la aplicación del procedimiento o prueba:**

---

Investigador principal

---

Investigador principal



## Anexo 3, talleres lúdicos

### TALLER LÚDICO # 1

**Tema:** Niveles de Organización de los Seres Vivos

#### SESIÓN 1 (60 minutos)

#### MOMENTO 1 (15 minutos)

##### Saludo y división de grupos

Los talleristas se presentarán ante el grupo y mencionarán cuál será la temática que se va a tratar en el taller y darán cuenta de la metodología para este. Luego, uno de los talleristas orientará un juego para romper el hielo y disponer a los estudiantes a participar de las actividades.

##### ***Rompehielo:***

*Hola, me llamo Juan.*

*Tengo esposa, un perro, un niño y una niña*

*Un día me dijo mi patrón*

*¿Ocupado? Le dije no*

*Pega este botón con la mano derecha.*

Se repetirá el estribillo cuantas veces se quiera, pero cambiando las partes del cuerpo, o sea, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, cabeza, etc.

Al terminar el rompe hielo, el otro tallerista dividirá al grupo en 8 subgrupos de 5 estudiantes cada uno y les dará una orientación para iniciar con las actividades que contendrán la temática a tratar.

##### ***Juego para la división de grupos:***

*¡Ay, mi carrito!*

*R: ¿Qué le pasa al cacharrito?*

*Le falta un repuestito*

*R: ¿Cómo lo arreglamos, muchachito?*

*Formando grupos de 2...*

El número de la formación de subgrupos deberá variar según la cantidad de estudiantes que se quiera indicar.

#### MOMENTO 2 (35 minutos)

### **Motivación y trabajo en subgrupos**

Previamente el salón de clase estará ambientado con imágenes a color pegadas en las paredes. Esas imágenes deberán ser de organismos unicelulares y pluricelulares. Uno de los talleristas entregará a cada subgrupo una hoja y un lapicero y estos, es decir, cada subgrupo deberá observar cada imagen y escribirá lo que más le llama la atención de ellas, o sea, de cada una. Después de esto, el tallerista dirá a los subgrupos que se ubiquen al lado de la imagen que más les llamó la atención y también les pedirá que en 5 minutos, y en orden, digan por qué les gustó esa imagen. Paso a seguir, a cada subgrupo le entregará un pliego de papel periódico, marcadores, colbón, una revista, lápices, colores y una hoja con un texto donde se describan los siguientes subtemas respectivamente, es decir, un subtema por hoja, lo que indica que será un subtema por subgrupo:

1. Qué son los niveles de organización
2. Tipos y partes de un ser vivo
3. Diferencia entre sistema y aparato
4. Niveles de organización
5. Otros niveles de organización
6. Esquema de los niveles de organización
7. Reproducción humana I
8. Reproducción humana II

Un tallerista les dirá a los estudiantes que tienen 20 minutos para leer bien su texto porque lo van a necesitar para el momento que sigue.

### **MOMENTO 3 (10 minutos)**

#### **Cierre y despedida**

Luego de que los estudiantes hayan leído, el tallerista les pedirá que traigan de sus casas para la siguiente sesión, prendas de vestir coloridas y divertidas para hacer una presentación creativa.

La sesión terminará mientras un tallerista invita a los estudiantes a que estén en un círculo de pie y escuchen una reflexión sobre los seres vivos y la naturaleza, esta reflexión será reproducida por medio de un dispositivo de sonido.

Al terminar, un tallerista invitará a recordar el compromiso de las prendas y vivir la siguiente sesión con más compromiso.

## TALLER LÚDICO # 2

### SESIÓN 2 (60 minutos)

#### MOMENTO 4 (5 minutos)

##### **Rompehielo:**

*Un guajiro en la montaña canta con emoción*

*De repente un pajarito interrumpe su canción*

*Y decía...*

*Y decía...*

*Olerai lería olerai cucú cucú*

#### MOMENTO 5 (5 minutos)

Los talleristas formarán dos círculos concéntricos con todos los estudiantes, es decir, un círculo dentro del otro donde cada estudiante del círculo de afuera estará mirando al rostro a cada estudiante del círculo de adentro. Ambos deberán girar hacia la derecha o hacia la izquierda según lo oriente el tallerista, y cuando este lo precise deberán detenerse y buscar una pareja para que ambos realicen una orden del tallerista. Luego de que la cumplan volverán a sus círculos a seguir girando y a esperar que el tallerista oriente la parada para cumplir otra orden.

##### **Ordenes:**

Comente con su compañero qué fue lo que más le gustó de la sesión 1

Comparta con su compañero qué fue lo que más le sorprendió de lo que leyó en la sesión 1

Reflexione con su compañero qué es lo que no le gustó de la sesión 1

Discuta con su compañero acerca de lo que es para cada uno un ser vivo

Etc., según las veces que el tallerista quiera detener los giros.

#### Análisis (20 minutos)

Los subgrupos deberán estar ubicados en el salón en espacios distintos, o sea, bien separados, que se pueda ver fácil cuál es la división de los subgrupos, ojalá en el piso.

Luego de que los subgrupos hayan leído los textos en la sesión anterior, uno de los talleristas dirá a los estudiantes que con el material que se les entregó, tendrán que construir una pancarta publicitaria donde describan el subtema que les correspondió y crear una estrategia de “venta del tema”, o sea, diseñarán una manera creativa de explicar a los demás subgrupos el tema que les correspondió y lo harán desde la publicidad y las ventas.

#### **MOMENTO 4 (25 minutos)**

##### **Socialización**

Un tallerista entregará otra hoja a cada subgrupo para que apunten lo más relevante de lo que sigue a continuación.

Cuando los 8 subgrupos hayan creado sus pancartas publicitarias, las pegarán en las paredes, una bien separada de la otra, con el fin de crear una especie de galería. Al estar las 8 bien ubicadas, uno de los talleristas indicará cuál será el orden en que todos los subgrupos van a pasar por cada pancarta para que el subgrupo correspondiente exponga su creación teniendo puestas las prendas de vestir que trajeron desde casa. Cada subgrupo podrá escoger a máximo 2 estudiantes para que sean los expositores, pero todos deberán tener vestuario creativo aunque solo dos hablen. Cada subgrupo tendrá 3 minutos para exponer.

Los demás subgrupos que estarán escuchando la exposición, deberán tomar apuntes de lo más relevante que escuchen para que así tengan información de todos los subtemas tratados y la temática general estará abordada por completo.

#### **MOMENTO 5 (5 minutos)**

##### **Cierre y despedida**

Los talleristas harán una retroalimentación rápida acerca de toda la información que dieron los subgrupos para que los datos de la temática general queden bien condensados y no queden sueltos y puedan crear confusiones. También dirán otros aspectos clave del tema para que así todo el grupo tenga la información total y correspondiente.

Luego de esto se despedirán del grupo agradeciendo por la participación y harán un último juego para terminar la jornada.

***Juego final:***

*Queremos ver (bis)*

*A todos bailando la tapara (bis)*

*Cojo la tapara (bis)*

*Le quito la tapita (bis)*

*Le echo salesita (bis)*

*Y chiqui chiqui chá (bis)*

**Nota:** si lo hacen bien, se responde: eso sí es tapara (bis)

Si lo hacen mal, se responde: eso no es tapara (bis)

## Anexo 4 Entrevistas

### Entrevista a docentes

Nombre completo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
Título académico: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_

A continuación te haremos unas preguntas para conocer lo que piensas acerca del juego, la lúdica y los procesos de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica.

1. ¿Qué es el juego?
2. ¿Qué es la lúdica?
3. ¿Cuál es la diferencia entre juego y lúdica?
4. ¿Te gusta jugar? ¿Por qué?
5. ¿Recuerdas hace cuánto jugaste la primera vez? ¿Qué edad tenías?
6. ¿Te capacitan sobre métodos de enseñanza por medio del juego?
7. ¿Te parece divertido enseñar?
8. ¿Cuál es el rango de edad pertinente para jugar? ¿Por qué?
9. ¿Cuál crees que es el escenario adecuado para jugar?
10. ¿Qué crees que significa la expresión “vivir lúdicamente”?
11. ¿Consideras que el juego y la lúdica hacen más significativo el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Por qué?
12. ¿Cualquier ser humano está en la capacidad de vivir lúdicamente? ¿Por qué?
13. ¿Utilizas el juego y la lúdica para enseñar ciencias naturales? ¿Por qué?
14. ¿Cómo es un proceso de enseñanza-aprendizaje asertivo?
15. ¿Cuáles características debe tener un docente para enseñar por medio del juego y la lúdica?
16. ¿Cuáles características debe tener una clase para que se dé efectivamente un proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del juego y la lúdica?

### Entrevista a estudiantes

Nombre completo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
Grado: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_

1. ¿Te gusta jugar? ¿Por qué?
2. ¿Recuerdas hace cuánto jugaste la primera vez? ¿Qué edad tenías?
3. ¿Qué es el juego?
4. ¿Qué es la lúdica?
5. ¿Cuál es la diferencia entre juego y lúdica?
6. ¿Te parece divertido aprender?
7. ¿Te gustan las clases donde los docentes te enseñan por medio de juegos? ¿Por qué?

8. ¿Aprendes más y mejor cuando te enseñan por medio del juego y la lúdica?
9. ¿Qué crees que significa la expresión “vivir lúdicamente”?
10. Si algún compañero no entiende un tema de la clase y tú sí, ¿podrías explicarle por medio de juegos?
11. ¿Cuáles son los lugares donde juegas?
12. ¿Qué cosas le cambiarías a tus clases de ciencias naturales actuales?
13. ¿Quieres que tus maestros te enseñen por medio del juego y la lúdica?

