

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 1 de 8

FECHA miércoles, 29 de noviembre de 2017

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

UNIDAD REGIONAL	Extensión Soacha
TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Especialización
PROGRAMA ACADÉMICO	Especialización Procesos Pedagógicos del Entrenamiento Deportivo

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Torres Rosas	Favian Andres	1.030.552.061

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 2 de 8

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Torres Mariño	Edilberto

TÍTULO DEL DOCUMENTO
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR

SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
ESPECIALISTA EN PROCESOS PEDAGOGICOS DEL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO.

AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
29/11/2017	10

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)	
ESPAÑOL	INGLÉS
1. humano	Human
2. niñez	childhood
3. lúdica	playful

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 3 de 8

4. Desarrollo	development
5. El juego	play
6. Pedagogía	pedagogy

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS
(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

El presente artículo tiene el objetivo de investigar a nivel bibliográfico la importancia del juego en la edad escolar, conocer las dificultades y/o limitaciones metodológicas y conceptuales que presentan algunos aspectos relacionados con la lúdica como estrategia pedagógica, su incorporación en los procesos de aprendizaje, así como la metodología que se debería emplear para hacer buen uso de ella, pues no se trata de hacer todas las clases lúdicas, sino aquellas que permitan que a través de diferentes juegos y actividades el niño pueda aprehender de mejor manera los conocimientos requeridos para desarrollar las competencias que se esperan maneje durante su proceso de formación y específicamente en la culminación de la básica primaria para ello se realizó una exhaustiva revisión de investigaciones relevantes, los estudiantes van al colegio con grandes expectativas por aprender, pero les gusta el juego y la lúdica como estrategia de enseñanza, pues mediante esta las clases serían más dinámicas y menos aburridas, Se percibe que a los docentes les falta capacitación en el uso de estas herramientas, pues los requerimientos actuales por desarrollar los programas y estándares hacen que no se piense en el uso de estrategias lúdicas como herramientas metodológicas que permitan un mejor desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes. Llegando a la conclusión que este es fundamental para la formación integral del educando, metodologías como el juego lúdico y la educación física que ayudan a los estudiantes a mejorar su desarrollo y desempeño en otras materias.

ABSTRACT:

This article aims to investigate at bibliographic level the importance of play in school age, to know the difficulties and / or methodological and conceptual limitations that present some aspects related to play as a pedagogical strategy, its incorporation in the learning processes, as well as the methodology that should be used to make good use of it, because it is not a matter of making all kinds of games, but those that allow the different types of games and activities to better understand the knowledge required to develop the skills that are expected to be handled during their training process and specifically in the culmination of the primary primary for it was carried out an exhaustive review of relevant research, students go to school with great expectations to learn, but they enjoy play and playful as a teaching strategy, because through this the classes would be more dynamic and less boring. It is perceived that teachers lack training in the use of these tools, because the



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 4 de 8

current requirements to develop the programs and standards do not think of the use of play strategies as methodological tools that allow a better development of the competences on the part of the students. Arriving at the conclusion that this is fundamental for the integral formation of the student, methodologies such as play and physical education that help students to improve their development and performance in other subjects.

AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 5 de 8

2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 6 de 8

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

SI ___ NO X.

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 7 de 8

contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



Nota:

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 8 de 8

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. El Juego Como Estrategia Metodológica En El Rendimiento Escolar .Pdf	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Torres Rosas Favian Andrés	

12.1.50.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR

Llevado a cabo en la Universidad de Cundinamarca Extensión Soacha durante el año 2017 con el grupo de Investigación de la Facultad de Educación Física y Especialización Procesos Pedagógicos del Entrenamiento Deportivo

Autor: FAVIAN ANDRES TORRES ROSAS, PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA EDUCACION FISICA, ASPIRANTE A GRADO COMO ESPECIALISTA EN PROCESOS PEDAGOGICOS DEL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO.

RESUMEN: El presente artículo tiene el objetivo de investigar a nivel bibliográfico la importancia del juego en la edad escolar, conocer las dificultades y/o limitaciones metodológicas y conceptuales que presentan algunos aspectos relacionados con la lúdica como estrategia pedagógica, su incorporación en los procesos de aprendizaje, así como la metodología que se debería emplear para hacer buen uso de ella, pues no se trata de hacer todas las clases lúdicas, sino aquellas que permitan que a través de diferentes juegos y actividades el niño pueda aprehender de mejor manera los conocimientos requeridos para desarrollar las competencias que se esperan maneje durante su proceso de formación y específicamente en la culminación de la básica primaria para ello se realizó una exhaustiva revisión de investigaciones relevantes, los estudiantes van al colegio con grandes expectativas por aprender, pero les gusta el juego y la lúdica como estrategia de enseñanza, pues mediante esta las clases serían más dinámicas y menos aburridas, Se percibe que a los docentes les falta capacitación en el uso de estas herramientas, pues los requerimientos actuales por desarrollar los programas y estándares hacen que no se piense en el uso de estrategias lúdicas como herramientas metodológicas que permitan un mejor desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes. Llegando a la conclusión que este es fundamental para la formación integral del educando, metodologías como el juego lúdico y la educación física que ayudan a los estudiantes a mejorar su desarrollo y desempeño en otras materias.

PALABRAS CLAVES: Desarrollo humano, niñez, lúdica, desarrollo integral, el juego, pedagogía, motivación.

ABSTRACT: This article aims to investigate at bibliographic level the importance of play in school age, to know the difficulties and / or methodological and conceptual limitations that present some aspects related to play as a pedagogical strategy, its incorporation in the learning processes, as well as the methodology that should be used to make good

use of it, because it is not a matter of making all kinds of games, but those that allow the different types of games and activities to better understand the knowledge required to develop the skills that are expected to be handled during their training process and specifically in the culmination of the primary primary for it was carried out an exhaustive review of relevant research, students go to school with great expectations to learn, but they enjoy play and playful as a teaching strategy, because through this the classes would be more dynamic and less boring. It is perceived that teachers lack training in the use of these tools, because the current requirements to develop the programs and standards do not think of the use of play strategies as methodological tools that allow a better development of the competences on the part of the students. Arriving at the conclusion that this is fundamental for the integral formation of the student, methodologies such as play and physical education that help students to improve their development and performance in other subjects.

INTRODUCCION: A través de la historia para nuestros antepasados el juego ha sido una actividad importante para el ser humano; mediante este puede experimentar diferentes clases de conductas, que se ven reflejadas en su vida cotidiana; conllevando a fortalecer el aprendizaje físico, psicomotriz, intelectual, socioafectivo, entre otros.

Se puede decir también que el juego es una herramienta educativa, para que el niño se involucre de manera espontánea en todas las actividades desarrolladas en el ámbito escolar. La educación propende por un desarrollo integral del ser humano, mediante la integración conjunta de actividades lúdicas pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje, las relaciones del estudiante con su contexto y la resolución de problemas cotidianos.

La lúdica contribuye al desarrollo de la personalidad, permitiéndole al estudiante o al individuo expresar sus talentos y capacidades de forma libre y así recibir de manera agradable y creativa su riqueza del conocimiento; para aplicarlo en su rol estudiantil. En este contexto, lo lúdico se presenta como un instrumento metodológico clave; para el desarrollo de las actividades propuestas en el presente artículo.

En nuestro quehacer pedagógico se observa que los estudiantes en la actualidad presentan un desempeño académico bajo; debido a diferentes factores internos reflejados en la atención dispersa, carencia de motivación, apatía por el estudio y en la indisciplina. Por ello es necesario implementar estrategias ludo pedagógicas en los niveles escolares, teniendo como base el juego para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y obtener desempeños superiores y una mejor motivación hacia el aprendizaje; para desarrollar las competencias que, a futuro, requieren los estudiantes de básica primaria. Ya que como lo plantea la pedagoga Carmen Minerva Torres, en su libro "El juego como estrategias de Aprendizaje en el aula, el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón. El juego, ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego, porque

con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. (Torres, 2002)

El juego como estrategia metodológica en el rendimiento escolar sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. (Torres, 2002).

Pero un elemento que en principio es positivo puede llegar a transformarse en un conjunto de rígidas actividades y obligaciones que en lugar de ayudarles en su evolución y crecimiento como personas del presente y del futuro, los complica su educación personal.

En este sentido, el presente artículo se propone realizar una investigación bibliográfica sobre la importancia del juego lúdico en la edad escolar, acudiendo para ello a una exhaustiva revisión de investigaciones relacionadas con el temático objeto de estudio.

METODOLOGIA: Para el desarrollo del presente trabajo se ha seleccionado la investigación descriptiva, pues esta permite estudiar la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. Intentando analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular, de esta manera y teniendo en cuenta lo planteado en el marco teórico-conceptual de referencia, el presente artículo se orienta identificar las dificultades, demostrar por qué el juego y el componente lúdico, son estrategias importantes motivacionales para el aprendizaje de los niños y niñas de la educación escolar en las instituciones educativas.

Se utilizo un diseño etnográfico, el cual permite recabar los datos en el contexto natural donde ocurre el fenómeno (Carrera y Fernández Dols, 1992), porque constituye un método de investigación útil, en la identificación, análisis y solución de múltiples problemas de la educación; ya que este método cambia la concepción positivista e incorpora el análisis de aspectos cualitativos dados por los comportamientos de los individuos, de sus relaciones sociales y de las interacciones con el contexto en que se desarrollan.

En este contexto, la investigación etnográfica, permitirá una cercamiento al problema de investigación desde el mismo contexto en el cual se focalizará esta, lo cual quiere decir que los docentes a cargo de la dirección de grados escolares podrán contar con elementos propios en cada institución educativa, estar próximos a las características socio culturales de los estudiantes y conocer de primera mano el plan de estudios en el cual se encuentran inmersas las metodologías y estrategias de enseñanza, tratando en

primera instancia de ubicar los aspectos lúdicos en dicho plan de estudios, así como otras estrategias que se aproximen al elemento recreativo.

Así, la etnografía en el presente artículo, permitirá un mejor acercamiento y descripción del problema de investigación, pues mediante la observación y descripción de lo que se hace pedagógicamente hablando de las instituciones educativas; se evidenciara cómo se comportan y cómo interactúan entre estudiantes y profesores en el proceso de aprendizaje, se podrá describir sus estrategias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo éstos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias; podríamos decir que describe las múltiples formas de enseñanza a que se acude en las instituciones educativas, para lograr los propósitos de la educación impartida en cada planteles institucional, así como indagar si se acude al juego como estrategia de enseñanza.

BENEFICIOS DE LA LUDICA EN LA ESCUELA.

Se sabe que el juego crea una base para el aprendizaje y el éxito académico en los niños, ya que, a través del este, el niño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, en términos generales el juego ayuda al niño a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo.

El aspecto académico también se ve favorecido, pues existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas.

Aprendemos a vivir en sociedad. Las investigaciones sugieren que el juego imaginativo está relacionado con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Es claro que a los niños sanos de cualquier edad estarían encantados de jugar, aprovechemos pues esta situación ya que expertos en el desarrollo de la niñez afirman que el tener suficiente tiempo para el juego es una de las claves que nos conducen a la felicidad en la edad adulta.

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Las estrategias pedagógicas son un medio de instrucción que utiliza el docente para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenencia. Asimismo, los valores representan las actitudes o características que mueven a la conducta humana, que orientan a la vida y marcan la personalidad. En el Subsistema de Educación Inicial es importante la aplicación de estrategias porque es la edad propicia para enseñar y que los niños y niñas adquieran esos conocimientos, (Fernández González, Molero. Estrategias pedagógicas para la formación de valores en el subsistema de Educación inicial. Instituto Universitario de tecnología READIC UNIR Maracaibo Julio 2011)

Junto a esto es importante señalar que la niñez es la etapa de la vida fundamental para el individuo, donde aprende el mayor porcentaje de conocimiento la cual experimenta el desarrollo de su personalidad, es decir, esta etapa condicionará la vida de la persona. Por lo cual el uso de la lúdica como estrategia de enseñanza – aprendizaje marcará el éxito o fracaso de la persona, e incluso de la sociedad; pues permitirá el desarrollo de competencias que permitirán a los estudiantes de básica primaria continuar de manera eficaz su proceso de enseñanza – aprendizaje y a futuro insertarse en el mundo laboral o en la educación profesional en igualdad de condiciones que los estudiantes de colegios en donde las prácticas pedagógicas están siendo orientadas por nuevos paradigmas y formas de aprender.

Por estas razones es necesario que los diferentes actores como gobierno nacional, instituciones educativas y Familias, desarrollen acciones encaminadas a ofrecer una educación integral, donde el estudiante se forme para ser un individuo social.

La lúdica en el terreno pedagógico, se relaciona con la didáctica, el cual proviene del griego didasko, enseñar, instruir, exponer claramente, demostrar, hace referencia a una disciplina de las ciencias de la educación que se ocupa de la acción de enseñar donde el objeto principal es el ser humano y su finalidad es el conocimiento y sus medios son los métodos utilizados para transmitir conocimientos.

Teniendo en cuenta que la inteligencia y la voluntad del ser humano, son la esencia del acto educativo, podemos establecer parámetros de educabilidad que favorezcan el ser personal como sustancia, individualidad y racionalidad, además al hombre se le reconoce como un animal de realidades y en este sentido tiene carácter personal que lo hace diferente a los demás, lleno de posibilidades, abierto y capaz que al someterse a un proceso educativo se van modificando sus conductas y conocimientos sin olvidar que su finalidad es encontrar la armonía consigo mismo, con quienes le rodean, con el mundo.

La didáctica apoya la labor del docente direccionando el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de elementos y momentos didácticos que interactúan conjuntamente dentro del proceso educativo permitiendo reflexionar acerca de los diferentes factores que influyen en el momento de guiar no solo conocimientos, sino

también principios para mejorar la condición humana y prácticas sociales, en los variados momentos y etapas vividas por el ser humano por medio del análisis del medio en el que se desarrolla cada persona, teniendo en cuenta que el nivel de cada uno se debe trabajar independientemente, pues todos somos diferentes y para que la labor del docente sea un éxito es necesario tener claro a quien, el porqué, el que, como, con que, cuando y donde se dan y actúan los elementos didácticos dentro del proceso educativo, además que relación e importancia tienen estos con los momentos y de qué manera apoyan el que hacer educativo.

La instrumentación didáctica apoya el quehacer educativo en el instante que pone al educando en la posición de constructor de su propio aprendizaje y el educador como guía y mediador mejorando la relación educando-educador.

La verdadera labor desarrollada por el docente en esta tarea de preparar al hombre del mañana, se evidencia en el acto de transformación social y personal de cada estudiante, de acuerdo a la aplicación de determinada metodología y los recursos didácticos que se dispongan para ello, materializamos este propósito, se evidencia en un hombre mejor socialmente hablando y una sociedad más inclusiva.

La dificultad para elaborar conocimiento por parte del educando se evidencia en el facilismo, dado al mal uso de herramientas con las que contamos como ayuda para este fin, puesto que no siente la necesidad de ampliar los marcos referenciales y conceptuales de su aprendizaje y la investigación y profundización no son consideradas como prioritarias dentro de la construcción del conocimiento.

Sabemos que se tiene que profundizar en la relación práctica-teoría como elemento fundamental en la personalización del conocimiento, si esta situación se da logramos un aprendizaje edificante, significativo que le da respuestas aplicables a su realidad social y personal al estudiante.

Esta labor desarrollada contrastando la realidad de la aplicación de lo aprehendido y aprendido por el docente en la solución de sus problemas cotidianos, es allí y no en otro lugar, en donde se debe verificar la resultante de todo el proceso formativo educativo guiado por el docente, quien es de alguna manera valorado en su participación y responsabilidad de la transferencia de conocimientos y el desarrollo de habilidades y destrezas en los educandos. Entendamos el término transferencia como el acto de dar a conocer cosas nuevas e incentivar la investigación en el receptor, no como el mero acto mecánico escolástico de transmitir o recitar unos contenidos disociados de la realidad que nos circunda.

LÚDICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

El juego es una actividad necesaria del ser humano convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula, permitiendo al estudiante asimilar nuevos conocimientos a través del aprendizaje significativo del conocimiento el cual se centra en relacionar los aprendizajes previos con una nueva información en oposición al aprendizaje por repetición o memorístico; Ausubel considera que no es únicamente el proceso de relacionar conocimientos sino de comprenderlos relacionarlos los nuevos aprendizajes con los anteriores a través del juego y reglas sociales según Piaget el cual se necesita la cooperación de diferentes juegos como son afectivos, autoestima, dramáticos, psicomotores de conocimiento corporal, juego cognitivo de descubrimiento, atención y memoria haciéndose significativo en las aulas mediante los procesos educativos.

APORTES DE LA LUDICA EN EL DESARROLLO HUMANO

Según el planteamiento de (Ramírez, 2006), el juego se define como “una acción libre, espontánea, e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, cuyo elemento formativo es la tensión”.

De igual manera Bonilla y Camacho (1993) citado por Bahamon (2004), definen como juego “toda actividad que compromete las facultades mentales, motrices y sociales de manera voluntaria y espontánea con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con la finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción”.

Teniendo en cuenta el postulado (Max Neef, 1993) el juego y la lúdica se relacionan como una dimensión del desarrollo humano y a su vez “Se presenta como una necesidad y una potencialidad. Como necesidad que todo ser humano requiere de esparcimiento, diversión, y entretenimiento placentero, como potencialidad todo ser humano está apto para crear y producir y participar en formas de diversión como los juegos y los deportes”.

De todo lo anterior podemos decir que el juego representa para el docente una herramienta pedagógica, y para los estudiantes un instrumento que les permite aprender de manera dinámica y fácil, los contenidos desarrollados durante el proceso escolar.

LA MOTIVACION ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE

La motivación escolar es uno de los elementos fundamentales en el desarrollo del aprendizaje del ser humano. Por esta razón es importante la participación activa del docente en la estimulación y motivación del estudiante; ya que nos corresponde como eje fundamental de la educación, llevar al educando a alcanzar las metas propuestas en cada una de las actividades planteadas. Cabe anotar que los métodos utilizados en la

motivación no pueden ser los mismos para todos los estudiantes, porque cada uno aprende a su propio ritmo y tienen intereses distintos.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE ESCOLAR

Para Vygotsky, el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto del pensamiento que los capta. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar o investigativa.

Está comprobado que el ser humano utiliza el juego en todas las etapas de su vida; ya que este le permite interactuar, adquirir conocimientos, expresarse, manifestar sus emociones y sentimientos en diferentes ámbitos de su cotidianidad. Por esta razón es considerado que el juego es una actividad universal esencial en el desarrollo del ser.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA MOTIVACIONAL

Entre las actividades más interesantes con que cuenta el ser humano, está el juego, ya que ha sido el apoyo que le permite salir de lo rutinario y buscar un rato de esparcimiento. El juego se puede dar de manera individual o colectiva, y fortalece el aprendizaje significativo y los valores desde el aula. El juego sirve como actividad motivadora y en este sentido es tomado como apoyo en el desarrollo de las actividades curriculares, creando ambientes óptimos que favorezcan el buen desarrollo de las prácticas pedagógicas.

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o

intelectuales con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” (El desarrollo del pensamiento. 1975: 196-197). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones infantiles o jóvenes, anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

Para Piaget, el juego de las reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado.

Para Piaget las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

Según este autor también. El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional.

En el mismo sentido, otros autores han retomado el juego como objeto de investigación, encontrándose algunas investigaciones que desde su lugar conceptual y epistemológico aportan en la construcción del estado de la cuestión de la pregunta planteada en este proyecto, a continuación, se presentan las más relevantes:

CONCLUSIONES: Podemos concluir que la actividades planteadas y ejecutadas de manera lúdica son necesarias para mantener la atención y motivación del estudiante, con el propósito de mejorar de manera significativa el rendimiento académico y la permanencia de este en el aula de clase.

Las implementaciones de la lúdica en las diferentes áreas facilitan el aprendizaje y se mantiene el interés de los estudiantes, por la realización de las actividades curriculares propuestas dentro y fuera del plantel educativo.

Durante la investigación observamos como la lúdica plantea unas reglas de juego en las cuales se resaltan los valores que ayudan a formar un ser integral en todas sus dimensiones, además la lúdica es un concepto de vida, porque es una manera de estar, tener, hacer, sentir y entrar en relación con los otros.

BIBLIOGRAFÍA

1. Fernández González, Molero. Estrategias pedagógicas para la formación de valores en el subsistema de Educación inicial. Instituto Universitario de tecnología READIC UNIR Maracaibo Julio 2011.
2. Jiménez V. Carlos Alberto Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica, de Editorial Magisterio 2008
3. “Jiménez, Dinelo y Alvarado, L. Lúdica y recreación. Magisterio. Santafé de Bogotá. 2000”.
4. López Antonio Álvaro “Deporte y comunicación” egresado de la Universidad Nacional en la ciudad de Bogotá en el año 2005.
5. Minerva Torres Carmen El juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula, Universidad de los andes De Venezuela.
6. Ortiz Ocaña Alexander Luis. Desarrollo integral. Centro de estudios pedagógicos y didácticos. CEPEDID. Barranquilla 2005.
7. Pérez Gascón Máximo; Influencia, del ejercicio de la infancia, Universidad del Rosario en la ciudad de Bogotá en el año 2006.
8. Piaget (El desarrollo del pensamiento. 1975: 196-197).
9. Romero Lorena. La actividad lúdica como estrategia pedagógica. Universidad Experimental Libertador. Venezuela 2009”.
10. Torres Carmen Minerva. EL Juego como Estrategia de aprendizaje en el aula. Educere: Revista Venezolana de Educación, ISSN-e 1316-4910, N.º. 19, 2002, págs. 289-296
11. Villalobos Elvia. La educación basada en competencias. Una evaluación desde la mirada de los docentes educación primaria 2011, pág. 47