



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

La lúdica como estrategia didáctica

Regis Posada González

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación
Bogotá, Colombia

2014

La lúdica como estrategia didáctica

Regis Posada González

Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de:
Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud

Director:
Doctor Miguel Martínez

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación
Bogotá, Colombia

2014

Por la alegría que implica vivir y aprender.

Resumen

Este trabajo desarrolla una revisión y estudio de la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encontraban en la base del Sinab (Sistema Nacional de Bibliotecas) hasta el segundo semestre del 2011.

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

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

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

Abstract

This study reviews and looks over the term ludic and its use as an educational tool in theses from SINAB (Library National System) database at Universidad Nacional de Colombia in the second semester, 2011.

For this analysis, 10 theses were divided in five groups according to their specific field and were analyzed with a qualitative approach in methodology. The collecting data process was done by a main category: ludic, and three secondary categories were established: game, ludic-game relationship and teaching-learning ludic relationship process; these categories were considered to act as models in order to achieve different conclusions among them it is relevant the ludic applicability to education as it brings together through ludic attitude and finally the statement that declares the author's point of view.

It was found in the outcomes that the "ludic" term use in these theses do not form a coherent theoretical group due to the depth of this term and regarding this term use, it is superficial with an instrumental approach in its theoretical and practical handling. "ludic" is assumed as an all rounder, applicable in several situations.

Keywords: didactic, ludic, meaningful learning, game, vitalism.

Contenido

Resumen	5
Lista de figuras	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
Lista de tablas	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
Introducción.....	1
1. Planteamiento del Problema	14
1.1 Antecedentes	14
1.2 Justificación.....	15
2. Objetivos	17
2.1 Objetivo General	17
2.2 Objetivos Específicos.....	17
3. Marco Conceptual y Referencial.....	18
3.1 Referentes Conceptuales	18
3.1.1 Referente Epistemológico	18
3.1.2 Referente Pedagógico.....	20
3.1.3 Referente Axiológico	22
3.1.4 Síntesis Programática	21
3.2 El Juego.....	23
3.2.1 Conceptualización	23
3.2.2 Funciones	24
3.2.3 Características	25
3.2.4 Clases.....	26
3.2.5 El juego como Estrategia Didáctica	26
3.3 La Lúdica	27
3.3.1 Conceptualización.....	27
3.3.2 Lúdica y Complejidad	28
3.3.3 La Lúdica como Actitud	31
3.3.4 Temáticas Pedagógicas Relacionadas con la Lúdica	32
Didáctica	32
Didáctica en Ciencias de la Salud.....	33
Transposición Didáctica	34
Aprendizaje Significativo	35
4. Diseño Metodológico	38
4.1 Tipo de Estudio	40
4.2 Descripción de Instrumentos de recolección de datos.....	41
4.3 Resultados	43
4.4 Análisis e Interpretación.....	54

5. Conclusiones y Recomendaciones.....	56
5.1 Conclusiones	56
5.2 Recomendaciones.....	61

A. Anexo: listado de los trabajo de grado seleccionados

B. Anexo: clasificación por áreas del conocimiento

C. Anexo: Resúmenes de los trabajos de grado

D Anexo: Tabla base

F Anexo: Tabulación de Datos

Bibliografía	85
---------------------------	-----------

Lista de figuras

	Pág.
Figura 4-1: Estructura Metodológica	61
Figura 4-2: Categorías versus Estructura Metodológica.....	.67

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 4-1 Áreas de Conocimiento.....	64
Tabla 4-2 Referente a Encontrarse en el Título del trabajo.....	67
Tabla 4-3 En el Apartado Planteamiento del Problema.....	68
Tabla 4-4 Antecedentes.....	69
Tabla 4-5 En el Apartado Justificación	71
Tabla 4-6 En el Apartado Objetivo General	73
Tabla 4-7 En el Apartado Objetivos Específicos	74
Tabla 4-8 En cuanto la aplicación de los Resultados en los Ámbitos.....	79

Introducción

La visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y agradable con la creencia firme en “que uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse”¹, así como la visión de algunos estudiantes, del instruirse como algo tedioso ha generado la presente investigación como trabajo de grado para optar por la titulación en Maestría en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud.

Este trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Así, se busca implementar los instantes de regocijo y omnipotencia comunes en la infancia que trae la lúdica y que se continúa en el mundo del adulto, donde cada uno juega con sus reglas: los juegos de amor, los juegos de guerra, el juego de la política, en general, los juegos de la vida.

La perspectiva de este trabajo, es continuar con la implementación de la lúdica como herramienta didáctica que desarrolle integralmente, genere gozo y libere al individuo a cambio de controlarlo.

Como menciona Nicolás Buenaventura en la presentación del libro los modelos pedagógicos, al maestro Sócrates: “Así pues, amigo Glaucon, no violente a los muchachos en las enseñanzas. Antes bien procura que se instruyan jugando, para que puedas conocer mejor las disposiciones naturales de cada uno”.

La orientación pedagógica utilizada es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

En el enfoque axiológico la categoría suprema que se asume será “la vida”, como campo donde los seres desenvuelven sus posibilidades con sus características de incertidumbre y complejidad, lineamientos vitales abarcables desde la lúdica.

A nivel del enfoque epistemológico se emplea el introspectivo vivencial, en el que la naturaleza del conocimiento es simbólica y subjetiva, con la visión que el saber es un acto de construcción que se puede elaborar por medio de la vivencia y la interiorización del mundo social y cultural.

¹ De Zubiria, J. (2006). Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá: Magisterio

A nivel metodológico es una monografía de investigación documental, que busca reflexionar e informar al examinar los datos recogidos acerca de la lúdica como herramienta pedagógica aplicada en los trabajos de grado encontrados en el Sistema Nacional de Bibliotecas (Sinab) de la Universidad Nacional de Colombia, que tengan en su título la palabra lúdica. Para llevar acabo el análisis se implementaron cuatro categorías.

En la fase inicial se realizó una revisión y recopilación general de información bibliográfica, que buscaba construir las bases teóricas que permitieron estructurar y posibilitar una visión crítica del tema.

En la segunda fase heurística se generan matrices para organizar la información y llegar a los puntos fundamentales, sistematizándolos posteriormente, lo que facilitó la búsqueda y evaluación de las principales tendencias e ideas encontradas. La revisión de los trabajos de grado se analizaron desde las cuatro categorías escogidas por su pertinencia con el temas, estas fueron de lúdica, relación lúdica y juego, relaciones establecidas entre lúdica y el proceso enseñanza-aprendizaje-evaluación.

En la fase hermenéutica se realizó la lectura, análisis e interpretación de los textos encontrados, para clasificar su abordaje en las antes citadas, lo cual permitió desarrollar una perspectiva del tratamiento dado por los autores, lo que llevó a conclusiones que permitieron la elaboración de un artículo que resume y organiza los resultados de la revisión documental y que es un soporte para seguir profundizando en investigaciones posteriores.

Dentro de los resultados obtenidos se encontró que el uso del término es superficial usado con la pretensión de generar por sí sola, un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos. Tomándola como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos y prácticos.

En la relación categorial lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un abordaje reduccionista donde su aplicación se presentó en talleres mediados por el juego. Se emplea la lúdica como medio para lograr un fin, pero no en un fin en sí mismo.

1. Planteamiento del Problema

¿Cuáles son las formas de apropiación de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia, reportados en el Sinab, que contienen la palabra en su título, a la luz del concepto desarrollado por el Pedagogo colombiano Carlos Alberto Jiménez? (1998)

1.1 Antecedentes

La lúdica ha desempeñado un papel crucial en la vida del autor, quien la identifica como una *“forma grata de ser o de posicionarse de manera fresca y personal ante la vida”*; lo cual permite un tranquilo transcurrir vital desde el cual se pueden realizar intervenciones y transformaciones a través de este accionar lúdico.

El aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social.

La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.

En la investigación de la lúdica en Colombia encontramos a Carlos Alberto Jiménez, profesor titular de la Universidad Libre de Colombia, quien se ha dedicado a su estudio y tiene escritos una veintena de libros y numerosos artículos, como *Recreación, lúdica y juego; Cerebro creativo y lúdico; La lúdica como experiencia cultural; Pedagogía lúdica*, entre otros, en los cuales expone la importancia de la lúdica en el aprendizaje significativo.

En la Universidad Juan de Castellanos (Tunja-Boyacá), en su proceso docente educativo, a través de un programa de lúdica educativa, se propone interiorizar la lúdica, para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas. En Bogotá D.C. encontramos que la Fundación Universitaria Los Libertadores oferta desde agosto del 2009 una Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, lo cual permite apreciar la importancia que paulatinamente va ganando la lúdica en su accionar a nivel pedagógico.

Así mismo, en la fundación Funlibre, como centro de documentación virtual en recreación, tiempo libre y ocio, se encuentran múltiples artículos que presentan lo lúdico como juego unido a la educación física. Algo similar sucede con el énfasis dado en la revista *Lúdica Pedagógica*, medio de comunicación de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Además, se encuentran numerosos artículos de docentes universitarios, que hablan de las posibilidades de la lúdica en la educación. Un ejemplo de estos autores es Ernesto Yturalde especializado en la andragogía, con aplicación en entornos lúdicos.

1.2 Justificación

Este trabajo se realiza para optar por la titulación de en Maestría en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. El autor del presente trabajo tiene personal interés en la lúdica por considerarla una herramienta fundamental en el aprendizaje significativo.

Desde esta visión personal la lúdica se percibe como una alternativa vital a nivel pedagógico, la cual genera satisfacción y estímulo en su ejecución, además permite incluir temas concernientes a las relaciones sociolaborales, así como la técnica de las disciplinas y lo más importante a nivel de los valores, tanto personales como los relacionados con el proceso educativo.

El ser humano a lo largo de su historia se ha visto abocado a hacer del aprendizaje una constante en su vida, para solucionar los desafíos que se le presentan o como búsqueda de solución a los propios. Es así como el aprender se presenta como una actividad de descubrimiento, encuentro de sí y del ambiente que rodea al individuo, situación que a nivel social es organizada por las instituciones, quienes por medio del currículo y las normas educativas lo convierten en una forma de integración, socialización y endoculturación.

En esta dupla aprendizaje-educación es pertinente buscar las formas más efectivas y agradables que generen gusto y una actitud activa e integradora de trabajo en equipo, que se aleje de actividades educativas alienantes, aburridoras para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje. Dichas actividades deben responder a la vida y a valores positivos como el bienestar, la felicidad y el dinamismo, articulables a través de la acción lúdica con compromiso, interacción y conciencia. Así mismo, deben estar en la búsqueda de comprender e incluir desde todas las perspectivas probables, no solamente desde lo cognitivo, y en este sentido abarcar la multidimensionalidad del ser humano.

Es importante dar a la lúdica su relevancia en los procesos vitales, formativos y establecer su relación con el juego, el cual ha sido colocado casi como un sinónimo, lo que dista de su acepción más acertada: “manifestación externa del impulso lúdico”² (Motta, 2002), que impide ver otros aspectos por desarrollar de manera amplia en el quehacer lúdico.

Esta analogía lúdica-juego se expande en todas las áreas y disciplinas, lo que dificulta una exploración y apreciación amplia de los componentes y posibilidades de la lúdica como estrategia didáctica.

Por otro lado, pretende ayudar a la consolidación de la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora que logra generar sinergia y articulación a nivel de los actores del proceso pedagógico y evita las consecuencias dadas por la deserción estudiantil (enseñanza superior en 2008 fue de 44,9%) como son: la afectación de la relación de los estudiantes con la institución de educación superior, así como las del Estado con las instituciones de educación superior públicas, por el incumplimiento de las políticas y las metas sociales y más aún las pérdidas financieras, sociales del estudiante

² Motta Jesús Alberto, artículo Lúdica , pedagogía y juego. Profesor Universidad Distrital. Encuentro Nacional e Internacional Universidad Distrital Francisco José de Caldas.2002.

y su familia lo cual propende por el logro de las metas fijadas en el Plan Decenal de Educación del 25% en 2019.³

Si el quehacer universitario es un acto donde se profundiza en el conocimiento puede dar pautas o por lo menos ideas de cómo y hacia dónde apunta dicho conocimiento. En este actuar es pertinente dar cabida a procesos importantes como los trabajos de grado que la búsqueda del desarrollo de las disciplinas de la pedagogía, de la didáctica e investigación.

La universidad con su autonomía y en pos del saber da pertinencia a la revisión de los trabajos de grado para conocer la postura de sus estudiantes ante este interesante tema. El análisis de los trabajos de grado permite obtener una primera visión del uso real de la lúdica como estrategia didáctica y su relación con el juego.

Se pretende en este trabajo de grado realizar una exploración al proceso lúdico a través de una investigación documental que influye en el quehacer personal, profesional y docente a nivel práctico, con una visión de la pedagogía desde lo lúdico, sin convertirla en una estrategia permanente y única, sino por el contrario respondiendo a su espíritu, como una estrategia más que interactúa con otras para lograr un aprendizaje significativo. (Ausbel 1963) que genera bienestar al estudiante y aportes a nivel pedagógico.

³ Guzmán Ruiz Carolina, Durán Muriel Diana, Franco Gallego Jorge. Deserción estudiantil en la educación superior. Ministerio de Educación Nacional. 2009 – Primera edición. ISBN: 978-958-691-366-9

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Identificar y reflexionar sobre el abordaje de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encuentran en el SINAB y que contienen la palabra lúdica en su título, contrastado con la postura del Pedagogo colombiano Carlos Alberto Jiménez.

2.2 Objetivos Específicos

- Describir las relaciones entre la lúdica y el aprendizaje significativo en estos trabajos.
- Determinar los aspectos polisémicos de la palabra lúdica y el uso del concepto y de las categorías relacionadas en los trabajos de grado mencionados.
- Establecer las tendencias de la lúdica en la pedagogía en los trabajos de grado encontrados según el criterio de búsqueda.
- Generar un documento que muestre las posibilidades de la lúdica en la docencia.

3. Marco conceptual y referencial

3.1 Referentes Conceptuales

3.1.1 Referente Epistemológico

Al emprender cualquier análisis pedagógico es fundamental precisar un enfoque epistemológico. Para orientar la búsqueda de conocimiento y establecer cómo se ha construido el saber en torno a la lúdica, su importancia para la educación, según el entorno tanto pedagógico como social, las didácticas que se deben emplear y la pertinencia y finalidad del saber.

Se debe tener en cuenta que la epistemología tradicionalista tiene una fuerte influencia de lo físico y de las ciencias naturales, a partir de las cuales construye un saber total sobre el mundo. Busca, además, determinar los elementos perceptuales con un sentido estricto y suministrarlos a la conciencia a partir de la experiencia lógica y secuencial.

Es así como el positivismo y el racionalismo determinan las valoraciones a través de un filtro de blanco y negro, de verdadero o falso, siempre y cuando se cumplan los enunciados y sus determinaciones sean consecuentes con el metodicismo científico, situación muy acorde con las ciencias naturales, pero muy distante del amplio abanico de grises que se presenta en las ciencias sociales y la pedagogía.

Para las ciencias sociales surgieron cambios importantes con Kuhn y Feyerabend (1975) en la Escuela de Frankfurt que generaron una serie de enfoques antianalíticos y más bien prosociales e históricos, los cuales propiciaron cambios paradigmáticos que han influenciado el principio del siglo XXI.

A partir de estos encuentros entre lo epistemológico, lo social y lo ontológico se suceden cambios importantes en lo pedagógico como el constructivismo de Erns Von Glasersfeld fortalecido con los aportes de Piaget, Vygostki y Ausubel, asimismo, a nivel latinoamericano la corriente de la pedagogía crítica.

Estas visiones donde el conocimiento se aparta de un estatus eminentemente objetivo, universal e independiente generan diversas metodologías y criterios investigativos, donde el introspectivo-vivencial se adapta al enfoque escogido para abordar la lúdica y el juego como representaciones simbólicas y sociales en constante cambio y que buscan generar compromisos lúdicos que orienten epistemológicamente el camino educativo en el aula para gestar cambios relevantes en la formación de los individuos.

Como resultado de todo lo anterior se busca resonar con una epistemología centrada en enfoques constructivistas, los cuales llevan a resultados diversos, ya que en ella la evidencia experiencial no se puede enmarcar en el contexto de experimentación tradicional (siempre que ocurre esto, ocurre lo otro), sino resaltando la importancia de una reflexión sobre la génesis del saber y sus metodologías, sobre los caminos de las ciencias y sus límites, sobre la pedagogía y la didáctica, lo cual es vital en el desarrollo del saber generado en la universidad.

Como mencionan Porlan y Rivero (1998 p. 60) “en la educación superior se presenta una multidisciplinariedad que genera un mundo complejo dado por la confluencia de diversas epistemologías parciales y entremezcladas, que confluyen en la formación del profesional, para lo cual es pertinente enfoques didácticos y epistemológicos que se encuentren dentro de un orden pedagógico que lleve al logro de los objetivos de la educación superior, que permitan abordar este “collage universitario”.

Entonces, la universidad en el ejercicio de su autonomía y en pos del saber puede generar actividades de conocimiento con lo más avanzado a nivel mundial o con las herramientas con las que cuente el país donde se desarrollen, y de esta forma darnos indicios de cómo y hacia dónde apunta el saber y su construcción. En este sentido, es importante indagar en el saber generado por los estudiantes y que puede de alguna forma ser evidenciado en sus trabajos de grado. Desde estos trabajos se puede observar y trabajar la conceptualización y el manejo práctico de la palabra lúdica, buscando de esta forma la apropiación de un saber y/o información que nos permita generar conocimiento y continuar consolidando a la universidad como centro de reproducción de cultura y producción de saber.

Finalmente, el estatuto epistemológico que se pretende asumir cuando se abraza a la lúdica es el de un bien-estar, un apostar, un jugar por la búsqueda de creatividad y gratitud en la indagación científica, un enfoque para la educación del siglo XXI que coopere con el encuentro individual y la articulación colectiva en pro de lo vital y que fortalezca el quehacer académico en un conocimiento dinámico, práctico, evolutivo, en otras palabras en una epistemología vital.

3.1.2 Referente Pedagógico

El sujeto que aprende es el protagonista del proceso educativo y no un objeto depositario de conceptos o hechos. Por tanto, la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo. Desde esta perspectiva el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidades de cambio constante.

Es así como desde Piaget se han producido bases para generar nuevas maneras de enseñanza-aprendizaje que se sitúen en el contexto, desde este enfoque el estudiante un constructor de su conocimiento, comparte con el profesor como copartícipe de intercambios conceptuales y metodológicos en su formación, lo que resulta en el constructivismo como tendencia pedagógica predominante en la actualidad.

La pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer. Dentro de ellos este trabajo centrará su enfoque en el modelo pedagógico constructivista caracterizado por ser activo, dialogante donde desde la participación profesores y alumnos interactúan en el desarrollo de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento en pro de la integralidad del sujeto. Como menciona De Zubiría (2006): “la finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje, sino en el desarrollo”.

Asimismo, el trabajo tendrá un enfoque en el aprendizaje significativo. Los postulados constructivistas a tener en cuenta, por su resonancia con la lúdica, en esta investigación son (De Zubiría 2006):

- El aprendizaje se realiza si el estudiante genera un discurso propio con una estructura conceptual y metodológica, cambio o transformación que se encuentre dentro del límite de creencias o suposiciones de la comunidad de especialista o que la supere (Gallego, 1993).
- El estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo (Kelly, 1955).
- El estudiante al aprender construye activamente significados; las nuevas interpretaciones, observaciones, lecturas, experiencias modifican progresivamente la estructura cognitiva del estudiante, llegando a un acuerdo entre lo ya existente en dicha estructura con los nuevos conocimientos (Novack, 1984).
- El conocimiento es construido por el estudiante a partir de sus ideas previas, ya que ejercen una función de filtro de la realidad (Llorens, 1990, p. 50).
- El que aprende es responsable de su propio aprendizaje y esto implica un esfuerzo personal al modificar la estructura cognitiva desde su idiosincrasia.
- El aprendizaje es un cambio que se guía por la dinámica de equilibración, desequilibración y equilibración (Piaget, 1981).
- La construcción de conocimiento es una reestructuración del existente y no una acumulación de saberes.
- El error es una parte natural e importante del aprendizaje, por ende, se aprende del error.

Así mismo, el papel de los maestros como mediadores conscientes de su papel constructor de cimientos que como menciona Feuerstein (1993) favorezca de manera

intencionada, significativa y trascendente el desarrollo integral del estudiante”, por lo cual se debe acceder a nuevas herramientas que posibiliten este actuar. Es así como la lúdica se nos presenta como una suerte de experiencia que integrando el pensamiento nos lleva a organizar de manera sólida los conceptos, conocimientos, competencias y roles a nivel social y profesional que ayudan a autoestructurar a los sujetos en el aula.

3.1.3 Referente Axiológico

A nivel axiológico, la categoría básica propuesta es la vida, con sus líneas y colores que se entrelazan y que tiene en la teoría de la complejidad de Edgar Morín un referente para su abordaje a nivel pedagógico. Dentro de esta categoría tan amplia de la vida, destacan sus valores positivos de bienestar, armonía, alegría, dinamismo y felicidad.

Lo anterior teniendo en cuenta que toda propuesta y todo paradigma no es por siempre comunicante de la verdad absoluta, y que cambia a nivel histórico y cultural su validez. Sin embargo, lo que no cambia es la validez de la vida como campo donde los seres desenvuelven sus posibilidades y sus futuros posibles.

El ser humano busca la certidumbre, pero la vida es incertidumbre y complejidad, aspectos que se pueden abarcar desde la lúdica. En este sentido, la lúdica emerge como una posibilidad de afrontar la complejidad de los actos y de la vida misma.

Siendo lo lúdico resultado de la vida, en tanto actitud positiva y dinámica de apertura a la experiencia, es natural su asociación directa con la placidez, la alegría y la risa, palabras usualmente asociadas como sinónimos de la experiencia lúdica.

3.1.4 Síntesis Programática

Son claves en el desarrollo de esta propuesta los siguientes enfoques:

- La validez desde sus principios epistemológicos.
- El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano.
- Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales.
- La ciencia no descubre realidades ya hechas, sino que construye, crea e inventa realidades.

Sus principios pedagógicos:

- El aprendizaje es una construcción idiosincrásica.
- Las construcciones previas inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos.

Las alternativas didácticas con enfoque constructivista que se articulan con la lúdica y sirven de base para la realización, tales como:

- Los núcleos temáticos.
- La enseñanza por resolución de problemas.
- La enseñanza por resolución de proyectos.
- Los talleres.

Ahora con respecto al modelo de la pedagogía dialogante los siguientes postulados son afines al tratamiento de la lúdica en este modelo:

- (Propósitos) “La función esencial de la escuela es garantizar el desarrollo cognitivo y praxiológico de los estudiantes. La esencia de la escuela consiste en el desarrollo y no en el aprendizaje como lo han considerado los demás modelos pedagógicos”
- (Contenidos) “tal como lo formularon inicialmente la pedagogía conceptual y la reforma educativa de los años ochenta la escuela debe trabajar contenidos cognitivos procedimentales y valorativos...”
- (Estrategias metodológicas) “La estrategias metodológicas deben de ser de tipo interestructurante y dialogante. En este sentido, deben reivindicar el papel activo tanto de la mediación como del estudiante.
- (Evaluación) “La evaluación debe abordar las tres dimensiones humanas. Debe describir y explicar el nivel de desarrollo en un momento y contexto actual, teniendo en cuenta su contexto y su historia personal, social y familiar; debe privilegiar la evaluación de la modificabilidad y reconocer el carácter necesariamente intersubjetivo de toda evaluación.

3.2 El Juego

3.2.1 Conceptualización

Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas.

Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico.

El juego se presenta a nivel semántico como una palabra polisémica, amplia, con diversas acepciones. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus*, que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego está el de “acción y efecto de jugar”; “*ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde*”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de, “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin.”

La definición sobre el juego dada por los siguientes autores es relevante para este trabajo de grado, puesto que reflejan el juego como una actividad lúdica que es posibilitante para el ser humano:

- Huizinga: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Cagigal, J.M (1996): acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.
- Motta (2002): es el juego una manifestación externa del impulso lúdico.

3.2.2 Funciones

El ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego.

El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores.

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano.

A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición.

En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego.

El juego en su realización es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos.

El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción.

A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: "solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega".

3.2.3 Características

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida. Huizinga (1972) plantea que “la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla”.

Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.
- En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, “es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.” (El juego en adultos mayores. Argentina. www.efdeportes.com)

3.2.4 Clases

Como existen variados significados para la palabra juego, así también sucede con la clasificación. Para este trabajo usaremos la del sociólogo francés Roger Caillois (1913-1978). Lo anterior por considerar que en su generalidad abarca aspectos esenciales en cualquier tipo de juego y en especial la forma como el individuo se ve envuelto en ellos:

- Agon (gr. Lucha) juegos de competencia, de enfrentamiento a un adversario donde existe alguien que pierde y por oposición un vencedor.
- Alea (lat. Azar) juegos aleatorios, donde el azar juega como un factor importante en el resultado.
- Mimicry: mímica.
- Caída de movimiento o a un estado de desorden, vértigo. Juegos de riesgo.
- Juegos de imitación, juegos donde se simula una realidad ilinx (gr. remolino), juegos que implican rápidos movimientos, torbellino.

3.2.5 El juego como Estrategia Didáctica

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

3.3 La Lúdica

3.3.1 Conceptualización

La Real Academia Española define la palabra lúdico, ca como: Del juego o relativo a él. Proviendo etimológicamente del latino ludus, juego, e -ico. (<http://lema.rae.es/drae/?val=etimologia>) lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Piñeros, 2002).

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 y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998)

Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo jugueteo, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad.

Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer a nivel táctil, olor sabor, que lleva a procesos de comprensión, lo cual requiere obviamente de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación, asociación a nivel mental en procesos que llevan al aprendizaje. Se hace así necesaria una educación que comprenda y transforme, que se preocupe primero por el ser humano y su viabilidad en un mundo amable y luego en el conocimiento, permitiendo disfrutar de la existencia de manera lúdica más allá del atafago moderno.

En lo lúdico más allá del juego se da un estar con otros. Como menciona De Borja: “Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía”. Finalmente en una educación integral y no particular y/o mecanicista lo que importa no es instruir, sino generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica.

Una actitud lúdica conlleva curiosar, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío.

Como menciona Dewey (1975) la experiencia es la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica el alumno y el profesor son iguales. El profesor juega con ellos, como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de la actividad.

A comienzos del siglo XXI el paradigma es aprender a aprender en un clima de libertad, de múltiples miradas, de pluriinformación, de puertas abiertas a las propuestas. La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas. Lo anterior en el sentido que menciona Dewey (1975) "El aprender se produce naturalmente".

Es una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, de hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento.

Más aún lo lúdico está inserto en la complejidad de la vida y de su expresión: la naturaleza, con toda su incertidumbre. Por tanto, lo lúdico ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica. En el adulto puede hacerlo más grato y facilitar el aprendizaje de competencias laborales y de buscar conocimientos de interés propios donde pueda reflexionar sobre sus inquietudes y al mismo tiempo soslayar el mundo del trabajo.

3.3.2 Lúdica y Complejidad

La vida es complejidad y lo lúdico permite acceder más fácilmente a la complejidad y entender su incertidumbre, acceder a un lenguaje que no necesita explicaciones, un lenguaje de sensaciones conociendo "lo que es". Lo lúdico genera conocimiento y el conocimiento es lúdico. Sensación-imagen por encima de la palabra, ¿hay una manera más pura de conocer?

Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida.

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.

La lúdica permite con su especial modo el abordaje de los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible. Estos saberes son:

- Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.
- Los principios de un conocimiento pertinente.

- Enseñar la condición humana.
- Enseñar la identidad terrenal.
- Afrontar las incertidumbres.
- Enseñar la comprensión.
- La ética del género humano.

Aquí se nos presenta la felicidad como algo importante como resultado de la lúdica. Es finalmente la felicidad lo que busca, si no todos, la gran mayoría de los seres humanos y si la encontramos en un instante lúdico, como un momento feliz, más que un estado, es buena para nosotros.

La importancia de la lúdica es puesta en duda por el pensamiento positivista, en su razonamiento subyace la apreciación de que una risa difiere de una posición de conocimiento, de lo eficaz y eficiente y más aún del conocimiento "serio". La risa como un elemento del payaso y libertino lejano del docto y sabio. Oposición que se encuentra de manera inconsciente en muchas mentes.

La lúdica se encuentra en el juego, pero también en la metáfora-sueño, cuento, relato, poesía; se encuentra en el uso de la imagen, del símbolo. Permite entrar en sinergia con la experiencia y el conocimiento.

De esta forma, la lúdica a partir de la experiencia, pensamiento, sentimiento elabora una serie de representaciones signálicas y simbólicas que lógicamente se encuentran relacionadas con el pensamiento, el conocimiento y la comunicación humana. Es así como para el empirista Locke John (1706) los signos son indispensables para la formación del pensamiento y para su exteriorización.

En la dimensión de lo humano habita el pensamiento metafórico que es esencialmente lúdico, el cual se manifiesta a través del humor, los juegos de rol, la poesía, la literatura, en el arte, en la ciencia. Como mecanismo de pensamiento de alto nivel, trabaja en el espacio de las analogías, de las diferencias y por ello de la conceptualización para poder generar su cometido alegórico.

La lúdica por medio del lenguaje simbólico que posee permite adentrarse en la complejidad tanto en su estructura como en su conceptualización, al poder proyectar una conceptualización a otro y así sucesivamente se va estableciendo una continuidad representativa que permite apropiarse de la totalidad y de lo fragmentado. En el desarrollo de su lenguaje simbólico crea códigos, una gramática diferente a los códigos formales adquiridos en el paso por las instituciones de educación formal.

3.3.3 La Lúdica como Actitud

"Lo fundamental de todo proceso pedagógico es el aprendizaje y no la enseñanza. Es el aprendizaje del estudiante y su participación el logro deseado." (Unesco, 1995)

En el ser humano se desarrolla una actitud lúdica que tiene su inicio a temprana edad, en el vientre materno cuando se divierte con el cordón umbilical que lo une a su madre y succiona su dedo cuando se aburre, luego al salir de la calidez de su progenitora se ve impelido a conocer y comprender su medio, para lo cual es fundamental la "actitud lúdica" que le posibilita desde los primeros momentos la capacidad de imaginar, de fantasear a través del juego y posteriormente le permite progresivamente asir el mundo del símbolo, de la metáfora que lleva a los mundos de la poesía, del poder jugar con las palabras, con el lenguaje; así también, la posibilidad, por medio de la imagen, de jugar con el arte en sus múltiples facetas.

Esta construcción de pensamiento complejo hay que mirarlo como construcciones significativas individuales y colectivas, no se puede ver solo desde el punto de vista analítico o lógico, más aún este proceso-resultado no es necesariamente ni deseablemente mensurable, su construcción es virtual, no es lineal, es en red, entretejida con otras facetas del ser.

La actitud lúdica lleva al pensamiento divergente al llevar a la búsqueda de resolución de situaciones donde lo risible, diferente tiene cabida en el ámbito juguetón de la correría de posibilidades. Además de su cualidad de darse en el sujeto y a partir de él, permite el uso pedagógico y la interacción con el conocimiento cotidiano que genera la idiosincrasia y costumbres y finalmente la riqueza cultural de las comunidades, lo que permite un ánimo fresco, vital, amable y festivo, que es deseable en nuestros tiempos y más aún en nuestro país.

Si como dice Freud, "el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos", entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio disipar la incertidumbre y evadir la frustración.

En este sentido, lo fundamental en la lúdica como palabra generalista sería la actitud lúdica, la cual hace posible la existencia de la actividad lúdica y el juego y sin la cual no es posible realizarlas en su esencia.

La actividad lúdica se ha planteado como modelo de actividad integral desde las doctrinas de Fröebel en 1840 que acuñó el término *kindergarten* como un sistema de enseñanza fundado en el juego, este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influenció a María Montessori para fomentar la educación de niños por actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción con los sentidos. Todo lo anterior generó posteriormente otras propuestas educativas en este sentido. donde se fomentaba la actividad y la experiencia que brindaba la lúdica. Es hasta nuestros tiempos en donde desde el área de la educación física se empezó a impulsar como algo integral.

Esa actitud lúdica se preocupa por poder “salir de sí” e interactuar con el otro para motivar al encuentro y finalmente potenciar al otro, lo cual lleva a la construcción en común, al proceso de generar preguntas y de sus posibles respuestas y que aplicada a la pedagogía actual sobrepasaría fácilmente el papel técnico que los modelos económicos internacionales asignan a la educación: “(...) *la pedagogía sólo sería las técnicas que hacen posible su instrumentación, visible en la competencia de desarrollar una clase y un programa en su área del saber, administrando el tiempo y el espacio educativo*” (Mejía, 2006, p. 147).

Se construye sentido y significado en los quehaceres y disciplinas desde la actitud lúdica, desde el afecto. No se puede aprender sin emociones y consecuentemente tampoco se puede razonar sobre el cómo y el porqué del aprendizaje, de la disciplina o el para qué de una sociedad.

Además, ante la gravedad de la crisis social, política y económica en la que se encuentra sumido el país, el educador colombiano está en la obligación de emprender una búsqueda constante de soluciones tanto a nivel pedagógico y social, puesto que la educación es un agente posibilitador y democratizador del ser, como mencionan Ayala y Brunetti (1992): “*La democracia necesita fortalecer modelos políticos participativos. Y en esto la educación y la comunicación son también vitales*” (p. 88).

De esta forma, los maestros-mediadores deben asumir su papel constructor y cohacedor de cimientos del ser según el enfoque De Zubiría : “la finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje... sino en el desarrollo”.

3.3.4 Temáticas Pedagógicas Relacionadas con la Lúdica

De todas las temáticas relacionadas con la lúdica y de esta con la pedagogía se consideró importante tratar los siguientes tópicos:

- **Didáctica**

En las actuales renovaciones globales, graduales y continuas a que nos vemos expuestos a nivel cultural, tecnológico y económico, la educación resulta afectada por ellas y enfrenta el desafío de generarse en causa y/o estar a la altura de los acontecimientos a que estos la enfrentan. La didáctica entra a jugar un papel clave aquí, pues ayuda a gestar sujetos activos, resolutivos, generadores de transformación, que hagan del aprendizaje una actividad vital de evolución.

Este aprender constante que se da en el ser humano lleva a la validez práctica de la disciplina didáctica, la cual acompaña y suscita el descubrimiento y encuentro del conocimiento, que se presenta a lo largo de la vida, el cual se desarrolla en permanente interacción con el medio y necesariamente con otros seres humanos, acción que es convertida por la educación en integración social. Para lo cual es imprescindible la

renovación de propuestas didácticas como la lúdica, para mejorar, facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para los fines de este trabajo usaremos el enfoque de Besave:

La didáctica se ocupa de y, a la vez, es una acción social. Esto traza sus horizontes, sus límites y sus desafíos. La didáctica es un cuerpo de conocimientos orientado a guiar la acción educativa, pero la enseñanza, como toda acción social, es siempre singular y escapa a su control a partir de reglas. En tanto teoría, la didáctica debe ocuparse de lo general y repetible, pero su destino es la situación empírica (Besave, 2007, p. 220).

Es allí donde la lúdica ayuda a construir los fines teóricos y prácticos de la didáctica en cada situación particular. Es claro que la didáctica se reconstruye en cada caso por actores particulares y debe tener en cuenta al sujeto al que el didacta se dirige, situación posible de potenciar por la actitud lúdica.

La didáctica se presenta así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, las cuales son necesarias para establecer alternativas de acción y ejecutarlas, allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilen valores, así como el logro de las competencias y técnicas.

En esta deseable pluralidad y diversidad que marcan la reflexión didáctica contemporánea y que posibilitan al mismo tiempo una mirada acorde con la complejidad de su objeto de estudio cabe tener en cuenta las formas más efectivas para hacer del aprendizaje algo grato, alegre, que genere gusto, que lleve a una actitud activa, integradora y de trabajo en equipo, que se aleje de clases alienantes, aburridoras y se conviertan en transformadoras, motivadoras del conocimiento, y que lleve como se menciona a nivel teórico en la ley General de Educación a:

“El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. (Ley 115, MEN, 1994)

El docente como sujeto motivador-facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere permanecer en una continua búsqueda y preparación de conocimiento y sus didácticas y a la vez reflexionar sobre cómo enseñar, cómo aprender y cuál es el estilo de aprendizaje del estudiante.

En este sentido la didáctica se presenta como herramienta para darnos pautas sin punto final, sino más bien puntos suspensivos en una visión de ella como el cúmulo de estrategias pedagógicas para hacer efectivo el proceso enseñanza-aprendizaje. La actitud lúdica en el juego del conocimiento y en el juego de aprender presenta variados matices y propuestas, teniendo ellas un punto en común: “la búsqueda grata en la efectividad de su cometido”.

La lúdica ayuda al docente a dar respuesta a su responsabilidad social y a sus didácticas, a sortear los fracasos, la deserción estudiantil, los abismos generacionales,

que generalmente existen, así como, las diferencias que generan a nivel práctico los encuentros.

Es por ello, que la didáctica debe estar inscrita en la realidad sociocultural de los sujetos de aprendizaje (docente- estudiante), con una responsabilidad conjunta de generar aprendizaje a la par con el cambio de la tecnología (conocimiento, habilidades y costos económicos).

Es positivo que la didáctica haya recibido el cambio epistemológico de no tener solo leyes determinantes y positivistas dentro de su brújula, sino también abrir las puertas al azar, teniendo como alternativa “la posibilidad”, palabras claves en la lúdica. Este cambio se está haciendo de manera práctica, poco a poco, situación que ha sido difícil, ya que la mente sigue enmarcada en la causa-efecto, las leyes inamovibles e inmutables, el orden y lo que signifique ir contra este statu quo genera inestabilidad, temor y desconfianza.

¿Podríamos hallar allí el fracaso de las estrategias didácticas?, ¿buscar generar un producto ya determinado a cambio de dejar espacio a la incertidumbre y la creación es lo adecuado?, estas son preguntas por resolver en el tiempo y por quien desee hacerlo, como preguntas didácticas no buscan una respuesta, sino un proceso.

Es fundamental indagar en nuevas posibilidades en la resolución de los temas y problemas relacionados con la educación: los procesos para reformulación de diseños curriculares, planes de estudio, selección de didácticas, concepciones sobre evaluación, organización de ambientes de aprendizaje a lo cual la lúdica puede dar posibles respuestas o por lo menos hacer más grata la búsqueda.

▪ La Didáctica en las Ciencias de la Salud

Es importante tener en cuenta que a nivel de formación en ciencias de la salud la complejidad del acto educativo aumenta, pues busca el conocimiento y el desarrollo de las dimensiones axiológica y cualitativa que lleva a la producción de los bienes simbólicos como menciona Díaz Barriga (2000), los cuales policonstruyen a nivel moral, estético, ético, espiritual y cultural, hecho a ser tenido en cuenta desde la didáctica para lograr ser objeto de cambio real en los sujetos sobre los cuales actúa.

Por ello, es deseable al plantear metodologías, estrategias didácticas en ciencias de la salud, realizar una reflexión previa sobre:

- Desde qué punto se mira, cuál es el concepto, desde qué modelo pedagógico, filosófico, epistemológico, para no perder la perspectiva durante el proceso. (Hernández, 2001)
- Reconocer el contexto histórico, social, cultural, cuáles sus prácticas y visión del proceso salud enfermedad.

- Los diversos escenarios (atención ambulatoria, valoración en consulta, hospitalización, atención domiciliaria, salud pública) los cuales deben ser tenidos en cuenta al igual que los niveles de formación y recursos.
- Debe haber un conocimiento del estudiante. Es fundamental conocer los procesos de construcción de conocimiento de los estudiantes.
- La memorización de los conceptos hacen creer a los estudiantes que han comprendido, pero no les ayuda a un razonamiento de los conceptos y su apropiada aplicación. Por ende, es relevante en todo proceso de enseñanza - aprendizaje iniciar conociendo las ideas previas de los estudiantes, como enuncia Ausubel: “Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese consecuentemente”. (Ausubel, 1983, p. 151).
- Conciencia del ideal de profesional sólido que se quiere formar.
- Conocimiento de los problemas al evaluar lo clínico, ¿para qué, por qué, qué, cuándo, cómo evaluó?, ¿cuáles son las dificultades al evaluar en clínica?, ¿qué aspecto evaluó al estudiante en la práctica?, ¿es necesario realizar una revisión de conocimientos previos, aptitudes, habilidades?
- A nivel actitudinal tener en cuenta la observación, liderazgo, valores. Viendo las actitudes como tendencias valorativas, reflejo del valor.
- Las creencias y actitudes que sustentan la forma en que evaluamos los aprendizajes. Ver la evaluación como un mecanismo de autorregulación, aprendizaje, para mejorar, perfeccionar, modificar, para tomar decisiones.

▪ Transposición Didáctica

Para el padre de la Transposición Didáctica, Chevallard, “un contenido de saber que ha sido designado como saber a enseñar, sufre [...] un conjunto de transformaciones adaptativas que van a hacerlo apto para ocupar un lugar entre los objetos de enseñanza. El “trabajo” que transforma de un objeto de saber a enseñar en un objeto de enseñanza, es denominado la transposición didáctica” (Chevallard, 1991, p. 45). Es decir, la responsabilidad del profesor es transformar el saber “sabio” (científico o artístico) en un saber enseñado, con el fin de que los estudiantes puedan comprender ese lenguaje y puedan apropiarse de este conocimiento.

...para los docentes [enseñar] significa, por un lado, la conversión de un conocimiento en códigos entendibles, develando los objetos, las maneras de argumentación, los fenómenos, los principios, las leyes, los métodos, los modelos propios de su saber,

disciplina o profesión, para que incidan de manera deliberada en los procesos de transformación de sus estudiantes [...] en la búsqueda de la formación integral; y por el otro lado, significa la conversión del conocimiento para hacer posible el aprendizaje y la formación intelectual... (Segura, 2006 pp. 146-147).

Si como menciona Chevallard “todo saber está conectado originalmente con su productor, puesto que se encarna en él” es necesaria cierta despersonalización del saber dando un enfoque adaptado a la situación y sujetos que intervienen en el proceso de transmisión y construcción de conocimiento, para lo cual la lúdica puede obrar tanto como medio de transposición y/o elemento que brinde un carisma personalizador en la transposición del saber.

▪ Aprendizaje Significativo

Como mencionan Novack y Gowin (1984, p. 40) hablar de aprendizaje significativo implica sobre todo enfatizar el proceso de construcción de significados como núcleo del proceso de enseñanza - aprendizaje que depende de cada alumno que aprende, el cual establece relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conceptos nuevos y los que ya sabe. De tal forma que el aprendizaje es una actividad individual mientras que los significados sí se pueden compartir e intercambiar, es un generar continuo en una secuencia de aprendizaje de eslabón a eslabón de manera interpretativa individual.

Ausubel y otros en su libro *La Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo* propone la teoría de la asimilación para el aprendizaje significativo. En el presente trabajo se destacarán los siguientes postulados:

- El aprendizaje significativo implica la modificación de la estructura cognoscitiva del estudiante cuando interrelaciona los nuevos conceptos o proposiciones con lo que ya sabe. (Asimilación)
- El conocimiento se organiza jerárquicamente en la estructura cognoscitiva, una buena estructura jerárquica inicia con conceptos amplios y continúa posteriormente con conceptos más específicos y menos generales, por ende, la mayoría de todo lo que se aprende implica procesos subordinados de conceptos o proposiciones y en menor proporción relaciones supraordinadas y combinatorias.
- El aprendizaje significativo lleva a una diferenciación progresiva, la cual se fundamenta en un aprendizaje continuo, en el transcurso del cual los conceptos pueden sufrir modificaciones o hacerse más explícitos dependiendo de los nuevos conceptos que se vinculen en la estructura conceptual.
- El contenido que va a aprender el estudiante debe ser potencialmente significativo, es decir, el concepto debe ser sustancialmente relacionable con la estructura cognoscitiva del estudiante.

- Las explicaciones, demostraciones y la práctica cuando se desarrollan de forma intencional y como tarea del aprendizaje significativo influyen en la estructura cognoscitiva al aumentar la fuerza de sociabilidad de los significados recién aprendidos en una actividad dada, facilitando la retención y la relación de estos con los que ya tiene, mejora la argumentación del estudiante en presentaciones subsiguientes del mismo tema.
- La motivación influye en el proceso del aprendizaje significativo de manera catalítica generando esfuerzos más intensos y concentrados con umbrales preceptuales y cognoscitivos más pertinentes, ya que este tipo de aprendizaje por sí mismo genera el impulso cognoscitivo del deseo de saber, entender, dominar el conocimiento, formular y resolver problemas.

La lúdica motiva al estudiante para la interacción de sus significados con otros y para que aplique los nuevos conocimientos en otros contextos que genera en el estudiante seguridad afectiva, cuando el estudiante integra el pensamiento, la actuación y la afectividad, da significado a su experiencia. Los estudiantes establecen relaciones subordinadas, las cuales, se caracterizan por vincular los conceptos nuevos bajo un concepto general ya adquirido.

Los estudiantes pueden saber el significado de nuevos conocimientos, pero no los han aprendido significativamente, al no haberlos integrado de modo activo en su estructura conceptual (Novak y Gowin, 1984, p. 123). La lúdica permite la integración del individuo a los nuevos conocimientos y a la relación de los mismos.

4. Diseño Metodológico

Cada palabra contiene y es hija de imaginarios colectivos e individuales, por tanto, es importante determinarlos. Por lo cual, en el interés de indagación del término lúdica buscó clarificar en primera instancia el manejo dado en los trabajos de grado, teniendo en cuenta que Díaz y Hernández (2002) declaran:

“Una comunicación escrita es un proceso cognitivo complejo que consiste en traducir el lenguaje representado (ideas, pensamientos, etc.) en discurso escrito coherente, en función de contextos comunicativos y sociales determinados, y que un texto escrito finalmente es un producto comunicativo sociocultural” (p. 310)

Además, teniendo en cuenta que todo texto es polifónico o intertextual, ya que el autor retoma pasajes y opiniones de otros y los presenta agregando ideas propias que lo complementen (Díaz y Hernández, 2002 p. 311), se puede a partir de los trabajos de grado presentar la posibilidad de múltiples actividades, una de ellas, las de su revisión. Acción que se desarrolla en la realización de este trabajo de grado, buscando la re-contextualización y/o reformulación de los discursos primarios de los trabajos de grado con sus códigos regulativos disciplinares, para traducirlo en un discurso secundario, vital y pedagógico, que se pretende elaborar a partir de su manejo y aplicabilidad de la palabra lúdica.

La revisión de estos trabajos de grado tiene la importancia de reafirmar a la universidad como centro de reproducción de cultura y saber, por lo cual es válido el interés de someter a reflexión y juicio intelectual estos trabajos, en tanto vía pertinente a la intención de cualificar el uso y/o aplicabilidad del término lúdica, por ellos empleado con el ánimo de explorar nuevos caminos en lo metodológico y lo conceptual, alrededor del sentido lúdico que inspira el quehacer académico

4.1. Tipo de Estudio

Este trabajo es una investigación documental que se podría denominar investigación de la investigación, ya que indaga en las evidencias metodológicas claridades, similitudes y diferencias que existen entre los trabajos de grado revisados en torno al uso del término lúdica, así como busca comprender la razón como se consideró a la lúdica como una necesidad para desarrollar el trabajo, y si hubo coherencia en el empleo del mismo durante el desarrollo.

Cabe aclarar que metodológicamente el desarrollo de este ejercicio de revisión y reflexión, a través de la aproximación al análisis de los trabajos, aunque recurre a la descriptiva; no constituye un enfoque cuantitativo alguno, es decir, que el uso de la herramienta cuantitativa constituye un medio y no un fin; sino que lo dado, permite sistematizarlo simultáneamente en un ejercicio de razonamiento, que posibilita ver gráficamente el manejo de la palabra lúdica en los trabajos del estudio en cuestión.

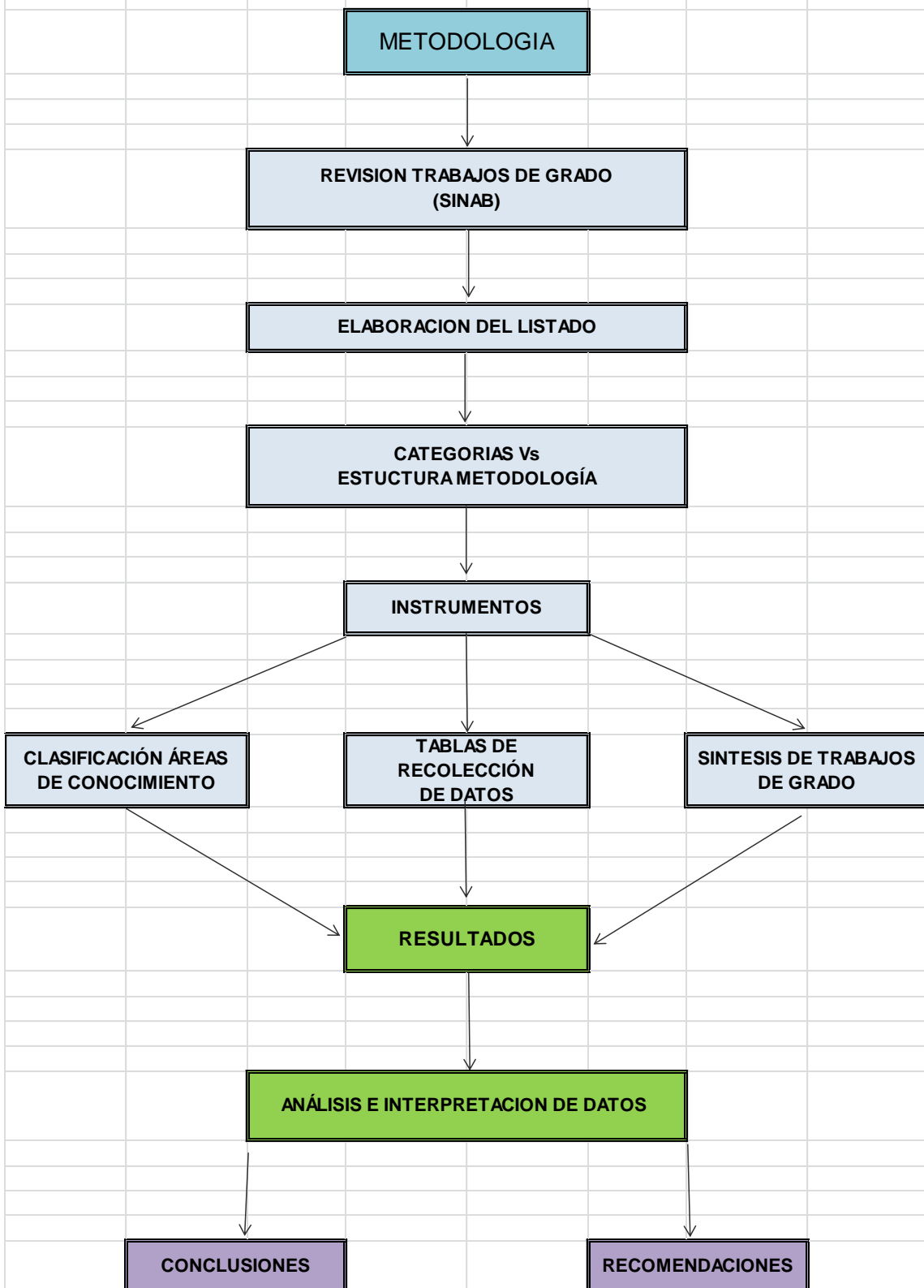
Así mismo, cabe anotar que el empleo de una visión cualitativa es pertinente al abordaje realizado dando coherencia a la solución de la formulación del problema y los objetivos, presentándose como un tipo de investigación con abordaje exploratorio, descriptivo y correlacional.

Es así como el manejo del método cualitativo se presenta en búsqueda de recoger diversas realidades y datos dentro de los trabajos en mención, mediado por la interpretación del autor del presente trabajo. Es claro que la subjetividad que se presenta en este trabajo, al ser influido por el juicio del autor y por las características de los enfoques cualitativos, presenta la dificultad para generalizar y entregar datos mesurables, dentro del criterio del método científico y bajo la mirada de otros investigadores.

En aras de obtener una información pertinente para la pregunta inicial de este trabajo se buscó un asequible manejo de los datos cuantitativos así como cualitativos, para obtener integridad y unidad en los resultados, indagando en los significados que tenían para los realizadores de los trabajos de grado analizados, como menciona Rojo Pérez (2002, p 118) acerca del enfoque cualitativo: "su finalidad es proporcionar una mayor comprensión acerca del significado de las acciones de los hombres, sus actividades, motivaciones, valores y significados subjetivos."

El diseño de la fase metodológica buscó dar coherencia interna e integridad, por lo cual se realizó la siguiente estructura metodológica (Gráfica 4-1):

Grafica 4-1: Estructura metodológica empleada en la realización del trabajo de grado.



4.2 Descripción de instrumentos de recolección de datos

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” (Anexo A).

Se encontraron 10 trabajos de grado, los cuales se dividieron en 5 grupos según el área de conocimiento, (Anexo B), 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 a continuación se realizó la elaboración de resúmenes (Anexo C) de los trabajos seleccionados, lo cual permite una visión del manejo temático y contextualización de los datos recogidos en el abordaje metodológico cualitativo.

Posteriormente, 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 conceptualizaron para que actuaran como referentes.

Es así como se conceptualizó la *lúdica* desde la óptica de Carlos Alberto Jiménez, un reconocido y prolífico autor colombiano, 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. (Jiménez, 2007. p. 22)

A continuación se enfocó el *juego* desde la perspectiva de Huizinga (1987) quien considera:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (Huizinga, 1987)

Por otra parte, la relación lúdica –juego se abordó desde la concepción del juego como parte de la lúdica, siendo este una manifestación lúdica. La tercera y última categoría, la *relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje* se valoró bajo el criterio educativo de la lúdica como estrategia didáctica.

Una vez establecido el enfoque conceptual de las categorías se correlacionaron versus una adaptación de estructura metodológica de trabajo de grado en una tabla de datos (Anexo D), la cual fue el medio para ubicar los datos relevantes en el análisis posterior. Cabe anotar que la adaptación de la estructura metodológica tuvo como base el formato

de evaluación de proyectos de grado de la línea de pedagogía y docencia en la educación superior de la maestría de educación de la Universidad Nacional de Colombia.

De esta forma se observó el tratamiento dado a las categorías en los diferentes apartados de la estructura metodológica de los trabajos de grado, lo cual habla de la manera más cercana, realista y práctica del uso y/o grado de importancia de los conceptos categoriales.

4.3 Resultados

Inicialmente se llevó el número de trabajos encontrados a un universo de 100%, en donde para claridad en el manejo de los datos se realizó una proporcionalidad. Lo anterior, en relación entre las magnitudes mediales, de los trabajos que aplicaban al ítem revisado, sobre el número total de trabajos (10/10) revisados.

A continuación se procedió a la clasificación por áreas de conocimiento, buscando observar la importancia que se da a la aplicación y/o revisión de la temática lúdica por áreas de conocimiento.

4.3.1 Áreas de conocimiento

Aquí se tuvo en cuenta un enfoque epistemológico clásico y general de considerar las llamadas "ciencias blandas" como pertenecientes al área de humanidades, dentro de las cuales se encuentra la sociología, ciencias de la comunicación, ciencias de la educación, ciencias antropológicas, historia, psicología, economía, derecho. Cabe anotar que este planteamiento incluye áreas que no son consideradas ciencias como letras y filosofía.

Tabla 4-1: Clasificación por áreas de conocimiento

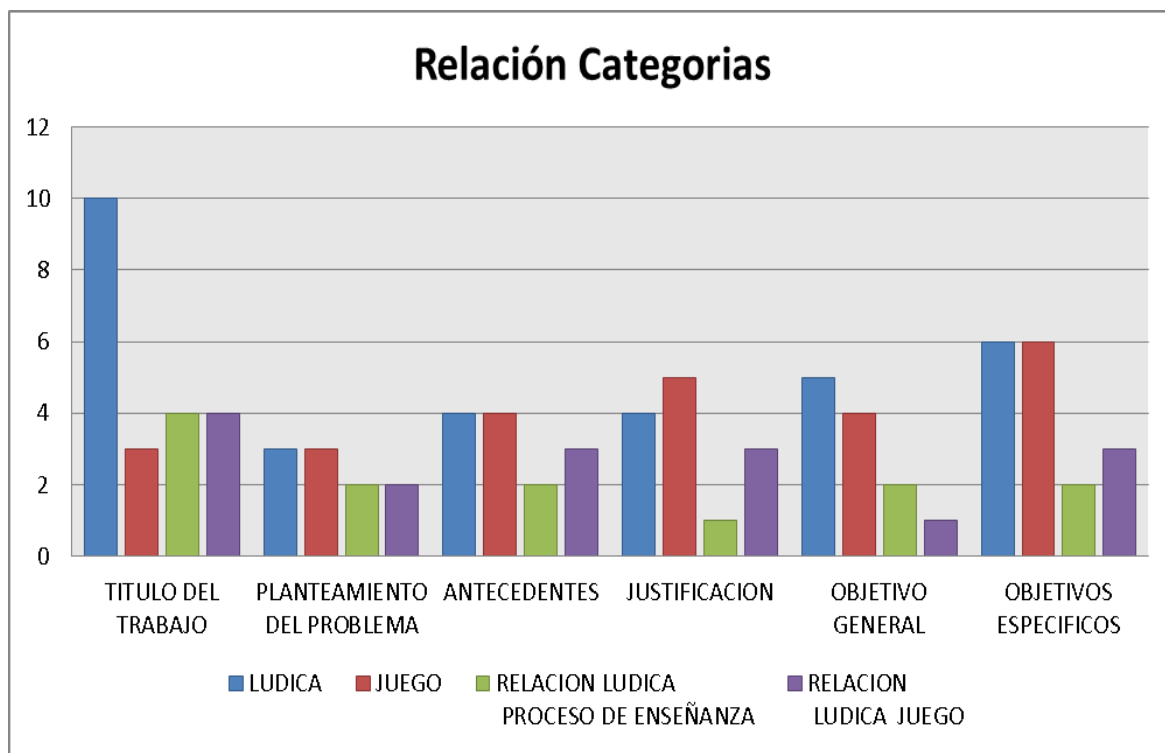
AREAS DE CONOCIMIENTO	TRABAJOS DE GRADO
Ingeniería, arquitectura, urbanismo y afines	10%
Bellas Artes	10%
Ciencias de la Salud	40%
Ciencias Sociales y Humanas	30%
Ciencias de la Educación	10%
Matemáticas y ciencias naturales	0%
Agronomía, veterinaria y afines	0%
Economía, administración, contaduría y afines	0%

Las llamadas ciencias humanísticas o blandas son basadas en una división antigua y práctica en contraposición a las ciencias duras (matemáticas, física, química) más científicas en el sentido de su rigurosidad y exactitud que las blandas cuyas normas no son tan fuertes siendo su objeto de estudio la sociedad, por lo tanto más propensas a la subjetividad.

Es así como en la clasificación por áreas de conocimiento (tabla-1) se encontró que en 9/10 se encontraba dentro del área humanista y en 1/10 lo que clásicamente se denomina ciencias duras. En este trabajo de grado de la facultad de ingeniería eléctrica y electrónica su tratamiento fue el uso de la palabra lúdica como sinónimo directo de juego y específicamente del denominado Tic Tac (Triqui), sin que se realizara ninguna revisión teórica de lo lúdico ni se presenta planteamiento y/o posición de la lúdica en la esfera de lo humano, más aún sin que se consultara ninguna bibliografía específica del tema.

En el área humanista donde se hallaba la mayor parte de los trabajos de grado (9/10) se apreció (4/10) un tratamiento de la lúdica como herramienta didáctica aplicada exclusivamente en talleres, también (1/10) empleada como un medio para disminuir los aspectos emocionales negativos secundarios a la hospitalización en niños, así como un método de evasión de la realidad (1/1), juego de socialización en niños (1/1), como ambientación deportiva que brinda la fiesta del fútbol (1/1) y en otra se realizó la comparación entre Grecia y Roma, entorno a los temas de la lúdica y el juego como ejes intemporales y universales del espíritu político y democrático(1/1).

4.3.2 Categorías Vs estructura metodológica



Grafica 4-2: Relación categorías vs estructura de trabajos de grado.

En este apartado 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 la relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje, frente a las partes de la estructura general que se encuentran en los trabajos de grado (gráfica 4-2), buscando de esta forma organizar los datos encontrados y determinar las principales tendencias e ideas, así como la forma de su abordaje.

A continuación se relacionaron las categorías mencionadas versus estructura metodológica de los trabajos, lo cual arrojó los siguientes resultados:

- **En lo referente al encontrarse en el título del trabajo:**

<i>Título del trabajo</i>	<i>I</i>
Lúdica	10/10
Juego	3/10
Relación lúdica-juego	4/10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	4/10

Tabla 4-2: Proporción de la mención categorial en el aparte ***título*** del trabajo de grado.

Lúdica

Se encuentra obviamente a la palabra *lúdica* en 10/10, ya que el término fue base para escoger los trabajos a analizar.

Juego

Se observa, que el término *juego* aparecía en 3/10 de los trabajos, nombrado entonces, en conjunto con la lúdica, lo que lleva a pensar, aunado a la lectura realizada, que son tratados como entes con cualidades diferentes aunque dentro de la misma área de influencia del goce de lo humano.

En el 70% restante se observa que la lúdica es vista como categoría superior que engloba al juego y, por lo tanto, este último no es mencionado explícitamente en el título del trabajo de grado.

Relación lúdica- juego

Es así como la relación lúdica- juego (4/10) se da en la esfera del goce de lo humano, siendo el juego una herramienta de goce y la lúdica una ambientación, actitud que rodea

el acto de jugar y que lo posibilita, donde lo lúdico es una esfera macro donde el juego se encuentra como un elemento que presentan diferencias en características y resultados.

Relación lúdica-proceso enseñanza- aprendizaje

Se establece en este apartado un nexo en la relación lúdica-proceso enseñanza-aprendizaje donde se menciona de manera explícita en 4/10, allí se observa un fin didáctico en el uso de estos dos. En el 60% restante los fines son de otra índole fuera del proceso educativo.

- **En el apartado Planteamiento del problema:**

<i>Planteamiento del problema</i>	<i>/</i>
Lúdica	3/10
Juego	3/10
Relación lúdica-juego	2/10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	2/10

Tabla 4-3: Proporción de la mención categorial en el aparte ***planteamiento del problema*** del trabajo de grado.

Lúdica

Aquí se observa como en el planteamiento del problema se menciona en 3/10 como solución a la problemática planteada. Encontrándose un 7/10 la no mención de la palabra lúdica o de lo ludico, lo que muestra la ligereza con que es usado el término.

Juego

También mencionado en igual proporción de 3/10, como la lúdica, como herramienta a emplear en la solución del problema propuesto.

Relación lúdica-juego

Es curioso como las dos categorías son mencionadas indistintamente, cada una, en igual proporción de 3/10, considerándose las dos categorías en igualdad de posibilidades de ser solución, del problema planteado, solo en dos ocasiones son mencionadas en conjunto en su accionar para dar respuesta activa en la resolución de la pregunta que orienta el trabajo de grado.

Relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje

La relación de esta subcategoría se presenta en la órbita de ser contingencia como didáctica en la solución educativa del problema planteado, lo cual es mencionado en 2/10 de los trabajos consultados. En el porcentaje restante no se hace mención alguna de ningún aspecto educativo en este ítem, lo que refleja que esta correlación no es tenida en cuenta como un elemento pertinente.

- **En el apartado: Antecedentes**

Antecedentes	/
Lúdica	4/10
Juego	4/10
Relación lúdica-juego	3/ 10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	2/10

Tabla 4-4: Proporción de la mención categorial en el aparte **antecedentes** del trabajo de grado.

Lúdica

Se cita dentro de los antecedentes en un 4/10 las bondades de la lúdica relacionada con el objeto de estudio de los trabajos de grado, recabando información tanto de antecedentes teóricos como de campo, siendo estos últimos los de mayor influencia en contraste con solo 1/10 que realizó abordaje teórico, lo que induce a pensar en la visión práctica y experiencial que todavía subyace al uso del término lúdica.

Juego

El juego se cita nuevamente en igual proporción de 4/10 como mecanismo válido en el abordaje a la pregunta problematizada, lo que muestra la sinonimia con que son usados.

Relación lúdica-juego

Se encuentra nuevamente la lúdica y el juego como pareja categorial en igualdad de condiciones (4/10) haciéndose mención de ellos por separado pero guardando concordancia al ser relevante como actividad humana posibilitante.

Relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje

Se muestra solo en 2/10 a nivel de trabajo de campo, los cuales se mencionan de manera descriptiva en la realización de actividades educativas centradas en la realización de talleres.

- **En el apartado: Justificación**

Justificación	/
Lúdica	4/10
Juego	5/10
Relación lúdica-juego	3/10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	1/10

Tabla 4-4: Proporción de la mención categorial en el aparte **justificación** del trabajo de grado

Lúdica

En la justificación vemos que cuando se hace alusión a la lúdica (4/10) se habla de ella como un sinónimo de juego, con sus posibilidades recreativas y/o didácticas. Sin ser mencionada en el 6/10 restante.

Juego

Se menciona en un 5/10 como elemento recreativo de esparcimiento con posibilidades didácticas, en la otra mitad de los trabajos no se hace mención del juego

Relación lúdica-juego

Es así, como en la justificaciones se presenta nuevamente la sinonimia lúdica-juego (3/10) con un énfasis en el divertimento unido a lo didáctico (1/10). En el trabajo de grado T-7 y T-8 el fin es sobre la emotividad y no sobre lo educativo.

Relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje

Se presenta nuevamente, y solo en un trabajo de grado, la relación lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje como didáctica educativa únicamente enfocada en talleres con objetivos precisos y determinados con anterioridad por los realizadores. En los 9/10 restantes de los trabajos de grado no se muestra mención en la justificación de la relación lúdica-proceso de enseñanza aprendizaje lo que muestra una baja percepción de la lúdica como estrategia didáctica efectiva y no se mencionan otras posibilidades

educativas por fuera de los talleres, lo que implica una baja apreciación de las posibilidades de lo lúdico en todas las fases del proceso educativo.

- **En el apartado: Objetivo General**

Objetivo General	/
Lúdica	5/10
Juego	4/10
Relación lúdica-juego	1/10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	2/10

Tabla 4-5: Proporción de la mención categorial en el aparte **objetivo general** del trabajo de grado

Lúdica

Menciona el término lúdica solo en un 5/10 de los apartados, *objetivo general*, de los trabajos de grado, lo cual habla de la ligereza con la cual se puede tomar el término en esta sección fundamental, la cual tiene una concordancia directa con el título del trabajo de grado y en tal sentido identifica lo que se desea indagar o analizar y el cómo se realiza, para lo cual lo lúdico debería aparecer en el 10/10.

Juego

El juego es mencionado en un 4/10 de los trabajos donde se observa, nuevamente, como se utiliza el término juego como sinónimo de lúdica.

Relación lúdica-juego

Se percibe el tratamiento de la lúdica como actitud, como categoría global que genera una atmósfera propicia al logro y no en el sentido instrumental asignado al juego.

Relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje

La lúdica es mencionada solo en un 2/10 en relación con la subcategoría proceso enseñanza-aprendizaje, siendo excluida de sus posibilidades educativas en el restante 8/10 y repitiendo su accionar en el objetivo general, como didáctica aplicada solo en talleres, como se mencionó anteriormente.

- **En el apartado: Objetivos Específicos**

Objetivos Específicos	/
Lúdica	6/10
Juego	6/10
Relación lúdica-juego	3/10
Relación lúdica proceso enseñanza-aprendizaje	2/10

Tabla 4-6: Proporción de la mención categorial en el aparte **objetivos específicos** del trabajo de grado

Lúdica

Se analiza una intención elevada de lograr ambientes que propicien un bienestar en los sujetos receptores de las actividades, con la mención de 6/10 de las posibilidades lúdicas en el alcance de sus logros.

Juego

Igual mención porcentual que la lúdica (6/10) donde se observa la equivalencia dada a los dos términos.

Relación lúdica-juego

En este nuevamente entra a actuar la sinonimia de lúdica-juego, observándose el emparejamiento para el logro de objetivos específicos, por lo cual se hace necesario lo formal y operativo del juego conjuntamente con lo esencial e inspirativo de lo lúdico.

Relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje

Se evidencia nuevamente las bajas consecuencias didácticas manifestada por los autores de los trabajos de grado en la relación lúdica proceso de enseñanza aprendizaje, hecho evidente en la baja mención en los objetivos específicos de esta correlación (2/10) con fines educativos.

- **En el apartado: Metodología**

Respecto al aspecto metodológico, en donde se buscó indagar la implementación del uso de la lúdica, se observó que en 4/10 de los trabajos de grado, tenían fines educativos (T-2, T-4, T-6, T-7) en donde la lúdica fungía como estrategia principal en su accionar en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Así en el trabajo de grado T-1, la palabra lúdica es usada como sinónimo de juego y este visto como una sucesión de posibilidades que pueden ser reproducidas e interpretadas por un sistema artificial.

En el trabajo de grado T-3 la implementación de la lúdica se da, como posibilidad de expresión y evasión a nivel artístico.

En T-5 realiza un manejo teórico de su importancia como un concepto relacionado íntimamente a la esencialidad humana con una implicación directa en la política y democracia.

El manejo dado en T-8 como actividad libre, divertida que ayuda al abordaje a niños con problemas psicológicos y el término se asocia nuevamente al juego.

Y en T-9 se implementó, la lúdica como juego para el afrontamiento durante la hospitalización.

Por ultimo en T-10 recoge diversos puntos de vista de los sujetos de estudio que ven en la lúdica un elemento importante en el juego del futbol y su ambientación.

- **En el apartado: Marco teórico**

En lo referente al marco teórico se buscó examinar si sustentaba conceptualmente a la lúdica, encontrándose que el 5/10 la sustento dando importancia rectora en el desarrollo de su temática, el 50% restante la trato como un término adecuado para colocar en su texto a manera de adjetivo, como cualidad deseable, mas no como sujeto que se encuentra de manera preponderante.

Respecto a la conceptualización de la lúdica en paralelo con la óptica de Carlos Alberto Jiménez, 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 y a la creatividad humana."

Encontramos que el trabajo de grado T-1 no se encuentra conceptualización alguna que sirva de referente, la palabra lúdica es usada como sinónimo de juego. En la categoría T-2 í encontramos algo similar, en la medida que la palabra lúdica se concibe como el desarrollo de talleres lúdicos, encontrándose dentro de su argumentación teórica la definición dada por Carlos Alberto Jiménez.

T-3 el desarrollo en este trabajo de grado se realiza un manejo de la lúdica como englobante del juego, como una posibilidad anímica de evasión.

T-4 repite nuevamente a la lúdica como ambientación emotiva de los talleres, encontrándose definiciones orientadas a un planteamiento hacia la pedagogía lúdica

T-5 trata como un concepto relacionado íntimamente a la esencialidad humana con una implicación directa en la política y democracia del ser humano.

T-6 emplea la lúdica como herramienta didáctica para el desarrollo de la oralidad, sin mencionar ni conceptualarla

T-7 realiza un abordaje como ambientación de juegos en estrategias de Promoción de la Salud y Prevención de la Enfermedad en adultos, apoyándose en el concepto de Carlos Alberto Jiménez.

T-8 maneja un punto de vista de la lúdica interpretado como actividad libre, divertida que ayuda al abordaje a niños con problemas psicológicos, en donde no se conceptúa sino que se pasa de facto a los supuestos beneficios en las actividades a realizar.

T-9 utiliza la lúdica como juego para el afrontamiento durante la hospitalización, se menciona nuevamente el concepto de Carlos Alberto Jiménez.

Y por último en T-10 recoge a la lúdica como *el juego del futbol* y su ambientación. Esta ambientación dada *como una fiesta* con aspectos que pueden generar violencia y se conceptúa el termino lúdica como actividad del tiempo libre. Por tanto la aleja de la categoría vivencial que permea a todas las actividades del ser humano de manera transversal que se encuentra en la conceptualización de Carlos Alberto Jiménez.

• **En el apartado: conclusiones**

En las conclusiones de los trabajos de grado se buscó indagar si describían los beneficios de lo ludico en los productos por ellos obtenidos, hallándose que se mencionaban en 3/10, sin que en el restante 70% se hiciese mención alguna de las consecuencias o aportes del uso de lo ludico en el desarrollo de los mismos. Lo que muestra la baja consideración del término lúdica, tanto en la aplicación como en los resultados

Es así como respecto a los productos teóricos se observó en “El juego y la lúdica en la formación del espíritu político y democrático en la antigüedad clásica” (T-5) un resultado concreto en la investigación teórica realizada, tanto en las conclusiones como en el

desarrollo de la misma, dando un papel central al termino lúdica. En los otro dos, que poseían una intención educativa y en que lo ludico se aplicó por medio de talleres, se dio mención en las conclusiones de los aportes realizados por la lúdica en la realización de estas actividades.

- **En cuanto la aplicación de los resultados en diversos ámbitos**

Se observó que los autores de los trabajos de grado ubicaban de manera explícita en el desarrollo de los mismos la importancia de la lúdica en diversos ámbitos; siendo los de mayor predominio el social donde se asocia con la generación de ambientes de bienestar que generan equilibrio social, por lo cual se utilizó en ambientes agresivos que generan violencia y desequilibrio.

Ámbito	Cantidad
técnico	1
académico	2
Social	5
Salud	5
político	1
artístico	1
deportivo	1

Tabla 4-7: Aplicación de los resultados en diversos ámbitos

En el área de la salud se implementó en la generación de ambientes saludables en donde el movimiento, la práctica deportiva y recreativa generan bienestar bio-sico-social, así como herramienta didáctica en el uso educativo a nivel de desarrollo de talleres con objetivos en la transformación de hábitos negativos e influencia en estilos de vida saludable.

Se dio escasa relevancia a lo académico encontrándose en el fondo de esto la percepción de que lo ludico no es serio y al no serlo tiene poca certeza para ser aplicado con el consecuente rigor científico.

En las implicaciones de menor relevancia se encontró lo político como la generación de una forma de ser y de estar social con bases en la Grecia antigua; en lo artístico, donde se da la forma más instintiva de lo ludico desde el planteamiento de goce por el goce en la búsqueda de un huir de las situaciones vivenciales violentas dadas en nuestra sociedad colombiana.

También se presentó una visión desde lo deportivo en donde su influencia es dada como fiesta, en la cual se coloca paralela a la violencia y al tratamiento de género en cuanto postura frente al fútbol, siendo la lúdica tratada de manera superficial como un divertimento del tiempo libre, y por último, un lejano empleo del término, usado como

sinónimo directo y excusa en el proceso de diseño y desarrollo de un sistema artificial capaz de desempeñar el juego del Tic Tac (Triqui) contra un oponente humano.

Lo que nos muestra un amplio abanico de influencias de la lúdica, en donde se observa una aplicación ambigua e imprecisa, que tiene como origen la polisemia amplia del término.

- **En el apartado: Bibliografía**

A este respecto se encontró que en el 60% de los trabajos de grado revisados se encontraba consulta específica de la temática “lúdica” y en el restante 40% no se halló ninguna mención al respecto, lo cual evidencia la ligereza con la cual fue usado el término,

4.4 Análisis e Interpretación

Se realizó el análisis e interpretación de los datos encontrados, deconstruyendo y reconstruyendo los significados que se van a interpretar. Sistematizando de esta manera la información y evaluando las principales tendencias e ideas encontradas, teniendo como brújula las formas de apropiación de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia, reportados en el SINAB, que contienen la palabra en su título.

Lo que nos lleva necesariamente a un acercamiento de su apreciación a nivel sociocultural, con lo cual se hace necesario buscar sentidos, nexos e interacciones entre la lúdica y otros aspectos, como las relaciones categoriales propuestas en este trabajo.

Es claro que se podría proponer otras relaciones categoriales, como las dadas con calidad de vida, bienestar individual y social, su correlación con las diversas actividades artísticas y las ya planteadas con los deportes, hasta su incidencia en la política como la atmósfera que brinda a los usados términos: “el juego de la política”, “el juego de la guerra”, “el juego de las relaciones internacionales” y finalmente y tal vez la más promisoría la correlación con las ciencias de la complejidad.

En lo que respecta al análisis de los trabajos de grado encontrados, se identificó inicialmente un abordaje instrumental y limitado en su manejo teórico y práctico, aunque las aspiraciones que presentan sus autores en diversos apartados se den de manera retórica y no lograda, por apropiaciones más esenciales que buscan reivindicarla. Dicha reivindicación es puede ser vista como facilitadora de cambios en procesos de privación emocional o social, así como su ayuda a nivel de la comprensión de lo cultural y político en el hombre, de lo artístico, del fenómeno del fútbol, al distanciamiento de lo traumático en la hospitalización y de las secuelas que pueda dejar en los niños, en

los procesos de socialización en los colegios y en el logro de actividades en pro de la salud por medio de talleres lúdicos para disminuir los niveles de agresividad y por último mejorar procesos de aprendizaje.

Vemos entonces cómo la lúdica es un concepto etéreo que se mueve y desarrolla en la praxis, en lo cotidiano, siendo de difícil aprensión su esencialidad de manera teórica, presentándose la posibilidad de acercarse a su conceptualización por medio de la práctica, que nos acerca a un conocimiento abstracto difícil de traducir a palabras y límites, pero cercano a lo fundamental del término.

Se observa cómo en los trabajos de grado estudiados se toma al juego y la lúdica como actividad infantil, poco seria, aplicable a nivel pedagógico, sobre todo en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben 5/10 de los trabajos realizados. En el otro 50% de los trabajos el enfoque lúdico se da como acompañante que genera por sí solo un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas.

Es así como la lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Se muestra que la lúdica no se circunscribe a espacios limitados del uso del tiempo libre o la escuela, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

En los trabajos, así como en lo cotidiano, el juego se encontró como sinónimo central, usado para expresar lo lúdico, que es la amalgama que da vida al acto de jugar, la lúdica como mediador entre lo externo y lo interno. La lúdica es entonces la que seduce, atrae, convence en el sentido íntimo de “querer hacer parte de esto” olvidando la propia individualidad y permitiendo una acción libre y relajada con otros mediada por la risa y la actitud positiva.

Entonces en esta relación categorial lúdica-juego, encontramos que la lúdica engloba al juego, es lo que lo rodea y permea, haciendo que sea más allá que una serie de reglas, campo de acción y/o participantes.

En la relación dada en la categoría lúdica-proceso de enseñanza aprendizaje se encontró nexo con la Pedagogía Lúdica expresada en los trabajos mediante talleres, la cual valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que pretenden dar sentido y significado a todas las variables que intervienen en este acto educativo. Hecho no logrado en los trabajos que la mencionaron ya que se utilizaba en los talleres lo lúdico como una palabra que daba relevancia a los mismos, pero expresándose de hecho como juego, los cuales eran realizados con objetivos predispuestos y monitorizados. Sin que se tuviesen en cuenta las demás variables y sujetos, ya que el fin era la realización mecánica de los talleres como actos educativos.

Es así como los juegos didácticos propuestos son los conocidos por los realizadores, lo cual puede alejar generacionalmente y no tiene en cuenta al sujeto participante en su particularidad, disminuyendo las posibilidades lúdicas que se pudiesen dar al tener presente los diferentes sujetos y sentidos.

Finalmente después de la revisión, análisis y reflexión se pudo establecer que en general (8/10) no se toma a la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, una parte constitutiva del hombre, tan esencial como las demás dimensiones aceptadas, sino

en el mejor de los casos como una experiencia de goce para quien la vive, lo cual es reduccionista de lo lúdico. En contraposición en los dos trabajos restantes se encontró que en T-3 *Juegos de guerra: una mirada desde la lúdica a la retórica del colombiano* la lúdica se presenta como una experiencia profunda del ser humano aplicada como un exorcismo a la realidad violenta, usándola junto con el juego para leer, comprender y de alguna manera digerir positivamente las situaciones sociales violentas en nuestro país. En el otro trabajo de grado T-10 *Violencia, Género y Lúdica en el Fútbol* se toma como una dimensión humana expresada durante el uso del tiempo libre.

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

- En la investigación del uso del concepto de lúdica se identificó un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico.
- La lúdica es tomada como un comodín aplicable a diversas situaciones.
- La lúdica se toma generalmente como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos.
- Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior.
- El término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos.
- La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.
- A pesar de que el juego fue propuesto como una categoría, durante el desarrollo del trabajo se apreció como esta era superada en la categoría relación lúdica juego en donde se podía ver como unidad y se potenciaba en el tratamiento en sí mismo como en relación a la lúdica. Así que se podía haber prescindido de esta relación categorial.
- En la relación categorial lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un abordaje reduccionista donde su aplicación se presentó en talleres mediados por el juego. La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica debe ser generada por los sujetos de aprendizaje.
- Se emplea la lúdica como medio para lograr un fin, pero no en un fin en sí mismo.

En términos generales se puede afirmar que el abordaje satisfizo las expectativas esperadas en torno al uso de la polisemia, ya que se indagó en la apreciación de la lúdica y su uso encontrándola como una manera de posicionarse en la vida a nivel individual emotivo, con una historicidad influyente en lo cultural y político, así como su posibilidad de experiencias estéticas éticas y educativas.

Es importante anotar que es claro que no todo se aprende de forma lúdica, existiendo también diferentes grados de dificultad en su aplicación.

A continuación se incluye como conclusión del trabajo realizado un escrito elaborado por el autor que inscribe las apreciaciones que la investigación suscitó en él y que contiene varios apartes suscitados por las diferentes perspectivas que trata.

MANIFIESTO VITALISTA LÚDICO

Este manifiesto es la búsqueda de acentuar la importancia positiva vitalista de la actitud lúdica.

VITALISMO

La vida es movimiento, acción, se mueve enmarañadamente en múltiples niveles virtuales y reales, de inteligencia, energía y emotividad, niveles de evolución y/o transformación y no necesariamente en el sentido del ser humano, como perfección, niveles de comprensión, de articulación, de construcción de realidades según el observador, el cual indaga en la estructura y misterios de su realidad y busca de manera inocente conocer la eternidad vislumbrando sus destellos.

Somos nodos de un sistema, puntos de una imagen, polvo constitutivo del todo. Somos lo que somos y caminamos coherentemente hacia el conocimiento de sí y de lo que es. El no entender y aceptar trae la confusión, la no articulación trae la disritmia, la no conciencia, el colapso.

La vida es relativa, no conoce nuestra justicia, la perfección le es desconocida, ya que todo es "lo que es" y responde a su esencia y transmutación. En nuestros términos es corta, exige mucho más discernimiento que lleve al conocimiento, que el deseo del conocimiento "per se". La comprensión de que el deseo de lo que existe,

es ser “lo que es”, allí reside la armonía
que se refleja en la preciada y buscada sensación de felicidad.
y esta puede estar dada en pos de dar solución a las preguntas
que den sentido al existir.

Preguntas relacionadas obviamente con el observador,
con el que las “ve”,
para el que es una necesidad resolverlas,
grandes preguntas, grandes respuestas y descubrimientos.
La pregunta y una pregunta para sí
para descubrirse, ¿Por qué me importa preguntarme esto, aprender esto?
¿Por qué esta me define?
La pregunta y el conocimiento,
por lo tanto, son una búsqueda de conocimiento de sí.

Ante el movimiento y la experiencia curiosa
se debe generar reflexión e interrogantes que lleven a conocer
y satisfacer el ADN epistemológico que subyace en el ser humano.
Es por ello que en la vida, como en la educación,
no hay como una buena pregunta.
La vida y el existir la gran pregunta.

Somos juguetes de la inmensidad
insertos en tableros teatrales de nacionalidades, género, profesiones, familia:
con un inicio y un incierto final,
según como se desenvuelva “el juego de la vida”,
para llegar por más que se persiga el conocimiento
a la sabiduría socrática de “yo sólo sé que no sé nada”.

Para el ser humano no basta dar explicaciones racionales a todo,
más aún, en lo más profundo del ser y la realidad
no puede ser racionalizado como totalidad
puesta en datos.

Desconocemos el orden de la complejidad que rige el caos
Lo cierto es que desconocemos sus leyes y el orden que rige el desorden y acentuar de
esta forma la teatralidad de tragicomedia que se presenta en la existencia humana.

El ser humano busca la certidumbre,
pero la vida es traviesa incertidumbre
más aún, teniendo en cuenta que toda propuesta y todo paradigma
nunca es por siempre comunicante de la verdad absoluta
y cambia su validez a nivel histórico y cultural.

Esta necesidad de insalubre certeza
hace que cualquier intento de cambio de paradigma
pueda generar sospecha, malestar e incomodidad
ante el estatus quo mental establecido,
hasta poder convertirse en una herejía
que despierte a la santa inquisición
de manera gradual, hasta la destrucción y/o el cambio a su favor.

Santa inquisición mental despertada para muchos por la lúdica.

LÚDICA VERSUS ACTITUD LÚDICA

La lúdica ha existido siempre con el hombre y antes que él, es inherente y es esencia de la inalcanzable complejidad que se denomina “el todo”, “lo que es”, “cosmos”, “dios”, “uno”, y lo que ello implica.

La lúdica es la posibilidad de construcción de un mundo grato, a partir de asumir la armoniosa responsabilidad vital positiva de nuestra propia vida con encuentros, con lo “otro” para poder vivir en consonancia con nuestro nicho, generando ámbitos coherentes que puedan interactuar en otros niveles y macroniveles que den coherencia y posibilidad “al todo”.

Lo lúdico nos permite cultivar el espíritu y trabajar gratamente en el conocimiento del sí y del mundo, con la posibilidad de navegar en todas las adversidades y desdenes que surjan en el camino, con el sosiego que da poder sonreír y reírse de sí y de la tragicomedia que permea la existencia humana. La actitud lúdica predispone a esbozar una sonrisa y producir risa que con su espíritu de comicidad ayuda a reconfortar y superar el dolor humano.

La actitud lúdica es la manifestación activa y efectiva de la lúdica en acción, es la actitud lúdica como expresión humana que participa activamente y coherentemente, en ocasiones incoherentemente, en la construcción del ser.

La actitud lúdica nos presenta la posibilidad de movernos de manera más ética que moral en la búsqueda de la libertad que nos da ser hacedores de sí mismo. Su flexibilidad no puede hacerla irrelevante y sin importancia, más aún en su versatilidad está su valor.

La lúdica está implícita en el cambio, la evolución, transformación que se aplica en un todo o parte, una esencialidad que se articula consigo misma de forma alegre y juguetona para poder articularse de manera efectiva y efectiva con lo “otro”.

Así mismo, la lúdica es una propuesta para tener en cuenta en pro del valor de lo humano, en el sentido de las interacciones sociales, que validen el valor de la vida, de la diferencia, en pro de una existencia válida y digna

y lo más realizable posible,
en un mundo enmarcado en un desarrollo sostenible
de nuestro macro y micro nicho terráqueo.

LA LÚDICA COMO SOLUCIÓN A NUESTRAS PREGUNTAS

La vida es un sistema que requiere un “otro”, interacciones entre múltiples y diversos otros,
que generan las preguntas y el conocimiento.
El otro puede tomar diferentes nombres.....
el otro” tú”, otros sujetos u objetos.
¿Qué es y que nos enseña en su esencialidad?
luego para poder conocer y educarme necesito otro u otros simultáneamente.

La aprensión del mundo es aprensión de la esencia de lo otro
y de su reflejo en mí, concepción de espejo,
que permite comprender
que percibimos el mundo según lo construyamos con el ojo que ve,
con las manos del homo faber,
el pensamiento del homo sapiens,
y la integralidad del homo ludens.

El conocimiento, el proceso enseñanza-aprendizaje, la educación, la capacitación
responden a la vida acción, compromiso, conciencia,
interacción permeada por los valores y lo social,
elementos articulables a través de la lúdica y el juego.

La lúdica actúa como aglutinante
antiestrés en relación con la vertiginosa realidad actual,
posibilita un viaje hacia la construcción
de sociedades más dinámicas en lo humano y social,
avanzando en lo no bestia pero alejándose de la tecnocratización,
utilizando nuestro sentido de homo ludens.

Además, da cabida a los rituales del hombre moderno, a las inteligencias múltiples para
interactuar efectiva y alegremente
posibilitando nuestra educación, planteando nuevas opciones,
permitiendo manejar las ya conocidas desde otro ángulo
o generar una compilación desde una nueva visión
con el reconocimiento de nuestra realidad contextualizada
para permitir emerger mundos posibles o para generar otros.

Somos constructores, cohacedores, mediadores
que buscamos comprender de manera intencionada, significativa y trascendente.

La lúdica no es algo nuevo,
ni el llamado es para que se encamine a la agotadora carrera de la innovación,

de la búsqueda del poder y la punta del conocimiento,
es la amalgama que une y posibilita a las propuestas, alternativas
en pos de construir.

A nivel pedagógico,
en muchos casos es un comodín que se pone en las actividades,
dentro de estas palabras que suenan bien
se busca trabajar por darle vida y sentido
dentro de la cotidianidad y las actividades pedagógicas, más allá de la búsqueda del
conocimiento
que no sea práctico en el contexto
y que no posibilite a la libertad, autonomía, y armonía
del cual es hacedor de esencia que vivifica y no letra que mata

La lúdica es constructivista.
Es aprendizaje en la acción integral,
como modelo y didáctica que integra diferentes enfoques
en la formación sujetos activos, éticos,
capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor
en la interacción activa de todos los sujetos de aprendizaje,
por medio de experiencias significativas
en una continua autoestructuración y transformación del ser y del hacer.

La pedagogía lúdica tiene la facultad de la taumaturgia
al posibilitar el fortalecimiento en sensibilidad,
la autoestima y el sentido de pertenencia,
la formación en la autonomía, la autogestión y el sentido crítico,
la creación de espacios interactivos que permiten el reconocimiento del otro,
el diálogo de saberes, la construcción de nuevas formas de conocimiento,
el desarrollo de la creatividad, la invención de nuevos símbolos e imaginarios,
la reconstrucción de la memoria individual y colectiva y de la historia local y regional.
La actitud lúdica atraviesa y se manifiesta transversalmente al ser humano y sus
acciones posibilitando encuentros, armonizando, equilibrando,
dando goce y el llamado éxtasis brindado por la felicidad.

La lúdica como una esencialidad que no termina,
una esencialidad que juega consigo misma
y que por ello permite dejar este escrito en ...
para que usted continúe...

5.2 Recomendaciones

Con base en el estudio realizado el autor se permite proponer las siguientes recomendaciones:

- Potenciar la perspectiva de la lúdica como dimensión humana de aprendizaje y comunicación interactiva, en la gestión del conocimiento y habilidades, que los nuevos tiempos y tecnologías vertiginosas nos presentan y que exponen al ser humano, a las sociedades y finalmente al mundo a una visión darwiniana.

- Posicionar a la lúdica como algo más que un instrumento, forma de vida de apropiación del acto de vivir.
- Desarrollar el término lúdica como un concepto macro en donde su aplicabilidad se da en la **actitud lúdica** que finalmente se ubicó como producto del trabajo realizado.
- Continuar con la construcción, revaloración y legitimidad de la lúdica como objeto de estudio, análisis e investigación aplicada a la educación y la pedagogía en los diversos contextos del país.
- A nivel educativo es deseable generar currículos que la posean como eje rector transversal, pero no único, un enfoque lúdico que interrelacione e integre con un enfoque humanista y social en pro de la armonía del ser humano que lo ayude a afrontar el vertiginoso desarrollo de las sociedades modernas.

Respecto a las tendencias:

- Se percibe un temor de abarcar a la didáctica a partir de la lúdica ya que está ligada íntimamente al juego y estos a lo infantil, y lo infantil y risueño a lo que no es serio, eficiente y eficaz. Todo esto es percibido como un obstáculo que aleja la lúdica de la intención de constituir la en campo científico.
- Se apreció la tendencia lejana de dar relevancia de manera positiva a la lúdica, entenderla como algo inherente al ser humano más allá de una ciencia, disciplina, herramienta didáctica, como potencia en comunicación no verbal.

Los posibles aportes lejos de ser definitivos para la comprensión de la polisemia de la palabra lúdica y lo más importante su aplicación en el día a día, son tan solo unas primeras aproximaciones construidas con cierto rigor académico y que se busca profundizar de manera posteriormente de práctica por parte del autor.

A. Anexo:

Listado de trabajos de grado

TRABAJO DE GRADO N°	TITULO	AUTOR	CARRERA	FACULTAD	AÑO
1	Electrónica Aplicada a la Lúdica	Galán Munevar Jonathan	Ingeniería Eléctrica	Ingeniería Eléctrica y	2011

				Electrónica	
2	Niñez y Convivencia: Estrategia Lúdica de Educación		Enfermería	Enfermería	2009
3	Juegos de Guerra: Una mirada desde la lúdica a la Retórica del colombiano	Mejía Gaviria Marcelo	Maestría en Artes Plásticas	Artes Plásticas	2006
4	La Pedagogía Lúdica: Una Alternativa en la Educación Alimentaria y Nutricional para Escolares de Comunidades Vulnerables	Benavides Ruiz Sandra Esperanza	Nutrición	Medicina	2005
5	El Juego y la lúdica en la formación del espíritu Político y democrático en la antigüedad clásica	Chacón Chacón Adriana	Filología e Idiomas	Ciencias Humanas	2004
6	La Lúdica Estrategia de Apoyo para el Desarrollo de Competencia Comunicativas	Castrillón Cortés Olga Lucia	Filología e idiomas	Ciencias Humanas	2003
7	El Juego, la Lúdica y la Actividad Física Utilizados Como Estrategia Anti Estrés Que promuevan un Estilo de Vida Saludables en Personas con Hipertensión Arterial, con Edades que Oscilan entre 45- 80 años de Edad Residentes de la Localidad Cuarta San Cristóbal Sur	Muñoz Acosta Diana	Enfermería	Enfermería	2003
8	Cultura, Cuerpo y voz: Una Experiencia a Través de la Lúdica con Niños Deprivados Afectivamente	Benites Sánchez Adriana Cecilia	Trabajo Social	Ciencias Humanas	1999
9	La Actividad Lúdica Como Cuidado de Enfermería y Agente Catalizador de Manifestaciones Secundarias a la Hospitalización, en Niños entre 6 y 12 años en el Hospital Universitario Pediátrico la Misericordia	Chaparro Solangel Inés	Enfermería	Enfermería	1997
10	Violencia, Genero y Lúdica en el Fútbol: Investigación Etnográfica en dos Escenarios en la ciudad de Neiva	Bonilla Baquero Carlos Bolívar	Magister en Educación	Convenio CINDE	1996

B. ANEXO: clasificación por áreas de conocimiento

AREAS DE CONOCIMIENTO	TRABAJOS DE GRADO
Ingeniería, arquitectura, urbanismo y afines	
Bellas Artes	
Ciencias de la Salud	
Ciencias Sociales y Humanas	
Ciencias de la Educación	
Matemáticas y ciencias naturales	
Agronomía, veterinaria y afines	
Economía, administración, contaduría y afines	

C Anexo: Resúmenes de los trabajos de grado seleccionados

T-1 Electrónica Aplicada a la Lúdica

Resumen:

Descripción del proceso diseño y desarrollo de un sistema artificial, con fines lúdicos capaz de desempeñar el juego del Tic Tac (Triqui) contra un oponente humano.

T-2 Niñez y Convivencia: Estrategia Lúdica de Educación

Resumen:

Propuesta de enfermería en el área de la Promoción de la Salud en la que proponemos talleres lúdicos según el rango de edad (5-7, 8-10, 10-12 años), basados en la educación de los siete aprendizajes básicos para la educación en la convivencia social. Educando para hacer posibles la vida y la felicidad. Fundación Social. Bogotá. 1992 de José Bernardo Toro que permiten conocer e intervenir en los factores que inciden en la convivencia escolar de los niños y niñas para establecer herramientas educativas que logren mejorar la interacción en aras de una convivencia enmarcada en el respeto hacia el otro.

T- 3 Juegos de Guerra: Una mirada desde la lúdica a la Retórica del colombiano

Resumen:

Juegos de Guerra es una mirada más al conflicto colombiano. Es un exorcismo por medio de la lúdica a la realidad violenta que me afecta directa o indirectamente; es una táctica de evasión que plantea sin embargo un compromiso desde la imagen, un comentario de la realidad desde el juego. Nace de una revaloración del pasado, del recuerdo de los temores y del descubrimiento del juego como eterno flotador de la pesada corriente de la realidad. Desde lo personal pretende posibilitar nuevas vías de escape a la pesada realidad a partir del juego y el uso del juguete. Desde la plástica emite un señalamiento en torno al conflicto armado, a la manera en que es manejado, a sus incongruencias y atrocidades, a la absurda similitud que su desarrollo presenta con el juego y a la afectación que produce en nosotros.

Juegos de guerra utiliza la imagen fotográfica como medio de expresión. Ésta sirve a la vez como registro de las intervenciones y a la vez como comentario de una realidad. Las fotografías registran puestas en escena realizadas con modelos de soldados plásticos a escala, superpuestos a superficies de mapas físicos de Colombia y tableros de juegos de mesa. Estas escenografías se convierten en teatros donde se banaliza la absurda retórica del conflicto colombiano.

T- 4 La Pedagogía Lúdica: Una Alternativa en la Educación Alimentaria y Nutricional para Escolares de Comunidades Vulnerables

Resumen:

Aplica la pedagogía lúdica en la intervención por medio de talleres en una comunidad infantil con alto riesgo de desnutrición, en la búsqueda de generar conocimiento y pertinencia de una adecuada alimentación.

T- 5 El Juego y la lúdica en la formación del espíritu Político y democrático en la antigüedad clásica

Resumen:

Realiza una comparación entre Grecia y Roma entorno a los temas de lúdica y juego como ejes del espíritu político y democrático en la antigüedad clásica y analiza la manera como ello adquiere un valor intemporal y universal para todas las épocas y lugares al tratarse de temas relacionados íntimamente con la esencialidad humana.

--

T- 6 La Lúdica Estrategia de Apoyo para el Desarrollo de Competencia Comunicativas**Resumen:**

Plantea actividades individuales y grupales que favorecen el desarrollo de competencias orales en los estudiantes de quinto grado en el Colegio Rufino José Cuervo a partir de actividades lúdicas.

**T- 7 El Juego, la Lúdica y la Actividad Física Utilizados Como Estrategia Anti Estrés Que promuevan un Estilo de Vida Saludables en Personas con Hipertensión Arterial, con Edades que Oscilan entre 45-80 años de Edad Residentes de la Localidad Cuarta San Cristóbal Sur
Cultura, Cuerpo y voz: Una Experiencia a Través de la Lúdica con Niños Deprivados Afectivamente****Resumen:**

Dentro de las estrategias de promoción de la salud prevención de la enfermedad, en el control de enfermedades cardiovasculares, en especial la hipertensión arterial en población adulta, disminuir los niveles de estrés por medio de programas con actividades lúdicas que lo disminuyan

T-8 Cultura, Cuerpo y voz: Una Experiencia a Través de la Lúdica con Niños Deprivados Afectivamente**Resumen:**

Sistematiza la experiencia Heladito de Colores y analiza desde algunos lineamientos teóricos, reconociendo las características, cualidades y tópicos desplegados en las actividades realizadas y sus efectos en la socialización de los sujetos, los intercambios con ellos, con los otro y con sus entornos.

T- 9 La Actividad Lúdica Como Cuidado de Enfermería y Agente Catalizador de Manifestaciones Secundarias a la Hospitalización, en Niños entre 6 y 12 años en el Hospital Universitario Pediátrico la Misericordia

Resumen:

Busca por medio de actividades de juego disminuir aspectos negativos secundarios a nivel emocional en los niños hospitalizados en la institución hospitalaria.

T-10 Violencia, Genero y Lúdica en el Fútbol: Investigación Etnográfica en dos Escenarios en la ciudad de Neiva

Resumen:

Estudio de carácter histórico-hermenéutico mediante el cual se pretende dar una mirada comprensiva al fenómeno socio-cultural del fútbol.

C Anexo: Tabla Base Datos

Anexo C: Tabulación de Datos

T.1: Electrónica Aplicada a la Lúdica

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x		x		X			x
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		x	x			x		
ANTECEDENTES								
JUSTIFICACION	x		x		X			x
OBJETIVO GENERAL		X	x			x		x
OBJETIVOS ESPECIFICOS		X	x			x		x
METODOLOGIA								
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>		x						
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>		X						
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>		X						
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		X						
<i>¿Describe productos prácticos?</i>		X						
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>		X						
<i>Social</i>		X						
<i>Económico</i>		X						
<i>Técnico</i>	X							
<i>Salud</i>		X						
<i>Político</i>		X						
<i>Otros</i>		X						
BIBLIOGRAFIA		X						

T.2.: Niñez y Convivencia: Estrategia Lúdica de Educación

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x			x		
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		x		x		X		x	
ANTECEDENTES (No existe)									
JUSTIFICACION		X	x					x	
OBJETIVO GENERAL		X		x		X		x	
OBJETIVOS ESPECIFICOS		X		x		X		x	
METODOLOGIA		x							
Emplea la lúdica como didáctica	x								
Marco Teórico									
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>		X							
Conclusiones									
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica en el trabajo?</i>		X							
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		X							
<i>¿Describe productos prácticos?</i>		X							
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>									
<i>Académico</i>	x								
<i>Social</i>	x								
<i>Económico</i>		X							
<i>Técnico</i>		X							
<i>Salud</i>	x								
<i>Político</i>		X							
<i>Deportivo</i>		X							
BIBLIOGRAFIA		X							

T.3: Juegos de Guerra: Una mirada desde la lúdica a la Retórica del conflicto colombiano

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	X			X				X
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (No Existe)								
ANTECEDENTES	x		x		X			x
JUSTIFICACION (No Existe)								
OBJETIVO GENERAL (No Existe)								
OBJETIVOS ESPECIFICOS (No Existe)								
METODOLOGIA								
Emplea la lúdica como didáctica		x						
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>	x							
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>	x							
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		x						
<i>¿Describe productos prácticos?</i>	x							
Aplica los resultados en los ámbitos:								
<i>Académico</i>		x						
<i>Social</i>		x						
<i>Económico</i>		x						
<i>Técnico</i>		X						
<i>Salud</i>		X						
<i>Político</i>		x						
<i>Otros: artístico</i>	X							
BIBLIOGRAFIA		x						

T.4: La Pedagogía Lúdica: Una Alternativa en la Educación Alimentaria y Nutricional para Escolares de Comunidades Vulnerables

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x		x	x	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	x		x			x		x
ANTECEDENTES (No Existe)								
JUSTIFICACION	x			x		x	x	
OBJETIVO GENERAL		X		x		x	x	
OBJETIVOS ESPECIFICOS		X		x		x		x
METODOLOGIA								
Emplea la lúdica como didáctica	x							
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>		X						
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>								
<i>¿Describe productos teóricos?</i>								
<i>¿Describe productos prácticos?</i>								
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>	X							
<i>Social</i>	X							
<i>Económico</i>								
<i>Técnico</i>								
<i>Salud</i>	X							
<i>Político</i>								
<i>Otros</i>								
BIBLIOGRAFIA	X							

T.5: El Juego y la Lúdica en la Formación del Espíritu Político y Democrático en la Antigüedad Clásica

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x		x		X			x
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (No existe)								
ANTECEDENTES (No Existe)								
JUSTIFICACION		x	x			x		x
OBJETIVO GENERAL	x		x					
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x		x		x			x
METODOLOGIA								
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>		x						
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>	x							
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>		x						
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		x						
<i>¿Describe productos prácticos?</i>		x						
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>	x							
<i>Social</i>	x							
<i>Económico</i>		x						
<i>Técnico</i>		x						
<i>Salud</i>		x						
<i>Político</i>	x							
<i>Otros</i>								
BIBLIOGRAFIA	x							

T.6.: La Lúdica Estrategia de Apoyo para el Desarrollo de Competencia Comunicativas

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x		x	x	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	x		x		x		x	
ANTECEDENTES (No existe)								
JUSTIFICACION (No existe)								
OBJETIVO GENERAL	x			x		x	x	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x		x		x		x	
METODOLOGIA								
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>	x							
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>	x							
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>	x							
<i>¿Describe productos teóricos?</i>	x							
<i>¿Describe productos prácticos?</i>	x							
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>	x							
<i>Social</i>		x						
<i>Económico</i>		x						
<i>Técnico</i>		x						
<i>Salud</i>		x						
<i>Político</i>		x						
<i>Otros</i>								
BIBLIOGRAFIA	x							

T.7: El Juego, la Lúdica y la Actividad Física Utilizados Como Estrategia Anti Estrés Que promuevan un Estilo de Vida Saludables en Personas con Hipertensión Arterial, con Edades que Oscilan entre 45-80 años de Edad Residentes de la Localidad Cuarta San Cristóbal Sur

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x		x		x		x	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	x		x		x		x	
ANTECEDENTES (No existe)								
JUSTIFICACION	x		x		x		x	
OBJETIVO GENERAL	x		x		x		x	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x		x		x		x	
METODOLOGIA								
Emplea la lúdica como didáctica	x							
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>	x							
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>	x							
<i>¿Describe productos teóricos?</i>	X							
<i>¿Describe productos prácticos?</i>	X							
Aplica los resultados en los ámbitos:								
<i>Académico</i>	x							
<i>Social</i>	X							
<i>Económico</i>		X						
<i>Técnico</i>		x						
<i>Salud</i>	X							
<i>Político</i>		x						
<i>Otros</i>								
Bibliografía	x							

T.8: Cultura, Cuerpo y voz: Una Experiencia a Través de la Lúdica con Niños Deprivados Afectivamente

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x		x		X
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (No Existe)								
ANTECEDENTES	x		x		x		x	
JUSTIFICACION	x		x					
OBJETIVO GENERAL	x		x					
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x		x					
METODOLOGIA								
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>		X						
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>		X						
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>		X						
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		X						
<i>¿Describe productos prácticos?</i>		X						
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>		X						
<i>Social</i>	x							
<i>Económico</i>		X						
<i>Técnico</i>		X						
<i>Salud</i>	x							
<i>Político</i>		X						
<i>Otros</i>								
BIBLIOGRAFIA	x							

T.9: La Actividad Lúdica Como Cuidado de Enfermería y Agente Catalizador de Manifestaciones Secundarias a la Hospitalización, en Niños entre 6 y 12 años en el Hospital Universitario Pediátrico la Misericordia

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x		x		x
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		x		x		x		x
ANTECEDENTES	x		x		x		x	
JUSTIFICACION		X		x		x		X
OBJETIVO GENERAL		X		x		x		X
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x		x			x		X
METODOLOGIA		X						
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>								
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>	x							
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica EN EL trabajo?</i>	x							
<i>¿Describe productos teóricos?</i>	x							
<i>¿Describe productos prácticos?</i>	x							
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>		X						
<i>Social</i>		X						
<i>Económico</i>		X						
<i>Técnico</i>		X						
<i>Salud</i>	x							
<i>Político</i>		X						
<i>Otros</i>								
BIBLIOGRAFIA	x							

T.10: Violencia, Genero y Lúdica en el Fútbol: Investigación Etnográfica en dos escenarios en la ciudad de Neiva

PARAMETROS	Lúdica		Juego		Relación Lúdica-Juego		Relación Lúdica-proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
APARECE EN EL TITULO DEL TRABAJO	x			x		x		x
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	x			x		x		x
ANTECEDENTES	x		x			x		x
JUSTIFICACION	x			x		x		x
OBJETIVO GENERAL	x			x				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	x			x		x		x
METODOLOGIA								
<i>Emplea la lúdica como didáctica</i>		x						
Marco Teórico								
<i>¿Sustenta conceptualmente el papel de la lúdica?</i>		x						
Conclusiones								
<i>¿Describe los beneficios de la lúdica en el trabajo?</i>		x						
<i>¿Describe productos teóricos?</i>		x						
<i>¿Describe productos prácticos?</i>		x						
<i>Aplica los resultados en los ámbitos:</i>								
<i>Académico</i>		x						
<i>Social</i>		x						
<i>Económico</i>		x						
<i>Técnico</i>		x						
<i>Salud</i>		x						
<i>Político</i>		x						
<i>Otros: deportivo</i>	x							
BIBLIOGRAFIA	x							

Bibliografía

- [1] ACERO, G., FERNÁNDEZ, A. & ZAPATA, G. 1996. Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia
- [2] AGUILERA GARCIA, Luis Orlando. Epistemología de la Educación Superior: Una Concepción para la Universidad Contemporánea ante la Sociedad del Conocimiento. Editorial Uniautónoma, 2007)
- [3] ARISTÓRELES, La Constitución de los Atenenses, Editorial Gredos, Madrid, 1998
- [4] BERRIOS, OMAIRA, BRICEÑO DE GOMEZ, , María. Enfoques epistemológicos que orientan la investigación de 4to. Nivel. Revista visión gerencial. Año 8 .edición especial pg 47-54. ISSN 1317-8822 2010
- [5] BOWEN, J, HOBSON P. R.(2003). Teorías de la educación. México: Limusa.
- [6] CAMILLONI. A. (2008) *El saber Didáctico*. Buenos Aires. Editorial Paidós
- [7] CASTRO VILLARRAGA, Jorge O. y otros (2007). Maestro: Condición social y profesión docente en Colombia. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- [8] CISNEROS ESTUPIÑAN, Mireya Trabajos de Grado y otros Proyectos de Investigación. Fundescritura. 2005
- [9] CORREDOR MARTÍNEZ, C. (2001) La modernización inconclusa. Bogotá :Universidad Nacional de Colombia.

- [10] CIVAROLO, María Mercedes. La idea de didáctica: antecedentes, génesis y mutaciones. Didácticas Magisterio. 2008
- [11] COLL,C 1994 Psicología y currículo. Buenos aires Paidos
- [12] COLL, C. (2004).Psicología del Currículum. Buenos Aires: Paidòs
- [13] DAVINI M. CAMILLONI A. Barco S., Souto M. (2004) *Corrientes Didácticas Contemporáneas*. Buenos Aires. Editorial Paidos
- [14] DE BORJA I Sole. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Ludica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco Jose de Caldas. P. 57
- [15] DE BORJA SOLE, M. 1980. El juego infantil organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- Tau.
- [16] DE ZUBIRIA, J. (2006).Los modelos pedagógicos: Hacia una Pedagogía Dialogante 2ª Ed Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio, 20006.
- .
- [17] DEWEY John. Democracia y Educación. P168. 1975
- [18] DÍAZ BARRIGA, F. & Hernández Rojas, G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw Hill
- [19] EDUCACIÓN Y DEPORTES. El Juego como metodología activa. Revista virtual. Año 5. No. 22.
- [20] EL JUEGO EN ADULTOS MAYORES. Argentina. www.efdeportes.com

- [21] ELKONIN, D. B. 1948. Problemas psicológicos del juego escolar.
- [22] FERRARESE, Stela M., MILANESSIO, Alicia, PRECIOSO, Silvia. Creando Juegos. Resultado de la investigación-acción participativa: Juegos ecológicos Participativos. Argentina. sferrarese@centenario.neunet.com.ar
- [23] FEUERSTEIN, R. (1993). Modificabilidad cognitiva y Programa de Enriquecimiento Instrumental. Manual para el alumno y el docente. Madrid: Instituto Superior Pio X. pag 83 Gallego Badillo, Romulo “ <discurso sobre el constructivismo” Santa Fe de Bogotá, 1993 pag 119
- [24] FONSECA, M. SAMPER, María, TIBOCHA, María. El Juego: Una estrategia Interactiva para Promover el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas Orales en El aula. Facultad de Medicina. Universidad Nacional de Colombia.
- [25] GITART, R. 1992. El juego en la escuela. Aula, juego y currículo escolar. No. 5-10
- JUKOVSKAIA, R. 1976. La educación del niño en el juego. La Habana: Pueblo y Educación
- [26] GÓMEZ MENDOZA Miguel Ángel. (2005). Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, vol. 1, núm. 1. {Versión electrónica}. La transposición didáctica: Historia de un concepto. Colombia: Autor pp. 83-115.
- [27] HERNÁNDEZ A., Claudia Patricia, MONTOYA H., Ángela María, TRUJILLO VARGAS, John. Viajando Con Ingeniosito. Universidad EAFIT. Medellín - Colombia. Informes@conexred.eafit.edu.co. Proyecto CONEXIONES
- [28] HUIZINGA Johan (1972), Homo ludens. Alianza Editorial
- [29] HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza editorial, Madrid, 1968, p.9.
- [30] JIMÉNEZ Carlos Alberto V. Magister Comunicación y Educación

- [31] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2000) Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio
- [32] JIMÉNEZ Carlos Alberto (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.
- [33] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2003) Neuropedagogía, Lúdica y competencias
- [34] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2007) Ludoterapias: Terapias alternativas desde la Neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje. Cooperativa Editorial Magisterio.
- [35] LEMUS Luis Arturo. (1969).Pedagogía: Temas fundamentales. Buenos Aires: Kapelusz.
- [36] LOCKE, J., Compendio del Ensayo sobre el Entendimiento Humano. Trad. Rogelio Rovira y Juan José García Norro, Madrid, Tecnos, 1998. [ISBN 84-206-7291-2](#).
- [37] MEJÍA Jiménez, M. R. (2006) Globalización y educación. En: Educación(es) en la(s) globalización(es). Bogotá: Ediciones desde abajo.
- [38] MERANI, A. (1969).Psicología y Pedagogía .México: Grijalbo
- [39] MOLL, L y otros. (2003).Vigotsky y la educación. Buenos Aires: Aique
- [40] MORIN, E.(2000).Los sietes saberes necesarios para la educación del futuro. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

- [41] NUNES de Almeida (1994) Educación Lúdica. Editorial San Pablo.
- [42] PEÑA, Dilia Mora y Cols. Ludomática. Universidad de los Andes, LIDIE. Fundación Rafael Pombo. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Albergue infantil de Bogotá, "Mama Yolanda". Alinfedu@uniandes.edu.co
- [43] PORLAN Y RIVERO p. 67-68 (1998). El conocimiento de los profesores: una propuesta formativa en el area de las ciencias. Sevilla: Diada.
- 44 ROJO Pérez N. La investigación cualitativa. Aplicaciones en Salud. En: Bayarre Veá H, Astraín Rodríguez ME, Díaz Llanes G, Fernández Garrote L, compiladores. La Investigación en Salud. La Habana: MINSAP, ENSAP;2002. p.118.
- [45] REYES TORRES, Francisco (1989). Democracia y conflicto en la escuela. Bogotá: Instituto para el desarrollo de la Democracia: Luis Carlos Galán.
- [46] UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA. Seminario Estudios de Usuarios. http://docencia.udea.edu.co/bibliotecologia/seminario-estudios-usuario/unidad4/obj_busqueda.html