

SABER UNIVERSITARIO

Nº 14, julio-diciembre 2025



Nº 14



Imagen: *Fragmentación de la luz y el color*

Creación: Juvenal Ravelo

Revista Multidisciplinaria – UPTNMLS – Venezuela

ISSN: 2610-8224

Depósito legal: MO2018000017

REVISTA MULTIDISCIPLINARIA SABER UNIVERSITARIO

Universidad Politécnica Territorial del Norte de Monagas “Ludovico Silva”

Estado Monagas – Venezuela.



Consejo Directivo

Irdemaro Gil-Albert Almeida
Rector

José Gregorio Arreaza Márquez
Responsable del Área
Académica

Rubens José González Caraballo
Responsable del Área
Territorial

Jesús Enrique Farías Cabello
Secretario

Equipo Editorial

Consejo de Redacción

Mairett Cermeño
Directora

Luis Peñalver-Bermúdez
Editor

Corresponsales académicas

- ❖ Mónica Romero (Caripito)
- ❖ Sulmira Regardiz (Punta de Mata)

Consejo Asesor

- ❖ Maximino Valerio. UPEL.
- ❖ Nelson Caraballo. UDO.
- ❖ Luis García. UNEXPO
- ❖ Yondrig Guevara. UTDFT
- ❖ Lelisbeth Sucre. UNA

Comité Científico Internacional

- ❖ José Del Pino Espejo. UPO. España
- ❖ Jairo Luna. UNAL. Colombia
- ❖ Jesús Gabriel Franco. UAM. México
- ❖ Teresa Velasco. UCO. España
- ❖ María Dilma Brasileiro. UFPB. Brasil
- ❖ Mariel Martí. MDP. Argentina
- ❖ Flor Gómez. UDG. México
- ❖ Jaime Navarro. CIPS. México

Revista Multidisciplinaria Saber Universitario

Nº 14, enero-julio 2025.

ISSN: 2610-8224.

Depósito Legal: MO2018000017

República Bolivariana de Venezuela

Discurso y práctica del juego en el escenario educativo del primer cuarto del siglo XXI

Laila Giménez

Centro de Educación Inicial Doctor Oscar Rodríguez Abarca

El Tigre, Venezuela

lailagimenez10@gmail.com

0009-0004-1019-2832

<https://orcid.org/0009-0004-1019-2832>

Resumen

Las experiencias vividas con los docentes, dentro y fuera de los ambientes de aula son determinantes para el aprendizaje a través de la lúdica, en ámbitos escolares, asimismo, en torno a las actividades personales. En los espacios lúdicos para la creación y recreación de aprendizajes, por cuanto es una manera diversa, creativa, divertida, pero también retadora en cuanto a diferencias entre la didáctica y la pedagogía de acercarse y apropiarse del conocimiento. En términos metodológicos, este trabajo responde a una investigación de tipo documental, desarrollada a nivel descriptivo y guiada por un diseño interpretativo-bibliográfico. De igual modo, se trata de dar respuesta a ciertas interrogantes: ¿Cómo los espacios lúdicos se constituyen en elementos de importancia para la creación y recreación de aprendizajes? ¿Cuál es la relación entre la didáctica y la pedagogía? ¿Existen diferencias entre la pedagogía y la didáctica del juego? Finalmente, se puede enunciar que la lúdica debe formar parte de los recursos pedagógicos de todo docente, pues es un instrumento potencial para los aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales, que se caracteriza por ser de gran sentido funcional, útil, global y enraizado culturalmente, posibilitando una vinculación efectiva entre pensamiento y experiencia. Además de ser un recurso fundamental para el desarrollo de la socialización y la sana convivencia en los ambientes escolares.

Descriptor: escenarios lúdicos, didáctica, pedagogía, aprendizaje.

Abstract

The experiences lived with teachers, inside and outside the classroom environment, are decisive for learning through play, in school settings, as well as around personal activities. In playful spaces for the creation and recreation of learning, as it is a diverse, creative, fun, but also challenging way in terms of differences between didactics and pedagogy to approach and appropriate knowledge. In methodological terms, this work responds to a documentary-type research, developed at a descriptive level and guided by an interpretive-bibliographic design. Likewise, it is about answering certain questions: How do play spaces become important elements for the creation and recreation of learning? What is the relationship between didactics and pedagogy? Are there differences between pedagogy and game didactics? Finally, it can be stated that play should be part of the pedagogical resources of every teacher, since it is a potential instrument for cognitive, affective and social learning, which is characterized by being of great functional, useful, global and culturally rooted sense, enabling an effective link between thought and experience. In addition to being a fundamental resource for the development of socialization and healthy coexistence in school environments.

Descriptors: playful scenarios, didactics, pedagogy, learning.

Introducción

Vivimos en unos escenarios muy complejos en esta etapa del siglo XXI, la sociedad con un impactante mundo globalizado viene a marcar mucho más la diferencia ante la unificación de los espacios comunicativos. Se evidencia una tendencia a diluir los espacios donde los factores determinantes para ellos dejan al desnudo la ilusión-realidad de la gran naturaleza humana. Sin embargo, la lúdica requiere de una visión más amplia que conceptualizarse con un sentido pedagógico y didáctico en las prácticas pedagógicas de los docentes.

De igual manera, analizar el vínculo entre juego y educación expande el campo de investigación al explorar el juego como un facilitador en prácticas socioculturales vinculadas a la convivencia, la solución de conflictos, el desarrollo de habilidades y el intercambio de conocimientos. Sin embargo, el surgimiento de nuevos contextos educativos se topa con ciertas resistencias, producto de la incertidumbre que generan estudios que cuestionan enfoques y metodologías tradicionalmente aceptados en el ámbito pedagógico.

En los acontecimientos de lo que se genera en las escuelas existe un contenido político que es una inadecuada influencia para la libre comunicación de los estudiantes hacia la preparación de una vida democrática con pensamiento crítico. Tener en cuenta el respeto a la diversidad como un pilar sobre el que se sostiene el modelo educativo venezolano, que intenta dar respuesta a una sociedad que desde su escenario está herida y con un reto que pesa en sus hombros y que el tiempo arroja de manera invisible sin dar señales de una reacción positiva para aquellos más jóvenes con una formación poco adecuada en lo más interno de su cotidianidad.

Por otro lado, tenemos los valores que parecen desdeñados y por ello se genera estrés, angustia y tensión. Hay que tener cierta tolerancia para guiar hacia la virtud del ser humano, que da su granito de mostaza en pensar qué es lo que hace y cómo

lo hace para vivir en un escenario diverso, donde la edificación del juicio de la realidad socava el cimiento moral y ético.

Todo lo antes expresado, se complejiza en la tarea del docente y en la formación de los estudiantes y esto demanda su efectividad en los puntos de poder que se ejercen en las instituciones educativas.

No obstante, mi preocupación es la reflexión sobre las implicaciones de prácticas repetitivas que han creado un imaginario del docente de educación inicial como artista de esquemas en los escenarios educativos, en relación con la didáctica y la pedagogía empleada que dan pasos y desplazamientos preestablecidos que limitan las posibilidades de creación de sus estudiantes, donde más bien debería prevalecer la importancia de renovar la didáctica de las actividades lúdicas como una apuesta por resignificar el papel del juego en las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, así propiciar en los educandos el desarrollo de sus capacidades intelectuales, creativas, su sensibilidad y apreciación de una experiencia altamente significativa para sí mismos, para los demás y para su contexto.

Partiendo de este punto de vista se salva, entre otros aportes, la necesidad de reconocer que los juegos con palabras son expresiones comunicativas, cuyo uso intencionado favorece el desarrollo físico, intelectual y recreativo de los estudiantes que inician su educación escolar. En relación con esta visión de expandirse en los límites que aún no están muy definidos en el campo del conocimiento, dado que los juegos de palabras pueden llegar a resultar complejos en algunos casos; en aras de esto, se deben buscar juegos de palabras de orden musical, con rima consonante si es posible, o en ideas escalonadas, de modo que resulten de fácil comprensión para todos los niños. En este sentido, se hace necesario un estudio más profundo al respecto, realizado por especialistas en el área.

Cabe destacar, el uso metafórico de lo que implica el juego como recurso didáctico y explícito en los distintos significados asumidos, lo cual se justifica por la diversidad de mentalidades presentes en los tiempos, espacios y situaciones del educando en las edades escolares; pues bien, en el campo educativo, las concepciones didácticas están presentes en el día a día de la vida del educando. Asimismo, el juego como expresión natural es algo típico del período infantil, lo cual ya se reflejaba en los escritos de Rousseau, y hoy se muestra perenne y presente en todos los contextos debido a la reproducción continua de significados transformados en imágenes de la infancia en su mundo particular.

Con base en lo antes mencionado, es de destacar la relación entre el juego y el desarrollo infantil, discutida especialmente en la psicología por varias teorías clásicas. Por ejemplo, en el enfoque psicoanalítico se enfatiza el papel de los conflictos en el juego y las repeticiones Freud, (1926/1977), o el del control de habilidades para planear y experimentar Erikson (1983). En la corriente psicogenética (Piaget, 2007) se ve el juego como una actividad que propicia la atención de los niños y, desde la psicología del desarrollo, Vygotsky (1986) lo considera como una actividad principal de la fase preescolar. Sin embargo, aunque el concepto de Vygotsky de zona de desarrollo proximal (ZDP) y su relación con el juego fueron poco investigados, hoy es tema central en las investigaciones derivadas de la perspectiva vygotskiana y evidencian el papel relevante de la mediación de la ZDP, es decir, la importancia del rol de las personas, los objetos, los signos y las herramientas de la cultura en ese proceso.

Bruner (1984) considera el juego como un proceso psicológico de exploración que lleva al aprendizaje creativo, a valorizar la experiencia del niño, en la perspectiva de la filosofía de Dewey (1960) y propicia la práctica pedagógica de solución de problemas que favorecen las relaciones de amistad entre los niños, factor importante en la convivencia social.

No obstante, la sociología de la infancia penetra en el campo del juego discutiendo el lugar de los niños y sus juegos en la sociedad, y la sociología pragmática se ocupa de las prácticas pedagógicas con el uso de los juegos. Se observa, de esta forma, que los campos del conocimiento de las ciencias de la educación, sea de la antropología, la sociología u otras, integran sus fronteras con otros cuando penetran en el estudio de los juegos.

En efecto, al explorar la presencia del juego como acontecimiento en contextos específicos como el recreo, la danza, la comunicación, tropezamos con otras significaciones implícitas y descubrimos que el juego no solo puede entenderse como una forma de actividad, sino que también es una actitud o un modo de ser permanente que nos domina.

Es evidente entonces, la atención especial de la comprensión de este sentido fenomenológico y reflexivo del juego, ese acontecer que ocurre la mayoría de las veces de manera extraordinaria, no deliberada e incluso imperceptible. Por ello, no resulta de mucha utilidad centrarnos en los juegos pensados como actividades para entretener, competir o buscar la colaboración de otros en beneficio propio,

sino en cómo podemos entender estos e incluso otros juegos cotidianos de forma distinta. Hasta aquí, hemos dicho que el juego como acontecimiento se define por la densidad y el movimiento de “vaivén” desligado de la meta de ganar. Su acontecer no se centra en un estado de ánimo o en una emocionalidad subjetiva, sino en una dimensión intersubjetiva y social muy atrayente. (Gutiérrez y Pérez, 2015, p. 16)

En relación con el aprendizaje de los educandos, se hace un componente inherente a la naturaleza humana. Es el proceso fundamental que direcciona y da sentido al hecho educativo, tanto que ha sido una de las categorías más estudiadas por distintas ciencias como la psicología, la pedagogía, la didáctica, entre otras (Pérez y Hernández, 2014). Pues bien, no existe teoría alguna que sea abarcadora para definir el hecho de aprender en su totalidad, pero, haciendo referencia a algunos autores se pueden destacar algunas conceptualizaciones en relación con el aprendizaje.

En este sentido, aprender es una forma de abrirse al mundo, es mucho más que saber, es un complejo proceso de transformación e incorporación de novedades por el que el individuo se apropia de conocimientos que lo enriquecen.

Esta observancia se refiere al proceso de interpretar la realidad que conduce al conocimiento y apropiación de la misma. Es generador de cambios en la forma de ver dicha realidad, así como en las maneras de verse a sí mismo de los individuos, pues contempla el aprendizaje como transformación de las creencias y las formas de ser, actuar y comportarse que se tienen ante los diferentes fenómenos producto de las experiencias personales.

De allí que implique una situación de enseñanza creativa, pensada y diseñada por el docente con finalidad pedagógica y que entrelace enseñanza y aprendizaje con juego. El diseño de esta situación de enseñanza está determinado por elementos a considerar como: el ambiente o escenario, el tiempo, el tipo de juego, el contenido de aprendizaje y los materiales didácticos, los cuales deben invitar a todos los actores involucrados a crear y recrear aprendizajes y conocimientos a la vez que se juega.

¿Cómo los espacios lúdicos se constituyen en elementos de importancia para la creación y recreación de aprendizajes? ¿Cuál es la relación entre la didáctica y la pedagogía? ¿Existen diferencias entre la pedagogía y la didáctica del juego? Surgen estas interrogantes, en la investigación debido a las vivencias y experiencias dentro de los escenarios educativos, donde la relevancia está en desarrollar espacios lúdicos para la creatividad, recreación de los aprendizajes, dada la misma diversidad de educandos que de la manera más divertida se forman y se acercan en la apropiación de los conocimientos en su cotidianidad.

Diferencia entre didáctica y pedagogía

En el ámbito educativo es común escuchar los términos diferenciados entre didáctica y pedagogía, de manera indistinta, sin embargo, ambos conceptos están estrechamente relacionados, uno se refiere al proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual tiene significado en el enfoque ligeramente diferente en este discurso escritural, lo que hace la diferencia está en las características dentro de su enfoque pedagógico. Por supuesto, es menester tener en claro que la didáctica es la ciencia que estudia los métodos y técnicas de enseñanza, así como la planificación, diseño que se esboza en el desarrollo de procesos educativos, cuyo fin es determinar cómo se enseñan los contenidos para facilitar el aprendizaje de los educandos.

En efecto, la didáctica se ocupa de la selección de estrategias y recursos educativos adecuados, así como de la organización de los contenidos de forma secuencial, y de la evaluación de los resultados de los procesos de enseñanza; en otras palabras, la didáctica se enfoca en los aspectos prácticos de la educación. Ella proporciona pautas y directrices para los docentes sobre cómo impartir conocimiento de manera efectiva. Además, se apoya en la investigación en el campo de la enseñanza, ya que la didáctica se interesa en el diseño de actividades, la elección de materiales y la aplicación de los métodos de enseñanza.

Por otro lado, mirando la pedagogía, se tiene una definición como la disciplina más amplia que abarca el estudio teórico y la educación en su conjunto, se ocupa de la comprensión y reflexión sobre los principios y teorías de los fines de la educación, así como de la formación integral del individuo. Es por ello que la pedagogía se centra en los aspectos filosóficos, sociológicos y psicológicos de la educación donde busca comprender los procesos del aprendizaje y desarrollo intelectual de los estudiantes.

En relación con la pedagogía en el ámbito educativo, se preocupa por la formación de los individuos en su totalidad, atendiendo no solo los aspectos cognitivos sino también los aspectos afectivos, sociales y éticos, por lo que le interesa la relación del educando con los escenarios educativos y su interrelación con las actividades cotidianas, entre ellas el juego como actividad didáctica que planifica el docente dentro de su contexto escolar.

Se evidencia que el docente es el promotor de las actividades y el que reflexiona críticamente sobre los propósitos de la educación, si la pedagogía aplicada está en la vía para dejar huellas en la construcción de un ambiente educativo que sea significativo y favorable para el desarrollo biopsicosocial del aprendiente.

Claves didácticas entre los momentos de la clase pedagógica

Suelen ser momentos planificados por el docente y que ameritan un método que se enfoque en los procesos de manera amplia de modo que el aprendiente pueda visualizar y entender para ejecutar las tareas o actividades según la instrucción pedagógica del docente. Ciertamente que se busca comprender todos los niveles de aprendizaje en cada individuo, ya que los niveles de aprendizaje son diferentes y se debe considerar cada caso de manera particular.

En este mismo orden de ideas, la formación requiere de armar un equipo docente donde sus miembros solamente colaboren entre sí, sino que desarrollen una tarea cooperativa en el sentido de una construcción conjunta entre pares, directivos, como acompañantes y acompañados, en los momentos de la clase pedagógica, con lo cual se exalta el conocimiento propio por encima de la necesidad docente de comunicarlo. Al reconocer la clave didáctica, debería predominar el deseo de apropiarse y de que el otro se apropie del conocimiento; es el sentido de conciencia de búsqueda de sí mismo y del otro. Gran parte del fracaso pedagógico puede vincularse con la pérdida

del deseo didáctico en el docente, con la no existencia de éste en las instituciones educativas y esto da lugar al desinterés por la clase.

Aplicación práctica versus reflexión teórica de la didáctica y la pedagogía

En esencia, la didáctica se ocupa de la aplicación de la práctica de la enseñanza en el aula brindando herramientas pedagógicas, directrices para los docentes, lo que les permite, en amplio sentido, ejercer como maestros en su quehacer diario en el aula, lo cual reviste de complejidad la tarea en el contexto de la diversidad, por ejemplo, poder reconocer cuándo los docentes pueden llegar a ser agentes de discriminación debido al desconocimiento del alcance del rol que desempeñan, lo cual, por supuesto, debe evitarse. Es por eso necesario atender los procesos que demanda la concientización sobre el alcance de la didáctica para facilitar la tarea docente.

En otro orden de ideas, se tiene la pedagogía, ciencia que se ocupa por la reflexión teórica sobre los fundamentos y los principios de la educación. Así como decimos que es una fantasía pretender el control total sobre los procesos de aprendizaje, del mismo modo son fantasiosas las transformaciones de la enseñanza a través del creer controlar la obligatoriedad del acto pedagógico.

En efecto, no se trata de una transformación exclusivamente pedagógica, técnica y científica, sino de una transformación del papel social del docente en una sociedad que aún no ha modificado su manera de verse a sí misma, su manera de vivir y de interpretar la sociedad.

Acá no se trata de quién es el que tenga la razón o no, es más bien de que el docente esté capacitado para el correcto desempeño de su rol, para la toma de conciencia de los componentes sensibles del acto pedagógico, para trabajar la diversidad. Es propicio decir que las actividades didácticas y las acciones pedagógicas están en

hacer que la institución educativa puede cambiar todo o, por el contrario: “la escuela no puede hacer nada ante algunas realidades”.

Nivel de especificidad entre la didáctica y la pedagogía

En este aspecto, la didáctica tiende a ser más específica y práctica proporcionando directrices concretas en sus actividades para los docentes que enseñan lo planificado en los contenidos o temas de una clase, mientras que la pedagogía en los aspectos generales y conceptuales busca comprender los principios y fundamentos que subyacen en los procesos educativos.

Teniendo en cuenta la aplicabilidad de la pedagogía y la didáctica, se encuentran herramientas que conoce el docente para su práctica con los estudiantes en el aula. Pues bien, esta práctica educativa se centra especialmente en la reflexión de las teorías educativas con la intención de mejorar y transformarlas en su día de clase. A menudo se utilizan indistintamente, ya que se debe tener en cuenta el nivel de aprendizaje de los estudiantes, donde el alumno busca comprender las diferentes formas que utiliza el docente para la aplicabilidad de métodos de estudios y por lo cual es el mismo estudiante quien da pistas de la mala aplicación del método cuando se siente aburrido, distraído o cansado con la misma práctica docente.

Cabe mencionar que ambas disciplinas son complementarias y juegan un papel crucial en el proceso educativo, siendo ésta la construcción de la formación de los estudiantes que sean capaces, reflexivos, comprometidos con su desarrollo personal y social.

A manera de conclusión, la didáctica y la pedagogía son disciplinas íntimamente relacionadas en el proceso de formación de los estudiantes. Esto no se trata de un mero conjunto de prácticas dentro del aula; todos los docentes acordamos que es necesario la formación continua, que tenga cualidades, que sepa diagnosticar la

situación en el aula, el ritmo y el modo de aprendizaje de cada estudiante. Además, que conozca las características de los procesos del aprendizaje de cada estudiante y que éste sea capaz de incorporar las actividades lúdicas, tareas académicas y que socialice en todos los escenarios educativos logrando un equilibrio entre la comprensibilidad del currículo y la atención a la diversidad.

Cada proceso exige competencias profesionales que permitan conjugar los conocimientos con las actitudes para lograr una intervención autónoma y eficiente para los involucrados en el acto educativo.

Aspecto metodológico

Durante el desarrollo escritural del artículo, se ha venido describiendo un proceso metodológico que enmarca y describe la relevancia de la didáctica y la pedagogía en los escenarios educativos y su aplicabilidad de actividades lúdicas como herramientas de aprendizaje para la creación y recreación de los aprendientes, lo cual surgió de una investigación de diseño documental y se desarrolló de modo descriptivo dado que se consideró el más adecuado para la investigación.

En atención a lo ya expresado por Arias (2006), quien refiere que la investigación de diseño documental “es un procedimiento, de indagación científica, de recolección de información, que se organiza y analiza e interpreta la información en torno a una determinada temática, lo que permite construir conocimientos actualizados”; por lo que tiene particularidad de utilizar fuentes primarias de insumos y otros documentos.

Sabino (1992) destaca que este enfoque investigativo busca identificar y analizar los rasgos esenciales del fenómeno en estudio. En cuanto al diseño metodológico, este consiste en la planificación estratégica que define los pasos a seguir para elaborar un nuevo trabajo de investigación.

Finalmente, cabe resaltar que la recopilación de fuentes relacionadas con el tema de estudio se basó en criterios académicos e investigativos, incluyendo diversos formatos como libros, artículos científicos, informes institucionales o gubernamentales, ponencias, publicaciones especializadas, sitios web, periódicos y boletines.

Huellas de los hallazgos

Con la información recabada, usando la técnica del fichaje, se realizó un análisis de la investigación en el campo de la educación, se trató la diferencia entre la didáctica y la pedagogía en los escenarios de la escuela, tomado como herramienta la lúdica que demanda la profunda reflexión que se debe continuar haciendo en las aulas de clases de manera colectiva por su complejidad de los niveles de aprendizaje. Como señala Domínguez (2015), la lúdica ha estado presente en la historia humana desde tiempos remotos y ha tenido múltiples significados, desde políticos hasta recreativos; sin embargo, al observar la analogía que existe entre el juego y la infancia, se considera el papel fundamental de ambos en la construcción del aprendizaje de los estudiantes, lo que contribuirá a hacer de ellos ciudadanos más aptos para la sociedad.

En relación con los momentos actuales, es de considerar sobre qué huellas están dejando los docentes en general, y determinar qué conocimientos y habilidades lúdico-pedagógicas requieren adquirir, necesarios para analizar y debatir los principales fenómenos de la didáctica y la pedagogía que inciden en el acto educativo, ya que se deben manejar según su comprensión y así obtener la calidad educativa, en virtud de que el juego desempeña un papel relevante en varios planos de la vida humana, teniendo una nueva perspectiva de lo psicológico, antropológico, filosófico, pedagógico e incluso económico.

Por lo tanto, se asume que el desarrollo de esta habilidad no finaliza en la niñez, sino que, por el contrario, continúa evolucionando con el tiempo y puede manifestarse en actividades diarias como rituales, competencias deportivas, espectáculos, tradiciones populares y expresiones artísticas. En cuanto a los espacios lúdicos como concepto, se tiene que Paredes y Villa (2022) expresan lo siguiente:

Escenarios de juegos planificados, organizados y pensados para la infancia, que permiten la socialización y el dominio del cuerpo, el desarrollo de la creatividad, donde el hacer con otros pone de manifiesto toda posibilidad de transformar el mundo. Al fin y al cabo, el juego es un derecho humano (s/p).

En este sentido, Rueda (2020, citando a Fernández *et al.*, 2009), expresa que los espacios lúdicos son entornos recreativos con un propósito educativo, los cuales deben facilitar cuatro experiencias esenciales de juego: jugar, permitir jugar, jugar con otros y promover el juego.

Vale la pena destacar que, al comparar el patio escolar con el aula, generalmente vinculamos el primero con la recreación, la diversión y la interacción social, mientras que el salón de clases suele asociarse a un ambiente más estructurado, donde predominan el orden y el control. En realidad, se trata de dos contextos distintos dentro del mismo entorno educativo, y quizá sea necesario que así sea: el recreo ofrece mayor libertad, mientras que el aula impone ciertas restricciones en favor de la disciplina, un aspecto clave para una formación adecuada.

Pérez y Collazo (2007) señalan que los espacios lúdicos, al integrar múltiples elementos, se constituyen en escenarios de interacción y comunicación. En virtud de esto, es menester sacar a los estudiantes del encierro de las aulas y darle un uso didáctico-pedagógico al patio de la escuela, no solo como espacio de descanso y ocio en el intervalo de las clases, sino que se transformen en una especie de laboratorio en tiempo real, para que favorezcan procesos de identidad personal, enculturación y socialización, permitiéndole al estudiante aprender reglas, normas, valores,

actitudes y comportamientos sociales, facilitando con ello su interacción en el entorno escolar.

Sin embargo, es importante resaltar que el juego actúa como una herramienta que favorece el desarrollo emocional, ya que presenta una triple dimensión lúdica: negativa, positiva y catártica. El estado psicológico que genera el juego en los individuos incide significativamente en sus emociones, intensificándolas de forma orgánica y libre.

La actividad lúdica es fundamental para el alcance en el aprendizaje escolar, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los estudiantes cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos. Sin embargo, resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del docente, que lo lleve a reflexionar sobre el valor pedagógico del juego, en el sentido de que genera aprendizajes de manera: a) significativa b) funcional; c) útil; d) global; y e) enraizado en la culturalidad; pues, la capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, que contribuye de manera efectiva con el desarrollo integral del hombre en cualquier etapa de su crecimiento, tal como lo precisa Domínguez (2015):

De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir con el desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento, al crear nuevas rutas mnemónicas hacia una solución adaptativa, es decir, provocar conexiones neuronales atípicas; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, así como en la creación de un entorno gratificante (p. 15)

Para finalizar, se puede decir que resulta por demás imperante la formación de los docentes y de todo el personal escolar en torno a la didáctica y pedagogía lúdica, para encontrar en los espacios y ambientes escolares, la esencia que lleva a la creación y recreación de aprendizajes a partir del juego.

Conclusiones

Con el desarrollo del proceso de documentación que permitió examinar la relevancia que tienen los escenarios y ambientes de aprendizaje donde se aplica la didáctica y la pedagogía lúdicas en los procesos de creación y recreación de los aprendizajes, se puede enunciar que:

Fomentar el juego como parte de la formación que parte de los recursos pedagógicos de todo docente, para lo que debe formarse continuamente, lo cual significa la creación y aplicabilidad de diferentes estrategias didácticas propias de la pedagogía lúdica.

Mejorar el banco de juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social, se caracteriza por ser significativo, funcional, útil, global y enraizado culturalmente, lo que permite lograr una vinculación efectiva entre pensamiento crítico y experiencia.

Potenciar y adecuar las competencias para promover los conocimientos de los educandos en el salón de clase y los ambientes escolares como espacios lúdicos por excelencia para la recreación y creación de aprendizajes significativos.

Referencias

- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración*. Editorial Episteme.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial.
- Dewey, J. (1960). *Democracia y educación*. Morata. (Trabajo original publicado en 1916).

- Domínguez, G. (2015). *El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial*. Editorial Trillas.
- Erikson, E. H. (1983). *Infancia y sociedad*. Hormé. (Trabajo original publicado en 1950).
- Fernández, A., Rojas, P., & López, M. (2009). *Pedagogía del juego y ambientes educativos*. Citado en Rueda, E. (2020). *Didáctica lúdica en la escuela moderna*. Editorial Praxis.
- Freud, S. (1977). *Inhibición, síntoma y angustia* (Vol. 20). Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1926).
- Gutiérrez, M., & Pérez, C. (2015). Fenomenología del juego: Una aproximación teórica. *Revista de Psicología Educativa*, 12(3), 10-25.
- Paredes, L., & Villa, M. (2022). *Espacios lúdicos y desarrollo infantil*. Editorial Magisterio.
- Pérez, L. y Collazos, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Palo Sexto en el Municipio de Dos Quebradas*. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. <https://acortar.link/ytmdgf>
- Pérez, R., & Hernández, J. (2014). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Síntesis.
- Piaget, J. (2007). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Rueda, S. (2020). *Importancia de los espacios y ambientes lúdicos y recreativos en los descansos de los estudiantes de Básica primaria*. [Trabajo de Maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores; Villavicencio; Colombia. <https://acortar.link/ijeyBy>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Editorial Panapo.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.