

JUEGO Y FORMACIÓN: UNA MIRADA HERMENEÚTICA A LA ESCUELA

NANCY CLEMENCIA RONDÓN SOTO

**UNIVERSIDAD DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MANIZALES**

2023

JUEGO Y FORMACIÓN: UNA MIRADA HERMENEÚTICA A LA ESCUELA

Nancy Clemencia Rondón Soto

**Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de Magister en
Educación**

Asesor: Dr. Diego Armando Jaramillo Ocampo

**UNIVERSIDAD DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MANIZALES**

2023

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a dos estrellas luminosas en el cielo que, aunque ya no están conmigo, se puedan sentir orgullosos de mis logros; a mi esposo James, porque siempre me dio fuerza para lograr este sueño; a mis hijos Esteban y Tomas, quienes han sido mi mayor inspiración, motivación y fortaleza para que cada día me esfuerce y ser un ejemplo a seguir.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios por guiarme en cada momento de mi vida, por darme las fuerzas necesarias cuando me sentía acongojada y frustrada, por poner ángeles maravillosos en mi camino para que este sueño de ser magister se hiciera realidad.

A mi esposo, gracias por su paciencia, comprensión y por estar siempre motivándome para que nunca me rindiera.

Gracias al Doctor Diego Armando quien fue mi asesor de tesis por creer en mí, por darme la oportunidad de aprender a través sus consejos poniendo en práctica su sabiduría, sus conocimientos y sobre todo su experiencia en el campo de la educación, también agradezco su paciencia para guiarme durante el desarrollo de la tesis.

A mi amiga Sandra por ser ese ángel que llegó cuando más lo necesitaba; amiga gracias por nunca abandonarme, por tus palabras de motivación y tu apoyo incondicional.

Por último, agradezco a todas aquellas personas que de alguna forma ayudaron a seguir adelante con mi proceso de magister.

Contenido

Planteamiento del problema	8
Descripción del problema	8
Pregunta central	15
Preguntas orientadoras	15
Objetivos	16
Objetivo general	16
Objetivos específicos	16
Justificación	17
Estado del arte	20
Aportes internacionales	22
Aportes nacionales	31
Aportes locales	32
Teorías de apoyo	35
El juego a través de la historia	35
La escuela	41
El juego y la escuela	44
Metodología	49
Primer momento	52
Segundo momento	53

Tercer momento.....	54
Primer esquema de interpretación	56
Segundo esquema de interpretación.....	59
Tercer esquema de interpretación.....	62
Nota:	63
Palabras claves para la escuela soñada	63
El ser humano que juega en la escuela.....	64
El juego: un mundo de posibilidades	65
Hacia la escuela soñada: una escuela del ser.....	67
Conclusiones.....	71
Bibliografía	74

Lista de tablas

Tabla 1. Modelo de matriz investigativa.....	52
Tabla 2. Modelo de matriz teórica	53
Tabla 3. Matriz de información hermenéutica y analógica	54
Tabla 4 Matriz del ser, hacer y saber desde el juego.....	54
Tabla 5. Esquema de interpretación desde los autores	57
Tabla 6. Interpretación de los autores	59
Tabla 7. Esquema de interpretación según el ser, el hacer y el saber	63

Planteamiento del problema

Descripción del problema

La escuela tradicionalmente ha sido entendida como un espacio para transmitir conocimientos, en donde se tiene un sujeto activo, portador del conocimiento y un sujeto pasivo, receptor de conocimientos que en ocasiones terminan convirtiéndose en contenidos vacíos y carentes de aplicabilidad en la vida cotidiana. No obstante, en los últimos años, esta concepción de la escuela se ha ido transformando, a tal punto que se entiende como un escenario de encuentro con el otro y con sus experiencias de vida; esto quiere decir que en los procesos educativos el estudiante llega a la escuela con todo aquello que ha vivido en su cotidianidad: historias, relatos, experiencias, pero también sueños y proyecciones que deben ser reconocidas por el maestro en la institución educativa.

En muchas ocasiones se observa que los docentes han perdido la iniciativa de utilizar el juego, y no tienen en cuenta la importancia que éste tiene en el desarrollo evolutivo de los seres humanos, enfocando al quehacer pedagógico en formar personas para la etapa profesional y dejando de lado, algunas veces, la formación humana (Borja, Cortes, & Carrillo, 2021).

En la presente investigación el concepto del juego se va asumir principalmente desde la perspectiva teórica de Huizinga, quien manifiesta que el ser humano es un *homo ludens* termino que usó para demostrar que el hombre (homo) es un ser pensante, un ser de conocimiento y un ser, sobre todo que juega, dado el origen etimológico de la palabra ludens que se refiere al juego y a la práctica al mismo tiempo. Se considera que el

juego es una actividad que contribuye al desarrollo integral de todo ser humano, aspecto que toma fuerza entre los educadores ya que, este tiene por características favorecer el desarrollo creativo y espontáneo de los educandos de una forma divertida, destaca habilidades, descubre capacidades, impulsa la imaginación y la resolución de conflictos dentro y fuera del aula, cambia percepciones y la significación de estructuras sociales, también genera adaptación rápida a los diferentes escenarios que dicho juego represente.

De acuerdo a lo anterior, se puede decir que esta investigación tiene un interés fundamental por interpretar la teoría de algunos pensadores como Gadamer (1999), Huizinga (1984), Murcia y Jaramillo (2017) entorno al papel del juego, desde una visión hermenéutica, que no aleja la problemática de la realidad y que reconoce la influencia del juego dentro de la cultura y el proceso de desarrollo del ser humano. Respecto a esto, dice Huizinga (1984): “*Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje de lo material a lo pensado*” (p. 15). Se puede concluir que, es a través del arte y la fantasía que los niños crean las expresiones de su estado de ánimo, el juego les brinda la posibilidad de ver el mundo de una manera más integral. Es por esta razón que se acude a la hermenéutica analógica de Beuchot (2015), donde se pretende interpretar las teorías, crear modelos de significación e intentar dar respuesta o solución a las problemáticas planteadas, todo a raíz de una revisión documental exhaustiva y del análisis profundo de la información.

En ese sentido, la hermenéutica es la base para interpretar las diversas teorías que se han gestado sobre las ventajas proporcionadas por el juego en la formación dentro de la escuela, la posibilidad de crear nuevas estrategias pedagógicas que ayuden o

beneficien a todos los educandos para de esta forma llegar a formar seres humanos más sensibles, más sociables y más amigables con su contexto.

Pese a todas las ventajas del juego, se observa que, con el paso de la primaria a la secundaria, se produce una ruptura de las relaciones entre la escuela, el juego y el aprendizaje, puesto que, los pocos juegos que sobreviven son los de reglas que se limitan o se vuelven más generales y tienden a ser más por competencia que por disfrute. De esta forma, poco a poco el juego empieza a ser visto como una «pérdida de tiempo» y no en el que se «aprender cosas útiles». Otra situación que se presenta cuando se involucra el juego dentro de las actividades de la escuela es que este se “adultiza”, es decir, deja de ser una actividad libre y espontánea para ser una actividad con objetivos pedagógicos, reglas, tiempos y espacios definidos por un docente u orientador.

No obstante, la experiencia y el juego cobran un papel fundamental en los quehaceres educativos, lo cual ayuda a dinamizar procesos en la escuela y a recurrir a estrategias para potencializar la motivación y permitir el acercamiento con el educando. Aquí surge la pregunta ¿por qué y para qué jugamos? Esas respuestas las tiene Piaget (1951), quien dice que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de su realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) dicen que los niños, al experimentar cosas nuevas, encuentran un camino diferente para relacionar el juego con un concepto ya conocido. Además, Piaget (1951) considera el juego como una forma de asimilación; desde la infancia el niño utiliza el juego para la adquisición de más y mejores capacidades intelectuales por medio de las cuales puede entender su realidad inmediata.

Según apreciaciones de Meneses y Monge (2001), es el juego el que le permite al niño estructurar su personalidad, que está regida por la competitividad, la participación, la comunicación, entre otros rasgos. El niño empieza a controlar y dominar su espacio se relaciona y comunica a través de su cuerpo con otros, libera su fantasía y creatividad por medio de la actividad lúdica, por lo que esta puede ser definida como una “auténtica expresión del mundo del niño” (Meneses & Monge, 2001, pág. 121). Los autores piensan que el niño desde su aspecto social y gracias al juego puede compartir con mayor seguridad, como también desde lo afectivo ejercita su autoconocimiento y en el campo cognoscitivo va descubriendo nuevas destrezas que fortalecen sus competencias. Expresan igualmente que existen diversos tipos de juegos en relación a las edades. Por ejemplo, en la etapa inicial del desarrollo, es más apropiado el juego funcional por el cual puede manipular y explorar su mundo; hacia los dos años, prefiere los juegos de autoafirmación, donde desarrolla las habilidades motoras que contribuyen a su formación de iniciativa y autonomía; luego aparece el interés por el juego simbólico, en el que predominan los juegos de construcción y destrucción.

Desde esta perspectiva, el juego está lejos de ser una pérdida de tiempo; por el contrario, es algo que los maestros deben practicar y tener en cuenta al momento de pensar en los procesos de formación. Así, el juego no es exclusivamente del niño en edad infantil, sino de todo ser humano en cualquier etapa de su vida, pues permite descubrir fortalezas, dificultades en el aprendizaje, motoras y/o los altibajos emocionales.

Pero entonces, ¿cuál debe ser el papel del maestro en el juego? El adulto de acuerdo con Piaget (1956) será el mediador entre el juego y el desarrollo cognitivo del

educando, y su función será utilizar estrategias variadas y originales para promover un juego creativo en el que se aprendan conceptos de forma lúdica. Para ello, debe entender que estos procesos lúdico pedagógicos requieren de tiempo de preparación y tiempo de aplicación, pues solo así se logrará el objetivo propuesto. Lo anterior, quiere decir que, son de los maestros los que deben crear entornos que permitan o estimulen la imaginación y la creatividad de cada uno de los alumnos donde se evidencien aprendizajes significativos sin importar la asignatura.

Implementar esta propuesta de investigación fue importante ya que permitió reconocer los alcances del juego dentro de los procesos formativos y a partir de la revisión documental de textos relacionados con la temática, dejar un insumo para posibles investigaciones o propuestas metodológicas para aplicar en el aula, dando paso a formar seres humanos felices y capaces de ser resilientes para afrontar las dificultades, los problemas y las adversidades de la vida y así superarlas y transformarlas en una experiencia positiva.

Es por eso que Madeiros (2005), reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes o miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (p.97). De acuerdo a lo anterior, el juego es una forma de enfocar a los estudiantes a que desarrollen sus habilidades tanto sociales como motoras y, a su vez, forjar normas y principios dentro de ellos.

La presente investigación parte de una mirada desde la hermenéutica analógica planteada por Beuchot (2015), desde la cual se revisan las teorías existentes en los constructos teóricos establecidos por los autores y los textos, para este caso frente al

juego y se realiza una interpretación de las mismas, desde ella, se pretende comprender un problema integrando diferentes perspectivas (autor, lector, texto y contexto). En últimas, la hermenéutica analógica ayuda a interpretar de una forma más clara y profunda un concepto, según la tesis de Gadamer (1999), toda actividad que realiza el ser humano es un intento por interpretar la realidad.

Justamente, en las teorías del juego, la formación y la escuela se ha podido evidenciar que el ser humano es quien hace del juego una obra de arte sujeta a una experiencia abierta a la formación, con la cual crea y da sentido a la vida. Cuando el sujeto que juega hace algo más con lo que recibe, cuando se forma con lo que se le ofrece del mundo; a su vez, se recrea el mundo y se transforma y modifica su realidad inmediata. El juego es creación y recreación de la vida y del mundo, además como toda obra de arte, el juego se expone a las múltiples interpretaciones posibles: juego, jugador, espectador e intención, configuran todo un círculo posible de interpretación y de comprensión alrededor de su creación, en otras palabras:

Quando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte. (Gadamer H.-G. , 1999, pág. 143)

Quando el ser humano a través del juego busca comprender la intención del juego lo interpreta a través de su actuación y tiende a que las demás personas lo interpreten de acuerdo a lo observado, a su reacción o a la forma como lo experimenta y percibe cada sujeto desde el rol de jugador, teniendo presente las experiencias

obtenidas a través de lo aprendido o lo no aprendido; se puede decir que la actitud del ser humano en el momento en que juega, no está pensando en lo que posiblemente necesita, sino que simplemente lo hace convirtiéndose en el actor principal del juego.

En consecuencia, el sujeto hace que el juego cobre vida, cuando se aceptan libremente las normas impartidas dentro de este y a su vez se disfruta del momento sin tener en cuenta el estado de ánimo. Simplemente es una acción donde el jugador reconoce la seriedad del actuar. Así en el juego pueden identificarse elementos que se pueden interrelacionar, desarrollando espacios donde el sujeto explora las sensaciones que le proporciona el juego, generando momentos de goce, de aventura, la exploración de sensaciones, que pueden ser aprovechados en la escuela.

En síntesis, esta investigación tiene como principal objetivo interpretar la relación entre el juego y la formación en la escuela desde una mirada textual y teórica, transitando por la hermenéutica analógica como camino posible para encontrar algunas claves pedagógicas para pensar el papel del juego en los procesos de formación en la escuela, sobre todo, reconociendo su carácter fundante y transversal en el despliegue de lo humano en múltiples ámbitos y esferas de la vida personal y colectiva. Cabe anotar que el juego es un facilitador de procesos de formación en normas, resolución de conflictos y confianza en sí mismo; co ayuda a potencializar el proceso de socialización y que su vez, es un aliado del docente al momento de generar un acercamiento con el estudiante.

De ahí la necesidad de reconocer en el texto leído e interpretado algunas provocaciones inspiradas por los autores seleccionados, quienes insisten en reivindicar los aportes del juego a la formación en términos del despliegue de humanidad y los atributos ascensionales matizados en el niño que juega, el cual es: más creativo, más sociable, más empático, más dispuesto y entregado a su acción, más presto para resolver situaciones de su vida cotidiana, por mencionar algunas cualidades y atributos que son sumamente importantes en la escuela.

Pregunta central

¿Cómo se relaciona el juego y la formación en la escuela desde una mirada hermenéutica?

Preguntas orientadoras

¿Cuál ha sido el papel formativo del juego en la escuela?

¿Cómo entender la escuela del presente desde la relación hermenéutica entre juego y formación?

¿Cómo trazar una propuesta para la escuela del presente que valore la relación existente entre juego y formación desde una perspectiva hermenéutica?

Objetivos

Objetivo general

Interpretar las relaciones existentes entre el juego y la formación en la escuela a partir de la revisión y selección de algunos textos pedagógicos asociados a la investigación planteada desde una mirada hermenéutica.

Objetivos específicos

- Identificar el papel formativo del juego en la escuela desde los postulados teóricos del juego, formación y escuela.
- Reconocer en la escuela del presente las relaciones emergentes entre el juego y formación desde un proceso hermenéutico.
- Trazar una propuesta para la escuela del presente que valore la relación existente entre juego y formación desde una perspectiva hermenéutica.

Justificación

La presente investigación permitió reflexionar acerca del papel del juego en los procesos de formación en la escuela, los cuales son un constante aprendizaje mediado por las experiencias de vida y el juego como estrategia vital permite resignificar los aprendizajes. Así mismo, deja abierto un espacio para que el docente innove su quehacer y reflexione ante la implementación del juego dentro de las clases, contribuyendo con su crecimiento profesional y el mejoramiento de la motivación, estímulo e interés de los educandos.

Lo anterior, porque es necesario brindar aprendizajes a los estudiantes basados en el juego, el cual debe estar enfocado a convertirlos en seres innovadores, capaces de conocer la realidad y transformarla; despertando en ellos la curiosidad sobre el ¿por qué? de las cosas y que puedan indagar, investigar y explorar diferentes ámbitos dentro de su proceso evolutivo; todo esto los llevará a forjarse metas y sueños hasta que lo logren para nuevamente plantearse otros, de tal modo que su vida se convierta en un proceso constructivo y productivo cada día y que sean de gran cooperación para una sociedad cambiante, tal y como lo plantean Jaramillo y Murcia en su tesis: “La Escuela entonces, es esa institución creada para llevar a cumplimiento las más altas aspiraciones de la sociedad” (p.17)

Si bien es cierto que el hombre juega, como se observa en la vida cotidiana y tal como lo ha demostrado la ciencia, se puede concluir como lo manifiesta Huizinga: El juego no es una actividad o expresión única del hombre, sino que también es una manifestación que se da también en los animales, por lo tanto, el juego es algo más que

cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional. (J Huizinga. 1984, p. 13).

En otras palabras, el juego adquiere diversas formas de acuerdo con cada contexto sociocultural, época y lugar. No es único de los niños, sino también común en los animales.

Existen varias controversias respecto al juego, puesto que algunos teóricos lo consideran como un recurso didáctico, que presenta ventajas como la motivación y el establecimiento de relaciones entre los jugadores, lo que, además, permitiría evaluar los aprendizajes o reconocer ideas previas, mientras otros lo ven como una pérdida de tiempo. Quienes aprecian el juego, saben que éste promueve el desarrollo de los niños, es fuente de alegría y bienestar, por lo que es importante su presencia en la escuela. Pese a esto, cabe preguntar entonces: ¿por qué en la escuela se juega cada vez menos? ¿qué hace al juego tan significativo en el caso de los humanos?

Frente a quienes apoyan el uso del juego en la escuela, esta Hurtado y Zuluaga (1993) quienes manifiestan en su tesis que las actividades desarrolladas a través del juego “perfeccionan las coordinaciones neuromusculares, así como también educan las manos y la vista” (p. 43); por otro lado, influye y estimula el desarrollo social e intelectual ya que los niños, niñas y jóvenes participan en actividades grupales. Así mismo, contribuye con el fortalecimiento de pautas para la convivencia y las relaciones entre sujetos, constituyendo oportunidades para la expresión y el desarrollo de habilidades que favorecerán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad. La cuestión es entender el juego como una estrategia vital que puede utilizarse en la educación con el objetivo de llevar a los educandos al mundo del conocimiento.

Precisamente, la importancia del juego radica en su trascendencia en y para la vida, entendiendo que no solo es alegría, diversión, ocio, sino que también es una actividad llena de sentido y función social, enlazada con la cultura y el conocimiento que de ella se tiene, a su vez, “el juego es una manifestación de la libertad porque sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas” (Huizinga, 1984, p. 20).

En otras palabras, el juego debe ser visto como la manera de facilitar a los niños y/o adultos la capacidad negociadora, la habilidad en la toma de decisiones asertivas y el trabajo en equipo, porque gracias al juego se potencializan las habilidades sociales, se fortalece el aprendizaje, atrae la atención, desarrolla la creatividad, permite que las personas se integren de mejor manera, que se comuniquen y mejoren con todo ello su calidad de vida.

Por lo anterior, el juego es una estrategia ampliamente utilizada en los escenarios de enseñanza, independiente de las edades de los participantes. Sin embargo, se deben adecuar tanto las actividades como los espacios, para potencializar la motivación, la participación y el desarrollo cognitivo (Danielle, 2006)

La presente investigación es factible y viable en relación a su objetivo principal que es esbozar los referentes teóricos sobre el juego, la formación y la escuela, así como las relaciones entre estos y los aportes para los procesos de aprendizaje, donde el juego se convierta en una manera diferente de solucionar problemas, generar la creatividad, el trabajo colaborativo, y sobre todo simular una realidad, ofreciendo un espacio para cometer errores y aprender de ellos en la práctica. Finalmente, se considera que el presente estudio puede servir de base para futuras investigaciones en instituciones educativas de básica primaria y básica secundaria nivel departamental,

nacional e internacional, cuyas líneas investigativas enfatizan el juego como una estrategia de formación y aprendizaje en la escuela.

Estado del arte

El presente proyecto de grado se apoyó en teorizadores como Huizinga (1938), Gadamer (1993), Murcia y Jaramillo (2017), entre otros donde el objetivo central es interpretar las relaciones existentes entre el juego y la formación en la escuela, se abordó el tema de investigación desde un enfoque cualitativo ya que este permite la indagación, el describir, el explorar y el explicar el porqué de la importancia del juego dentro de la formación en un ámbito escolar.

Los datos fueron obtenidos a través de diferentes unidades de análisis como tesis de grado, artículos, revistas científicas y documentos encontrados en los repositorios de algunas universidades como la de Antioquia, la de Caldas, la Católica de Manizales, la Pedagógica, la Nacional de Colombia, la del Tolima, la de San Agustín de Arica Perú, la de Granada España, la Nacional de la Plata en Argentina la Metropolitana Ecuador, la de Pablo Olavide España, la Nacional del río Argentina, la de los Andes Mérida Venezuela y una lectura profunda de libros como el Homo Ludens, Verdad y Método y la Escuela con Mayúscula, producto de este análisis se realizaron unas matrices digitales de carácter teórico que dan cuenta de lo que dice el autor sobre el tema, lo que se interpreta del mismo y la confrontación de esta teoría con otras, además de ello, se hizo una revisión documental exhaustiva de investigaciones

realizadas durante los últimos 10 años en contextos locales, nacionales e internacionales.

En la presente investigación se entiende el juego como una herramienta fundamental para los procesos de formación en la escuela, en el que se manifiestan comportamientos espontáneos, se aprenden y adquieren habilidades para la vida desde la experiencia misma. Teniendo en cuenta lo anterior, y lo que se ha investigado sobre el juego, éste estimula la creatividad en los niños y hace que aprendan con más facilidad, enriqueciendo su pensamiento y nutriendo su vida de experiencias para el futuro. En este sentido, para que el juego sea un continuo aprendizaje, el docente debe tener muy claro la intencionalidad del mismo, evitando perder la finalidad con que se planeó el juego dentro del aula. Además de ello, debe dirigir su intención al desarrollo de habilidades sensorio-motriz, articuladora y socializadora (Wallon, 2004).

Así, retomando los estudios y teorías existentes sobre el juego, se pretende señalar que éste además de ser una excelente herramienta lúdico – pedagógica, es un mediador entre el docente y estudiante, en tanto que lleva a formar seres con buenas relaciones éticas, desarrollar habilidad y fortalecer la sana convivencia en el aula. Dicho en otras palabras, el juego aporta al desarrollo integral de cada ser humano, puesto que le permite crear escenarios o realidades diferentes, en las situaciones cotidianas de temor al fracaso ayudando a que disminuyan o desaparezcan, lo cual es bastante positivo para el futuro del mismo. Por ello, es necesario tener en cuenta que el temor puede volver a crecer a medida que se limita al niño mediante alguna presión con algún objetivo, meta o algo similar.

Aportes internacionales

El juego hace parte de lo que es el ser humano, el juego constituye en cierta manera lo que hemos sido, somos y seremos particular y colectivamente. Se dice que "el hombre es realmente hombre cuando juega" (Gregori, 2002), esto quiere decir que, el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. En este sentido, La Real Academia de la Lengua Española define al juego como "la acción de jugar", la cual al mismo tiempo se encuentra definida como "*hacer algo con alegría*"; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza.

(Ortega, 1991; Ortega, 1991) encontró que el juego infantil es una plataforma de encuentro de los niños con el mundo, con otros y consigo mismos y una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes espontáneas y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, al jugar, el niño "va a aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. (Ortega, 1991) De ahí que el juego sea una actividad esencial en el ser humano, para explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

También (Zapata, 1989), indica que el juego infantil es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, elemento socializador, regulador y compensador de la afectividad, un importante insumo para desarrollar el movimiento y afirmar la personalidad. El juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer. Es una

necesidad del ser humano. Sin embargo, (Garvey, 1985) lo describe como un elemento placentero y divertido, un disfrute de medios, espontáneo y voluntario, que implica participación activa por parte del jugador, y guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales.

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

Leila (2017, p.8) en su tesis presenta una definición sobre el juego, en donde expresa:

El juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderantemente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes

Huizinga (1984), uno de los autores más reconocidos del juego, afirma que “el juego es más viejo que la cultura misma y que no es una actividad exclusiva del ser humano, sino que también está presente en los animales” (p.14).

Al respecto, se habla que el juego “es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad” (Albornoz, 2019, p. 41). Quiere decir que, la autoexpresión en los niños se puede dar a través de diferentes

actividades, iniciando el deseo por crear y descubrir su entorno. No se debe olvidar, cuando un niño juega se involucra de manera integral, está plenamente activo e interactúa con sus pares, con los adultos y por ende con el medio que le rodea.

Se debe tener claro que la palabra “juego” proviene de los vocablos del latín (iocus-i, que significa broma, chiste, chanza y el ludus, que significa diversión o juego) se puede afirmar que el juego está asociado con la diversión, el recreo, el placer, el esparcimiento, el pasatiempo, la alegría, el regocijo. Ante esto resulta un poco complicado precisar el concepto del juego debido a que no existe una única definición de “juego” que agrupe todas las características que este implica.

Huizinga (1984) lo define como una ocupación libre, desarrollada dentro de límites temporales y espaciales determinados, cuyas reglas son aceptadas por los participantes y además una parte indispensable en la historia de la cultura, que así mismo da origen al lenguaje.

Por otra parte, Viciano y Conde (2002) proponen la siguiente definición: “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83).

Según otra teoría, el juego, además de ser una posibilidad de autoexpresión en los niños, también contribuye al autodescubrimiento, la exploración y la experimentación a partir de las sensaciones, los movimientos, las relaciones, y con todo ello, logran conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo. (Garaigordobil, 2008)

La anterior autora da a conocer la importancia del juego dentro del desarrollo infantil, ya que estimula los aprendizajes y ayuda a la interpretación entre pares.

El juego como ya se había dicho anteriormente es una herramienta que ofrece múltiples formas para abordar los contenidos curriculares exigidos dentro del marco legal de la educación infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula. (Iturve, 2015).

Édouard Claparède (1932) define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza J. L., 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède (1932) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p.157). Mientras tanto, para Piaget (1945) las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. Pero, en la

medida en que es acción infantil por antonomasia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, 1991). Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación” (Linaza y Maldonado, 1987, p. 42).

En su teoría del juego Chateau (1958) sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad. Una de las ideas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” (Chateau, 1958, p. 33); para este autor, la búsqueda de afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla.

Sutton-Smith y Roberts (1981) en su teoría de la enculturación plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura (Linaza, 1991). Para estos autores, los juegos son estructuras microcósmicas de la cultura que

atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir. Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto (Blanchard y Taylor, 1986)

En este sentido, Sutton-Smith y Roberts (1981) consideran que el juego tiene un valor adaptativo y de acomodación a la realidad, que le da una significación fundamentalmente positiva en el desarrollo del niño; afirman que el juego constituye una salida de los conflictos personales del individuo, creados por el tipo peculiar de educación recibida en la infancia; señalan que el principio del aprendizaje por imitación formal e informal es inherente a la enculturación; y distinguen tres tipos de juegos:

- juegos de destreza física, practicados extensamente en las sociedades que recompensan el éxito y en las sociedades donde el temor al fracaso crea estados de ansiedad en el niño.

- juegos de azar, pro- Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

- juegos de estrategia, asociados a las sociedades que valoran especialmente la obediencia a las órdenes emanadas de los dirigentes responsables. Roberts, Arth y Bush (1959) subrayan que los juegos de estrategia se relacionan con los sistemas sociales, los juegos de azar con las creencias religiosas y los juegos de destreza física con el medio ambiente.

Todo lo expuesto anteriormente, afirma que el juego estuvo, está y estará inmerso dentro de la formación, lo cual se puede evidenciar a través de las actividades o sucesos realizados durante las acciones ejecutadas en la vida cotidiana; aparte de

esto está directamente relacionado con el tiempo de ocio o tiempo libre, tiempo en el que todas las personas liberan tensiones presentadas a partir de las obligaciones laborales, compromisos sociales y familiares.

Desde décadas atrás los seres humanos han buscado diversas formas para el entretenimiento, la diversión, el sano esparcimiento y esto lo pueden lograr a través de la evolución del juego puesto que este se ha posicionado como la principal acción que realizan los seres humanos en el tiempo libre ayudando esto a la relajación del sistema motor, emocional y sensorial de las personas, se debe agregar que ha sido tanta la evolución del juego a través de la historia que ha permitido la creación múltiples tipos de juegos pero que están basados en los hábitos, costumbres de cada civilización o adaptados a cada tipo de lugar.

En otras palabras, los juegos son el pilar fundamental en la socialización y aprendizaje del ser humano esto se debe a que el juego es un elemento indispensable en el desarrollo de las diferentes etapas del ser humano, en especialmente en la etapa infantil que es donde se presentan las manifestaciones lúdicas y el reconocimiento del entorno físico, es por esto que el juego se convierte en un recurso educativo, el cual ayuda y potencia el desarrollo integral del ser humano.

Como ya se ha dicho, el juego incide en el proceso y desarrollo psicomotriz, lo que lo convierte en una de las herramientas pedagógicas por excelencia, en la formación integral de los niños, generando procesos de interrelación y prospección que fortalecen los esquemas corporales (Bernate, 2021)

Es evidente que en la gran mayoría los estudios son realizados en la etapa inicial de educación, donde el juego motor es una de las claras fuentes de desarrollo de la psicomotricidad infantil y ello puede justificarse en gran medida a que la capacidad

motriz y cognitiva del niño se puede desarrollar de manera más eficiente a través del juego que sin su uso, de igual manera, jugar y aprender se considera como dos aspectos sin distinción, ya que, si “el juego presenta retos se tiene una ventana abierta al aprendizaje” (Contell. 2017, p. 188)

Además, el juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles, toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los pequeños, aprenden por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida futuro (Calvo y Gómez, 2018)

Concluyendo, el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Este es entonces un facilitador del aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente

posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego serio propone un enfoque lúdico para evaluación de conocimientos de los estudiantes trabajando en equipos, el cual permite la identificación de fallas cognitivas. A partir de esto, los juegos serios aparecen como una alternativa viable a este tipo de problemas porque son sistemas que buscan, en primer lugar, motivar y entretener a los estudiantes mientras brindan adicionalmente un carácter educativo para lograr objetivos de aprendizaje, resolver problemas, aprender un tema específico o desarrollar habilidades. Los juegos serios se están construyendo en diferentes niveles de educación tanto en las escuelas primarias y secundarias como en las universidades de todo el mundo (Alvarez, Salazar, y Ovalle, 2020).

Mizukoshi et al. (Alvarez s. S., 2020) proponen una herramienta de aprendizaje colaborativo soportado por computador para cursos escolares de niveles inferiores. El estudio se centra en validar la usabilidad de la herramienta y en aclarar la contribución que esta tiene en el proceso de enseñanza a partir del despliegue de las funcionalidades. El objetivo de la aplicación es que los estudiantes por medio de dispositivos móviles —en este caso tablets— puedan interactuar entre ellos y llevar a cabo una serie de actividades que se despliegan en el tablero. Algunas de las actividades son: realizar pantallazos, seleccionar asignaturas favoritas y sustentarlo, tomar fotos de elementos pertenecientes a la clase, realizar cuestionarios, etc. La herramienta se apoya en un modelo colaborativo, que permite la difusión de resultados por parte de los estudiantes, lo que fomenta la discusión argumentativa.

Aportes nacionales

Algunos autores mencionan que el juego facilita en los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales. En este sentido, (López, 2010) establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego:

- La afectividad: En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad cobra un papel clave, ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía. En este sentido, el juego supone actividad privilegiada para el desarrollo afectivo. A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones (López, 2010).
- La motricidad: El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños deben jugar (Meneses y Monges, 2001). El poder del juego como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza vital para el físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda (Miller y Almon, 2009). En contraste con el entretenimiento pasivo, el juego construye cuerpos activos y saludables (Ginsburg, 2007). En otras palabras, gracias al juego los niños van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación.
- La inteligencia: El desarrollo sensorio motor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial

cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas (Meneses y Monge, 2001). Asimismo, el juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones a las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado (Damián, 2007). Gracias al juego se produce un desarrollo de la inteligencia práctica que da paso a una inteligencia abstracta.

- La creatividad: El juego educativo produce incrementos en el pensamiento creativo favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Chávez, Zacatelco, y Acle, 2009). El juego en sí mismo constituye un modo de expresión de la creatividad de modo espontáneo y natural, a través de él el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.

- La sociabilidad: Los juegos colectivos implican comunicación. Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía. De este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de (Hassinger-Das, y otros, 2017) Igualmente, mediante el juego el niño socializa, formula y da solución a problemas propios de su edad (Meneses M. y., 2001).

Aportes locales

Motato (2018) en su tesis de maestría en pedagogía refiere autores que conciben la educación como una apertura, un acto de recibir y atender al otro. Lo que quiere decir

que, “la relación con el otro educando no depende de una elección personal, ni profesional, sino que se establece de otro modo porque el profesor ya ha contraído una «deuda» antes de reconocerlo como tal” (Minguez Vallejos, 2010) Es decir, el rol docente trae consigo como característica natural, como cualidad intrínseca, como esencia, el cuidado por el otro; ser docente implica estar siempre dispuesto a dar respuestas aun cuando no es solicitadas, a brindar ayuda sin que sea pedida, a darse al otro sin previo aviso; desempeñar esta bonita labor requiere sensibilidad, apertura constante a la acogida y la hospitalidad e implica poner al Otro (educando) en primer lugar, incluso prevalece por encima del yo.

Ospina en su tesis toma como referencia al teorizador Bruner quien manifiesta:

“Pensó que se generan nuevas propuestas que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual buscaba que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, acorde a sus necesidades e intereses, pero especialmente desde sus posibilidades y su contexto socio-cultural” (Bruner 1968.p.26).

Ospina (2015), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características, así mismo, este debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de las estructuras internas, como desde el punto de vista de su posible asimilación, por tanto, tiene que haber en la estructura cognoscitiva del alumno, conceptos básicos y capacidad para relacionarlos.

Ospina cita al teorizador Madeiros quien en el (2005), reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los

participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (p,97)

Desde este punto de vista, cabe resaltar que la dimensión lúdica se transforma en una interacción constante de la maduración, la experiencia y el desarrollo del infante. Por este mismo motivo, Ospina en su tesis toma como referente al teorizador Jiménez quien en el (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución” (Ospina, 2015, p. 43).

Ospina en su tesis cita a Froebel; quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses; considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

Por su parte, Huizinga (1987) expresa que:

El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al juego de un plano meramente óptico a un plano de fundamentación ontológica. (p.34)

Para Ortega y Lozano (1996), el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (Ospina. 2015, p.37) ello quiere decir, que el juego es

una actividad espontanea a través de la cual los individuos demuestran sus conocimientos y adquieren aprendizaje mediante la confrontación de sus saberes previos y creando enlaces con los conocimientos nuevos.

De acuerdo al análisis realizado para la construcción del estado del arte se puede concluir que el juego es innato del ser humano y se toma como parte fundamental dentro del proceso de evolución y formación de cada individuo; por lo tanto, cuando el ser humano juega se potencializa la exploración, la comunicación, la socialización, la creación, el manejo de normas, la solución de conflictos y sobre todo estimula el proceso de aprendizaje dentro d la formación en la escuela.

El juego es tomado como una estrategia didáctica que ofrece múltiples formas para abordar los temas conceptuales que se deben impartir en el ámbito escolar y que no solamente permean la vida escolar sino también la formación integral.

Teorías de apoyo

El juego a través de la historia

A través de la historia se ha evidenciado que el juego adquiere un papel importante dentro de las etapas del desarrollo del ser humano, y a su vez una parte integral dentro de todas las culturas.

El juego desde la prehistoria ha sido considerado como una de las dimensiones principales para la interacción humana más primitiva y convirtiéndose en un elemento clave para transformar la visión del mundo de quienes se involucran dentro de los distintos juegos, de esta forma el juego va evolucionando y con él se van marcando cambios culturales y tecnológicos que le permiten al hombre avanzar para ir construyendo manifestaciones más elevadas como la moral o la justicia. El juego, al principio de la sociedad humana, se relaciona como parte de rituales religiosos o esotéricos, o como ritos de iniciación que muestran una nueva etapa de la jerarquía social, lo que estimuló en el hombre el desarrollo de la imaginación y del pensamiento abstracto.

Más adelante, los juegos se utilizaban como entrenamiento o adiestramiento para el trabajo, al mismo tiempo que servían para demostrar fortaleza física dentro de la colectividad, fortaleciendo el espíritu de los jugadores.

Con la llegada de la época clásica el juego empezó a adquirir mayor importancia, pues en Grecia estaba relacionado con la educación en la estética y la moral, y servían para enseñar a las personas a cumplir las reglas que había que seguir, y al mismo tiempo que contribuían al desarrollo físico y creativo.

Más tarde, en Roma, el juego se asocia con el desarrollo de la competitividad y la sed de sangre que era intrínseca a la cultura del pueblo, al mismo tiempo que era un arma al servicio de la política. Llegada la Edad Media, se heredan algunas concepciones del juego pertenecientes a la época romana pero mezclados con lo sacro; con el juego se defendía el honor y respeto, y este continuaba siendo un distintivo de la posición social. Para la nobleza estaban reservados deportes como la caza, la equitación y los torneos y para la clase baja los juegos relacionados con la actividad

diaria, sobre todo con el trabajo rural, como correr, lanzar o las danzas, la ruleta, el lanzamiento de moneda, los dados entre otros.

Al mismo tiempo, en esa época y gracias a la llegada de la cultura árabe a la península, el ajedrez se introdujo en Europa, un juego de estrategia propio de las clases altas y cultas. Posteriormente, con la llegada del Renacimiento y el Humanismo, se le da mayor importancia al hombre, razón por la cual el juego empieza a concebirse como algo necesario y se empieza a practicarse, coexistiendo todavía algunas diferencias entre las clases y los deportes propios para los nobles y los del pueblo llano. Con el siglo XVII también vino la ilustración y, con ella, un cambio en el ideal del juego, pues empieza a ser considerado una forma de acceso a la cultura en tanto se practique el dibujo, el baile y algún deporte.

Aunque en la Ilustración continúan las diferencias entre clases sociales, el juego sirvió para aproximarlas. La nobleza comienza a interesarse por los gustos del pueblo llano al mismo tiempo que las clases más bajas comienzan a practicar juegos antes prohibidos. Es así como en esta época, empezó a profesionalizarse el juego; un ejemplo de esto se encuentra en la tauromaquia, que comienza a concebirse como profesión. Con la revolución industrial se produjo una evolución en los juegos, a tal punto que aparecieron los juegos de mesa de la actualidad. De esta forma, los juegos se convierten en elemento integrador en los momentos del ocio para compartir en familia o en las reuniones con amigos, siendo algo eventual e improvisado.

En la primera mitad del siglo XX, se toman todos estos juegos y se legalizan, volviéndolos lucrativos y viéndolos como una oportunidad para hacer dinero real, de esta forma aparecen los casinos de las Vegas. Así, se trajo la posibilidad de adquirir

otra personalidad, de convertirse en protagonista único de su propia aventura, de poder vivir otros mundos y otras vidas.

Lo anterior permite que cada día el juego evolucione más y más llegando a lo que se tiene hoy: videojuegos, los juegos de realidad virtual entre otros. Con la llegada de internet, el concepto del juego se ha engrandecido y globalizado.

Huizinga (1938) manifiesta que el “El juego es más viejo que la cultura” (p.11), volviendo sobre lo que se había dicho desde la prehistoria. Para él los juegos eran importantes en los eventos culturales y eran una forma de vinculación social, siendo tomados como herramientas de enseñanza e indicadores de estatus social en la realeza y la élite, recibiendo a cambio regalos por el cumplimiento de las reglas dentro de estos. En algunos casos han servido como distracción y pasatiempo en las horas muertas, han ayudado al desarrollo cognitivo y a la integración social de los seres humanos.

Los juegos eran pues una condición primaria de la generación de culturas y un punto de partida para las actividades humanas complejas como el lenguaje, el derecho, la guerra, la filosofía y el arte; puesto que a través del juego se desarrolla la creatividad, el carácter lúdico y se estimula la imaginación y a su vez se fortalece el del jugador.

Otros autores como Jean Piaget (1956), asumen el juego como una herramienta que forma parte de la inteligencia del niño o de la niña, porque representa el pensamiento infantil ya que, a través de él, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales, teniendo en cuenta sus etapas evolutivas. Para Piaget los juegos pueden ser de tres tipos: juegos motores o de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de reglas. Así mismo, afirma que el niño desde edad temprana, debe de aprender mediante actividades lúdicas las

cuales le permitirán practicar sus habilidades motrices haciendo uso de sus sentidos para fortalecer su desarrollo cognitivo (Pulaski Spences, 1977, citado por Madrigal, Valle, y Mayoral, 2013).

De acuerdo con lo anterior, la teoría piagetiana sobre el juego no se distancia mucho de lo dicho años atrás por otros autores, puesto que el juego es una actividad lúdica que pretende generar un aprendizaje a través del desarrollo de la consciencia y de habilidades sociales que lleven al niño o niña a relacionarse con su entorno por medio de las experiencias que va adquiriendo a lo largo de su vida; esto quiere decir que el juego va evolucionando a medida que el niño va creciendo. En este sentido comparte con Huizinga (1938) la idea de que el juego es un ejercicio que todo ser humano o animal puede practicar.

No obstante, se aleja de otras teorías, al afirmar que el juego es biológico e intuitivo y preparan al niño para desarrollar funciones y capacidades que pondrá en práctica en su vida adulta como la lógica y la racionalidad, pues a través de ellas podrá mejorar la conexión con el mundo y la realidad, la interacción y cooperación con otras personas y retrasa la perdida de capacidades cognitivas motoras.

Más adelante, Vygotsky (1981) afirma que el juego es el motor principal del desarrollo mental del niño, pero para el adecuado desarrollo deberá haber una participación o guía de un adulto, pues será él quien mostrará al niño en un primer momento de qué manera es posible realizar la acción lúdica (juego), pues solo así se logrará el objetivo que es desarrollar funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Todo lo anterior, puede lograrse a través del juego de roles, pues estos despiertan en el niño la creatividad, favorecen los movimientos, acciones libres y espontaneas y ayudan al niño a comprender el mundo que los rodea

de una manera consciente, divertida y empática en donde puede expresar sus emociones y sentimientos.

De esta manera, Vygotsky (1981) fundamenta su teoría del juego en el constructivismo, a partir de la cual se entrelazan la realidad social y cultural del individuo con las experiencias de vida, permitiendo así, que a través del juego los niños amplíen su comprensión del entorno y lo aumenten continuamente, permitiéndole esto, según Vygotsky acercarse a la "zona de desarrollo próximo", que no es otra cosa que la capacidad de discernir y de solucionar problemas que va desarrollando el individuo.

Años más tarde, Rudolf Steiner es contactado por Emil Molt, propietario de la Waldorf-Astoria Cigarette Company en Stuttgart (Alemania), pidió a Steiner que diseñase una escuela infantil para los hijos de sus trabajadores, este la diseñó fundamentándola en la exploración, el juego y las actividades artísticas, pues estas favorecen el desarrollo del niño dentro de un ambiente seguro y feliz; para él, el mayor esfuerzo de los padres y de los docentes debe orientarse a desarrollar seres humanos libres, capaces de dar un propósito y una dirección a sus vidas, lo que va de la mano con la necesidad de usar la imaginación, el sentido de la verdad y el sentimiento de responsabilidad.

Siguiendo a (Gadamer H. G., 1991), el juego estaría relacionado con la experiencia artística, pues cuando el niño juega crea, imagina, disfruta y manifiesta sus estados de ánimo y emociones, lo cual hace que la libertad y subjetividad del niño se active cuando juega. Normalmente se tiene la creencia de que el juego no lleva a cuestiones serias, pero realmente no es así, el juego es la cosa más seria que hay, pues

desarrolla y potencia habilidades en los niños - niñas y los prepara para la vida. Este se aleja de las teorías que definen el juego como un juguete, elemento o componente físico y motriz y lo define como una actividad fascinante de los seres humanos, presente en todas las culturas y todas las edades del hombre.

La escuela

Etimológicamente la palabra escuela proviene del latín schola y éste del griego scholé, que podría traducirse como “ocio” o “tiempo libre”. según Aristóteles (384-322 a. C. en Iglesias, 2022), que diferenciaba el tiempo de descanso (anapausis), tiempo de trabajo (ascholía) y tiempo de ocio (scholé), este último dedicado al engrandecimiento del espíritu, pues para dicha época quien se educaba era porque quería fortalecer su espíritu. Antiguamente los saberes debían ser transmitidos por medio de la familia, eran los progenitores los encargados de enseñar a sus hijos las labores que desarrollarían en la edad adulta.

La escuela ha sufrido a lo largo de los años múltiples cambios, todos ellos relacionados la época histórica por la que atravesaba Colombia en ese momento, por ejemplo, según Pérez e Idárraga (2019) algunas de las características se podrían entender como:

- En la época precolombina la educación era obligatoria para todos, pero diferenciada, puesto que las mujeres eran educadas por sus madres en casa para realizar las tareas del hogar y solo las nobles podían ir a aprender a una especie de monasterio donde vivían hasta el momento del matrimonio. Y para los hombres había

dos tipos de escuelas: el telpochcalli escuela pero se iba a dormir a casa y el calmécac era un internado prácticamente reservado a los nobles. En esa época la religión era muy importante, pero también se aprendía escritura, lectura, historia y música.

- La evangelización: Con la llegada de los españoles la educación tomó un enfoque desde la religión católica, ellos buscaban tener el dominio y orden social, además de tener bajo control a los ciudadanos para no tener casos de rebeldía. La evangelización consistía en un proceso de aprendizaje de mandamientos, sacramentos y oraciones según la iglesia católica. De esta forma, la educación se encontraba a cargo de los sacerdotes y monjas y se asumía de forma repetitiva y con contenidos restringidos.

- Época de la independencia: se produce una evolución en las ideas que se tenían acerca de la educación, se inicia con programas de orden técnico y se piensa en escuelas públicas y de acceso para todos sin restricción alguna. Se organizan planes de estudio y se adopta el sistema pedagógico Lancasteriano, en cual se nombran monitores para ayudar a impartir los conocimientos a quienes presentan alguna dificultad, rompiendo con el modelo tradicional de transmisión de conocimientos por parte del docente y de la pasividad del educando. Sin embargo, este método no tuvo mucho éxito dado que al ser de acceso libre muchas personas querían educarse y se necesitaban otros espacios más grandes y muchos más recursos que no había.

- Época de los 90: La década de los años 90 fue un período de grandes transformaciones políticas, económicas, sociales y culturales para todos los países de América Latina. Los dos factores que dinamizaron estos procesos fueron el retorno a la

democracia y la modernización productiva, basada esta última en la apertura de los mercados hacia formas acordes con las tendencias globalizadoras.

Desde el punto de vista social, se produjo un fuerte incremento de la inequidad en la distribución de la riqueza, y los procesos de fragmentación social se profundizaron. Lo anterior, da apertura a las reformas educativas, discutiendo principalmente sobre la calidad de la educación, la matrícula, la cobertura, la accesibilidad entre otros factores.

- Época del 2000: procurando una evolución de la educación, se avanza en la creación de mecanismos evaluativos tanto para estudiantes como para docentes, en donde se evidencia la calidad de la formación recibida e impartida, logrando con esto crear el estatuto de profesionalización docente 1278, bajo el cual se pretende que los profesionales que vayan a ejercer la docencia sean los realmente los idóneos, adicional a ello, se implementa el día E para el mejoramiento de la calidad en las instituciones educativas.

Así mismo cada día se busca mejorar el acceso a la educación e incrementar el número de estudiantes matriculados en todos los niveles y llevar los servicios educativos a todos los rincones del país teniendo en cuenta la calidad. Todo lo anterior, dado que el Estado entiende que para lograr los objetivos debe hacerse seguimiento a las instituciones educativas y a los procesos que ellas llevan a cabo, debe brindarles apoyo, asesorías, debe priorizarse la educación y formación continua de los docentes e invertir más recursos para infraestructura, elementos pedagógicos y todo lo necesario.

Pese a entender y asumir los cambios de la educación y habiendo superado las múltiples crisis de la escuela a través de la orden pedagógico, didáctico o curricular y social, aun no se ha logrado avanzar mucho, dado las formas de enseñanza, si se tiene en cuenta que:

...los correctivos, estrategias, y procesos se siguen llevando a cabo de forma tradicional y teórica, olvidando aspectos fundamentales del ser humano como la formación integral, la cual parte de aspectos sociales, emocionales y axiológicos como el reconocimiento del otro". (Murcia y Jaramillo, 2017, pág. 11)

En otras palabras, el docente hoy sigue enseñando desde su experiencia, cultura, costumbres y tradiciones dejando de lado el contexto, cultura, costumbres y pre- saberes del niño, niña o joven y relegando el juego a otros ámbitos de la vida lejos de la escuela. En la época actual, se hace necesario darle mayor importancia al juego dentro de la formación, pues múltiples investigaciones han demostrado que mediante este se produce la estimulación mental de los seres humanos que favorecen los procesos de aprendizaje; en este sentido empieza a tomar importancia el pensamiento de teorizadores como Rousseau, Pestalozzi y Fröebel que asumen y plantean el juego como instrumento educativo. En este sentido:

la escuela se fundamenta en lo social, lo particular, lo estético, lo ético, lo político, lo religioso, lo científico, lo común, para formar el saber pedagógico, sin embargo, no se aleja de los acuerdos sociales sobre a quién educar, cómo educar cuándo y, sobre todo, el por qué y para qué educar. (Murcia y Jaramillo, 2017 p. 19).

El juego y la escuela

El juego en la escuela históricamente ha sido vinculado con la actividad física, otorgándoles un carácter serio, moral y social. Años más tarde, se cuestionó el tiempo que las actividades lúdicas demandaban en la escuela, cuando se enfocaban en un

aprendizaje concreto o en la adquisición de un concepto básico ante un tema determinado y se pensó en vincular el juego con actividades más cortas como: historias, fábulas, chistes, no obstante, se evidencia que este tipo de actividades no logran reemplazar el juego cuando se tiene una intencionalidad definida, puesto que estas en muchas ocasiones carecen de rigor.

En una sociedad como la actual, se hace necesario repensar la escuela, sus objetivos principales y sus principios, de tal forma que se responda con sus procesos a las necesidades del contexto actual, favoreciendo esto, la superación de modelos tradicionales de enseñanza que den apertura a una escuela que reconozca al otro, que enseñe a ser y aprenda a ser y estar en el mundo, poniendo en práctica cada una de sus habilidades y talentos.

Lo anterior, se logra si y solo si se reflexiona sobre el que hacer pedagógico dentro y fuera del aula, teniendo en cuenta las exigencias de la sociedad de hoy, el tipo de ser humano que se quiere formar y las habilidades y destrezas que tiene cada niño, es decir, si se responde de manera consciente a las preguntas: a quién educar, cómo, cuándo y, sobre todo, el por qué y para qué educar.

Aunque parezca extraño el concepto de escuela en la actualidad es pensar que es un centro educativo donde asisten niños, jóvenes o adultos a recibir una formación, a aprender conceptos nuevos y se cree que esta es bastante reciente; sin embargo, muchos investigadores han demostrado un concepto más amplio sobre la escuela.

A pesar de hablarse del juego en la escuela desde muchos años atrás, es en el siglo XVII cuando se define el juego como un instrumento educativo, que tiene sus bases en el pensamiento pedagógico moderno con influencia de la escuela activa, de la mano de pensadores e ideólogos como Rousseau, Pestalozzi y Fröebel, entre otros.

Todos ellos buscando hacer de la escuela y del sistema educativo algo lúdico, llamativo y significativo para la vida escolar y cotidiana de los educandos.

Siguiendo esta línea, Rousseau resalta la importancia del juego en las primeras etapas de la vida del niño o niña y la necesidad de superar las limitaciones de la enseñanza tradicional como lo son la rigidez, la severidad y el autoritarismo, donde el maestro transmitía los conocimientos y el alumno solo escuchaba, para dar paso a una educación activa, participativa, en donde el educando se involucre en todos los procesos y los conceptos que aprenda pueda aplicarlos en su vida cotidiana y en las diferentes etapas de su vida teniendo en cuenta la evolución de los mismos. De esta manera, el juego coadyuvará a los niños a despertar el gusto por investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse. Gracias a ello, podrá comprender de mejor manera el mundo que lo rodea.

El juego y la formación

En la actualidad se siguen conociendo estudios acerca del papel que tiene el juego dentro del aula y de la formación. Desde la neurociencia, se ha encontrado que el juego no solamente funciona como un instrumento de diversión, sino que puede ser tomado como una estrategia lúdica para motivar al estudiante a adquirir conceptos e interiorizarlos, de tal forma que pueda ponerlos en práctica en su vida cotidiana a través del desarrollo de habilidades sociales. Lo anterior se da porque cuando se juega se activan regiones del cerebro que centran la atención de los niños y jóvenes en un concepto específico sin desviar el interés a nada más de lo que se está haciendo, de ahí la importancia de tener clara la intencionalidad del juego.

En relación a la neurociencia se puede decir que el juego implementado dentro de la formación promueve el desarrollo intelectual, emocional, físico y social de los niños y jóvenes; pues los niños en su etapa inicial toman el juego como un espacio para crear, memorizar, razonar, imaginar y explorar, así como para crear e inventar soluciones a los problemas que se presentan en su diario vivir ; de esta forma aprenden a controlar sus sentimientos y emociones, propiciando esto el aprendizaje de comportamientos, normas y hábitos sociales importantes para el futuro. Así mismo, al ser el juego una actividad lúdica que implica movimiento, desarrolla su corporeidad, habilidades motrices como correr, saltar, trepar, subir y bajar. En definitiva, el juego ayuda a que desarrolle y perfeccione el lenguaje, se dé un progreso óptimo en esas tres áreas fundamentales para que los niños y jóvenes se conviertan en un ser social.

Se ha visto que el juego es una herramienta muy importante dentro la escuela y la formación, sin embargo, el juego con el paso del tiempo ha ido perdiendo importancia dentro de la escuela ya que desde años atrás se ve viene creyendo que este es solo para las primeras etapas de la vida. Pero a luz de los estudios de la neurociencia se hace evidente que el juego debe estar presente en todas las etapas de la vida, incluso en la adultez. Lo anterior, permite afirmar que si esta importante estrategia (el juego) se aplicará en todos los niveles educativos se podría llevar a los estudiantes a diversas situaciones, donde investiguen y experimenten, haciéndoles conocer sus habilidades y limitaciones, que ejerzan el diálogo, los valores éticos y muchos otros desafíos que permitirán experiencias capaces de construir conocimientos y actitudes. (Dohme, 2003, citado por (Mariotti, 2021)).

Desde esta perspectiva, el profesor es considerado como un ser social dotado de conocimiento cultural, capaz de formar pensamiento crítico, creativo y preparar a los

niños y jóvenes para tomar decisiones. Debe ser un guía de las situaciones lúdicas respetar los ritmos de aprendizaje, de organizar sus actividades y de propiciar la interacción entre los educandos.

En últimas, el reto de la escuela hoy consiste en lograr que el juego vuelva a la escuela y que sea puesto en práctica en el proceso de la formación , no solo desde la primera infancia sino a todos los niveles escolares, pero para ello se necesita de docentes creativos y activos, dispuestos a salirse de una clase tradicional, dispuestos a preparar propuestas alternativas más cooperativas, a vincular el aprendizaje a situaciones reales, a orientar y formar a través del juego, a agregar elementos del arte y recursos tecnológicos. Si bien es cierto que estas actividades pueden llevar más tiempo que la típica clase, también es cierto que se va a generar un aprendizaje significativo.

Metodología

La presente investigación es de tipo cualitativo, enfocada en la comprensión de un tema complejo debido las creencias, las historias, la personalidad y el contexto del investigador confrontados con la historia, estudios sobre el juego y otras perspectivas registradas, vividas o acontecidas. En otras palabras, la investigación cualitativa interpreta las diferentes perspectivas reconociendo el trasegar académico e histórico que se ha desarrollado sobre el juego a través del tiempo, incluyendo el contexto actual para tener una comprensión más amplia sobre el tema de estudio.

Esta investigación interpreta la realidad de la escuela desde la perspectiva teórica y que a partir de esto se puede tomar el juego como una práctica donde los educandos se motiven mucho más cuando el docente involucra los juegos en el aprendizaje y aún más cuando estos juegos se adaptan a sus propios intereses donde pueden identificar las herencias culturales que los enmarca.

En otras épocas la educación tradicional planteaba la memoria y la repetición como metodología de aprendizaje lo cual funcionaba en los procesos de adquirir conocimientos consensuados, olvidando el juego como método práctico y divertido, el juego se relegó solo para los descansos o como actividades de tiempo libre.

Es importante resaltar que los primeros años del individuo son fundamentales para crear los cimientos de un adulto socialmente estructurado y sano, para ello destacaremos la importancia del juego como herramienta que evoluciona la imaginación y la proyección hacia el futuro.

En la actualidad los procesos educativos han evaluado y reconstruido desde los contenidos hasta las metodologías de enseñanza en donde se adopta el juego como una herramienta que permite aprender de forma rápida y divertida los contenidos temáticos.

La idea es que el juego se instaure como metodología hermenéutica en la pedagogía para educar individuos que desarrollen la ética de manera natural y así descubrir ciudadanos responsables e íntegros que contribuyan a una sociedad más feliz, sana y evolutiva.

En este sentido es conveniente seguir a Toulmin (1958), cuando afirmaba que ninguna disciplina es autónoma y sin raíces, pues toda disciplina tiene un contexto histórico que aporta a la comprensión de la misma; el investigador, debe expresar una “conversación” con los documentos, las perspectivas de los autores, con el contexto y generar reflexiones que sirvan para futuros estudios o para fundamentar otras teorías en ese mismo contexto o en otros. El objetivo de la investigación cualitativa es explicar, describir o explorar el “porqué”, es decir, el investigador tiene que utilizar palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para construir un conocimiento de la realidad social, en un proceso de conquista-construcción-comprobación teórica desde una perspectiva holística, tratando de establecer relaciones entre la información encontrada.

Para que dicho proceso de construcción de conocimiento sea enriquecedor la investigación cualitativa se apoya en la revisión documental, la cual parte de “un proceso exploratorio (inductivo) que busca concebir perspectivas teóricas, al igual que la acumulación de conocimientos e información esencial” (GARCIA, 2015) , (P.51).

Este proceso permitió identificar las investigaciones elaboradas mediante una revisión documental sistemática que dio como resultado el apoyo en la perspectiva hermenéutica analógica (Beuchot M. , 2015)

El proceso de interpretación posibilitó a la investigadora explorar la historia del texto, reflexionar sobre el mismo, centrar su atención en un fragmento, establecer relaciones entre la información, interrogarse y buscar respuestas, lo cual hace que se generen interpretaciones de los textos que evitan las posturas extremas, abriendo el margen de las interpretaciones, jerarquizándolas de una manera ordenada de modo que exista una interpretación que sea la idea principal y otras interpretaciones que sean las ideas secundarias.

En otras palabras, una comprensión profunda de los textos y de los conceptos por parte de la investigadora para dilucidar las relaciones entre el juego, la formación y la escuela. Sin embargo, se debe tener en cuenta que comprender e interpretar un texto es, ubicarlo en un contexto, analizarlo y saber separar lo que dice el autor de lo que se entiende de él. Según (Beuchot M. , 2015) al interpretar un texto, debe plantearse una o varias preguntas: “¿qué dice el texto?, ¿qué quiso decir su autor?, ¿qué me dice a mí ahora?”, y otras similares que amplíen el marco de comprensión del sujeto frente al texto o el contexto.

Efectivamente, el presente trabajo se enfocó en la hermenéutica como escuela de pensamiento y como método de investigación al interior de la investigación cualitativa, antes mencionada. La hermenéutica deviene de la palabra, del lenguaje, de la capacidad humana de buscar el entendimiento entre los seres humanos y lo otro (Ferraris, 2005). Precisamente, para Gadamer (2004) “la hermenéutica se puede definir justamente como el arte de comentar lo dicho o lo escrito” (p. 297), en este caso, la

lectura de tres obras específicas ubicadas en el marco de las categorías centrales del trabajo (juego, escuela y formación) dio como resultado la selección de 3 autores base que pudieran servir de referentes para ser comentados, interpretados e interpelados con la posición propia de la investigadora.

En este sentido, Beuchot (2015) reconoce que para interpretar un texto (escrito, actuado o hablado) es necesario aproximarse a las intenciones de (los autores, los lectores y los destinatarios). A continuación, se presenta el diseño de investigación:

Primer momento

Se realizó una revisión documental teniendo como eje de búsqueda los descriptores básicos de las categorías centrales (juego, escuela y formación) en bases de datos, libros y revistas indexadas. Luego, se almacenaron los documentos encontrados y asociados con las temáticas en cuestión y se vaciaron en matrices (investigativas y teóricas), las cuales contenían los siguientes elementos para la matriz investigativa:

Tabla 1.

Modelo de matriz investigativa

Datos bibliográficos (según normas APA) Con enlace o link	Título del trabajo	Temáticas (palabras clave)	Objetivos	Perspectivas teóricas	Metodología	Hallazgos y resultados
--	---------------------------	-----------------------------------	------------------	------------------------------	--------------------	-------------------------------

Nota: Cuadro de revisión y vaciamiento de la información: matriz investigativa. Fuente elaboración propia.

La tabla anterior, recoge el primer cuadro de procesamiento en el que se analizaron los estudios afines al tema – problema desde los tópicos mencionados, haciendo énfasis,

principalmente en las búsquedas en las metodológicas propuestas y los hallazgos encontrados.

Tabla 2.

Modelo de matriz teórica

Qué es (El juego, formación y escuela)	Qué lo constituye	Cómo se manifiesta, cómo se expresa
--	-------------------	-------------------------------------

Nota: Cuadro de revisión y vaciamiento de la información: matriz teórica.

Fuente: Elaboración propia

La segunda matriz se orientó a la revisión teórica, cuyos ejes principales fueron:

La tabla 2 contiene los tópicos de búsqueda y vaciamiento de la información en donde los textos principales seleccionados para estos propósitos fueron tres: el “Homo Ludens” de Johan Huizinga (para la categoría juego); “Verdad y método” de Han Georg Gadamer (para la categoría formación) y “La Escuela con Mayúscula: configuran una escuela para el re-conocimiento” de Napoleón Murcia Peña y Diego Armando Jaramillo (para la categoría escuela). Los anteriores textos y autores fueron leídos identificando sus principales tesis alrededor de la categoría definida en sus trabajos.

Segundo momento

En este momento se acudió a las preguntas propuestas por Beuchot (2015) para vaciar y procesar la información, teniendo en cuenta que, para interpretar un texto hay que preguntar por: “¿qué dice el texto?, ¿qué quiso decir su autor?, ¿qué me dice a mí

ahora?” (Beuchot, 2015, p. 10). A continuación, se presenta el cuadro en el cual se vaciaron los autores seleccionados y sus obras, estableciendo una relación entre ellos para lograr dar cuenta del objetivo central del presente trabajo de grado.

Tabla 3.

Matriz de información hermenéutica analógica

Teorizadores	¿Qué dice el texto?	¿Qué quiso decir el autor?	¿Qué me dice a mi ahora?
--------------	---------------------	----------------------------	--------------------------

Nota: Cuadro de revisión y vaciamiento de la información: hermenéutica analógica.

Fuente: tomado de Beuchot (2015).

En la tabla 3 se condensaron las respectivas descripciones de las obras leídas extrayendo en cada columna, una interpretación vinculada al objeto de estudio del trabajo de grado desarrollado. Aquí fue fundamental, la aproximación al texto reconociendo que cada uno fue escrito en un tiempo -espacio particular que dan cuenta de un saber acumulado en el contexto práctica y, que hoy día, es necesario reivindicar en la escuela del presente.

Tercer momento

En este momento, como resultado de los dos momentos anteriores, se elaboran los trazos hermenéuticos analógicos configurados desde los textos analizados desde los autores y los conceptos teóricos, desde las biografías y las bibliografías.

Tabla 4

Matriz del ser, hacer y saber desde el juego

Categorías	SER	HACER	SABER
JUEGO: <i>El juego: un mundo de posibilidades.</i>	Permite la socialización, el manejo de las emociones, transformación, autoafirmación	Ayuda a la concentración, al desarrollo de habilidades: la creatividad, la curiosidad, la exploración, la planificación, la organización.	Adquiere agilidad mental, fluidez verbal, argumentación, resolución de conflictos ayudando esto a la concentración potenciando e imaginación.
FORMACIÓN: <i>El ser humano que juega en la escuela.</i>	Adquiere habilidades sociales, cognitivas y a su vez, una actitud positiva frente a la realidad y las adversidades de su entorno.	Es proactivo, reconoce su entorno y las dificultades del mismo, demostrando así su capacidad investigativa y las habilidades para resolver problemas.	Desarrolla el aprendizaje a partir de especialización como la danza, el teatro, la oratoria, manualidades, música, entre otras, de acuerdo con los intereses de los estudiantes. Mejora las competencias sociales, comunicativas y cognitivas a través de la utilización de diferentes modos de lenguaje.
ESCUELA: <i>Hacia la escuela soñada: una escuela del ser.</i>	Fortalece proyectos de vida: valores, principios, socialización, autorregulación, intereses	Aprender a partir de la experiencia, el contexto e intereses. Trabajo colaborativo y aprendizaje activo.	Vivir en sociedad, la formación integral, proyecto de vida sólido, poner en práctica su inteligencia emocional y la autorregulación.

Nota: El cuadro el ser, el hacer y el saber desde del juego, la formación y la escuela.

Fuente: elaboración propia.

En la matriz expuesta en la tabla 4 del ser, el hacer y el saber desde del juego, la formación y la escuela se evidencia los tres aspectos claves para la formación SER – HACER- SABER y las tres categorías hermenéuticas que se han definido para la presente investigación JUEGO – FORMACION – ESCUELA, teniendo en cuenta los textos, los contextos, los autores y la interpretación de los lectores.

A continuación, se presentan los hallazgos producto del análisis realizado en la investigación sobre el juego, formación y escuela, este proceso se llevó acabo por medio de la recopilación de información a través de un análisis documental y hermenéutico sobre las categorías antes mencionadas, como primera instancia se elabora la matriz investigativa en donde se sistematizo la información de los análisis hallados en los estudios afines al tema investigado, haciendo énfasis en los siguientes

datos (bibliográficos, título del trabajo, objetivos, perspectivas teóricas, metodología y hallazgos), encontrados por otros investigadores.

En el segundo momento se elabora la tabla con las tres categorías analizadas a través de tres textos el “Homo Ludens” de Johan Huizinga (para la categoría juego); “Verdad y método” de Han Georg Gadamer (para la categoría formación) y “La Escuela con Mayúscula: configuran una escuela para el re-conocimiento” de Napoleón Murcia Peña y Diego Armando Jaramillo (para la categoría escuela), dichos textos se interpretaron a través de las preguntas propuestas por Beuchot ¿qué dice el texto?, ¿qué quiso decir su autor?, ¿qué me dice a mí ahora? Estas preguntas permitieron realizar un análisis hermenéutico de las tres categorías en las cuales se centra la investigación.

En el tercer momento se condensa la información analizada en una matriz llamada el ser, el hacer y el saber, en estos tres temas se ordenaron los conceptos obtenidos de los textos, desde los autores y de la interpretación del lector; teniendo en cuenta las tres categorías hermenéuticas Juego – Formación – Escuela, de las cuales surgen los siguientes temas para explicar mucho más claro los hallazgos encontrados en el transcurso de esta investigación: El juego: un mundo de posibilidades, el ser humano que juega en la escuela y hacia la escuela soñada: una escuela del ser.

HALLAZGOS

Primer esquema de interpretación

Tabla 5.

Esquema de interpretación desde los autores



Nota: El juego la formación y la escuela desde los autores.

Fuente: Elaboración propia.

Este esquema, permite inferir que el juego está presente en la escuela y hace parte de los procesos de formación de los estudiantes no solo para la adquisición de conocimientos, sino también para la vida, a través de la adquisición de habilidades sociales, representaciones simbólicas y la autonomía a la hora de tomar decisiones. Tal y como lo dice Gadamer (2004), “la tarea es ampliar la unidad del sentido comprendido en círculos concéntricos”. (p. 361); esto quiere decir que se trata de articular los pre saberes con los nuevos conocimientos para ampliar los significados.

Si bien es cierto que, la escuela, la formación y el juego siempre han estado presentes, han sido pocos los avances que se ven en la praxis dentro de la escuela, puesto que el contexto social en que se desarrollan los procesos no han sido satisfactorios, dadas las condiciones de violencia, falta de oportunidades, inequidad y las brechas entre la educación en los diferentes escenarios donde se imparte formación. Al realizar una revisión documental sé construye un estado del arte referente a la comprensión a las categorías anteriormente mencionadas, se puede pensar en lo que dijo Beuchot: “para interpretar un texto hay que interpretarlo en su contexto” (2015, p. 9), es decir, la formación, el juego y la escuela han ido evolucionando con el paso de los años e incorporando nuevas ideas, culturas, pensamientos, prácticas y costumbres, es por ello, que al interpretar un texto no solo lo que se hace desde la propia comprensión, contexto y conocimiento, sino también desde la del autor, quien cuenta a través de él un poco de sí mismo.

En este sentido, Gadamer en 1993 concuerda con Huizinga al afirmar que el juego es común en los seres humanos y en los animales y que por tanto es más viejo que la cultura misma, sin embargo, difiere de otras teorías al afirmar que es algo biológico, que va evolucionando a medida que los seres vivos van evolucionando y está directamente relacionado con la construcción de conocimientos, la capacidad de socialización de los individuos y la convivencia. Este paradigma inicial sobre el juego permite a Jaramillo y Murcia (2017) situar su pensamiento, ya que para ellos el juego constituye una oportunidad para educar en la motricidad y la corporeidad y para articular los conocimientos, sin embargo, amplían las relaciones entre la escuela, la formación y el juego puesto que este último involucra las diferentes dimensiones

humanas, propende por la autonomía de los individuos y la alteridad en términos de Foucault.

Segundo esquema de interpretación

Tabla 6.

Interpretación de los autores

Juego y formación: una mirada hermenéutica a la escuela

Teorizadores	¿Qué dice el texto?	¿Qué quiso decir el autor?	¿Qué me dice a mi ahora?
Johan Huizinga. Libro: Homo Ludens. Buenos Aires. (1938)	Este texto dice que el juego es más viejo que la cultura, donde el juego se encuentra inmerso dentro de la cultura del ser humano. La cultura surge en forma de juego y es una parte importante dentro de las diversas acciones que realizan las personas influyendo esto en las tradiciones, las normas y las costumbres que se desarrollan dentro de una sociedad.	El autor dice que antes de que existiera la cultura los seres humanos y los animales jugaban, el juego es actividad sagrada, que ayuda a forjar normas o reglas dentro de un proceso de socialización y a su vez a entender lo que a diario realiza cada persona.	Este texto dice que el juego es de suma importancia en la vida de los seres humanos, el cual debe ser implementado dentro de un proceso formación-escuela, ya que este brinda herramientas necesarias para la adquisición de nuevos aprendizajes y que se verá reflejado generando un impacto dentro del sistema educativo y a su vez dentro de una sociedad. E identificar los diversos tipos de juegos que se dan dentro del proceso evolutivo de todo ser humano.
Hans Georg Gadamer Libro: Verdad y método Año 2004 Capítulo II	El texto habla sobre el concepto del juego pero basado de acuerdo a lo presentado por Kant y Schiller sobre la significación subjetiva de	El autor quiere dar a entender que el juego es juego si alguien lo juega, todo juego es un mundo regulado de sentido y que sirve para liberar la tensión	Este texto dice que cuando el ser humano juega a algo no está satisfaciendo una necesidad, sino que este le abre la

<p>La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico.</p>	<p>la importancia de la estética, explica como el juego es el hilo conductor hacia lo ontológico, orienta al lector a asumir la idea del arte y la estética como un juego en su plena representación.</p>	<p>en el ser humano, pero se debe tener claro que todo juego es una estructura de intersubjetivación ya que para jugar siempre debe haber dos, bien sea personas u objetos.</p>	<p>posibilidad de entender el mundo real, tal cual lo hace la hermenéutica, cuando el ser humano comprende lo que está haciendo da sentido a lo que no es subjetivo, dando esto la posibilidad de liberar su tensión.</p>
<p>Napoleón Murcia Peña – Diego Armando Jaramillo. Libro: La escuela con mayúscula: configurando una escuela para el reconocimiento. 2017</p>	<p>Este texto habla sobre una propuesta que busca una salida a la crisis de la escuela actual. La escuela con mayúscula busca formar seres humanos bajo una perspectiva simbólico social, capaces de reconocer y re-conocerse al lado del otro, partiendo desde la sustantividad de sus realidades y que a su vez sea un eje centro de configuración de conceptos teóricos.</p>	<p>Los autores quieren dar a entender la necesidad de implementar una escuela con mayúscula para todos los niños de Colombia donde se tengan en cuenta todas las dificultades y habilidades de los educandos para brindar una educación basada en el re-conocer y re-conocerse al lado del otro.</p>	<p>El texto dice que para tener la escuela soñada se debe tener una transformación ante la forma de implementar las praxis académicas, estas prácticas deben gestionar los conocimientos desde los imaginarios sociales, culturales y sobre todo desde un enfoque social.</p>

Nota: Matriz desarrollada sobre Hermenéutica: una mirada al juego y la formación en la escuela.

Fuente: Elaboración propia.

Este segundo esquema se interpreta a la luz de los documentos estudiados y las tres categorías principales de la presente investigación que son: el juego, la escuela y la formación; al mismo tiempo se estableció las relaciones entre las mismas, mostrando claramente lo que dice el texto, lo que quiso decir el autor y lo que me dice ahora según cada uno de los teorizadores para este análisis se tomó como referencia lo citado por

(Beuchot 1915 p. 10) “¿Qué dice el texto?, ¿Qué quiso decir su autor?, ¿Qué me dice a mi ahora?

De acuerdo a lo analizado en el esquema anterior se puede decir que el autor Huizinga (1938) da a entender a través de la hermenéutica que el juego ha surgido a través de los tiempos y se ve reflejado por medio del juego mismo, y que a su vez establece algunas características parcial y temporalmente, afirma que el juego debe ser armonioso y estético; el cual dé la sensación de libertad, compromiso, representación donde los jugadores se entregan tanto al juego que no permite ser identificado ante la representación que está en escena.

Se entiende que el autor desea decir que el ser humano surgió a través del juego, ayudando esto a que el proceso de la formación y de socialización se diera de forma lúdica y espontánea, pero a su vez adquiriendo normas, reglas y compromisos serios ante el transcurso del desarrollo en sus diferentes etapas evolutivas.

Por otro lado, también se entenderá la importancia del juego a través de arte y lo estético donde el principal autor es el ser humano en todo su esplendor, quien a través de diversas manifestaciones artísticas da sentido a su vida y abre un abanico de posibilidades para entender lo que surge a su alrededor. En palabras de (Murcia D. A., 2017).

“Re-conocer la práctica social es reconocer el ser humano que la desarrolla, pues en ella se esboza la fuerza de las significaciones imaginarias sociales que hacen generar representaciones en el marco de las cuales se definen las acciones e interacciones humanas” (P.99)

Ya para finalizar se puede tomar los aportes de los teorizadores Murcia y Jaramillo donde nos dicen:

“La Escuela no solo depende de una idea, concepto o imagen que se configure del otro o del mundo; tampoco de la comparación que se haga con el otro, sino que se da justamente en la relación que se constituye con los demás y al tiempo, que constituye mi propia subjetividad” (p.97), es decir para tomar conciencia sobre la importancia de implementar el juego dentro de la praxis que se brinda durante la formación de los estudiantes en las diferentes escuelas, se ha analizado que lo que los niños necesitan son lugares de agrado, lugares llenos de felicidad en donde encuentren la posibilidad de socializarse con sus pares, de expresar libremente sus gustos, sus habilidades y de formarse de forma íntegra, es decir desde el ser, el hacer y saber.

Tercer esquema de interpretación

Tabla 7.

Esquema de interpretación según el ser, el hacer y el saber

Categorías	SER	HACER	SABER
JUEGO: <i>El juego: un mundo de posibilidades.</i>	Permite la socialización, el manejo de las emociones, transformación, autoafirmación	Ayuda a la concentración, al desarrollo de habilidades: la creatividad, la curiosidad, la exploración, la planificación, la organización.	Adquiere agilidad mental, fluidez verbal, argumentación, resolución de conflictos ayudando esto a la concentración potenciando e imaginación.
FORMACIÓN: <i>El ser humano que juega en la escuela.</i>	Adquiere habilidades sociales, cognitivas y a su vez, una actitud positiva frente a la realidad y las adversidades de su entorno.	Es proactivo, reconoce su entorno y las dificultades del mismo, demostrando así su capacidad investigativa y las habilidades para resolver problemas.	Desarrolla el aprendizaje a partir de especialización como la danza, el teatro, la oratoria, manualidades, música, entre otras, de acuerdo con los intereses de los estudiantes. Mejora las competencias sociales, comunicativas y cognitivas a través de la utilización de diferentes modos de lenguaje.
ESCUELA: <i>Hacia la escuela soñada: una escuela del ser.</i>	Fortalece proyectos de vida: valores, principios, socialización, autorregulación, intereses	Aprender a partir de la experiencia, el contexto e intereses. Trabajo colaborativo y aprendizaje activo.	Vivir en sociedad, la formación integral, proyecto de vida sólido, poner en práctica su inteligencia emocional y la autorregulación.

Nota: El ser, el hacer y el saber desde del juego, la formación y la escuela.

Fuente: Elaboración propia.

Palabras claves para la escuela soñada

Amor - Opinión - Aprendizaje - Formación integral - Contexto - Interacción – Investigación.

A la luz de estos trazos hermenéuticos se encontró que el juego desde estas dimensiones del ser contribuye con las habilidades de socialización, en tanto que el ser humano al jugar establece nuevas relaciones y vínculos con quienes le rodean y aprende otras formas de comunicarse, que van desde el lenguaje verbal hasta el no

verbal; al mismo tiempo, el individuo se va haciendo consciente de sus propias emociones y empieza a regularlas para el bien suyo y del grupo con que juega.

Cuando se logra una autorregulación en el aprendizaje, se crea un ambiente propicio en el aula que favorece la concentración, la organización, la planificación y la adquisición de conocimientos que favorecen su inmersión en la sociedad ya que parten del contexto y de las necesidades de este. Así mismo, se espera que el educando adquiera una agilidad mental, fluidez verbal, argumentación, resolución de conflictos y potencie su imaginación.

El ser humano que juega en la escuela

El juego desde siempre ha sido una actividad fundamental para el desarrollo del aprendizaje de los niños, niñas y jóvenes, más que una actividad es una oportunidad para el enriquecimiento del cuerpo, del cerebro y sobre todo de las habilidades sociales y comunicativas, puesto que el juego es una forma de socializar, de intercambiar costumbres, hábitos y cultura. Todos los seres humanos en su interior sienten la necesidad de socializar dentro de un contexto y esto en muchas ocasiones se logra a través de un juego de cartas, de fútbol o juegos de roles entre otras.

Se puede decir que el juego es un espacio de ocio lúdico que le permite al ser humano adquirir normas y reglas que le ayudaran a tener una libertad controlada por sí mismo, pues cuando el hombre juega lo hace porque quiere jugar y se concentra tanto dentro este, que pierde la noción del tiempo y aleja su mente de un mundo racional, es decir, que todos los seres juegan de manera inconsciente, y juegan porque sienten la

necesidad de satisfacer sus anhelos o de adquirir mayores rangos, posiciones, estatus. Como dice Huizinga (p.74), el juego es tan primordial como la convivencia y el desarrollo del lenguaje.

Permitir que un niño juegue en la escuela es potenciar en él su socialización, su inclusión en un ambiente escolar, su capacidad comunicativa y sobre todo conducirlo a gestionar, procesar y expresar sus emociones de forma adecuada. De esta forma, se estará preparando a ese niño para convertirse un adulto curioso, creativo, feliz, con autocontrol, autogestión e independencia.

De otro lado, hay quienes afirman que el juego en los procesos educativos le resta seriedad a lo académico, ante esto, Huizinga afirma que: “Lo serio trata de excluir al juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio” (p.66), dejando entre ver la posibilidad de que el juego sea una posibilidad para desarrollar la conciencia.

El juego: un mundo de posibilidades

Cuando se entiende que el juego es la base para el desarrollo de competencias sociales y emocionales y, al mismo tiempo posibilita la adquisición de conocimientos, se comprende que es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y de la sociedad que se encuentra vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de

generar preguntas y adquirir conocimiento. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Como dice Gadamer (2004) “el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”. (p. 145). Esto quiere decir, que lo verdaderamente importante no son los jugadores sino lo que el juego aporta a los jugadores, pues cuando el ser humano juega está representando algo, por ejemplo, en las artes escénicas el ser humano está representando una comedia o una obra de teatro y es ahí donde se ve reflejado el juego porque el actor se centra tanto en su personaje que no permite ser identificado por su identidad sino por el personaje que está representando. Hay que tener claro que según Gadamer para que haya juego deben existir, dos personas o algún objeto que permita llevarlo a cabo.

Como se ha venido diciendo, los beneficios del juego no solamente se manifiestan en los niños, sino también en los adultos, puesto que cuando el ser humano se identifica con el juego este le permite entender y liberar su imaginación, salirse de la realidad de la vida, liberar estrés, tensiones y hormonas de la felicidad. Sin embargo, a medida que el individuo va creciendo el aspecto lúdico se va transformando, se va adaptando a las necesidades personales y sociales y va perdiendo su importancia, ya que se pierde esa conexión con el mundo exterior y la necesidad de exploración del mismo y se convierte más en una pérdida una pérdida de tiempo o en una forma de socialización. En este sentido, el juego ya no es una forma de experimentar, vivir o aprender el mundo, sino un acercamiento a diferentes realidades que le conciernen al ámbito moral. Es por ello, que el juego y lo lúdico siempre van a estar presentes y como

lo dijo Huizinga, el juego ha existido antes que la cultura y justamente a través de este se dio la cultura.

Algunos estudios demuestran que el juego en la edad tercera edad es fundamental para evitar deficiencias a nivel neuronal, ya que este ayuda a estimular y mantener funciones cognitivas, físicas y motoras, además de los beneficios emocionales y sociales. Como lo decía Raimundo Dinello (1990): “el juego por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio placer de jugar” (p.7)

Hacia la escuela soñada: una escuela del ser

La escuela soñada como su nombre lo dice, entenderá la escuela como algo más que un lugar, un tiempo y un espacio, pues cualquier ocasión será una oportunidad para el aprendizaje, siempre y cuando se logre conectar los contenidos con la experiencia real e individual de los niños, niñas y jóvenes, con sus intereses y necesidades. Todo esto es posible, si se le permite al educando ser partícipe de su propio proceso y para ello debe permitírsele apropiarse de los conocimientos y contenidos, de tal forma que los lleve a su contexto, buscando otras posibles aplicaciones. En últimas, el contexto es fundamental dentro de los procesos de enseñanza, pues desde allí los estudiantes interactúan entre sí para llegar a construir el aprendizaje.

En este sentido, la escuela soñada entenderá la formación como un proceso integral, un verdadero proceso en el que se desarrolle el saber, el ser y el saber hacer,

logrando dotar a los estudiantes de los conocimientos y las habilidades básicas y necesarias para desenvolverse en la vida, al mismo tiempo, que se fortalezcan valores y principios para vivir en sociedad.

Sin embargo, la escuela soñada se distanciará del cliché clásico de la formación integral, pues adicional al desarrollo de habilidades, adquisición de conocimientos, se promoverá la formación ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política a través de la enseñanza de las áreas obligatorias que dicta la ley 715 de 2001 en su artículo 23 y se implementarán áreas de especialización como la danza, el teatro, la oratoria, manualidades, música , entre otras, de acuerdo con los intereses de los estudiantes. En este sentido, será entonces una enseñanza que tenga como base una formación reflexiva, social y representativa donde se tenga en cuenta la opinión, la participación, el trabajo cooperativo, y los pre saberes de cada individuo. Así mismo, que dote a los educandos de aptitudes y destrezas que les faciliten su vida laboral al finalizar su etapa escolar, pero que, al mismo tiempo, los motive para continuar procesos de formación y cualificación de acuerdo con sus intereses.

Lo anterior, requiere un compromiso por parte de los docentes y de quienes forman docentes de romper con los paradigmas existentes en cuanto a la formación del profesorado, puesto que, debe entenderse al docente como un agente activo del proceso de enseñanza aprendizaje, en donde no es él, el protagonista del mismo, pero que hace de cada niño, niña o joven sea el protagonista de su propio aprendizaje, partiendo de un ejercicio investigativo que le permita tener un conocimiento del contexto donde enseña, donde habitan sus estudiantes y de los intereses y motivaciones de ellos, así mismo que realice un diagnóstico de los conocimientos previos, para que converjan en el proceso educativo aspectos actitudinales, sociales, cognitivos y socio

emocionales exitosos, dados a partir de la apertura del docente hacia el estudiante y modificando entonces las relaciones docente – estudiante.

Por otro lado, es importante que el docente reflexione constantemente acerca de su praxis en el aula, para que pueda reconocer las oportunidades de formación continua que se abren cada día y a su vez, lo vea como una oportunidad para lograr motivar a sus estudiantes y orientarlos a un aprendizaje a profundidad; lo anterior, exige del docente una gran capacidad de análisis, adaptación, superación permanente y sobre todo una gran calidad humana demostrada a partir de sus valores y actuaciones en el aula y fuera de ella. De esta manera, el docente procurará vincular los contenidos de las áreas que imparte al contexto, logrando una transferencia de los conocimientos a otros ámbitos de la vida. En otras palabras, la planeación didáctica del docente, el trabajo didáctico y la evaluación de los aprendizajes debe cambiar de tal forma que se privilegie el saber, el ser, el saber hacer, los intereses, habilidades y motivaciones de los estudiantes; interrogándose constantemente sobre ¿cómo enseña? ¿cuándo lo enseña? ¿por qué lo enseña? ¿para qué lo hace?, todo esto, dado que la planeación didáctica debe ser coherente con las necesidades del momento, debe ser flexible en tanto que se reconocen los diferentes ritmos e intereses en el aprendizaje y debe ser abierta, continua, progresiva e inclusiva.

Desde esta perspectiva, el pilar de la escuela soñada será el juego, una actividad con la cual se está familiarizados desde la infancia y que puede ser agradable, involuntario y libre; se ejecuta con el único objetivo del disfrute, también ayuda al reconocimiento de sí mismo y de los demás, permite la relación con sus pares, aprender y comprender el mundo que le rodea. De esta forma el aprendizaje que se adquiera será de forma lúdica y al estar felices será más fácil la asimilación de

conceptos. En esta medida, el juego contribuirá con el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, creativas y con desarrollo del pensamiento crítico, además de ayudar a fortalecer los proyectos de vida de los educandos a través de diferentes formas de expresión y procesamiento de emociones durante el juego como la sensibilidad, la empatía, la autorregulación entre otros, fortaleciendo así, la inteligencia emocional del educando.

Conclusiones

De acuerdo a lo analizado se concluye que el juego potencializa la capacidad de aprendizaje en los niños en la edad infantil por que desarrolla habilidades sociales, motrices, auto estima y valores; se puede decir que el juego hace parte del desarrollo integral del niño porque este rige significativamente el comportamiento e influye en el desarrollo biológico ya que facilita la maduración mental dando pautas al niño para que se adapte al contexto escolar, familiar y social, es ahí donde se pone en práctica el saber hacer, el saber convivir, el saber ser y sobre todo el saber aprender, todo esto prepara al niño para la edad adulta ya que el juego le permite entender y liberar la imaginación cambiando el juego por momentos de ocio para alejarse del estrés y las tensiones del contexto donde se encuentra.

De la presente investigación documental se concluye que los teorizadores en sus textos muestran la importancia del juego en la vida de los seres humanos y la necesidad de implementarlo en el proceso de aprendizaje en la escuela, puesto que el ser humano y la cultura surgen a través de este. La naturaleza lúdica del hombre no obedece solo a lo recreativo, sino que es esencial para la creatividad y la expresión corporal. La idea de incluir el juego en la escuela y en la formación, llevan a pensar en un espacio lúdico, es decir, un espacio adecuado para llevar a cabo juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, como de socialización, valores y sobre todo de la aplicación de una libertad reglamentada.

Por otro lado, se debe entender el juego a través de la hermenéutica como una herramienta para fundamentar e interpretar los nuevos aprendizajes, las practicas simbólicas y la posibilidad de ver al mundo real en todos sus campos, principalmente dentro de la formación constante de cada ser humano.

El juego es un tipo de dialogo o comunicación, donde se fusionan los horizontes de comprensión de los jugadores para lograr una experiencia compartida y enriquecedora. En este sentido, si se quiere lograr una verdadera formación integral deben potenciarse todas las dimensiones del ser, pues este es un creador de sentidos, y de formas de ver, ser y estar en el mundo. El juego despierta la curiosidad e imaginación y desarrolla aspectos físicos y cognitivos.

Para finalizar, se dieron a conocer una serie de principios que desde la perspectiva investigativa del presente trabajo, son indispensables para lograr “la escuela soñada”, es decir, una escuela donde se forme de manera integral a los individuos, pero que se rompa con el paradigma que dicha afirmación contiene, en donde además de nutrir el intelecto también se desarrollen y potencien habilidades sociales, emocionales y éticas en los estudiantes, preparándolos desde sus intereses y motivaciones para ser ciudadanos responsables y con aptitudes para afrontar una sociedad llena de grandes desafíos.

Recomendaciones

Como ya se ha indicado anteriormente para evitar las clases memorísticas y monótonas se sugiere adecuar el aula y la orientación de los conocimientos a través del juego ya que la escuela debe ser un espacio de socialización, de construcción, de ciudadanía de definición de identidad de expresión de amistades donde los estudiantes puedan socializar sus pre saberes buscando siempre un balance con lo cognitivo y lo socioemocional.

También a su vez se sugiere revisar las diferentes estrategias propuestas en la tesis que relacionan a los siguientes teorizadores: (Gadamer, Huizinga, Jaramillo y Murcia) donde ellos afirman la importancia y las ventajas que tiene el juego cuando es implementado dentro de los planes curriculares y en la formación dentro de la escuela.

Por otro lado, se sugiere que esta tesis sea tenida en cuenta para nuevas investigaciones y llevar a la práctica real de las aulas escolares en busca de potenciar en los estudiantes las habilidades cognitivas y las habilidades socioemocionales; se tiene que tener claro que el aula debe ser un espacio de construcción de saberes con otros; el ser humano eminentemente es social y a medida que se comparten conocimientos, que se escuchas opiniones existe mucho más la posibilidad para adquirir un aprendizaje.

No basta con tener solo cerebritos, se necesita tener personas con capacidad de empatía y de ponerse en los zapatos del otro.

Bibliografía

- (s.f.). Obtenido de [http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20Freire%20\(1989,educados%2C%20no%20adiestrados.%22](http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20Freire%20(1989,educados%2C%20no%20adiestrados.%22).
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66).
- Alvarez, s. S. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formacion universitaria* , 102.
- Alvarez, S., Salazar, O. M., & Ovalle, D. A. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación Universitaria*, 13(5). Obtenido de <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000500087&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0718-5006. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500087>.
- Andrey, J. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. Deportes. *Revista Científica De Deporte Escolar, Educación Física Y Psicomotricidad*, 171-198.
- Avila, J. A. (2017). Metodos cuantitativos y cualitativos o su combinación en la investigación. *Revista Mexicana de ciencias agricolas*.
- Bernate, J. (2021). *Revisión documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad* . Uniminuto.
- Beuchot, M. (2015). *Los procesos de la interpretación*. México: Universidad autonoma de México.
- Beuchot, M. (2015). *Los procesos de la interpretación* . México: Universidad Autonoma de México.
- Beuchot, M. (2015). *Teoría Semiótica*. Bogotá: UNAM.
- Blanchard, K., & Taylor, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona.
- Borja, I., Cortes, M., & Carrillo, W. (2021). *Estudio sobre la situación actual de la docencia en la educación y formación técnica profesional (EFTP), en Bolivia, Colombia, Ecuador y Venezuela*. Quito, Ecuador: UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/sites/default/files/doc-estudio-situacion-docencia-23-09-2021.pdf>
- Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Londres: Preschool Playgroups.

- Calvo, P., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a través de la historia. *La Razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. La razón historica*, 198.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires - Argentina: Kapeluzs.
- Chávez, B., Zacatelco, F., & Acle, G. (2009). Programa de enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. . *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* , 849-876.
- Claparede, E. (1932). *Educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología educativa*, 13(2), 133-149.
- Danielle, B. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico. . *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*.
- Dinello, R. (1990). *Expresión ludico creativa* . Nordan Comunidad .
- Ferraris, M. (2005). *Historia de la hermenéutica*. México: Siglo XXI. .
- Gadamer, H. (2004). *Verdad y método* . Salamanca: Sígueme.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- GADAMER, H.-G. (1975). Obtenido de <https://personal.unizar.es/garciala/publicaciones/verdadymetodo.html>
- Gadamer, H.-G. (1999). *Verdad y MÉTODO I*. Salamanca: Ediciones Sigueme.
- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En B. e. al., *El juego como estrategia didáctica* (págs. 13-21). Barcelona: Graó.
- GARCIA, E. T. (2015). Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2640/Trianagarc%C3%ADaervin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Ediciones Morata.
- Ginsburg, K. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development. *Pediatrics*, 192-191.
- Gregori, E. (2002). Individuo naturaleza en Schillen. La noción de juego . *dart*, 33.
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje ludico, infancia y aprendizaje. *Infancia y aprendizaje*, 191-218.
- Huizinga, J. (1984). Homo ludens. En J. Huizinga, *Homo ludens* (pág. 15).
- Huizinga, J. (1984). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

- Hurtado, E., & Zuluaga, R. (1993). *Importancia del juego en el nivel de preescolar y presentación de un manual para maestros preescolares*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Iglesias, L. (2022). *La educación sobre la mesa hoy: ¿Qué es una escuela?* . Obtenido de <https://www.altagracianoticias.com/la-educacion-sobre-la-mesa-hoy-que-es-una-escuela/>
- Iturbe, X. (2015). Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos. *Revista de Investigación en Educación*, 2(13), 308-310.
- Jaramillo, N. M. (2017). *La escuela con Mayuscula: configurando una escuela para el reconocimiento*. Manizales: UCM.
- kant. (s.f.). Obtenido de <https://www.filosofia.org/filomat/df670.htm>
- Lelia, T. P. (2017). EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE.
- Lelia, T. P. (2017). EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE.
- Linaza, J. L. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.
- Linaza, J., & Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Madrigal, T., Valle, B., & Mayoral, P. (2013). *Creando ambientes que facilitan el aprendizaje. Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés*. Universidad de Colima. Obtenido de https://cenedic.uco.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf
- Mariotti, G. (2021). *La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Medina, M. d. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los proceso de aprendizaje en el nivel preescolar . 26.
- Medina, M. d. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje . 27.
- Medina, M. d. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje . 27.
- Medina, O. (2015). <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>.
- Meneses, M. y. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 24(2), 113-124.

- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. . Alliance for Childhood.
- Minguez Vallejos, R. (2010). La escuela hoy en la incrucijada. hacia otra educación desde la ética. *Interuniversitaria*.
- Motato, M. (2018). *Imaginario de alteridad en la escuela: entre la indiferencia y la solicitud del otro*. Manizales : Universidad Católica de Manizales.
- Murcia, N., & Jaramillo, D. A. (2017). *La escuela con mayúscula: configurando una escuela para el reconocimiento*. Manizales: Universidad Católica de Manizales.
- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. México : Limusa.
- Ocampo, D. A. (2017). *La escuela con mayúscula*. Manizales: Universidad Católica .
- oceanio, e. (s.f.). Obtenido de <https://juegopedia.wordpress.com/2010/01/08/el-juego-como-fuerza-socializadora/>
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego*.
- Ospina, M. d. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Parra, G. (2000). *Bases epistemológicas de la educomunicación: definiciones y perspectivas de su desarrollo*. Quito-Ecuador: Abya-Yala.
- Pérez, J. J., & Idárraga, M. F. (2019). Breve análisis histórico-descriptivo de la educación en Colombia. *Tesis Psicológica*, 14(1), 102-113. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1390/139063846007/movil/>
- Piaget. (1945). *Teoría de la interpretación del juego*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. . Londres: Routledge y Kegan Paul.
- Piaget, J. (1956). *La concepción infantil del espacio*. Suiza: Biblioteca Internacional de Psicología.
- PILAR, O. M. (2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE .
- Roberts, J. M., Arth, M. J., & Bush, R. (1959). Games in Culture. *American Anthropologist*, 597-605.
- Sutton-Smith, & Roberts. (1981). *Play, games and sport*. Trriandis.
- Toulmin, S. (1958). *Los usos de la argumentación*. Barcelona: Península.
- Triana, E., Cortés, F., & Portillo, L. (2015). *Investigación documental sobre el juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Tuni, L., & Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. No.584, Marangani, Chanquis, Cusco*. Arequipa-Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Universidad de Sevilla. (mayo de 1991). *Un marco conceptual para la interpretacion psicológica del juego infantil*. Obtenido de file:///C:/Users/ARIAS/Downloads/Dialnet-UnMarcoConceptualParaLaInterpretacionPsicologicaDe-48377.pdf

Viciano, V., & Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. . En J. Moreno, *Aprendizaje a través del juego* (págs. 67-97). Málaga: Aljibe.

Vigotsky, L. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires : La Pléyade.

Wallon, H. (2004). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Madrid : Editorial Visor .

Zapata, O. A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria* . Max México.