



Revista Latinoamericana de Estudios
Educativos (Colombia)

ISSN: 1900-9895

revistascientificas@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA
INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio,
2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS*

Alejandro Tamayo Giraldo**
Jaime Alberto Restrepo Soto***

Tamayo Giraldo, A. & Restrepo Soto, J.A. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.

RESUMEN

Objetivo: comprender los sentidos y las prácticas que sobre el juego están presentes en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz. **Metodología:** investigación cualitativa de corte descriptivo e interpretativo. **Resultados:** se logró con el grupo de profesionales interdisciplinarios facilitar ciertas transformaciones positivas en los niños que padecen algunos desórdenes comportamentales. Y un acercamiento a las dinámicas que se están generando en relación con el juego como mediación pedagógica en los niños (as) internados en la Institución Funpaz en estado de vulnerabilidad o discapacidad mental psicosocial. **Conclusiones:** el juego es un espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad; también se identificó que las conclusiones de estudios previos coinciden con esta investigación al momento de reconocer al juego como una estrategia que permite acceder a los sujetos.

* Este escrito se desprende de la investigación **El juego como mediación pedagógica en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz, una experiencia llena de sentidos**, la cual fue presentada como requisito de grado para obtener el título de Magíster del primer autor y en la que el segundo autor actuó como tutor. Maestría en Educación, Departamento de Estudios Educativos, Universidad de Caldas.

** Licenciado en Educación Física y Recreación, Magíster en Educación, Universidad de Caldas. Correo electrónico: alejo.tama.g@gmail.com

*** Profesor Titular Escuela de Psicología, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Manizales, Profesor Invitado, Maestría en Educación, Universidad de Caldas, Psicólogo, Especialista en Educación Sexual, Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Doctor en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Correo electrónico: jaimea@umanizales.edu.co

Recibido: febrero 12 de 2016, aceptado: marzo 18 de 2016.

PALABRAS CLAVE: comportamiento, juego, lúdica, pedagogía, niños, transformación.

PLAYING AS A PEDAGOGICAL MEDIATION IN THE COMMUNITY OF A PROTECTION INSTITUTION, AN EXPERIENCE FULL OF MEANINGS

ABSTRACT

Objective: to understand the meanings and practices about playing that are present in the community of the Funpaz protection institution. **Methodology:** qualitative research of descriptive and interpretative nature. **Results:** It was possible to obtain certain positive changes in children with behavioral disorders with the interdisciplinary group of professionals. There was an approach to the dynamics that are generated about the playing as pedagogical mediation with children in vulnerable condition or with psychosocial mental disability who are placed in the Funpaz Institution. **Conclusions:** playing is a space where children open all their emotions and life experiences, becoming a generator of behavioral transformations for their development within society. It was also identified that the findings of previous studies coincide with this investigation at the time to recognize playing as a strategy that allows accessing individuals.

KEY WORDS: behavior, playing, ludic, pedagogy, children, transformation.

INTRODUCCIÓN

106

Los niños, niñas y adolescentes que conforman el grupo poblacional actual del país, presentan un sinnúmero de características y problemáticas de orden social, psicológico y físico; que hacen necesaria la creación de estrategias que permitan atender a las demandas y las problemáticas de la sociedad, en este caso, la población mencionada.

Es el caso de la presente investigación en la que se abordará un grupo NNAJ¹ que evidencia dificultades en cuanto a su capacidad de interacción con pares y

¹ A partir de este párrafo, se implementará dicha abreviatura para referirse a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

con el medio, ya que sus comportamientos están determinados por características nocivas tales como: conductas heteroagresivas (agresión a pares), auto lesivas (auto agresión), infracción a la norma, baja tolerancia a la frustración, irrespeto a la figura de autoridad, hurto, conductas desafiantes, daño a propiedad ajena, entre otras.

Sin embargo, las conductas mencionadas pueden ser controladas a través de una estabilización de su cuadro clínico y la reducción de signos y síntomas de su enfermedad mediante un adecuado manejo farmacológico, complementado además con un plan de desarrollo pedagógico y conductual basado en la lúdica; énfasis hecho en esta investigación, el cual le permitirá a cada niño adquirir las habilidades necesarias para el desarrollo de sus actividades cotidianas, la organización de rutinas, el control de impulsos y de emociones, las interacciones y relaciones con otras personas, al igual que el desarrollo de otras acciones relacionadas con el campo educativo, y también de la participación en actividades deportivas, culturales y artísticas.

Es así, como a través de un plan de formación basado en el desarrollo de actividades lúdicas y mediante el sentido que encuentra el niño en este tipo de ocupaciones, que podría representarse un inhibidor de conductas heteroagresivas, ya que el plan de formación es el instrumento más eficaz que poseen las instituciones para estructurar las distintas acciones formativas y los NNAJ pueden adquirir por medio de éstas, conocimientos, actitudes y el desarrollo de habilidades y destrezas que contribuyan a la mejora de su calidad de vida.

El estudio se origina gracias a las vivencias y experiencias que los docentes han tenido en relación con las dinámicas desarrolladas en Funpaz, en la cual se han logrado evidenciar múltiples dificultades como son la baja tolerancia a la frustración, el síndrome de abstinencia (debido al consumo de algunas sustancias) al estar internados las 24 horas del día en la institución y la falta de motivación para participar de las actividades que allí se realizan.

Actualmente el proceso terapéutico y formativo de los NNAJ de la fundación está a cargo de profesionales en áreas de la educación como licenciados en educación física, recreación y deporte, licenciados en educación especial y pedagogía reeducativa; docentes de primaria adscritos al convenio con la Institución Educativa Miguel Antonio Caro de la Cuchilla del Salado; además profesionales del equipo psicosocial (psicología y trabajo social) y psiquiatría, quienes coinciden en la

necesidad de propiciar espacios de ocupación en actividades de gran motivación en las que el juego surge como el principal medio de disfrute.

El impacto institucional se presenta a la hora de reconocer la importancia del juego como componente mitigador de los riesgos y favorecer de manera continua de las condiciones de aprendizaje, del mismo modo que los comportamientos de cada niño; además, regionalmente es la única institución que brinda el servicio de internado y atención integral a NNAJ vulnerables en situación de discapacidad psicosocial.

Esta línea del estudio permitirá brindar nuevas herramientas que mejoren las problemáticas observadas. Todo esto guiado por un profesional capacitado que asume la realidad de forma crítica y propositiva y que busca generar un impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan en Funpaz; asumiendo el juego y la lúdica como posibilidad para atender la población NNAJ con problemas de conducta; convirtiendo la entidad en líder ante el desarrollo de procesos formativos que transforman de forma positiva los problemas de dicha población, y con ello contribuye positivamente a la sociedad que actualmente se está educando.

A continuación se presentarán los diferentes estudios dentro de los cuales se reconocerá el papel fundamental de la dimensión lúdica y el juego como posibilidad de formación y transformación.

Desde los albores de la humanidad el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza, pues ha acompañado al hombre durante su preparación para la supervivencia; en la Grecia clásica (siglo V a.C.) era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro y Aristóteles con reposo; evidencia que desde esos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado. Por lo tanto, al estar inmerso en diferentes facetas es complejo intentar definir su significado.

Posada (2014):

El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus* que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (p.23)

Así mismo, un autor que muestra la relevancia del juego en el ser humano es Huizinga (1995) quien lo define como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (p.32)

También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico, ante esto Motta (como se citó en Posada, 2014) expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” (p.23), siendo éste uno de los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.

La Real Academia Española define lo lúdico como: del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino *ludus*. Con raíces en la antigua cultura romana, allí la palabra latina *ludus* tiene varios significados: deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente *Ludus Magnus* y *Dacicus Ludus*. Así como en su polisemia, *ludus* también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría Piñeros (como se citó en Posada, 2014, p.27)

Por otra parte también se vincula con la concepción de emoción, Según Parada & Segura (2011):

La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, o sea, unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado. (p.28)

“Las emociones que se orienten hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones” (Parada & Segura, 2011, p.29). Dichas características justifican como la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona, es decir, se convierte un ámbito propio de la reflexión de aquel

que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto. Ante lo expresado, se debe hacer una salvedad en especial con la siguiente frase

“todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, desde un análisis amplio se podría afirmar que la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego, en donde éste es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, y está inserto en el ADN de las personas. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquiera, sino en una de felicidad, tranquilidad, serenidad y placidez. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar, de hacer parte de algo hasta olvidar su propia individualidad.

Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer por medio de los sentidos, táctilmente, por medio del olor y el sabor, y también a través de procesos de comprensión, lo cual requiere de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación y asociación mental en procesos que llevan al aprendizaje. (Posada, 2014, p.27)

En este sentido y como interés del presente estudio, la lúdica es asumida como palabra originaria de aquella actitud indispensable en un escenario de formación, la cual hace posible la existencia de dicha actividad y el juego y sin la cual no es posible realizarla en su esencia. Dicha labor se ha planteado como modelo de actividad integral desde las doctrinas de Fröbel, quien en 1840 acuñó el término *kindergarten* como un sistema de enseñanza fundado en el juego, este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influenció a María Montessori para fomentar la educación de niños por medio de actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción por medio de los sentidos. Todo lo anterior originó posteriormente otras propuestas educativas, que fomentaban la actividad y la experiencia que brindaba la lúdica. Por consiguiente, podría concluirse parcialmente que ésta se convirtió en un componente integrador en el momento de pensar nuevas estrategias formativas con las personas que buscan ser orientadas.

La escuela debe considerarse como una totalidad en la que se pretende formar a los sujetos desde sus múltiples dimensiones. No obstante, en esta ocasión se

abordará desde la dimensión lúdica del juego. En este sentido la escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación, en relación con las nuevas opciones en pro de las transformaciones de los enfoques tradicionalistas y utilitarios. Por este motivo, las modificaciones en cuanto a las formas de implementación pedagógica son bienvenidas a la iniciativa; en este proceso, toda opinión es permitida puesto que son la confianza y el afecto los que guían los procesos del aprendizaje. Tal como refiere Zúñiga (1998), se aprende desde la tranquilidad, no desde la angustia ni la opresión. Sólo así se estará generando el escenario para que pueda ser posible la creatividad como efecto lúdico.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. Parafraseando a Sánchez (2000), los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

También puede afirmarse que a través de este tipo de perspectivas se resalta el aspecto socializador que puede presentar el juego en el momento en el que los NNAJ son incluidos en las estrategias didácticas y metodológicas llevadas al aula, debido a la posibilidad que permite con las formas de relacionarse. Por otra parte, desde Piaget se hace mención del papel que tiene el juego en el desarrollo de la moral, permitiendo lograr en el sujeto una conciencia de la norma y su práctica. Para Vygotsky, el juego siempre estará determinado por ciertas normas y reglas, ya que estas hacen parte de la dinámica cultural en la cual se inserta. Asumiendo estos aspectos desde una mirada pedagógica, se podría decir que el juego puede generar repercusiones en la consolidación de ética y valores (solidaridad, equidad, ética, autonomía y la comunicación, considerando la producción axiológica en la cual contribuye de forma activa a través de la manifestación y la participación del sujeto en los juegos. En esta misma línea, expresa Sánchez (2000):

A través de las vivencias de juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas (...) constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como el respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, entre otros. (p. 46)

Además, el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él. Desde los postulados de Piaget se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto. Vygotsky & Ausubel (Sánchez, 2000) hacen referencia al juego como espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar para redefinir los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto. “La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente” (citados en Sánchez, 2000, p.47). De forma tal que el sujeto, al sumergirse en la dinámica del juego, entra en el mundo de la comunicación de las relaciones e interacciones y con ello a la construcción de conocimiento, dada la posibilidad brindada en relación con la participación activa, vivenciada y reflexiva que dentro del juego se produce.

Algunos autores como Blank Griek (citado en Sánchez, 2000) atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Favorece la capacidad de autocontrol y autodomínio.
- Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
- Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
- Desarrolla la acción comunicativa.
- Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural. (p.53)

En este mismo sentido, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden
- **En el plano motriz:** desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo
- **En el plano afectivo:** afirma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.
- **En el aspecto social:** favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (p. 30)

En el marco de los aspectos revisados, se muestra cómo el juego y la lúdica se consolidan como un medio a la hora de trabajar e intervenir un grupo social.

Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación

Johann Heinrich Pestalozzi

Pedagogo y educador suizo, su propuesta estaba enmarcada en el romanticismo e influencia de Rousseau. Su premisa se basó en que la educación debería dirigirse en formar hombres para la armonía con la naturaleza y debería iniciar con la libertad del niño para poder entrar en contacto con lo que le rodeaba. Consideraba la educación, no como un proceso de adquisición, memorización de conocimientos y desarrollo de aptitudes, sino en dejar aflorar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños.

Creía que no se puede soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al

menos, hasta el fin de los estudios elementales, el simple instrumento mecánico de un método que debe sus resultados a la naturaleza de sus procedimientos, y no a la habilidad de aquel que lo practica (Pestalozzi, 1889).

Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, incluía las formas de los números, las letras, para inducir a la observación, las medidas, el dibujo con la finalidad de llegar a la escritura. Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenían: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica).

Friedrich Fröbel

[...] El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria [...] Fröbel (como se citó en Markus, 2015).

Es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Pedagogo de origen alemán (1782-1852); su vida tuvo una gran influencia luterana y de la era del enfoque romántico de la educación.

Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” (Meneses & Monge, 2001); él mismo los elaboraba y estaba convencido de que con ellos los niños lograban ser los gestores de su educación. Los principios fundamentales de su método para la educación pueden resumirse en los siguientes puntos:

- La educación debe basarse en la evolución natural de las actividades del niño.
- El objetivo de la enseñanza es siempre extraer más de un hombre, no poner más y más en él.
- El niño no debe ser iniciado en cualquier materia nueva hasta que esté maduro para ello.
- El verdadero desarrollo proviene de las actividades espontáneas.
- En la educación inicial del niño, el juguete es un proceso esencial.

- Los planes de estudio deben basarse en las actividades e intereses de cada etapa de vida del niño.
- La gran tarea de la educación es ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y a vivir en paz con la naturaleza y en unión con Dios. Eso es lo que él llamó "una educación integral". Su concepción del ser humano era profundamente religiosa. Fröbel (como se citó en Pedagogía Aprendizaje, s.f)

Lev Semiónovich Vygotsky

No siempre el juego es placentero para un niño, lo que significa que éste depende de sus necesidades y no del adulto que lo impone como una realidad a cumplirse. El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones. Parte de ello es evidenciado por ejemplo cuando él observa un objeto y le otorga un sentido y significado, tal como se constata en el caso de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar, aunque también puede suceder en un adolescente o un adulto. El goce parte del dominio sobre el objeto de juego. Es llevar de la memoria a una acción las normas propias que el niño impone en las acciones hasta lograr una auto-regulación; además, se repiten en escenas vividas de una manera particular (Vigotsky, 2000).

Propone los dos niveles para el desarrollo y el aprendizaje: nivel evolutivo real y nivel de desarrollo potencial. El primero incluye las actividades que los individuos pueden realizar de acuerdo con las capacidades mentales; el segundo está orientado a aquello por desarrollar según la ayuda de otro (Carrera & Mazzarela, 2001).

María Montessori

Nació en Italia (1880 -1952), inicio sus estudios en ingeniería a los 14 años, luego en biología y posteriormente medicina en la Universidad de Roma, siendo la primera mujer graduada en esta profesión (1896). Continuó estudios en antropología, psicología y su doctorado en filosofía.

Su interés se centró en la educación de niños con deficiencia mental; la definió como un problema en la captación de la información de los sentidos por la mente. Demostró que el uso de materiales didácticos elaborados, teniendo en cuenta los órganos de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído), eran una característica necesaria al momento de elaborarlos, ya que la finalidad era atrapar la atención

de los niños, pero esto no era suficiente; era imprescindible la certidumbre de que podían lograr una evolución en su desarrollo; esto creaba un ambiente propicio para la auto-educación (Meneses & Monge, 2001; Martínez, s.f.; Obregón, 2006).

Afirmaba que los objetos creados, las narraciones, el canto, las acciones que se le ocurrían a los niños como observar la vida y las cosas, los colores, la pintura, el papel y las texturas conducían en sí mismas a la creación. Tuvo logros pedagógicos como el aprendizaje de la escritura y la lectura. Martínez (s.f.) señala:

El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo. (p. 36)

Si alguna luz existe que pueda iluminarnos en este profundo misterio como una revelación, debe partir necesariamente del niño; el único que con su simplicidad inicial puede mostrarnos las íntimas directrices que sigue el alma humana en su desarrollo (Montessori, 1982).

Finalmente, se puede decir según lo expuesto hasta ahora, que la carga social que se ve implícita en el juego permite dar cabida a la posibilidad que tiene el sujeto de generar experiencias dentro de contextos específicos, ya que el juego es esencialmente una experiencia de socialización que en el ser humano se manifiesta como una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el contexto social, donde el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no), compara con otras, y a partir de allí empieza a configurar sus formas de ver la realidad, las cuales le permitirán construir un lenguaje que determinarán sus acciones desde las experiencias vividas, además una carga de sentido significado a las futuras acciones en las cuales se puede ver inmerso.

Así mismo, este se considera un medio trascendental de aprendizaje, un recurso que el educador debe utilizar para fortalecer la formación integral de los estudiantes,

en cuanto práctica que orienta al niño y al adolescente hacia el mundo de los valores y actitudes: “el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación” (p. 10); en síntesis, tal como lo afirma Huizinga (2000) en su obra *Homo Ludens* “es una actividad libre, que se realiza dentro de determinadas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias” (p.138), se convierten en imperativas porque es desde los acuerdos sociales donde se definen y construyen unas formas de interactuar, pues para poder hacer parte de dichas actividades, deben ser asumidas por todos sus participantes.

Tabla 1. Algunas teorías sobre el juego en los niños (Meneses y Monge, 2001).

Teoría	Autor	Planteamiento
Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación.	Moritz Lazarus, 1883	Los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía. (Newman & Newman, 1983).
Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)	Karl Groos, 1896	Veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego. Para Groos, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta (Krauss, 1990).
Teoría de la recapitulación (teoría atávica)	Stanley Hall, 1906	Creía que los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia (Krauss, 1990). Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo, que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos.
Teoría de la catarsis	Kraus, 1990	En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Hurlok, 1982).
Teoría de la auto expresión	Vargas, 1990	El hombre adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea (Vargas, 1995).

Teoría	Autor	Planteamiento
Teoría del juego como estimulante de crecimiento	Vargas, 1995	Vargas (1995) caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, Probst y Cark promulgaron la Ley Biológica de que la función hace al órgano. A medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego, prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.
Teoría del entretenimiento	Vargas, 1995	Vargas (1995) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para algunos profesores de educación física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente.
Teoría de crecimiento y mejoramiento	Newman, B. & Newman, P. 1983.	Newman & Newman (1983), consideran el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definían como el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.
Teoría de reestructuración cognoscitiva	Jean Piaget 1991	Piaget considera el juego como un fenómeno que va decreciendo en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta (Piaget, 1991).

Fuente: adaptación de Meneses & Monge (2001).

MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de estudio

Investigación cualitativa (Bautista C., 2011), en la cual se busca reconocer las dinámicas en las cuales los sujetos están inmersos, por ello al tratarse de una institución de protección (internado), la atención del equipo interdisciplinar con la población atendida se da las 24 horas del día, lo que permite un mayor reconocimiento del escenario natural, contextual y continuo en el cual los NNAJ viven su proceso de orientación. También pretende develar los sentidos que el juego tiene en la comunidad de Funpaz, entendiendo a esta comunidad como la unidad de trabajo, además reconocer las posibilidades que este puede brindar en la construcción de una pedagogía lúdica, a la hora de atender población con problemáticas psicosociales.

Unidad de análisis

Los sentidos del juego.

Unidad de trabajo

Comunidad educativa de la fundación Funpaz:

- Equipo técnico (directivo), psicología, trabajo social, psiquiatría y coordinación.
- Docentes de aula y pedagogos.
- 2 niños y 2 niñas entre 10 y 12^a años de edad mental, pero no cronológica, pertenecientes a la fundación.

Categorías de análisis



Figura 1. Esquema. Estructura del diseño metodológico.

Fuente: creación propia.

Técnicas e instrumentos

A continuación se describe cada una de las técnicas empleadas:

- Grupos focales

El equipo técnico profesional de la fundación Funpaz (8 profesionales en áreas tales como la psicología, trabajo social y psiquiatría) en la atención y el reconocimiento individual de los comportamientos y prácticas realizadas por parte de los niños y niñas en esta institución de protección, conformaron un escenario de sana discusión sobre el juego.

- Entrevista abierta

Se realizó con niños y niñas de Funpaz. Esta permitió reconocer su postura ante el juego, no sólo desde su hacer, sino también en su decir. Para garantizar la validez y autorización individual de los niños y niñas de la fundación para responder a la entrevista abierta se construyó el formato de consentimiento informado, dirigido a la Defensoría de Familia a cargo de su situación legal, para ampliar esta información.

- Cuaderno de notas

Libreta que el observador lleva en su bolsillo y donde anota lo advertido (información, datos, expresiones, opiniones, hechos, croquis, entre otros). En ningún momento se debe cometer el error de seleccionar la información en el instante en que se observa, ya que la rapidez perceptiva que exige el ver y anotar rápidamente impide asumir una actitud selectiva. Este proceso selectivo se realizará con posterioridad al trabajo de selección (Bonilla y Rodríguez, 1997).

Construcción y validación de las técnicas e instrumentos

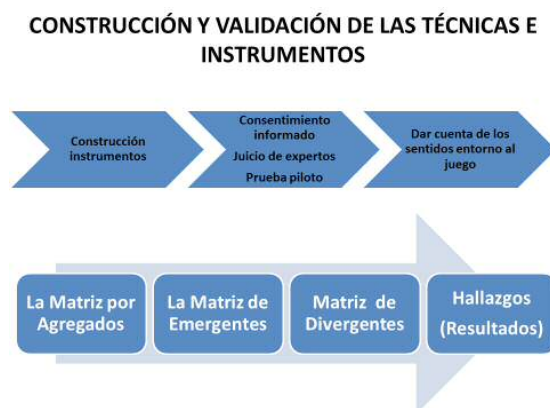


Figura 2. Construcción y validación de las técnicas e instrumentos.

Fuente: creación propia.

Durante la construcción de los diferentes instrumentos (entrevista, grupo focal y técnica de dibujo) que se asumieron para el desarrollo del trabajo campo; se partió inicialmente del tipo de población a la cual iban dirigidos, que para el presente caso son: equipo técnico (trabajadora social, psicólogo, psiquiatra, líder de operaciones y licenciado en educación física), grupo pedagógico (docentes encargados de orientar

los procesos de formación de los NNAJ) y los niños y niñas vinculados a Funpaz; como segundo elemento la pertenencia que las técnicas e instrumento brindan para recopilar la información necesaria ante los intereses de la investigación (Bonilla & Rodríguez, 2005) y por ultimo algunos componentes fundamentales para dar cuenta de los sentidos (Ricoeur, 2003) que se están configurando en torno al juego, como lo son: reflexiones del juego desde lo social, cultural, pedagógico y personal, al igual que prácticas libres de juego, pedagógicas y terapéuticas. En este sentido, se genera la construcción de los instrumentos como tal, constituidos por una serie de preguntas que apuntan a cada componente expuesto anteriormente; luego se realiza la validación de los diferentes instrumentos empleando dos técnicas de validación: prueba piloto y juicio experto.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación se presenta el registro de ingreso a la institución durante el primer semestre de 2015.

Tabla 1. Registro de ingreso de la población con discapacidad intelectual durante el primer semestre del 2015.

Mes	Número de niñas y niños	Hombres	Mujeres
Enero	123	88	35
Febrero	125	93	32
Marzo	123	93	30
Abril	123	93	30
Mayo	122	92	30
Junio	121	91	30

Fuente: Tomado del informe Dirección Técnica Primer Semestre 2015, Fundación Funpaz.

Tabla 3. Ingreso y procedencia de niños y niñas a la fundación.

Departamento	Cantidad NNAJ
1. Caldas	100
2. Risaralda	12
3. Cundinamarca	6
4. Boyacá	5
5. Huila	5
6. Sucre	2
7. Tolima	2
8. Casanare	1
9. Arauca	1
10. Cauca	1
11. Chocó	1
Total	136

Fuente: Informe semestral Funpaz.

En las tablas anteriores se observa cómo durante los últimos meses la población se mantiene en el mismo rango; es decir, más o menos 120 personas vinculadas a la institución, los cuales cuentan con problemas, comportamientos y conductas disruptivas dentro de la sociedad. Así mismo, se puede resaltar el papel que cumple la fundación ante la demanda de atención de esta población. Nacionalmente, se da una cobertura en 11 departamentos con un total de 136 NNAJ.

A través de la investigación, se logró abrir un espacio para la reflexión de la comunidad sobre aspectos de la cotidianidad de la institución, tales como el juego y la vida; reflexión que dio origen a las siguientes voces descritas como unidad de análisis: 1) El juego y sus sentidos; 2) El juego social; 3) El juego y la libertad; 4) El juego en círculos; 5) El juego como terapia; y 6) El juego como mediación pedagógica².

1. El juego y sus sentidos: los actores sociales asumen el juego desde múltiples miradas, en especial el sentido social que cada uno de ellos construye, esto ocasionado por las diferentes emociones y sentimientos que éste genera en cada uno de los sujetos, tanto de forma directa como indirecta:

² En la siguiente descripción se hará énfasis en esta categoría.

- Es una forma de expresar sus sentimientos, si está triste lo expresa en el juego; si está contento también se nota la forma de cómo está en el momento el niño (entrevista abierta a grupo focal de pedagogía, en adelante G.F.PED).
- Para ellos pues el juego es una forma de sano esparcimiento, de recrearse, de poder compartir con sus compañeros, y también como de expresar sus propios puntos de vista y sentimientos también frente a diferentes situaciones que se evidencian en el mismo juego. (G.F.PED)

2. El juego social: para el grupo de pedagogos, el juego se convierte en un escenario de expresión y de vínculo con los demás, espacio que contribuye al desarrollo de valores, conductas, comportamientos y poder de aceptación. Configurado a partir de los diferentes testimonios de los grupos sociales que se encuentran en Funpaz; estos evidencian diferentes aspectos que se van presentando durante las prácticas de juego cotidiano. El juego se convierte en una herramienta que abre las puertas a la integración social de los niños y niñas que sufren de diferentes comportamientos disruptivos y que afectan la posibilidad de desenvolverse en el escenario de interacción social, tal como se percibe en las entrevistas realizadas:

- El juego se convierte en una medicación para el aprendizaje social de los niños y niñas, ya que debido a su componente interactivo entre iguales, genera la posibilidad de brindar experiencias significativas de integración social que incorporan múltiples vivencias que van configurando las actitudes y comportamientos, y con ello afectan la autoestima y bienestar personal del grupo poblacional. En conclusión “ayuda a desarrollar las habilidades sociales. (G.F.PED)
- El juego es muy importante, yo le doy mucha importancia, más en el contexto donde nosotros estamos, vemos que los chicos en su mayoría son muy disruptivos, y vemos que muchos se integran, digamos José pelea mucho con la mayoría de sus compañeros, con la mitad del grupo, pero cuando llegamos a la hora de la actividad lúdica o recreativa, en ese momento no pelea está haciendo la actividad con todos, entonces claro es un método de integración social. (G.F.PED)

3. El juego de la libertad: algunos acercamientos teóricos que evidencian los aspectos mencionados y encontrados en el trabajo de campo son resaltados por Huizinga, en donde expresa que al ser una actividad libre, el juego por mandato no es juego... se juega porque se encuentra placer en ello (carácter lúdico) y aquí reside su libertad, se puede suspender por un tiempo o dar por terminado.

Es decir, el presente componente está dirigido a las emociones que los niños y niñas presentan a la hora de realizar actividades jugadas; según el grupo profesional, a través del juego los niños pueden canalizar sus energías ya sean positivas o negativas, además posibilita una transposición del juego al mundo real y viceversa.

- Entonces proponen el trompo, el balero, las canicas, el fútbol, el voleibol, el básquetbol, proponen los juegos que tienen una historicidad en el niño eso son lo que más proponen. Igualmente, los juegos como los ciber-juegos sí, a los niños les gusta mucho la parte de jugar en *atari*, en diferentes juegos conocidos en el medio que han evolucionado en los sistemas y que a ellos les gusta mucho. (G.F.TEC)

4. El juego en círculo: en la presente categoría se reconoce el juego como una herramienta importante en los procesos de formación. Según Chacón (s.f.), el juego es una estrategia didáctica que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, cuyo objetivo esencial es la apropiación de los contenidos de enseñanza, a la vez que acrecienta la creatividad, en las áreas de desarrollo del educando: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal, etc.; todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

- También acá en el diario vivir lo podemos evidenciar y es que como nosotros utilizamos el juego para los hábitos a los niños ¿cierto?... cómo puedo yo a través de un juego lúdico con todo mi grupo enseñarle a hacer un buen cepillado de dientes, un buen lavado de manos ¿cierto? Entonces acá siempre es como la parte lúdica de que los niños lo van a asimilar más fácil cierto... de que se va a dar más como un aprendizaje significativo, ya el concepto que ellos tienen, pero entonces a través de ese juego yo como lo voy a interiorizar de forma más adecuada y que de pronto experiencias a través de esos niños van a contar que los va a enriquecer aún más (G.F.PED).

5. El juego como terapia: los procesos terapéuticos son la principal herramienta que los profesionales de Funpaz utilizan a la hora de intervenir las problemáticas que los niños y niñas poseen; desde las prácticas desarrolladas por cada profesional se muestra cómo se piensa el juego como herramienta terapéutica, utilizada constantemente en cada proceso implementado. Esto significa que se hace indispensable en los procesos terapéuticos implementar el juego como herramienta para llegar a los niños y niñas.

- Yo qué busco a través del juego en un proceso de intervención terapéutica; el juego cuando el niño está en el juego se genera una acción o un comportamiento espontáneo, ¿cierto? Entonces es el punto en donde yo quiera enfocar mi intervención; si yo quiero canalizar los procesos de conductas inadecuadas, pues entonces yo voy a buscar juegos que me permitan que el niño adquiera herramientas en las que esas conductas inadecuadas como golpear a sus compañeros, insultar; pues las canalicemos a través de ese juego, ¿cierto? [...]. (G.F.TEC)

7. El juego como mediación pedagógica: según Yturralde (2015), el juego como estrategia lúdico-pedagógica se puede incluir en procesos de aprendizaje, ya que es indudable su valor educativo y los resultados positivos en la experiencia pedagógica, en la medida que sus contenidos se estructuren de tal manera, que sean una forma de reconstruir en el contexto social; en este sentido, las reflexiones de juego desde el escenario pedagógico juegan un papel relevante en el trabajo desarrollado por parte de los profesionales de Funpaz:

- El juego en ese momento se vuelve también como una herramienta, por nosotros para cómo seguir valores, cómo seguir las normas, reglas, pues, o sea nos ayudan mucho las reglas establecidas para utilizarlas así mucho... Inclusive puede aprender más rápido jugando, divirtiéndose y riéndose, que de pronto estar en un salón con su cuaderno o leyendo un libro, puede aprender más fácil jugando que habérselo leído (G.F.PED).
- Cuando en el mismo juego se ponen las condiciones al principio, de no decir vulgaridades, de no tratar mal al compañero, de aprender a perder y a ganar en el mismo juego; cuando le ponemos los límites a los niños ya es formativo (G.F.PED) .

Huizinga, Caillois y Vygotsky (citados en Stefani, Andrés & Oanes; 2014) consideran que el juego es una actividad necesaria en las etapas evolutivas del desarrollo humano: “A través del juego, el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez” (p.41). Es decir, el juego se convierte en la primera ventana donde el niño empieza a proyectar su vida, a experimentar sus emociones, logrando además procesos mentales que le permitirán generar algunas construcciones frente a las acciones que desarrolla dentro del juego. Muestras de estas afirmaciones se ven reflejadas en las reflexiones que los profesionales de la fundación hacen frente al componente pedagógico que el juego puede brindar con los niños y niñas:

- Como lo decíamos anteriormente, el juego es un medio... yo pienso que es el medio... valga la redundancia, por el cual el niño va a aprender más fácilmente y aunque él no se dé cuenta está aprendiendo, hay niños que no saben ni leer ni escribir, pero tienen en cuenta cómo va un partido de fútbol, como va un partido de baloncesto... “ah profe es que vamos ganando 3 – 1 o ustedes van 2 – 0”, o sea, se percatan de cómo va el resultado, de... aprenden a sumar, entonces es una forma de enseñarle al niño, y él no lo va notando, es una forma donde él va aprendiendo muchos valores de muchas formas (G.F.PED).

DISCUSIÓN

El análisis desarrollado en el presente estudio da cuenta de aspectos importantes a la hora de asumir el juego como un medio o herramienta pedagógica, sin embargo, se debe clarificar que se requiere de una mayor profundidad y ampliar los marcos referenciados en esta investigación, con la necesidad de reconocer las dinámicas que allí se ven implícitas y el impacto que pueden generar las prácticas de juego en la población. De igual forma se debe repensar la educación, en este caso a la escuela y considerarla como un todo, donde se pretende formar a los sujetos desde sus múltiples dimensiones, reconociendo cada lenguaje si es el caso, aunque en esta ocasión se intentará abordar desde la dimensión lúdica del juego. En este sentido, la escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos, por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación en relación con las nuevas posibilidades y los caminos a recorrer en pro de la transformación de los enfoques tradicionalistas y utilitarios, que impiden toda posibilidad de cambio; por este motivo, las modificaciones en cuanto a las formas de implementación pedagógica.

126

Aunque en la actualidad se reconocen experiencias formativas tradicionalistas a la hora de generar procesos de transformación con este tipo de población, pero sin lugar a dudas experiencias investigativas como la que se expone en este trabajo demuestra que es posible asumir un sujeto diferente, un sujeto que se encuentra cargado de sentido y significado, un ser que es complejo, que está lleno de emociones, por lo tanto se deben buscar alternativas que reconozcan al sujeto como ser humano y no como objeto.

Finalmente, se debe puntualizar en la necesidad de continuar profundizando en mayor medida sobre los sentidos y significados que configuran los actores sociales

frente al juego, ya que es allí en donde se abre la posibilidad de la construcción teórica del objeto de estudio y donde el juego se convierte pedagógico.

REFERENCIAS

- Bautista, C.N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa: epistemología, metodología y aplicaciones*. Bogotá: Editorial El Manual Moderno.
- Bonilla, E & Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Cagigal, J. (1996). *Obras selectas*. Madrid, España: COE.
- Carrera, B & Mazzarela, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Revista Venezolana de Educación* (5). Recuperado de <http://es.slideshare.net/belyta23/vygotsky-enfoque-sociocultural>
- Chacón, P. (s.f). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/316874581/juegos-dd-pdf>.
- Fröbel, F. (1987). *Friedrich Fröbel*. Recuperado de <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/frobel.htm>
- Gómez, A. L. (2006). Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. *Umbral Científico*, 10-19.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Markus. (2015). *friedrich fröbel y su compromiso con la educación infantil* [Mensaje en un blog]. Kinuma. Recuperado de <http://www.kinuma.com/blog-mas-personal/friedrich-frobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/>
- Martínez, E. (s.f.). *María Montessori La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación*. Recuperado de http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm
- Meneses, M & Monge, M.D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *EDUCACIÓN*, 22(5), 113-124. [PDF]. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/440/44025210/>
- Montessori, M. (1982). *El niño el secreto de la infancia*. Mexico: Diana.
- Newman, B & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. Mexico: Limusa.
- Ordóñez, M & Trujillo, M (2011). Una experiencia de encuentro entre lúdica y educación mediada por la recreación dirigida. *Revista Latinoamericana de Recreación*, 1(1), 93.

Pedagogiaprendizaje. (s.f). Principios básicos. Recuperado de <http://www.pedagogiaprendizaje.com/principios-basicos>.

Parada, Y.C. & Segura A.J. (2011). *Propuesta lúdico-pedagógica para mejorar el proceso de lectura en niños con déficit cognitivo en el curso 402 del Colegio La Candelaria* (Tesis de pregrado) [PDF]. Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/10901/6034/1/ParadaTorresYuliCristin2011.pdf>

Pestalozzi, J.H. (1889). Cómo Gertrudis enseña a sus hijos. Recuperado de <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080022565/1080022565.PDF>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Real Academia Española.(2016). Juego. En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

Ricoeur, P. (2003). *Teoría de la interpretación*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

Sánchez, G.E. (2000). *El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales*. Colombia: Kinesis.

Stefani, G., Andrés, L. & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdico. *Interdisciplinaria*, 31 (1), 39-55. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=18031545003>

Vallejo, J.M & López, N.R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *MEC*, 1-9.

Vygotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky, *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (S. Furió , Trad., pág. 142). Barcelona, España: Crítica.

Zúñiga, G.B. (1998). La pedagogía lúdica: una opción para comprender. *V Congreso Nacional de Recreación*. Manizales: Universidad de Caldas.