

La motivación a través de los recursos lúdico pedagógicos para suscitar el interés por el  
aprendizaje

Ángela Romero Reyes y Fernell Verjel Cárdenas

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Directora

María Victoria Rodríguez Pérez

Doctora en Educación: Currículum, Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., noviembre – 2020

## **Resumen**

Los niños y jóvenes de hoy, vienen experimentando una dicotomía entre el mundo de la escuela y sus exigencias, y el mundo que está más allá de los muros de la escuela con sus ofertas y nuevos modos de acceder a él. En esta disyuntiva, los estudiantes prefieren evadir bajo cualquier pretexto las exigencias propias de la dinámica escolar. El conocimiento como tal, no resulta para ellos ni una necesidad, ni mucho menos una aspiración que pueda generar conveniencia y goce para la vida. Los procesos pedagógicos hoy tienen que nutrirse de los productos que el mundo y sus adelantos científico-técnicos ofrecen a la humanidad. Es evidente que aprender es esencial, pero, el cómo aprender resulta vital para la salud tanto de los estudiantes, como de la sociedad en general.

En aras de crear nuevas generaciones libres del dolor que pudiera ocasionar la humillación por la ignorancia, el juego y la lúdica son los fundamentos del presente proyecto de intervención disciplinar. Para ello, la utilización y diseño de material lúdico pedagógico se propone como una opción para fortalecer la motivación y la atención de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Así mismo, el uso de tales recursos, permitirá la obtención de mejores resultados académicos, a través de la potenciación de actitudes y aptitudes en los estudiantes, para lograr las condiciones necesarias que provean una vivencia del conocimiento mediada por ambientes escolares acordes con la dignidad humana.

**Palabras clave:** motivación, recurso lúdico pedagógico, juego, aprendizaje

## **Abstract**

Today's children and young people have been experiencing a dichotomy between school's world and its demands, and the world beyond school's walls with its offers and new ways of accessing to it. In this way, students prefer to avoid school own dynamics and requirements, under any circumstance. Knowledge itself, does not represent a necessity for them, or even an aspiration which can provide convenience and joy for their lives. Today's pedagogical processes have to take into account world's products and its scientific-technical advances that are offered to humanity. It is clear that learning is essential, but how to learn is vital for the health of both, students and society in general.

In order to create new generations free from the pain that humiliation due to ignorance could cause, game and ludic are the foundations of this disciplinary intervention project. For this, the use and design of ludic pedagogical material is proposed as an option to reinforce students' motivation and attention in their learning process. Likewise, the use of those resources will allow the obtaining of better academic results, throughout the empowerment of students' attitudes and aptitudes, and in this way, achieve the necessary conditions to provide an experience of knowledge mediated by school environments in agreement with human dignity.

**Keywords:** motivation, ludic pedagogical source, game, learning

## Tabla de contenido

1. Punto de partida .....	5
1.1.Planteamiento del problema .....	5
1.2.Formulación del problema.....	6
1.3.Objetivos.....	6
1.3.1.    Objetivo general .....	6
1.3.2.    Objetivos específicos .....	6
1.4.Justificación .....	7
2. Marco referencial.....	9
2.1.Antecedentes investigativos .....	9
2.2.Marco teórico.....	11
3. Diseño de la investigación .....	25
3.1.Enfoque y tipo de investigación .....	25
3.2.Línea de investigación institucional .....	26
3.3.Población y muestra .....	27
3.4.Instrumentos de investigación .....	28
4. Estrategia de intervención .....	31
4.1.Ruta de intervención.....	31
4.2.Plan de acción.....	33
4.3.Recursos .....	34
4.4.Prototipo del recurso digital .....	34
4.5.Evaluación .....	34
5. Conclusiones y recomendaciones.....	36
Referencias .....	38
Anexos .....	41

## **1. Punto de partida**

### **1.1.Planteamiento del problema**

Dentro del contexto educativo se pueden identificar diferentes problemáticas o necesidades correspondientes a factores sociales, convivenciales, económicos, académicos, afectivos, entre otros. Tales circunstancias frenan y alteran el debido desarrollo del estudiante dentro y fuera de la institución obstruyendo su permanente construcción como ser único e indivisible. Actualmente, una de las situaciones más evidentes ante los docentes y estudiantes, es la ineficiente e ineficaz planeación y diseño de material didáctico y/o lúdico. Es decir, los docentes a pesar de sus esfuerzos, no alcanzan el porcentaje ideal de atención y motivación por parte de los estudiantes. Ellos, por su parte, caen en un rol poco propositivo, que los apartan del goce que pudiera significar el conocimiento como potencializador de su desarrollo integral humano.

El diseño de material lúdico y/o didáctico y sus resultados son herederos aún de la tradición educativa y sus reglas, cuyo funcionamiento sigue vigente. Todo esto en contraste con el sentir, la percepción y el horizonte de las generaciones contemporáneas. La escuela mantiene en desarrollo medidas tradicionales que no permiten al estudiante ver más allá de las cuatro paredes en la que se imparte una clase o cátedra. En medio de este panorama, tanto los docentes como los estudiantes se ven inmersos en dinámicas que no generan un aprendizaje significativo caracterizado por el disfrute y la innovación que pudieran generar la relación docente - estudiante y enseñanza - aprendizaje propias de las prácticas pedagógicas.

Otra razón es el uso de las TIC. En los últimos cien años se ha visto la evolución en casi todos los sectores de la cotidianidad humana. La industria, la ciencia, la cultura y sus nuevas expresiones, han sido testigo de estos cambios. El mundo actual está siendo determinado por las reglas del mercado y es ahí, donde los medios masivos de comunicación han venido moldeando los nuevos formatos de interacción social. Dentro y fuera de los contextos educativos, la tecnología ocupa un papel fundamental en la cotidianidad de los estudiantes; pues ofrece nuevas lógicas de conectarse con el entorno y los demás. Sin embargo, estas actividades no conducen a la vindicación de la alegría de

saber, de saber para saber, de saber para ser consigo mismo y con el entorno. Además, la tecnología permite el fácil acceso a escenarios virtuales con una cantidad ilimitada de información caracterizada por la superficialidad. Gráficamente se habla de la mera forma y por demás efímera, sin un fondo que le dé sentido de construcción de conocimientos y mucho menos de futuro con respecto a este.

Teniendo en cuenta lo anterior, los docentes cuentan con una responsabilidad al hacer un uso eficaz de estos medios con el fin de propiciar espacios lúdicos y llamativos al aprendizaje. No obstante, la práctica en la escuela no despierta la motivación necesaria en los estudiantes, pues ya estos conocen el guión y por más que simulemos la mediación del juego, este, resulta siendo una experiencia con salida en falso, ya que, a la final, traiciona el sentido original del juego por aquello de la intencionalidad de nuestras propuestas, las cuales resultan distintas a las propias del juego en sí mismo.

Dado lo anterior, es importante reconocer que el docente cuenta con un papel clave para guiar y motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes dentro de la escuela. Es él quien dinamiza y promueve el saber; ayudando a mitigar las distintas necesidades propias de los niños. De la misma manera, es el encargado de planear y diseñar lo pertinente para el alcance de los objetivos en su quehacer.

## **1.2. Formulación del problema**

¿De qué manera se puede promover el interés por el aprendizaje de los estudiantes de grado décimo de la institución educativa Altamira Sur Oriental?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

- Involucrar recursos lúdico pedagógicos que permitan promover el interés por el aprendizaje en los estudiantes de grado décimo de la institución educativa Altamira Sur Oriental

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Diseñar una propuesta de intervención que involucre material lúdico pedagógico.
- Implementar la propuesta lúdico pedagógica con los estudiantes de grado décimo de la institución educativa Altamira Sur Oriental.
- Evaluar la pertinencia del diseño de intervención del material lúdico pedagógico.

#### **1.4. Justificación**

El presente proyecto cobra importancia dentro del contexto educativo, ya que, las causas que lo motivan, repercuten notablemente en el desarrollo tanto del trabajo docente, como la experiencia del aprendizaje en el estudiante. Por ello, la primera causa que guía este apartado, se centra en la planeación y desarrollo de las clases. Seguidamente, se aborda la incidencia del juego y/o material lúdico en la vida de los estudiantes. De la misma forma, es imprescindible notar que actualmente el docente debe trascender los esquemas tradicionales heredados y potenciar la alegría, el esparcimiento y el desarrollo de la creatividad que otorga el juego. Por último, se revela la pertinencia de las TIC en los procesos de diseño y creación de materiales que motiven el aprendizaje en los estudiantes.

Inicialmente, los docentes dentro de su labor, deben realizar planeaciones que guíen el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por tal razón, se establecen objetivos que involucran tanto los procesos, como los resultados. Sin embargo, estos están alojados en la voluntad de los estudiantes. Es decir, la planeación es un concierto donde participan estudiantes y docentes, y allí, se produce una afinación que está determinada por la motivación y eficiencia de los actores. En esta medida, la iniciativa en el presente trabajo, es relevante, por cuanto aporta al cuestionamiento necesario dentro de la escuela sobre el éxito del quehacer docente tanto en el aula como fuera de ella. Asimismo, se siembra la posibilidad de autoevaluar las preparaciones de clase y por ende, las propias prácticas. Esto implica, volver a las estructuras de la didáctica para observarlas de nuevo a la luz de las dinámicas del momento actual en la que se desarrolla la labor docente.

Por otra parte, esta propuesta es necesaria, en la medida en que, el material que se diseñe, se sustente en lo lúdico y uso del juego. Cabe mencionar a Piaget (1979) al afirmar que el juego posee un fin en sí mismo, por lo cual, es este el que dota al estudiante de innumerables beneficios. Entre ellos, se hace evidente el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que preparan al niño para su vida adulta. Caillois (1986) plantea: “El juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades” (p.18). Por consiguiente, se promueve y fortalece la construcción de las dimensiones de un sujeto social, incluyendo allí, su capacidad de generar pensamiento crítico y promover el aprendizaje significativo.

Otra razón por la cual es pertinente trabajar sobre el diseño de material lúdico en el contexto educativo, es gracias a que este, es parte esencial del ejercicio pedagógico. Hoy por hoy, se siguen llevando a cabo actividades y haciendo uso de materiales tradicionales que no conducen al estudiante a una búsqueda autónoma del saber. Por lo cual, los docentes notan la exigencia de diseñar instrumentos creativos acordes con las necesidades de las generaciones contemporáneas. Sin duda alguna, el uso de esos nuevos recursos proporciona a los estudiantes y docentes, escenarios favorables de juego, que marcan positivamente el desarrollo de las clases.

Finalmente, debido a las expectativas que promueven los avances tecnológicos sobre el desarrollo social, los docentes son llamados a tener en cuenta los posibles caminos, modos y formas que generan; y, por ende, hacer uso de ellos para contar con un apoyo que medie y potencie la relación estudiante - docente. Esto, con el fin de determinar otras búsquedas hacía el encuentro y construcción de conocimiento. En este sentido, el proyecto genera la oportunidad de fortalecer los procesos de diseño y planeación, a partir de las posibilidades creativas que ofrecen los formatos con los que están familiarizados los estudiantes más allá de la escuela.



## **2. Marco teórico – referencial**

### **2.1. Antecedentes investigativos**

Teniendo en cuenta la problemática previamente descrita, se toman como antecedentes los siguientes proyectos de investigación. Cabe resaltar que se han elegido dos de carácter nacional referidos por la Fundación Universitaria Los Libertadores y otra dentro del marco internacional.

Inicialmente, se aborda la propuesta de los autores Camargo Gisella, Cortez Luz y Ramírez Diana, titulada “La Lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9° en la Institución Educativa san Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena”. Este trabajo tuvo como objetivo verificar y comprobar el mejoramiento de los procesos de motivación en los adolescentes del grado 9° en Institución Educativa San Felipe Neri de Cartagena. La población tomada como muestra fueron 60 estudiantes de 13 a 17 años de la I. E. San Felipe Neri Cartagena, Colombia. Estos niños son los que más presentaron dificultades académicas, pereza y desinterés, asociado a un alto grado de deserción escolar y fracaso académico.

A partir de lo realizado, los autores llegaron a las siguientes conclusiones: La lúdica es una herramienta de uso diario del docente que pretende llevar a los estudiantes a un aprendizaje más significativo donde planteen soluciones a las diferentes problemáticas que se les presenta en su entorno. Por último, la escuela como un lugar donde se crean ambientes de aprendizajes que se ajusten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes.

Este proyecto es tenido en cuenta debido a los grandes aportes que puede generar de tipo teórico como práctico, pues, los autores hablan sobre conceptos fundamentales para la búsqueda de alternativas didácticas que fortalezcan el proceso de aprendizaje y disminuya el desinterés de algunos estudiantes.

En segunda instancia, se tiene presente la propuesta “El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero”, realizada por Bedoya Sandra, Pérez Gloria y Duque Victoria. Este proyecto de investigación propone como objetivo, la implementación de una serie de actividades que involucren el juego dirigido como medio para propiciar la motivación de la Institución Educativa la Aurora. Esta institución se encuentra ubicada en Dosquebradas Risaralda, y se toma al grado tercero como población

participante. En esta propuesta, se evidencia la ausencia de estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan la interacción entre el estudiante, el profesor y el conocimiento. Cabe mencionar el bajo nivel socioeconómico del sector, la población creciente y el bajo nivel de escolaridad de los padres y madres y su poca permanencia en el hogar por sus condiciones laborales y sociales.

Esta iniciativa produjo una serie de resultados: la creación de un ambiente favorable en la adquisición de nuevos saberes, que permite el aprendizaje y el desarrollo del trabajo en equipo. Igualmente, fortalece la vivencia de los valores a través de distintas actividades en procura de la motivación necesaria. Finalmente, los autores concluyeron que el juego hace que pueda llevar a la práctica los conocimientos adquiridos y marcar sus propias metas u objetivos.

Se considera importante el proyecto ya descrito porque permite a la comunidad educativa reconocer el juego como parte fundamental del proceso de aprendizaje de los estudiantes, a partir de escenarios donde el afecto potencia el deseo por el saber. Además, brinda conceptos teóricos de gran validez como lo son, la motivación y el juego.

Por último, se toma como referencia la propuesta titulada “El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil” llevada a cabo por Ruíz Marta. La autora de la propuesta planteó los siguientes objetivos enmarcados dentro del juego: Investigar sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de Educación Infantil de cara al desarrollo integral del niño, así como acerca de sus características; analizar cómo se contempla el juego en el currículo de Educación Infantil; destacar la importancia del juego como un buen instrumento de disfrute, de relación y aprendizaje para los más pequeños; y descubrir la opinión de una docente sobre el juego y cómo lleva sus ideas a la práctica en un aula de Educación Infantil. El estudio se lleva a cabo con 25 alumnos y una docente del Colegio Público en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Con base en lo anterior, la autora concluyó que el juego como metodología de trabajo es un instrumento que se nos presenta como esencial para el aprendizaje de todos. No obstante, encontramos a muchos docentes que no utilizan prácticamente el juego en el aula, sino como recompensa a aquellos estudiantes que realizan su trabajo, y no como parte fundamental del proceso didáctico y metodológico.

## 2.2.Marco teórico

Para el presente proyecto se toma como base algunos conceptos fundamentales: lúdica, aprendizaje, motivación, juego y pedagogía. Estos vistos a la luz de algunos autores quienes ayudan a no caer en la especulación conceptual. Por el contrario, se fortalece y se le da soporte académico a la iniciativa.

### Motivación:

Este concepto ha sido definido por diferentes autores como una parte esencial del desarrollo del ser humano. En palabras de Camargo, Cortez y Ramírez (2017), al citar a Maslow (2012) conceptualiza dentro de su teoría el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades. Según el autor, estas necesidades se dividen en:



En la anterior imagen es posible evidenciar que Maslow (2012) presenta estas necesidades en una pirámide en cuya base soporta lo esencial para el desarrollo de las demás. En la parte A, la alimentación, la salud, el descanso entre otras de esta naturaleza, se ubican de tal manera que puedan dar paso a los siguientes niveles es evidente que sin esta plataforma no es posible continuar el ascenso que optimiza la calidad de vida. A partir de esto, se halla una categoría B, en la que Maslow (2012) plantea la necesidad de medios como empleo y vivienda desarrollando el sentido de seguridad en el ser humano.

Continuando en el ascenso, hacia el nivel C, se activa el ser político de la persona visto a través de desarrollo afectivo, asociación, aceptación, afecto e intimidad. Con las anteriores, el ser humano está listo para pensarse a sí mismo en cuanto al reconocimiento, la confianza y la posibilidad del éxito. A partir de los anteriores niveles, se puede entender que la motivación se nutre a través del cumplimiento o satisfacción de aquellas necesidades. Las cuales conducen a la posibilidad del desarrollo propio y/o autorrealización en diferentes ámbitos.

En este sentido McClelland reafirma a Maslow (2012) diciendo que la motivación de un individuo se debe a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades:

La necesidad de logro: relacionada con aquellas tareas que suponen un desafío, la lucha por el éxito, la superación personal, etc.

La necesidad de poder: referida al deseo de influir en los demás, de controlarlos; de tener impacto en el resto de personas

La necesidad de afiliación: se refiere al deseo de establecer relaciones, de formar parte de un grupo; todo aquello relacionado con relacionarse con los demás. (p.47)

Sumado a lo anterior, se encuentra en el marco de la realización humana la “voluntad” como elemento determinado por la decisión y las necesidades humanas. Aquí, Piaget afirma que la motivación es “la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno” (1946, p.167). Es propio de la naturaleza del niño la necesidad de conocer, descubrir y desarrollar su capacidad de asombro frente a su experiencia en el mundo. Aquí, es donde la motivación se vuelve esencial en el desarrollo integral de los niños en cuanto a la conexión de ellos con el medio.

Es en esta medida, que se toma el ambiente en el que crece el ser humano como un elemento potenciador de la motivación por el conocer y el saber. En otras palabras, Chiavenato define a la motivación como:

el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. Dependiendo de la situación que viva el individuo en ese momento y de cómo la viva, habrá una interacción entre él y la situación que motivará o no al individuo. (2000, p.24)

Lo anterior reconoce los vínculos y relaciones entre el niño y su mundo. Estas interacciones son concluyentes en el proceso del acercamiento del niño al mundo del conocimiento.

Además, tal motivación surge cuando el alumno interactúa con las personas y objetos que lo rodean. Los factores que determinan la motivación por aprender y el papel del profesor entonces están dados en el plano pedagógico con el propósito de fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad por aprender y permite explicar en qué medida invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos que pueden ser o no los que desean sus profesores, pero en todo caso se relacionan con sus experiencias subjetivas, su disposición para involucrarse en las actividades propuestas. (Díaz, Hernandez, 1998, p. 69).

### **Lúdica:**

Se hace necesario dar una mirada al origen etimológico de la palabra lúdica y de igual forma revisar las posibilidades que ofrece la lúdica desde la perspectiva filosófica y psicológica. En este orden, el origen etimológico e histórico de la palabra lo ofrece Étienne de La Boétie (2008):

A este maquiavélico recurso de embrutecer a sus súbditos apeló también Ciro contra los lidios, cuando se apoderó de Sardes su capital, rindió a Cresos, su rico rey, y se lo llevó cautivo. Dijéronle un día que los sardenses se habían sublevado. Pronto quedaron sujetos, bajo su mano. Pero no queriendo recurrir al saqueo de tan bella ciudad, ni al mantenimiento de una guarnición numerosa; por medios menos violentos y más seguros consiguió esclavizarles. Estableció burdeles, abrió tabernas, ordenó juegos públicos y destinó premios a cuantos inventasen deleites nuevos. Estas medidas llenaron de tal manera las miras del tirano, que no tuvo ya necesidad de desenvainar otra vez la espada contra los lidios, quienes en muy poco tiempo se divertieron inventando toda clase de juegos, hasta el punto que de la palabra Lidi sacaron Ludí los latinos, que equivale entre nosotros a la palabra pasatiempo, para recordar a la posteridad la antigua capital de los lidios, cierto que no todos los tiranos han declarado tan explícitamente como Ciro sus deseos de afeminar y pervertir a sus vasallos; pero también lo es que casi todos han recurrido siempre a tan maquiavélica táctica aunque no lo hayan declarada expresamente. (p. 62)

La anterior ilustración lleva a descubrir que la lúdica por sí misma no está determinada por un valor objetivo de beneficio directo al ser humano, sino que, por hacer parte de la necesidad de esparcimiento propia de los seres humanos, puede ser usada a conveniencia de quien la proponga. Para el interés de este trabajo, enfocar el valor potencial y del actuar pedagógico en el momento que se requiera en procura del enriquecimiento posible en relación estudiante - profesor, enseñanza - aprendizaje; creación, co-creación y recreación.

La lúdica dentro del desarrollo humano, en la perspectiva singular y comunitaria del hombre de hoy, se apoyan en la idea de alteridad de la lúdica de los autores Marquinez, González, López, Rodríguez, Salazar y Suarez al plantear desde allí, se visibilizan las posibilidades tanto positivas como negativas que son posibles en el planteamiento y la vivencia de la lúdica como instrumento de desarrollo y/o alienación humana. Desde este horizonte “el juego nos abre y nos enfrenta al otro, como distinto a mí, con quien puedo competir en orden a una superación mutua” (1986, p. 62). Por esto, la satisfacción que genera el aprender en alegría por y conmigo mismo y con “el otro” y lo otro, son la evidencia que prueba el beneficio de la lúdica en función de la motivación en el estudiante: “otra forma de alteridad lúdica la podemos encontrar en el ocio creativo... y solo la falta de conciencia nos impide ponerles imaginación a nuestras actividades libres...” (Marquinez, González, López, Rodríguez, Salazar y Suarez, 1986, p.63).

Llevar el acto lúdico a tal nivel de estimulación de la motivación, que el estudiante posicione el acto de estudiar como un acto de la voluntad por la libertad y la alegría de aprender mediado por un escenario que promueva la creatividad y la innovación tanto en el acto del docente como en el estudiante. Ambos sujetos, activos y protagonistas del compartir desde sus mundos el enseñar y el aprender.

Desde la perspectiva psicológica y su contenido pedagógico, Martínez (2011), considera que la lúdica:

Fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano...El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (p. 12-14)

En este caso, es la lúdica, el dinamizador de la disposición del niño en el contexto y los intereses que promueve la escuela en cuanto a la preparación, formación y entrenamiento para la vivencia de la interacción social. Además, la lúdica al generar el efecto positivo en el niño, promueve en gran manera el desarrollo de habilidades que lo llevan a la administración eficaz de sus emociones en el curso de la resolución de sus conflictos.

Por otro lado, es relevante mencionar que la lúdica debe hacer parte de la cotidianidad del ser humano.

Consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida. (Martínez, 2011, p.12-14)

En sintonía con la cotidianidad del ser humano y puesta en los ritmos del mundo actual Guillermo Zúñiga (1998) propone en su ponencia:

Repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente (pág. 12)

En concordancia con lo anterior, la revista *Al tablero*, del Ministerio de Educación Nacional, invita a contrastar las experiencias de los niños en el preescolar y su paso al grado primero. Mientras que en el preescolar la vivencia está caracterizada por la lúdica y el placer que este implica, en el primer grado experimenta de manera abrupta un nivel de compromiso y exigencia mediado por la imposibilidad del asombro positivo que puede generar el equivocarse. El error como parte del proceso de aprendizaje no es apreciado en esta fase, por el contrario, contiene el amargo sabor del fracaso frente al maestro y sus compañeros.

Así pues, se plantea en este proyecto, la reivindicación de la alegría de la primera experiencia en la escuela hacia toda la comunidad educativa y de esta forma, atravesar en las dinámicas cotidianas. Donde lo difícil no sea sinónimo de aburrimiento sino de alegre

desafío por la superación permanente de las limitaciones y exigencias propias del proceso. Es por esta razón, que la lúdica no debe ser exclusiva o entendida como un aspecto de una sola área de conocimiento, grado específico o escenario escolar; ya que: “el espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivación, aprendizajes...constituye. Una herramienta básica para fortalecer motivaciones y lazos afectivos...” (Bolívar,1998, p. 33)

### **Pedagogía:**

Con el fin de tener claridades sobre este concepto, el profesor Galindo (2016) ofrece su aporte reconociendo, en primera instancia, la pedagogía como un campo que contiene la diversidad posible de las ciencias y las disciplinas y de esta manera, comprender el sustento de la educación como tal.

La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la historia, la sociología, la psicología y la política, entre otras. (p.20)

La pedagogía como contenedora de la educación, la encamina en sus propósitos, los cuales están enfocados en el sujeto social inmerso en sus dinámicas culturales que viabilizan su desarrollo. Este desarrollo visto a la luz de dos sentidos: sujeto singular que crece y se potencia mediante su experiencia de vida, y el sujeto plural, entendido como ese mismo ser singular, pero identificándose a sí mismo en el ámbito comunitario. El sujeto singular es la comunidad, y esta a su vez, se construye con él.

En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades. (Galindo, 2016, p.22)

Barriga (2014) ante la dificultad para definir qué es pedagogía, presenta un nuevo ángulo metodológico queriendo mostrar otros aspectos que hasta el momento habían estado ocultos. Es decir, se han evidenciado formulaciones lógico-formales impuestas en torno a la definición de pedagogía. Por ende, invisibiliza la multidimensionalidad epistemológica de



la pedagogía a saber: la pedagogía como tecnología social, la pedagogía como ideología, la pedagogía como filosofía, la pedagogía como teoría científica y la pedagogía como arte.

Barriga (2014) desentraña el prisma de colores en donde se halla inmerso la experiencia del quehacer pedagógico. Inicia, presentándola como una instancia tecnológica determinada con el rigor de las reglas que han de orientar la praxis del docente. Es así, como tampoco descuida, la visión que guía los procesos para el logro del horizonte escolar.

Hemos afirmado anteriormente que la pedagogía es una ciencia tecnológica de carácter social. Esto significa que se trata de una disciplina formada por un cuerpo secuenciado y finito de reglas de acción que orientan la acción del educador sobre el educando para lograr en éstos los objetivos educacionales. (pág. 74)

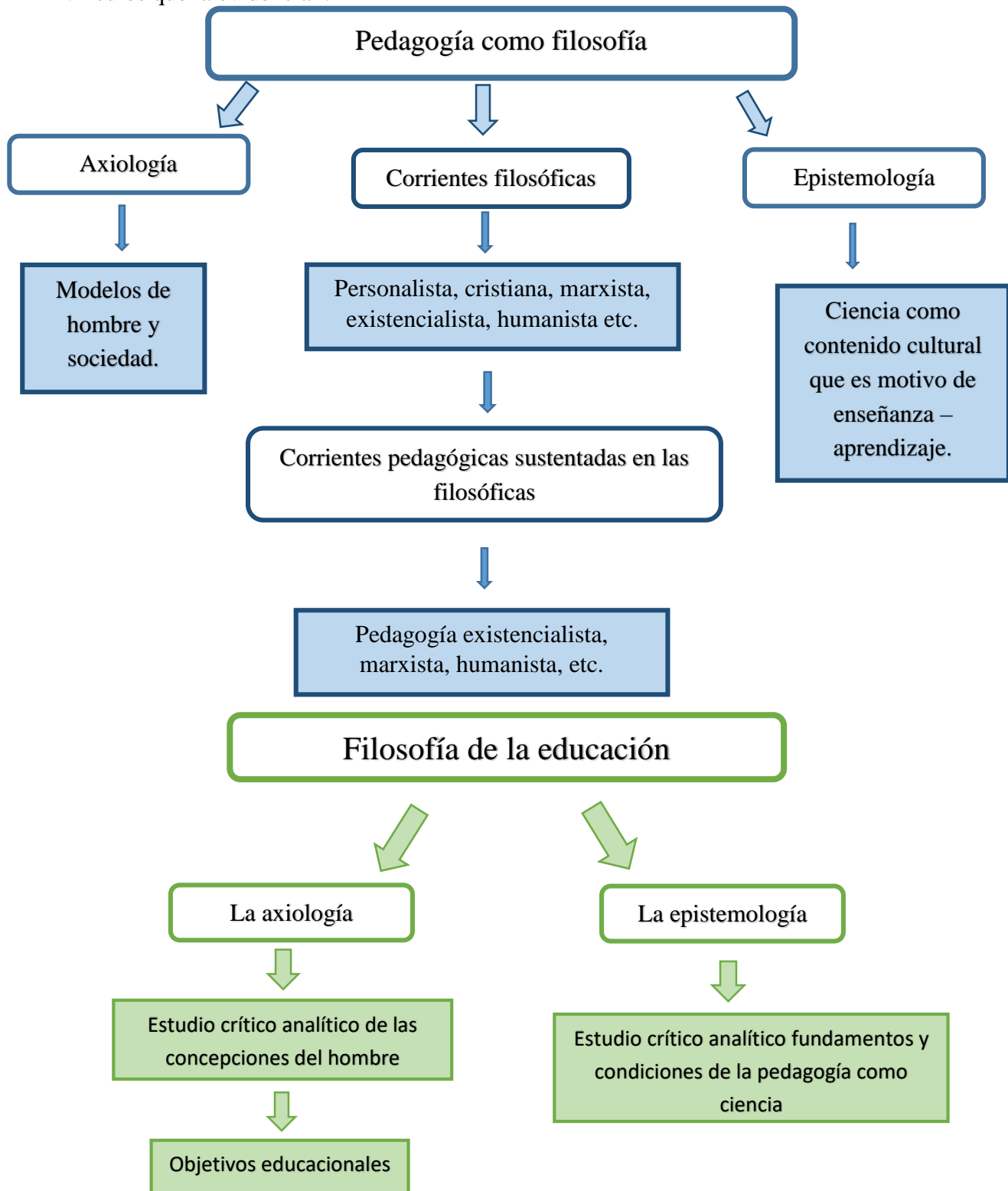
Es de suma importancia, reconocer que el autor, plantea diversas dimensiones con el fin de validar en cada una de ellas el aporte a la pedagogía. Por lo tanto, el definirla no significa que están propuestas en orden de jerarquía o importancia. Todas, contienen su virtud en función del hecho pedagógico.

Desde este punto de vista, calificar a la Pedagogía como una tecnología no significa rebajar su status científico, en vista que la tecnología no es sino un momento del trabajo científico, en el que, basándose en el conocimiento teórico de la realidad, hace posible su transformación, con el fin de mejorar las condiciones de existencia de los hombres. (Barriga, 2014, pág. 74)

Continúa con la pedagogía como ideología, la cual hace referencia a la idea del hombre en relación con los intereses que demandan los grupos sociales. Estas demandas se sustentan en líneas ideológicas direccionadas desde el poder mismo. Se entiende que este poder del que se habla, no es abstracto ni intangible, sino evidente y objetivo: para el caso del contexto de este proyecto se identifica a través de la figura del Estado como aparato que impone y/o propone de acuerdo a sus necesidades e intereses.

La pedagogía es una disciplina ideológicamente orientada.... la pedagogía deviene, entonces, en un medio tecnológico a través del cual se busca plasmar en los educandos cierta concepción ideológica del hombre y de la sociedad. La pedagogía es pues, una disciplina comprometida con la realización de una ideología determinada. (Barriga, 2014, pág. 75)

En cuanto a la relación que establece Carlos Barriga entre la pedagogía vista como filosofía, se propone (en tono de alto respeto) el siguiente cuadro conceptual, que recoge los vínculos que la evidencian:



Este trabajo sostiene la idea de una labor docente sustentada por su objeto de trabajo, el cual, para el desarrollo de la práctica, no es un objeto, sino un sujeto. Este sujeto visto, aceptado y entendido desde sus particularidades en sí mismo y simultáneamente inscrito como traducción de la experiencia social. Barriga (2014) reafirma para beneplácito de la presente iniciativa, a la pedagogía como teoría científica:

Hemos visto que cualquier técnica científica fundamenta sus reglas de acción en el conocimiento científico de la realidad sobre la que opera y donde espera introducir los cambios considerados deseables. En el caso específico de la pedagogía como la realidad sobre la que debe operar es la sociedad, entonces las ciencias teóricas que le sirven de sustento son las ciencias sociales y psicológicas. (p. 78 - 79)

Ahora bien, bajo el anterior presupuesto aparecen las ciencias sociales y la psicología como soportes que corroboran la conexión pedagogía y ciencia. Es a través de ellas que se traducen, se reflexionan, se analizan y se explican, la multiplicidad de fenómenos psicosociales.

Las ciencias sociales y psicológicas son disciplinas teóricas encargadas de brindar información válida y confiable sobre la realidad educacional. Es decir, describen, explican y predicen (o retrodicen) los fenómenos del campo de la educación.

(Barriga, 2014, p. 78-79)

Dentro de la puesta teórica del presente proyecto, está la necesidad de revelar la condición humana como una condición especial y diferenciada del resto de los animales. Se comparte con ellos, la resolución de problemas desde la inteligencia a partir del sentido de la tecnología. Pero, en algún punto del camino compartido surge la iniciativa espontánea, si se quiere, de particularizar la relación con el ambiente y las innumerables posibilidades que ofrece. El sentido estético ya sea, para interpretar, comunicar o sencillamente para el goce de los sentidos, plantea la diferencia fundamental. El quehacer pedagógico, que en un primer momento se nutre de una orientación tecnológica para su operación, es mediado por la propia práctica del ser humano y sus infinitas posibilidades creativas. Por tanto, un mismo tema, una misma metodología, un mismo uso de recursos didácticos puesto en manos de varios docentes, al final no desembocará en unos mismos resultados. Esas diferencias entre unos y otros son las que le otorgan el carácter de arte al quehacer pedagógico.

Anteriormente hemos visto que toda técnica tiene que ser aplicada por un sujeto, excepto en las máquinas totalmente automatizadas. Y que esta intervención se traduce en términos de conocimientos, experiencias, habilidades, destrezas, actitudes, etc. de carácter personal y privado de cada quien. Este cúmulo de componentes da lugar a un tipo de saber personal y específico de cada sujeto que deviene en intransferible a otros. (Barriga, 2014, pág. 85)

## **Juego**

Se reconoce el juego como un detonador de la primera experimentación de la libertad en un mundo que se impone a través de las reglas de los adultos y/o de quienes ostentan la autoridad y el poder. Esa libertad inherente a la vivencia del juego posibilita configurar las primeras ideas interpretativas de la esfera social que rodea a los niños. El juego, como herramienta de re-creación, ya sea para afirmar o criticar a manera de delación. En todo caso, una fuente para permitirle al niño comunicar y comunicarse.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Si bien es cierto que el juego es una actividad libre y flexible, también lo es que estas características se convierten en acto vivo en la experiencia de los niños quienes la expresan a través de la alegría. Sin embargo, esta alegría no excluye la variedad de emociones, fuerzas en pugna y sensaciones que el juego genera: “...acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (Del Toro, 2013, p.2).

Hay quienes dicen que no hay nada más serio que el juego. Pero más allá de la convicción del niño en el acto de jugar, está el reconocimiento de los beneficios que otorga a través del niño de hoy en el adulto del mañana. Es un entrenamiento y un estabilizador del lenguaje con el que los niños construirán las relaciones en su ser de adultos: “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (Montañés y otros, 2000, p. 236). De igual manera, Ortega Ruiz reafirma diciendo: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al

pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (1992. p.52)

Dentro de las exploraciones que la neurociencia ha hecho en los últimos años está el descubrimiento de los aportes del juego en el campo de la armonía psicológica de los niños. Sin pretender etiquetar a Vygotsky 1934 (citado por Ortega) como un precursor de la neurociencia, ya este proponía:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160)

Desde la mirada Vygostkiana, se entiende que el juego es fundamental en la adquisición de lo necesario para que los niños puedan aprender de manera espontánea a relacionarse con el mundo, a través de las potencias que genera en el escenario de la creatividad, la inteligencia y la administración de las emociones. En estas mismas líneas, vienen navegando los nuevos prospectos que plantean la neurociencia al servicio de la psicología. Juego y expresiones artísticas como hechos muy afines en el planteamiento de ejercicios experimentales han generado interesantes cuestionamientos:

Nos han hecho preguntarnos sobre la ciencia que se esconde tras un proceso de creación de cualquier índole. No como un hecho puntual sino como algo integrado en lo cotidiano, espontáneo e inesperado. Y los procesos que llevan a cada persona a tener su pequeño «Picasso interno» en su día a día, como una meta superior a la medición funcional de proyectos artísticos concretos. (Lizana, 2017, p. 101)

Retomando de las anteriores líneas, el aspecto creativo en los niños, es evidente a los ojos del observador, cómo ellos formulan y reformulan a voluntad y capricho propio, un abanico de incontables asociaciones, discrepancias, afinidades y operaciones mentales en torno al desarrollo cognitivo. Todo esto, desbordando cualquier intencionalidad educacional del docente.

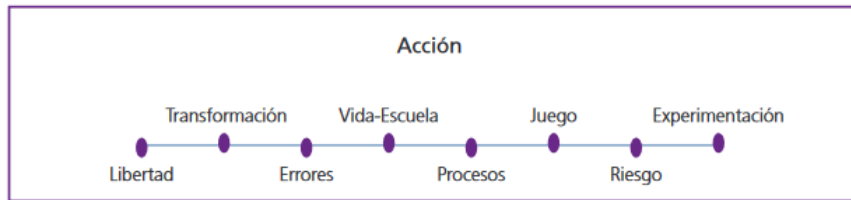
El hecho creativo se compone de muchas y diferentes ecuaciones cognoscitivas, tanto en el rango consciente como el inconsciente, que se plantean más bien como un equipo que

trabaja conjuntamente para controlar la correcta ejecución de la función que se desea realizar. (Lizana, 2017, pág. 102)

Entre el juego y la lúdica se encuentran vasos comunicantes que desencadenan experiencias similares en el marco de la vivencia escolar de los niños. Como se mencionó en el apartado de lúdica acerca de las posibilidades pedagógicas del error, también se encuentran estas mismas alternativas en el escenario ampliado del juego. La escuela en su función tradicional, a manera de dogma promueve el “acierto” como una verdad propia de la escuela. Desafortunadamente, este acierto tipo verdad, se muestra ante los niños desnaturalizada de su raíz, la cual es, el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La invisibilización histórica que la escuela ha hecho del proceso enseñanza - aprendizaje, les ha quitado a muchas generaciones la posibilidad de identificar las múltiples tonalidades que se encuentran entre el blanco y el negro. Una lógica de extremos, que empuja a los actores que intervienen, hacía el éxito o el fracaso, sin la opción de la buena cosecha que puede otorgar el reconocimiento de la experiencia durante el proceso. Hoy, la neurociencia apunta su mirada hacía los beneficios que puede dar una percepción sana, desprevenida y desprovista de estigmatización que pudiera hacerse del “error”. El error visto como otro punto posible que conduce también a la adquisición del conocimiento y no como señal de fracaso. Para ilustrar esta idea se toma la siguiente cita y su correspondiente gráfica:

Debemos considerar también la acción como otro componente fundamental. Ello significa capacidad para actuar, realización de proyectos, abandono de los papeles caracterizados por la pasividad, aprender del propio recorrido a través del juego, la experimentación, libertad para equivocarse, para aprender de los aciertos y de los errores.... Y ello se refiere, como todo lo anterior, tanto a los alumnos y alumnas como a los profesores, al fin y al cabo, todos aprendices permanentes de una u otra forma. (Abraham, Carlsson, Collado, Colom, Fink, Hagendoorn, Flexas, Lozano, Martínez Mendizábal, Martínez, Molina, Mosquera, Nadal, Romero, Romo, 2012, p. 118)



## Didáctica

Si la metodología es el camino, la didáctica es el alistamiento de dicho camino. La obra del docente se manifiesta tanto en el fondo como en la forma. Para este caso, la forma, es la materialización de la didáctica. Avanzar hacia una comprensión respetuosa de la didáctica, obliga a reconocer la puesta de Luis A. Mattos. Para los intereses del presente trabajo se retomará la idea textual de este autor, quien ofrece dos definiciones. Para tal efecto, el mismo Mattos explica la función de cada una: “La primera definición sirve para distinguir a la didáctica de las demás disciplinas que componen el cuadro de la pedagogía moderna. La segunda es descriptiva y sirve para caracterizar su contenido específico” (1957, pág. 27)

La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje. Definida en relación con su contenido, la didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de las materias de los programas, teniendo en vista sus objetivos educativos. (Mattos, 1957, pág. 27)

En estos tiempos, no se puede desestimar las posibles relaciones entre ciencias y técnicas, pues se nutren mutuamente. En el caso que aquí se plantea, están a la mano, las ciencias teóricas que proveen elementos de comprensión y posibles alternativas de solución. Sin embargo, si no se implementan las alternativas, el ejercicio no podrá arrojar reflexiones concluyentes que demuestren la veracidad de los planteamientos. Es aquí, en este preciso punto donde se conectan las mutuas intenciones y beneficios que otorgan las técnicas y las ciencias teóricas. La didáctica es, en este caso, la apuesta tecnológica que se propone. Esta, se encargará de disponer objetivamente el curso del desarrollo del quehacer docente. Cabe aclarar, que hoy por hoy, la didáctica no se propone como isla en sí misma,

sino que, también ha sido nutrida previamente por los descubrimientos de las ciencias teóricas. Ejemplo: la psicología y la neurociencia. En esta medida, estos casamientos enriquecen de manera significativa las posibilidades de avanzar en la implementación de esta propuesta.

La relación no es simplemente un proceso de deducción, si así fuera, entonces bastaría la teoría y la lógica para lograr el dominio de la naturaleza. Que esto no es así, lo demuestra la existencia de teoría sin tecnología. El paso de la teoría a la acción tecnológica es un proceso complejo nada fácil de llevar a cabo. Es frecuente, especialmente en las ciencias sociales y psicológicas, quedarse en el discurso teórico y no poder realizar la teoría en la praxis a través de algún medio tecnológico (Barriga, 2014, pág. 87)

Para concluir, la didáctica es referenciada en este apartado con el fin de evidenciar su importancia en el contexto educativo, sin discriminación alguna. Asimismo, los objetivos que plantea el docente en su quehacer, no pueden ser ajenos al desafío de su implementación desde la didáctica, que de igual forma, estimula al estudiante en el proceso y camino al resultado. La didáctica es la forma visible en que la metodología propuesta por el docente ha de volverse praxis para la acción enseñanza - aprendizaje: “si nos proponemos como un objetivo ...producirlo... tenemos que diseñar un medio tecnológico...capaz de actuar... y de este modo producir” (Barriga, 2014, pág. 87)



### 3. Ruta metodológica

#### 3.1 Enfoque y tipo de investigación

El presente proyecto tiene un enfoque cualitativo, debido a que este permite estudiar el contexto cotidiano de un grupo determinado. Tal y como afirman Rodríguez, Flores y García, (1996) este enfoque permite estudiar la realidad en un contexto natural, para lograr interpretar los fenómenos encontrados de acuerdo a las visiones y cosmovisiones que tengan para los participantes.

En el campo de la investigación cualitativa, el investigador por definición misma no es ajeno, ni tampoco distante del contexto. Es en él y con el mundo social que desarrolla el ejercicio. Hernández, Fernández y Baptista (2014) referenciando a Esterbrg (2002), afirman que: “el investigador comienza examinando el mundo social y en este proceso desarrolla una teoría coherente con los datos, de acuerdo con lo que observa, frecuentemente denominada teoría fundamentada” (p. 51). En este sentido, el método es inductivo porque parte de lo particular a lo general, explorando, descubriendo y generando perspectivas teóricas.

En la línea anterior, refiriéndose al investigador, por no ser ajeno a la realidad que observa, las implicaciones de su trabajo lo llevan a: “...Sensibilizarse con el ambiente o entorno en el cual se llevará a cabo el estudio.... adentrarse y compenetrarse con la situación de investigación, además de verificar la factibilidad del estudio” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 50).

Es así que, la presente propuesta se basa en el enfoque cualitativo porque se sustenta en: “una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente)” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 51).

Partiendo del objetivo propuesto en este proyecto, el cual plantea el desarrollo de un escenario pedagógico caracterizado por el uso de material didáctico lúdico que suscite disfrute y deseo por el conocer y aprender; se tendrá en cuenta como tipo de investigación la Investigación-acción. Esta permite enfocarse en las afinidades y focos de interés de los

participantes, y así, alcanzar con ello, la satisfacción de las expectativas de los actores del proceso.

Por lo anterior, Rodríguez, Flores y García señalan que: “Como la investigación–acción considera la situación desde el punto de vista de los participantes, esta describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos” (p.53). Es decir, que las descripciones deben realizarse usando un lenguaje común, el cual es usado por las personas para describir y explicar las situaciones que ocurren en su cotidianidad.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) citando a Corbetta (2003), aclaran que el enfoque cualitativo también es un proceso de evaluación del desarrollo natural de los sucesos. En este sentido, el presente proyecto encamina dentro de sus objetivos específicos el de evaluar la eficiencia y eficacia del material didáctico usado en la escuela. Aclara Corbetta (2003) que no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad. Por lo tanto, es imperativo en este proyecto el objetivo de diseñar un espacio pedagógico donde se haga uso del material didáctico lúdico elaborado.

Por lo anterior, en el presente proyecto se ha planteado generar un espacio, el cual ya se ha concebido como fruto de las reflexiones previas construidas en conjunto, para que dé respuesta a las expectativas de los actores del proceso. No queriendo decir con esto que este primer espacio diseñado sea la respuesta definitiva, sino, una más, de las posibles que pudieran surgir en el desarrollo propio de esta iniciativa.

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen). (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 52).

### **3.2 Línea de investigación institucional**

El presente proyecto se acoge a la línea institucional de evaluación, aprendizaje y docencia. En ella se concibe la educación como un camino inacabado que se nutre permanentemente de sus propios procesos, en cuanto a la constante reflexión y análisis de experiencias y prácticas de aula. En este sentido, se reconoce el valor que cobra la evaluación como agente de desarrollo integral en las perspectivas de todos los actores que participan del acto educativo. Tanto estudiantes como docentes se reconocen como actores cuya identidad y rol solo es posible gracias al “otro”. Este reconocimiento rompe con la tradición comunicativa de otras épocas; ya no están enfrentados en el aula, sino, encontrados en ella para cumplir expectativas y si se quiere, sueños que conduzcan a la realización integral de los actores de este proceso. Aprendizaje y docencia son dos elementos después de la evaluación que la línea institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores acuña para reclamar la responsabilidad profesional del docente en el ejercicio de su labor.

### **3.3 Población y muestra**

En esta propuesta están vinculados los estudiantes del grado 10° 3 de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Distrital Altamira Sur Oriental, de la localidad de San Cristóbal de Bogotá, D.C. Este grupo está integrado por 34 estudiantes de carácter mixto, cuya edad oscila entre 14 y 16 años.

Entre las características relevantes están:

- Condición socioeconómica, estrato dos, con familias en su mayoría trabajadores de comercio informal.
- Contexto familiar en el que permanecen, se distingue por estar más de tres cuartas partes del día, sin acompañamiento de los adultos en casa; ya que ellos se ven obligados a buscar el sustento económico de su casa saliendo a trabajar desde muy temprano.
- A partir del contexto familiar ya expuesto, los estudiantes se refugian en las redes sociales virtuales y las redes sociales físicas barriales (con las implicaciones de peligro que eso conlleva), lo que genera un contraste entre lo superficial, veloz e inmediato de la virtualidad, y las exigencias por el rigor académico de la escuela.

Esto se traduce en una comprensión limitada de la necesidad de acceder y valorar el conocimiento, en pocas palabras, desinterés y motivación generalizada.

- Reconocen el valor del uso de las tecnologías de la información y comunicación en cuanto al disfrute que les propicia la trivialidad de las redes sociales, sin lograr alcanzar las posibles potencias de uso para el favorecimiento de su crecimiento personal e intelectual.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

En el presente proyecto se plantean tres instrumentos de recolección de datos, teniendo como fundamento el enfoque cualitativo, por lo cual, la información recolectada será estudiada en dos aspectos que conducen, por una parte, como elementos que propicien a partir de su sistematización y análisis, el planteamiento del problema. Y por otra, en específico para esta iniciativa, como insumo instrumental para la verificación y evaluación de la propuesta lúdica. A continuación, se encuentran:

- **Diario de campo**

El diario de campo en la presente propuesta está pensado desde la línea de Hernández, Fernández y Baptista (2014) en la que exponen al instrumento como un mecanismo para adentrarse en situaciones sociales, manteniendo un papel activo y una reflexión permanente. Así pues, el diario de campo cuenta con ciertos objetivos o fines que en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2014) citando a Grinnell (1997) explora ambientes, contextos y la mayoría de los aspectos de la vida social. De igual forma, los mismos autores citando a Patton (2002), dicen que es útil para la descripción de comunidades, contextos y actividades desarrolladas por los participantes. Igualmente, Hernández, Fernández y Baptista (2014) plantean en mención a Daymon (2010) la pertinencia de este instrumento en la identificación de problemas y generación de hipótesis para futuros estudios. ([ver anexo](#))

- **Entrevista**

En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2014) se asume la entrevista como un hecho dialógico en el que se conversa y se intercambia información. Los actores esenciales son: el entrevistador y el entrevistado o entrevistados. De igual manera, estos autores refiriéndose a Creswell (2009) perfilan la pertinencia de la entrevista en los casos en que la

observación resulta difícil en cuanto a la identificación del problema. Casos y/o situaciones en los que el entrevistador no puede invadir espacios privados o íntimos, así como también, situaciones que las personas prefieren proteger por razones éticas, morales y/o de pudor. En el caso del presente proyecto, la entrevista será el instrumento que ayudará a los investigadores en la tarea de conocer particularidades de tipo socioeconómico y cultural de los integrantes del grupo focalizado. Estos datos, y posterior información, serán insumo esencial en el ejercicio de reflexión y análisis que conducirá hacia la caracterización, diagnóstico y formulación del problema.

Para la investigación pedagógica, las características que enmarcan la acción de la entrevista, resulta de gran importancia en cuanto al hecho de generar en la población o grupo poblacional las condiciones propicias para lograr buena cosecha en cuanto a la recabación de datos e información en función de la claridad y certeza que reclama la investigación misma. Por tanto, los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) enmarcan las particularidades de la entrevista al citar a Rogers y Bouey (2005) y Willig (2008):

1. El principio y el final de la entrevista no se predeterminan ni se definen con claridad, incluso las entrevistas pueden efectuarse en varias etapas. Es flexible.
2. Las preguntas y el orden en que se hacen se adecuan a los participantes.
3. La entrevista cualitativa es en buena medida anecdótica.
4. El entrevistador comparte con el entrevistado el ritmo y la dirección de la entrevista.
5. El contexto social es considerado y resulta fundamental para la interpretación de significados.
6. El entrevistador ajusta su comunicación a las normas y lenguaje del entrevistado.
7. La entrevista cualitativa tiene un carácter más amistoso.
8. Las preguntas son abiertas y neutrales, ya que pretenden obtener perspectivas, experiencias y opiniones detalladas de los participantes en su propio lenguaje. (p. 418)

([ver anexo](#))

- **Sesiones en grupo**

Las sesiones en grupo también son conocidas en el mundo de la investigación cualitativa, como otra posibilidad de poner en operación la entrevista, solo que, en este caso, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) no se habla de un entrevistado sino

de un grupo con el cual se desarrolla un diálogo directo y de doble vía; en un ambiente relajado e informal. De igual manera, los autores recomiendan que el entrevistador sea idóneo y/o experto en el ejercicio de entrevistar. En esta misma línea, refiriéndose a Barbour (2007), mencionan el objetivo clave de las sesiones grupales el cual es generar y analizar la interacción entre los participantes.

La distancia que hay entre la entrevista pura y las sesiones grupales, recae en que esta última enfoca su análisis del grupo y no de un solo entrevistado en particular.

( [ver anexo](#) )

## 4. Estrategia de intervención

### 4.1. Ruta de intervención

Dentro de la presente propuesta se ha establecido un objetivo principal que permitirá guiar la estrategia de intervención con los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Distrital Altamira Sur Oriental ([ver anexo](#)). Este objetivo pretende afianzar contenidos de distintas áreas trabajados en clase. Para ello, es necesario en primera instancia, generar un ambiente de aprendizaje caracterizado por la alegría de saber y conocer y posteriormente, estimular el deseo de estudiar a través de actividades pedagógicas cuyo eje motivacional sea la lúdica.

Se ha decidido plantear la presente propuesta de intervención debido a la notable desmotivación de los estudiantes por el saber en las distintas áreas del conocimiento. Los estudiantes no encuentran consecuencia entre las herramientas informáticas y/o tecnológicas que ellos ven o usan a través de sus dispositivos en la red y, la práctica de los docentes en el aula, la cual se caracteriza por ser la continuación de la tradición académica. Por otra parte, los estudiantes están expuestos al permanente juicio que los lleva del acierto al fracaso y viceversa, pero, en ninguno de los dos casos encuentran razón de satisfacción o disfrute ya que su participación obedece la permanente presión por el cumplimiento tanto en lo social como en lo familiar e institucional.

Las tecnologías de la información y comunicación en manos de los estudiantes no hallan el eco necesario para ser aprovechadas en beneficio de la cualificación intelectual de ellos mismos. Sumado a esto, la escuela como tal, también evidencia un cierto grado de analfabetismo digital, razón por la cual, algunos docentes eluden la utilización y aprovechamiento de las TIC en función de su práctica.

En esta línea, es preciso decir que esta propuesta busca promover el uso de las TIC en cuanto a un mayor aprovechamiento sin que esto menoscabe el disfrute y el esparcimiento en el acto de indagar, investigar, reflexionar y analizar. La presente propuesta intuye las propiedades de la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El placer de conocer en concordancia con los adelantos tecnológicos e informáticos, y los ritmos propios de estos tiempos. La alegría no debe estar

desconectada de la disciplina académica. El juego y, por consiguiente, la lúdica, hoy son determinantes para la construcción de un nuevo sujeto de aprendizaje, que esté dispuesto a aprender por convicción y no por coacción. Por lo tanto, el sufrimiento por el fracaso debe ser excluido de los ambientes escolares y el proceso como tal, debe cobrar una importancia igual o mayor, si se quiere, al producto final. Este producto debe estar contenido de una higiene mental favorable donde la experiencia pueda ser resumida en alegría y conocimiento.

La propuesta de intervención se aspira efectuar en dos semanas por periodo: una al inicio y otra al final del lapso académico. En la primera semana se plantea llevar a cabo una socialización del juego. Este ejercicio estará a cargo de los docentes de las áreas del conocimiento que deseen participar y, por ende, se realizará en las clases de estos maestros. Para la presente propuesta, se tendrá en cuenta las asignaturas de: filosofía e inglés. En este sentido, se cuenta con tres bloques de clase en la primera semana. En el primer bloque de clase, se dará a conocer la narrativa, los personajes y reglas del juego. En el segundo bloque, se abordarán las particularidades del juego, entre ellas: los grupos y retos. Estos retos son propuestos y consensuados por los estudiantes. En cuanto al último espacio, se hará un refuerzo del conocimiento del juego, esto es, unas preguntas y comentarios de lo socializado.

Al finalizar el periodo académico, se llevará a cabo la segunda parte de la propuesta. Para esta semana, se realizará la implementación del juego en las clases de las áreas participantes: filosofía e inglés, las cuales disponen de dos bloques de clase. En ambos espacios se jugará dos contiendas. Al final del segundo encuentro se publicarán los resultados de cada equipo; entendiendo que, para los intereses propios de los estudiantes en cuanto al juego mismo, puede haber un ganador. Pero, ambos equipos deben ser conscientes que el enemigo no es el equipo contrario sino, la ignorancia contra la que se combate en El Reino de La Papaya.

Para la implementación de la propuesta se hará necesario el uso de algunos recursos del talento humano tales como los estudiantes de grado décimo y los docentes de las áreas participantes. Así mismo, es importante contar con recursos técnicos como computadores, vídeo beam y cuadernos de apuntes. En este mismo orden, son indispensables los recursos informáticos: para el caso de esta propuesta se cuenta con la



aplicación Genially, y el juego de presentación, (producto elaborado con la aplicación Genially). Este juego está concebido para presentar y habilitar para que puedan jugar con propiedad en el Reino de La Papaya. Por último, se hace indispensable contar con la sala de tecnología e informática, conexión a internet, así como también un salón de clases.

Con el fin de identificar los aspectos favorables y las falencias de la propuesta de intervención, se hace necesario evaluar los aciertos, en cuanto a los objetivos de esta iniciativa. De igual forma, este proceso es necesario en cuanto nutre la dinámica en el aula, pues los comentarios, sugerencias y dudas permitirán que esta propuesta esté en mejora continua. Inicialmente, se hará uso de los diarios de campo de manera permanente ya que, en ellos, el registro se basa en la participación de los estudiantes ([ver anexo](#)). Por otro lado, se tendrá en cuenta la coevaluación al finalizar el juego. Este proceso se dará a través de una rúbrica que contiene preguntas relacionadas con: contenidos académicos, ritmo y estructura del juego, aportes y sugerencias ([ver anexo](#)).

## **4.2. Plan de acción**

### **El Reino de La Papaya**

Se ha diseñado un juego llamado *El Reino de La papaya* haciendo alusión al dicho popular “a papaya puesta, papaya partida”. En este, se hace referencia al aprovechamiento indistintamente de cualquier oportunidad para sacar ganancia de algo o alguien. Para el presente juego, la connotación es distinta. La papaya puesta, significa las dudas, preguntas y necesidades de saber. Es decir, duda y/o pregunta que surja, respuesta y solución que se brinda. Esto, con el fin de sacar provecho a la necesidad de conocer, donde el ignorar no es un defecto sino una oportunidad.

Por otro lado, este material se divide en tres sesiones y es planteado con el objetivo de realizar un trabajo interdisciplinar, donde se involucren *preguntas* y *retos* de distintas áreas del conocimiento. Para ello, se ha diseñado una ruleta con la cual, el jugador accederá a la fuente disciplinar con la que participará en su turno. Así pues, se encuentran preguntas cuya fuente sea las ciencias naturales, matemáticas, humanidades, ciencias sociales, entre otras

([ver anexo](#)). Cabe aclarar, que también puede llevarse a cabo desde una asignatura específica, si así se desea.

Cada misión contiene distintos ejercicios que van aumentando su grado de dificultad con relación al nivel académico. Por ejemplo: la misión 1 tiene preguntas y retos, la misión 2 plantea actividades y retos; por último, la misión 3 integra: preguntas, actividades, operaciones y retos ([ver anexo](#)).

#### **4.3.Recursos**

- Recursos del talento humano: los estudiantes de grado décimo y los docentes de las áreas participantes.
- Recursos técnicos: computadores, vídeo beam y cuadernos de apuntes.
- Recursos informáticos: la aplicación Genially, y el juego de presentación, (producto elaborado con la aplicación Genially).
- Recursos de infraestructura: la sala de tecnología e informática, conexión a internet y salón de clases.

#### **4.4.Prototipo del recurso digital**

Para la inducción de los estudiantes al juego El Reino de La Papaya, el recurso digital utilizado es la aplicación Genially, con la cual, se ha diseñado un material que permite la interacción de los participantes con la dinámica, y estructura general de la propuesta. La interactividad está planteada para que los participantes se familiaricen y dominen la narrativa, las reglas, los personajes y los roles con los cuales desarrollarán las partidas por el conocimiento ([ver anexo](#)).

#### **4.5.Evaluación y/o seguimiento.**

Se considera que la evaluación y/o seguimiento de la implementación de esta iniciativa debe estar planteada desde las miradas de los actores que participan en ella. En este sentido, la mirada de los estudiantes es determinante ya que, lo que está en tela de juicio, es la estimulación por la motivación de ellos. Por su parte, los docentes responsables tanto del diseño como de la investigación, deben mantener la

actitud de constante observación, y para ello, el instrumento ideal es el diario de campo.

El dialogo, estudiante – profesor, posterior a la experiencia de las partidas realizadas, es vital para el perfeccionamiento constante de esta propuesta de intervención. Sumado a este dialogo, está la aplicación de una rúbrica que permitirá recoger por escrito las sugerencias y propuestas de mejoramiento. El diario de campo representa para esta evaluación, la perspectiva de los investigadores en cuanto, a las acciones e interacciones de los integrantes del grupo focal ([ver anexo](#)).

## 5. Conclusiones y recomendaciones

El momento actual que vive la sociedad viene determinando nuevas perspectivas para la comprensión y aprehensión del mundo. Los jóvenes de hoy son por excelencia nativos digitales y, por ende, han sido criados en ambientes caracterizados por el esparcimiento, la distracción y, en fin, una serie de productos tanto físicos, como virtuales tendientes a capturar su atención permanente. Una sociedad que se proyecta a través del consumo es quien moldea la atención de las nuevas generaciones. Las fronteras políticas se han desdibujado frente a un “sin límite” aparente entre los habitantes de la aldea global. La información hoy, el gran botín con que juegan las empresas transnacionales y es a partir de ella, que hoy se siembra y se cosechan verdades.

Estas características no son ajenas a las vivencias de los jóvenes, de hecho, sin distinción de las condiciones socioeconómicas, ellos son permeados directa o indirectamente por los productos que las tecnologías de la información y comunicación a diario les están ofreciendo. Con este panorama, se ha asumido la reflexión y la indagación en el presente trabajo. El quehacer docente de hoy reclama de manera urgente revisar los canales de comunicación e información que usa para ejercer la práctica de la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, tanto la escuela como la práctica de los docentes debe sintonizarse con los adelantos tecnológicos, científicos e informáticos. La educación está llamada a proponer un camino distinto que esté marcado por metodologías y didácticas acordes con los lenguajes y avances actuales.

Hoy, la Palabra sigue siendo igual de importante que ayer, sin embargo, ya ha encontrado nuevas formas de proyectarse. Las tecnologías han abierto un amplio panorama de posibilidades, para que el conocimiento pueda ser sembrado, cosechado y reproducido en ambientes que estén en concordancia con los actuales modos e instrumentos.

La docencia actual se debate su práctica entre la tradición con la cual ha sido formada, y los nuevos lenguajes que reclaman su quehacer. Es por esta razón, que el desafío está determinado por los recursos lúdico pedagógicos. Estos, por la experiencia actual, ya no motivan lo suficiente la atención de los niños y adolescentes. Es aquí, donde la presente propuesta ha identificado la necesidad de diseñar nuevos recursos que, por una parte, desbordan los recursos tradicionales, y por la otra, reivindiquen la motivación y atención de las generaciones contemporáneas. Todo esto, sin menoscabar la profundidad y

el rigor que las disciplinas del conocimiento requieren para la obtención de resultados de alta calidad. Esto, dado que la observación realizada para el diseño del presente proyecto de intervención, evidenció una trivialización y poca profundidad en cuanto a la comprensión tanto del lenguaje académico, como de sus contenidos.

El proyecto de intervención que aquí se ha presentado, ha puesto en relevancia la virtud que un recurso lúdico pedagógico tiene para la obtención de una motivación y atención ideal en el aula. Los nuevos códigos de relacionamiento interpersonal e intergeneracional han permitido que la implementación de los recursos lúdico pedagógicos pueda hacerse en un ambiente de alegría, esparcimiento, disciplina y respeto mutuo. Los contenidos académicos cobran importancia dentro de los intereses de los estudiantes. Pues la motivación surgida tanto por el material diseñado, como por el ambiente generado en el momento de su implementación, suscita gozo y deseo por fortalecerse en cuanto a la comprensión y dominio de lo que se ha compartido en la clase.

Esta iniciativa de intervención disciplinar, por estar enmarcada en la orientación pedagógica que la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores, ha propuesto para la cualificación de la práctica docente, tiene la característica especial de no pretender ser la última palabra ni mucho menos el acto final de una práctica de aula. Por el contrario, se pretende dejar abierta la posibilidad de plantearse nuevos interrogantes que estén sujetos, no a las necesidades globales de la educación, sino a las necesidades particulares de cada grupo de estudiantes. Es por ello, que la evaluación es un ítem esencial que permitirá un juego de creación y recreación de ejercicios y recursos pertinentes para cada ocasión.

## Referencias

Aquino, Francisco, & Sánchez de Bustamante, Inés (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2),131-153. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=311/31100207>

Abraham, A., Carlsson, I., Collado, H., Colom, R., Fink, A., Hagendoorn, I., Flexas, A., Lozano, M., Martínez Mendizábal, I., Martínez, L., Molina, V., Mosquera, M., Nadal, M., Romero, J., Romo, M., (2012). *Creatividad y neurociencia cognitiva*. Fundación Tomás Pascual y Pilar Gómez-Cuétara INSTITUTO TOMÁS PASCUAL SANZ. Madrid. Recuperado de: <https://n9.cl/8md9z>

Barriga, C., (2014). Acerca del carácter científico de la pedagogía. Repositorio UNMSM. <https://n9.cl/8ecvp>

Bedoya S., Pérez G., y Duque V., (2016). El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero. Repositorio FULL. <https://n9.cl/v2bfa>

Bolívar, C., (1998). *La Lúdica como actitud docente*. Universidad Surcolombiana. Neiva, Colombia. Recuperado de: <https://en.calameo.com/read/0023299970d61007ac39f>

Caillois, Roger. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, FCE, México.

Camargo G., Cortez L., y Ramírez D., (2017). *La Lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9º en la Institución Educativa san Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena*. Repositorio FULL. <https://n9.cl/1epf4>

Chiavenato, I. (2000), *Administración de Recursos humanos*, 5ta Edición, McGraw Hill, Colombia.

Del Toro, V., (2013). *El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con*

Discapacidad. Revista de educación social, 16 -1-13. Recuperado de:

[http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue\\_res\\_16.pdf](http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf)

Díaz, F., y Hernández, G., (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Graw Hill, Ed. México.

Fuente gráfica ruleta: <https://n9.cl/z0sq7>

Galindo, P. (2016). Definiciones de Pedagogía. Recuperado de:

<https://pedrog398.wordpress.com/>

Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill Interamericana Editores, S.A. Recuperado de:

<https://n9.cl/px0c>

La Boétie, E., (2008). El discurso de la servidumbre voluntaria - 1a.ed. - La Plata:

Terramar, Buenos Aires. Recuperado de: <https://n9.cl/w5f92>

Lizana, X., (2017). La intersección entre arte y neurociencia. Cultura inteligente: análisis de tendencias digitales. Recuperado de:

[http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/art\\_neurociencia.pdf](http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/art_neurociencia.pdf)

Maslow A., (2012). El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser. Editorial

Kairós.

Marquinez, G., González, L., López, E., Rodríguez, E., Salazar, R. y Suarez, J., (1986).

Filosofía perspectiva latinoamericana. Editorial El Búho, 3ra Edición, Bogotá.

Martínez - Mendoza, P. O., (2011). Grados de Lúdica Educativa. La Fundación

Universitaria Juan de Castellanos. <https://es.calameo.com/read/00360108901694bb55b70>

Mattos, L., (1957). Compendio de didáctica general. Editorial Kapelusa. Buenos Aires.  
Recuperado de: <https://n9.cl/fgm80>

McClellan (1961). Teoría de las necesidades de McClellan. Recuperado de:  
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/231/44.htm>

Ministerio de Educación Nacional MEN, (2002). Articulación del preescolar a la primaria, juego y alegría en primer grado. Recuperado de:  
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87239.html>

Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241-270.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

Piaget, J., (1946). La formación del símbolo en el niño. Editorial Fondo de Cultura económica, México. Recuperado de: <https://n9.cl/9z9g>

Rodríguez, G. Flores, J. García J. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada, España: Ediciones Aljibeña.

Ruíz M., (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil. Repositorio UNICAM. <https://n9.cl/xzrpx>

Thiódepol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Mansnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

Zúñiga, G. (1998, 3 al 8 de noviembre). La pedagogía lúdica: una opción para comprender. Ponencia V Congreso Nacional de Recreación, FUNLIBRE Seccional Nariño, Universidad de Caldas, Caldas, Colombia.



## Anexos

### Diario de campo<sup>1</sup>

<b>Diario de campo</b>			
<b>Objetivo:</b> identificar y registrar los procesos de interacción en todas posibles direcciones de las relaciones humanas del grupo (estudiantes, padres de familia, comunidad educativa)			
Fecha		Hora	
Asignatura		Docentes	
No. estudiantes		Niños y Niñas	
Descripción de actividades		Comentarios	
Observaciones			

<sup>1</sup> Formato diseño propio aplicado al presente proyecto, con referencia a Hernández, Fernández y Baptista (2014)

## Entrevista <sup>2</sup>

**Nombre completo:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Sexo:** \_\_\_\_\_

El objetivo de la presente entrevista es conocer un poco más de la vida y entorno de los estudiantes del curso 1003 para así contar con insumos necesarios para la mejora de las prácticas en la institución. Por otro lado, esta encuesta es de carácter informativo, personal y privado, lo que implica que los datos solicitados no serán calificados ni expuestos a otros. En caso de no saber la respuesta, por favor dejar en blanco. Agradecemos su colaboración y respuesta sincera en los tres componentes: **componente socio-familiar y cultural, componente vivencial escolar y componente comunicativo.**

### 1. Componente socio-familiar y cultural

a. ¿Quiénes hacen parte de tu núcleo familiar?

b. ¿Cuál es la ocupación de tus familiares?

c. Marca en dónde vives

Casa

Apartamento

Casa lote

Aparta estudio

Habitación

d. La vivienda es:

Propia

Arrendada

Familiar

Otra

e. ¿En qué estrato socioeconómico está ubicada la vivienda?

### 2. Componente vivencial escolar

a. ¿Cuál es tu materia favorita? ¿Por qué?

b. ¿Cómo es tu rendimiento y desempeño en tu materia favorita?

c. ¿Qué es que más te gusta del colegio? ¿Por qué?

d. ¿Qué es lo que menos te gusta del colegio? ¿Por qué?

### 3. Componente comunicativo

a. ¿Eres una persona introvertida o extrovertida? ¿Por qué?

b. ¿Cómo es tu comunicación y relación con tu familia? Justifica tu respuesta

---

<sup>2</sup> Formato diseño propio aplicado al presente proyecto, con referencia a Hernández, Fernández y Baptista (2014)

- c. ¿Cómo es tu comunicación y relación con los docentes? Justifica tu respuesta
- d. ¿Cómo es tu comunicación y relación con tus compañeros? Justifica tu respuesta

### Sesiones en grupo<sup>3</sup>

Fecha: \_\_\_\_\_ Actividad: \_\_\_\_\_

Objetivo: reforzar la información suministrada en la encuesta y el diálogo estará inducido por el docente en torno a la percepción en materia de agrado o desagrado en la vida escolar.

Relatores: \_\_\_\_\_

Detonadores:

- Preguntas:

---

---

---

- Material:

---

---

---

- Dilemas:

---

---

---

---

<sup>3</sup> Formato diseño propio aplicado al presente proyecto, con referencia a Hernández, Fernández y Baptista (2014)

## Ruta de intervención

<b>Título de la Propuesta</b>	<b>El Reino de La Papaya</b>
<b>Autores de la Propuesta</b>	Fernell Verjel y Ángela Romero
<b>Cronograma</b>	<p>La propuesta de intervención se aspira efectuar en dos semanas por periodo: una al inicio y otra al final del lapso académico.</p> <p><b>Primera semana:</b> el objetivo es socializar el juego. Este ejercicio estará a cargo de los docentes de las áreas del conocimiento que deseen participar: filosofía e inglés.</p> <p><b>Número de horas:</b> tres bloques de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Primer bloque: conocer la narrativa, los personajes y reglas del juego.</li> <li>➤ Segundo bloque: particularidades del juego, entre ellas: los grupos y retos.</li> <li>➤ Tercer bloque: refuerzo del conocimiento del juego.</li> </ul> <p><b>Segunda semana:</b> la implementación del juego en las clases de las áreas participantes: filosofía e inglés.</p> <p><b>Número de horas:</b> dos bloques de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Primer bloque: jugar la primera contienda.</li> <li>➤ Segundo bloque: jugar la última contienda y al final del se publicarán los resultados de cada equipo.</li> </ul>
<b>Objetivo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afianzar contenidos de distintas áreas trabajados en clase con los estudiantes de grado décimo. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Generar un ambiente de aprendizaje caracterizado por la alegría de saber y conocer.</li> <li>➤ Estimular el deseo de estudiar a través de actividades pedagógicas cuyo eje motivacional sea la lúdica.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</b>	<p><b>Misión 1:</b></p> <p><b>Tema: Introducción a la filosofía I</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subtema: elementos de la filosofía</li> <li>2. Subtema: fuentes lógicas y psicológicas del error</li> <li>3. Subtema: estructura y organización general de la filosofía</li> </ol> <p><b>Tema: Categorías gramaticales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subtema: partes de la oración</li> <li>2. Subtema: tiempos verbales</li> </ol> <p><b>Misión 2:</b></p> <p><b>Tema: Introducción a la filosofía II</b></p>

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema: tipos de conocimiento</li><li>2. Subtema: teología natural y revelada</li><li>3. Subtema: tipos de verdad</li></ol> <p><b>Tema: Filosofía presocrática I:</b> a pregunta por el principio.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema: Tales de Mileto</li><li>2. Subtema: Anaximandro</li><li>3. Subtema: Empédocles</li><li>4. Subtema: Heráclito</li></ol> <p><b>Tema: inglés en contexto</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema: frases verbales</li><li>2. Subtema: acertijos, adivinanzas y trabalenguas</li></ol> <p><b>Misión 3:</b></p> <p><b>Tema: Filosofía presocrática II</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>6. Subtema: Parménides</li><li>7. Subtema: Sócrates</li><li>8. Subtema: Método socrático</li><li>9. Sócrates, la verdad y la ética</li></ol> <p><b>Tema: Los Sofistas</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema: La relatividad de la ética</li></ol> <p><b>Tema: inglés en uso</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Subtema: oralidad</li><li>2. Subtema: conocimientos varios</li></ol>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Escenario:</b>	<p><b>Estructura de la secuencia didáctica:</b></p> <p><b>Inicio:</b> Implementar el juego previo de El reino de la Papaya, con el cual los estudiantes podrán conocer y adentrarse en el juego. Esta introducción se llevará a cabo por la plataforma Genially. Para ello, es necesario recursos digitales - TIC</p> <p><b>Desarrollo:</b> Presentar y explicar la dinámica del juego El reino de la Papaya y a partir de eso, dar a conocer las dos fases del mismo: introducción y el juego.</p> <p><b>Tema: El Reino de La Papaya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción del juego: narrativa</li> <li>• Características del juego: personajes, reglas, retos, etc. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Personajes y roles</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Tema: ¡A jugar se dijo!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación del juego.</li> </ul> <p><b>Cierre:</b> Evaluar la propuesta de intervención a través de la rúbrica.</p>
<b>Mediación- Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos del talento humano: los estudiantes de grado décimo y los docentes de las áreas participantes.</li> <li>• Recursos técnicos: computadores, vídeo beam y cuadernos de apuntes.</li> <li>• Recursos informáticos: la aplicación Genially, y el juego de presentación, (producto elaborado con la aplicación Genially).</li> <li>• Recursos de infraestructura: la sala de tecnología e informática, conexión a internet y salón de clases.</li> </ul>
<b>Rúbrica de evaluación</b>	<a href="#">(Ver anexo)</a>

### Rúbrica de evaluación<sup>4</sup>

<b>Rúbrica de evaluación</b> <b>El Reino de La Papaya</b>				
El Reino de La Papaya es un juego que busca estimular la motivación de los estudiantes por el gusto de estudiar y aprender. En este sentido, encontrarás unas preguntas que ayudarán a fortalecer el juego. Desde tu perspectiva como estudiante y protagonista del juego, responde con sinceridad y voluntad de mejoramiento.				
1. Contenidos académicos:				
	SI	NO	ALGUNAS VECES	¿POR QUÉ?
a. ¿Te parecen pertinentes los contenidos abordados en el juego?				
b. ¿Son suficientes los temas abordados en la partida?				
c. ¿Son claras las preguntas?				
2. Ritmo y estructura del juego				
a. ¿Es divertido y dinámico el juego?				
b. ¿La dinámica del juego es sencilla?				
c. ¿El nivel de dificultad en cuanto a los roles y personajes del juego es apto para el nivel académico del grado décimo?				
d. ¿Crees que los retos ejecutados en el juego ayudan al proceso de liberar tensiones y temores por inhibición de los estudiantes?				
Aportes y sugerencias:				

<sup>4</sup> Rúbrica de diseño propio

**Ruleta<sup>5</sup>**

<sup>5</sup> Imagen tomada de: <https://n9.cl/z0sq7>



Misiones y narrativa<sup>6</sup>

Nombre llamativo para cada acción	Descripción metodológica	Dispositivos lúdicos a utilizar	Tiempos
<p><b>Misión 1:</b> <i>“El cáliz del sabor”</i></p> <p><b>Misión 2:</b> <i>“El fuego del conocimiento”</i></p> <p><b>Misión 3:</b> <i>“El laurel de la sabiduría”</i></p>	<p>Se divide al curso en dos equipos y por sorteo los participantes toman el rol y las funciones respectivas a cada uno.</p> <p>Seguidamente, se da inicio al juego en donde un estudiante por grupo pasa al frente y escoge un pin pon de las áreas. Luego, escoge un pin pon enumerado. Al conocer el número, el estudiante debe pasar al afiche que contiene las preguntas y retos. Allí, podrá conocer lo que debe responder.</p> <p>El estudiante responde siguiendo las reglas del juego y funciones de los participantes. Así sucesivamente continúa el juego.</p> <p>Gana, el primer equipo en alcanzar los 100 puntos y tenga la mayoría de jugadores.</p> <p>Para finalizar, los docentes realizan una retroalimentación de las preguntas abordadas en el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruleta de áreas (cuando el juego es adaptado desde 3 o más áreas)</li> <li>- Bolsa con pin pones marcados con los nombres de las áreas (cuando se cuenta con dos)</li> <li>- Bolsa con pin pones enumerados para obtener preguntas/retos.</li> <li>- Afiche de preguntas y retos</li> <li>- Afiche con la publicación de los retos</li> <li>- Reglas del juego</li> <li>- Roles y funciones de los participantes</li> <li>- Música de fondo: tensión, aplausos.</li> <li>- Listados de preguntas y retos</li> </ul>	<p>De ser desarrollada dentro de una clase habitual, la actividad se puede desarrollar en una clase de 50 minutos.</p> <p>Cada pregunta tiene un tiempo establecido de un minuto y los retos cuentan con dos minutos.</p>

<sup>6</sup> Material de diseño propio

# Reglas La papaya

- Se jugará hasta que un grupo obtenga 100 puntos. De no ser así, hasta cumplir las dos horas de juego y se contarán puntos.
- Dada la situación de empate por puntos, gana el grupo que tenga más jugadores.
- Al finalizar, se cuentan los puntos y el grupo que tenga más integrantes, se le suman 50 puntos.
- Los jugadores van al limbo y pueden ser salvados: con los corazones del rector y si se acaban los corazones se rescata al rector y vuelve a tener los tres corazones. Luego, van al cofre de rescates (sea jugador o rector)
- Gana el grupo que tenga más participantes y puntos.
- Por estrategia, el consejo del equipo (todos) deciden a quien rescatar (revivir) primero.
- Cuando se pasa a jugar (a escoger la pregunta o reto) se toma el rol de jugador.
- El rector, el profesor y el vigilante usan sus poderes para el beneficio de su equipo. Los demás roles se hacen efectivos por invocación del equipo contrario y los beneficios son para ese equipo.
- Cualquier denuncia de trampa se hará a través del vigilante (Speculator autem contemplor), el jugador que hizo trampa, deberá ir al limbo y pierde su rol, el cual, deberá ser asignado a otro jugador del equipo por el rector.
- Los jugadores pueden informar las trampas únicamente al vigilante.
- Tiempo para responder preguntas: 1 minuto
- Tiempo para cumplir reto: depende del reto, y será informado al momento de dar la instrucción.
- Cada pregunta vale 10 puntos y cada reto vale 5 puntos.
- Existen dos cofres de compra y venta.

### Rectorem servetur: (1 por grupo)

- Tiene tres corazones (para salvar de eliminación luego de una pregunta - reto no resuelta, pero debe ser en consenso con todo el equipo)
- El rector tiene poder de decisión hasta cierta cantidad de puntos. Luego de estos puntos, debe darse un consenso.
- Tiene dos roles: jugador y rector.



Equipo A



Equipo B

### Coordinator: (1 por grupo)

- Es invocado por el jugador del equipo contrario en el que está. Es válido ser invocado solo tres veces y puede cambiar al jugador (del otro grupo) para dar la oportunidad de ganar el punto al equipo.
- Tiene dos roles: jugador y coordinador
- Juega en favor del otro equipo



### Consilium: (2 por grupo)

- Tiene 4 bonus (1. pedir ayuda del grupo 2. dejar la pregunta a otro grupo 3. si no responde la pregunta, gana la mitad de la puntuación de la pregunta 4. cambio de pregunta o reto)
- Tiene dos roles: jugador y orientador

- Juega en favor del otro equipo



### **Librarian': (1 por grupo)**

- Es invocado por cualquier integrante del grupo. Tiene acceso a la red (celular) tres veces, a la tercera va al limbo.
- Muere como jugador y pierde su cargo si ya ha perdido su turno (no supo la respuesta y usó bonus de orientador y de su propio rol)
- El bibliotecario hace uso del celular cuando es invocado únicamente. De no ser así, va al limbo.
- Tiene dos roles
- Juega en favor del otro equipo



### **Oraculi: (4 por grupo)**

- El profesor es autónomo para pedir ayuda a un padre de familia (público) con el fin de responder la pregunta o reto de cualquier aprendiz.
- Cuando juega, no puede llamar a un padre de familia.





### Personero: (1 por grupo)

- Se invoca por el aprendiz.
- Puede ayudar al aprendiz a cambiar de reto a pregunta o viceversa. (Tres veces)
- Tiene dos roles: jugador y personero
- Juega en favor del otro equipo



### Discipulus: (4 por grupo)

- Los cargos que van al limbo, reencarnan en el rol “aprendiz” y el aprendiz que dejó el cargo, toma el rol que estaba en el limbo.
- Solo puede invocar una vez



### **Speculator autem contemplor (1 por grupo)**

- Vigila las respuestas del otro equipo, para evidenciar que no haya trampa alguna. Así como también los roles y sus funciones.
- Puede responder o aceptar el reto del participante que no dio respuesta alguna y obtener los puntos.
- Hacer denuncias ante el juez



### **Iudex (docentes del colegio)**

- Retroalimenta las actividades, preguntas, actividades y ejercicios.
- Reciben las quejas y/o reclamos de los speculator.



**Cofre del saber-poder:** compra y venta de bonus por puntos del equipo contrario

**Bonus 1:** pedir ayuda del grupo

**Valor:** 10 puntos

**Bonus 2:** cambio de pregunta o reto. **Valor:** 8 puntos

**Bonus 3:** si no responde la pregunta, gana la mitad de la puntuación de la pregunta

**Valor:** 5 puntos

**Bonus 4:** dejar la pregunta a otro grupo

**Valor:** 4 puntos



**Cofre de rescate y reencarnación:** hay una carta (bonus) que le permite al equipo rescatar jugadores del limbo.

**Valores:**

**Rector:** 20 puntos

**Consilium (cuando se le acaban los bonus y el rol va al limbo)**

27 puntos

**Coordinator (cuando se le acaban las ayudas y el rol va al limbo)**

25 puntos

**Oraculi: cuando se le acaban las ayudas y el rol va al limbo)**

25 puntos

**Librarian' (cuando se le acaban las ayudas y el rol va al limbo)**

20 puntos

**Personero (cuando se le acaban las ayudas y el rol va al limbo)**

15 puntos

**Jugadores:** 8 puntos



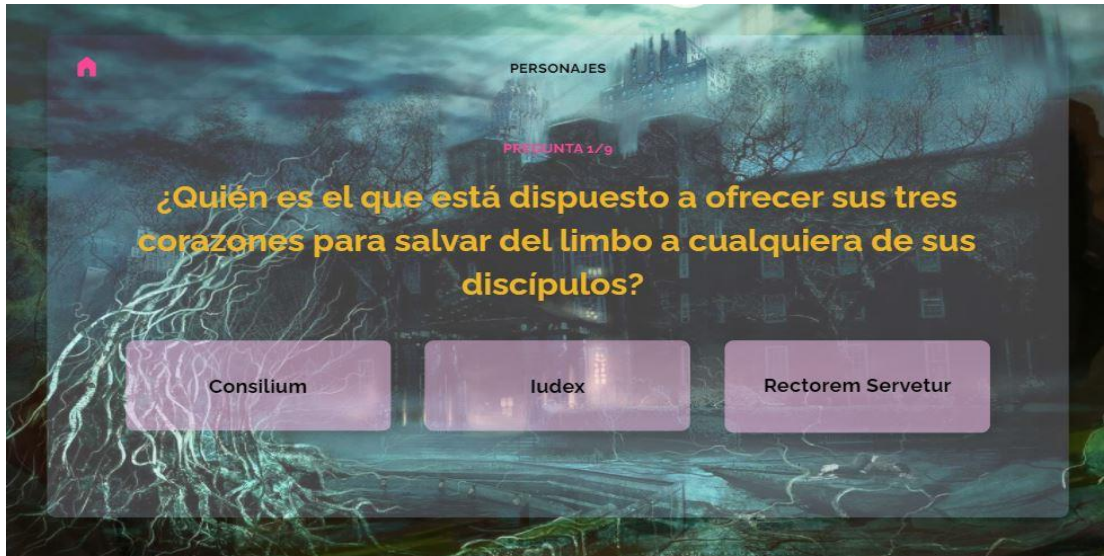


## Prototipo del recurso digital <sup>7</sup>



<sup>7</sup> Imágenes desarrolladas en la plataforma Genially





**Reglas de la Papaya**

Se jugará hasta que un grupo obtenga 100 puntos. De no ser así, hasta cumplir las dos horas de juego y se contarán puntos.

- Dada la situación de empate por puntos, gana el grupo que tenga más jugadores.
- Al finalizar, se cuentan los puntos y el grupo que tenga más integrantes, se le suman 50 puntos.
- Los jugadores van al limbo y pueden ser salvados: con los corazones del rector y si se acaban los corazones se rescata al rector y vuelve a tener los tres corazones. Luego, van al cofre de rescates (sea jugador o rector)
- Gana el grupo que tenga más participantes y puntos.
- Por estrategia, el consejo del equipo (todos) deciden a quien rescatar (revivir) primero.

**VOLVER**

**Reglas de la Papaya**

Cuando se pasa a jugar (a escoger la pregunta o reto) se toma el rol de jugador.

- El rector, el profesor y el vigilante usan sus poderes para el beneficio de su equipo. Los demás roles se hacen efectivos por invocación del equipo contrario y los beneficios son para ese equipo.
- Cualquier denuncia de trampa se hará a través del vigilante (Speculator autem contemplor), el jugador que hizo trampa, deberá ir al limbo y pierde su rol, el cual, deberá ser asignado a otro jugador del equipo por el rector.
- Los jugadores pueden informar las trampas únicamente al vigilante.
- Tiempo para responder preguntas: 1 minuto
- Tiempo para cumplir reto: depende del reto, y será informado al momento de dar la instrucción.
- Cada pregunta vale 10 puntos y cada reto vale 5 puntos.
- Existen dos cofres de compra y venta.

**SIGUIENTE →**

**BONUS**

**Cofre del saber-poder**

**Cofre de rescate y reencarnación**